




取扱説明書

リファレンス・ガイド

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT

 AI² Synthesis System

KORG

目次

第1章	Arrangement Play (アレンジメント・プレイ・モード)	1-1
	Arrangement Playモードの機能	1-2
	ARRANGEMENT PLAY (アレンジメント・プレイ)	1-3
	TRACK PARAM 1 (トラック・パラメータ1)	1-8
	TRACK PARAM 2 (トラック設定)	1-9
	ARRANGEMENT PARAMETERS 1 (アレンジメント・パラメータ1)	1-10
	ARRANGEMENT PARAMETERS 2 (アレンジメント・パラメータ2)	1-12
	EFFECT (エフェクト)	1-14
	UTILITY (ユーティリティ)	1-15
第2章	Edit Style (エディット・スタイル・モード)	2-1
	Edit Styleモードの機能	2-2
	REALTIME (リアルタイム)	2-3
	STYLE PARAMETERS (スタイル・パラメータ)	2-9
	CHORD VARIATION TABLES (コード・バリエーション・テーブル)	2-11
	EDIT (エディット)	2-12
	EDIT TRACK (エディット・トラック)	2-16
	PATTERN (パターン)	2-23
第3章	Backing Sequence (バックキング・シーケンス・モード)	3-1
	Backing Sequenceモードの機能	3-2
	REALTIME (リアルタイム)	3-3
	EXTRA TRACK PARAMETERS 1 (エクストラ・トラック・パラメータ1)	3-13
	EXTRA TRACK PARAMETERS 2 (エクストラ・トラック・パラメータ2)	3-15
	EDIT TRACK (トラックのエディット)	3-17
	EDIT MEASURE (小節のエディット)	3-21
	EFFECT (エフェクト)	3-27
	UTILITY (ユーティリティ)	3-28
第4章	Song Play (ソング・プレイ・モード)	4-1
	Song Playモードの機能	4-2
	基本設定	4-3
	EFFECT (エフェクト)	4-8
	UTILITY (ユーティリティ)	4-9
第5章	Song (ソング・モード)	5-1
	Songモードの機能	5-2
	REALTIME (リアルタイム)	5-3
	TRACK (トラック)	5-10
	CH/WINDOW	5-12
	EDIT SONG (エディット・ソング)	5-14
	EDIT MEASURE (エディット・メジャー)	5-18
	MODIFY MEASURE (モディファイ・メジャー)	5-26
	PATTERN (パターン)	5-31
	EFFECT (エフェクト)	5-36
	UTILITY (ユーティリティ)	5-37

第6章 Program (プログラム・モード)	6-1
Programモードの機能	6-2
プログラムの選択	6-3
OSCILLATOR (オシレータ)	6-6
VDF	6-13
VDA	6-20
PITCH MG	6-27
VDF MG/JS	6-29
EFFECT (エフェクト)	6-32
UTILITY (ユーティリティ)	6-33
第7章 Effects (エフェクト)	7-1
エフェクト画面	7-2
No Effect (ノー・エフェクト)	7-5
Reverb (リバーブ)	7-6
Early Reflections (アーリー・リフレクション)	7-8
Stereo Delay (ステレオ・ディレイ)	7-10
Dual Delay (デュアル・ディレイ)	7-12
Multitap Delay (マルチタップ・ディレイ)	7-14
Chorus (コーラス)	7-16
Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)	7-18
Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)	7-20
Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)	7-22
Flanger (フランジャー)	7-24
Exciter (エキサイター)	7-26
Enhancer (エンハンサー)	7-27
Distortion (ディストーション)	7-29
Phaser (フェイザー)	7-31
Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)	7-33
Tremolo (トレモロ)	7-34
Parametric Equalizer (パラメトリック・イコライザー)	7-36
Chorused or Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)	7-38
Delay & Reverb (ディレイ&リバーブ)	7-40
Delay & Chorus (ディレイ&コーラス)	7-42
Delay & Flanger (ディレイ&フランジャー)	7-44
Delay & Distortion (ディレイ&ディストーション)	7-46
Delay & Phaser (ディレイ&フェイザー)	7-48
Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)	7-50
第8章 Global (グローバル・モード)	8-1
Globalモードの機能	8-2
GLOBAL PARAM (グローバル・パラメータ)	8-3
GLOBAL PARAMETERS2 (グローバル・パラメータ2)	8-10
EC5 EXTERNAL CONTROLLER (EC5エクスターナル・コントローラ)	8-15
SCALE (スケール)	8-17
USER KIT (ユーザー・キット)	8-19
DRUM KIT UTILITY (ドラム・キット・ユーティリティ)	8-22
STYLE CARD (スタイルカード)	8-24
DATA DUMP (データ・ダンプ)	8-25

第9章 Disk (ディスク・モード)	9-1
Diskモードの機能	9-2
LOAD ALL (ロード・オール)	9-3
LOAD ONE (ロード・ワン)	9-6
SAVE (セーブ)	9-8
MIDI DATA FILTER (MIDIデータ・ファイラー)	9-12
UTILITY (ユーティリティ)	9-14
付録 A	
エラー・メッセージ	A-1
付録 B	
故障とお思いになる前に	B-1
付録 C	
Recognized Chords	C-2
キック/スネア割当表	C-6
ドラム・マップ・テーブル	C-6
MIDI Implementation Chart	C-8
MIDI Data Format	C-9

第1章

Arrangement Play (アレンジメント・プレイ・モード)

Arrangement Playモードは*ii*のさまざまなモードの中でも中心となる演奏モードです。

このモードでは、*ii*を使ってライブ演奏したいアレンジメントを選択することができます。*ii*のメモリには64種類のアレンジメントがあり、工場出荷時にメモリに入っているアレンジメントのデータリストは、本書リファレンス・ガイドに添付のパフォーマンス・ノートに掲載しました。

このモードを使って、独自のオリジナルソングを作曲・演奏することもできます。アレンジメントをエディットしたり、次の章で説明する**Edit Style**モードで独自のスタイルを創作し、これを**Arrangement Play**モードで演奏用にアレンジすることができます。

各種パラメータと機能は、次頁の一覧表のように7つのページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えは**PAGE+**キー、**PAGE-**キーを使います。あるページ画面に直接進みたい場合は、**ARR PLAY**キーを押しながら、そのページ番号に相当する**DATA ENTRY**キーを押します。

パラメータのエディット方法とユーティリティ機能の使い方については、プレイヤーズ・ガイドの第3章をお読みください。アレンジメントの演奏とエディットについては、プレイヤーズ・ガイド、アプリケーション・ガイドの第1章でそれぞれ説明しています。

Globalモードのページ画面1では、アレンジメントのバックিং・トラックのMIDI設定を行います。キーボード・ティンバーはGlobal/Kbd、KBD1、およびKBD2の各チャンネルで指定したチャンネルを使用します。(詳細は、本書8-7ページをお読みください。)

アレンジメントは演奏中にエディットができるので、**Program**モードのパフォーマンス・エディット機能(本書4-4ページ参照)と似ています。ただし、エディット中に他のモードやアレンジメントに切り替えると、今まで行っていたエディット内容は消えてしまいますので、十分注意してください。エディット内容は、本書1-17ページで説明するライト機能を使って、*ii*のアレンジメント・メモリにこまめに保存することをおすすめします。

Arrangement Playモードの 機能

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

ページ画面	タイトル	内 容	本書の該当ページ
1	ARRANGEMENT PLAY	アレンジメントの選択とテンポ	1-3
		パフォーマンス・モニター	1-4~1-5
		キーボード・ティンバーとミュート・ボタン	1-6~1-7
2	TRACK PARAMETERS 1	バックキング・トラック・プログラム、ボリューム、パン エフェクト・センド設定	1-8
3	TRACK PARAMETERS 2	バックキング・トラック出力、オクターブ、ラップアラウンド設定	1-9
4	ARRANGEMENT PARAMETERS 1	キーボード・ティンバー・パラメータ、マニュアル・ドラムの初期設定 コード・ラッチ	1-10~1-11
5	ARRANGEMENT PARAMETERS 2	ドラム・マップ・パラメータとフィルイン後のバリエーション設定	1-12~1-13
6	EFFECT	エフェクト・パラメータとエフェクト・プレースメント	第7章
7	UTILITY	アレンジメントの書き込み	1-15
		アレンジメントのリネーム	1-16
		アレンジメントのコピー	1-16
		全エフェクトのコピー	1-16
		エフェクトのコピー/入れ替え	1-17

ARRANGEMENT PLAY (アレンジメント・プレイ)

ARR PLAYキーを押すと、次のような画面が出ます。ここではフロント・パネルのARRANGEMENT/STYLEキーで、演奏したいアレンジメントを選択することができます。また、演奏しながら再生テンポを調整したい場合も、この画面で行います。

アレンジメント・ナンバー、タイトル

	ARR:11 Arrange 11										
	J=120	STYLE:P11 Open Rock					SPLIT:C4		スタイルとスプリット・ポイント		
		CHORD:					XPOSE:0		コードとトランスポーズ・モニター		
テンポ	KBD1:A11	Piano					OCTAVE=0		ドラム・マッピング		
キーボード・ティンバーと	KBD2:A52	Deep Bass					OCTAVE=0				
オクターブ・モニター	DRUM	PERC	BASS	ACC1	ACC2	ACC3	LOWER	UPPER			
ミュート・ボタン	PLAY	PLAY	PLAY	—	PLAY	PLAY	—	ON			
	A	B	C	D	E	F	G	H			

この画面の2、3、4行目には、現在のスタイルとコード選択、キーボード・スプリット・ポイント、TRANSPOSEキーの設定、現在のドラム・マッピングを見ることのできるパフォーマンス・モニターがあります。これらのフィールドについては次の項で説明します。

4行目と5行目の最初のパラメータを使って、2つのキーボード・ティンバーのプログラムを選びます。このパラメータの横にはパフォーマンス・モニターがあり、各ティンバーのOCTAVEキー設定が確認できます。最下行には8つのミュート・ボタンがあり、バックシング・トラックと上半分、下半分の鍵盤をミュートすることができます。これらについては、本書1-6ページと1-7ページで説明します。

ARR (アレンジメント)

現在選んでいるアレンジメントのナンバーとタイトルは、画面1行目に表示されています。iiのメモリには64種類のアレンジメントが入っており、ARRANGEMENT/STYLEキーを使って選択します。詳しくは、プレイヤーズ・ガイドの3-2ページをお読みください。

フットスイッチを使ってアレンジメントを選択する方法

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。これができるようにするには、Globalモードで設定します。

フットスイッチを使う場合は、使用する端子のAssignable PedalパラメータをARR/STYLE UPかARR/STYLE DOWNのいずれかに設定します(本書8-10ページ参照)。EC5を使う時は、該当するEC5のSwitchパラメータをやはり上記のいずれかに設定します(本書8-10ページ参照)。

テンポ

[40...240]

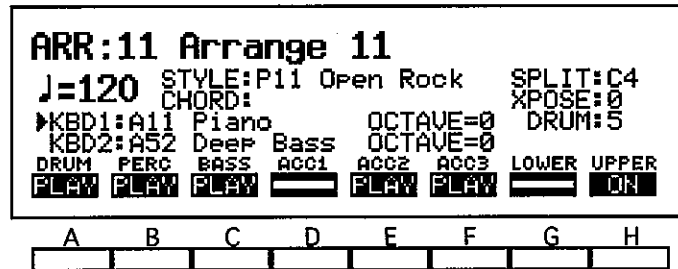
アレンジメントの演奏テンポをJ=40~240の間で調整します。

外部クロックによるコントロール

GlobalモードのClock Sourceパラメータ(本書8-6ページ)をEXTに設定すると、テンポのフィールドにEXTという表示が現れます。これは、iiのテンポが外部シーケンサーのMIDIクロック・メッセージでコントロールされているということです。この場合、フロント・パネルからテンポを変更することはできません。

パフォーマンス・モニター

この画面の2、3、4行目には、現在のスタイルとコード選択、キーボード・スプリット・ポイント、TRANSPOSEキーの設定、現在のドラム・マッピングを見ることのできるパフォーマンス・モニターがあります。



スタイルとスプリット・ポイント
コードとトランスポーズ・モニター
ドラム・マッピング

これらのフィールドは、*ii*の鍵盤かフロントパネルのコントロール類を使って行える選択、設定を表しています。他の設定と違って、このフィールドをCURSOR POSITIONキーで選択することはできません。

STYLE (スタイル)

このフィールドは、現在のアレンジメントに使用されているスタイルの番号とタイトルを表示しています。

プレイヤーズ・ガイドの3-2ページで説明したように、STYLEキーが点灯または点滅している間にARRANGEMENT/STYLEキーを使ってスタイルを変更することができます。変更することによってどんな影響があるかは、スタイルの変更をアレンジメント演奏中に行うか否かによって異なってきます。

☞ スタイルの変更による影響

アレンジメントが演奏されていない時に別のスタイルを選択すると、アレンジメントのバックিং・トラックのプログラム、ボリューム、パンポット、テンポの各設定が、選んだスタイルの設定に変わります。(詳細は、本書2-3~2-7ページをお読みください。)また、ベース・トラックとアカンパニメント・トラックのオクターブ設定、およびラップアラウンド設定がそれぞれ0、STYに変更されます(本書1-9ページ参照)。

一方、アレンジメントが演奏されている途中で別のスタイルを選択すると、バックিং・トラックの設定は変わらずにスタイルだけ変更となります。このため、演奏中に音色等はそのまま、スタイルを変更することができます。テンポ設定は、TEMPO LOCKキーが点灯していなければ、初期設定に変わります。

☞ フットスイッチを使ったスタイル選択

フットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラのペダルを使って、スタイル選択を変更することもできます。この機能を使えるようにするには、Globalモードで設定してください。

フットスイッチを使う場合は、Assignable PedalパラメータをARR/STYLE UPかARR/STYLE DOWNのいずれかに設定します(本書8-10ページ参照)。EC5を使う時は、該当するEC5のSwitchパラメータをやはりSTYLE UPかSTYLE DOWNのいずれかに設定します(本書8-10ページ参照)。

コード表示

現在演奏しているアレンジメントのコードを表示します。このコードによって、ノート・トランスポジション・テーブルに従ったスタイルが使われます。(プレイヤーズ・ガイドの2-6ページ参照)。

新しい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フィールドは空白のままとなります。コード設定を変更するには、コード・スキャンの範囲内でコードを弾いてください。また、RESETキーを押すと、設定がキャンセルされます。(コード・スキャン機能の詳細については、プレイヤーズ・ガイドの1-11ページをお読みください。)

*ii*が認識できるコードの図解を本書付録Cに掲載しました(本書C-1ページ)。

SPLIT: (スプリット・ポイント)

現在設定されているキーボードのスプリット・ポイントを表します。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、下の鍵盤を低音側 (LOWER) キーボードと呼びます。

スプリット・ポイントは、UPPER、LOWERでそれぞれ設定されたスキャン・モードにもとづいてコード・スキャンをするために、鍵盤を高音側と低音側に分けるものです (プレイヤーズ・ガイドの1-11ページ参照)。また、本書1-7ページで述べるミュートボタンにも関係してきます。

さらにスプリット・モード時は、スプリット・ポイントを境に高音側はKBD1、低音側はKBD2と、2つのキーボード・ティンバーに分かれます (プレイヤーズ・ガイドの1-11ページ参照)。

スプリット・ポイントを設定するには、**M.DRUMS**キー以外の**KEYBOARD ASSIGN**キーを押したまま、キーボード上でスプリット・ポイントを設定したい鍵盤を押します。

XPOSE: (トランスポーズ)

トランスポーズ (移調) の量を表すフィールドで、値がプラスならば音程が上がり、マイナスならば音程が下がっていることを示します。

±では半音単位で最大11段階までトランスポーズできます。移調すると、2つのキーボード・ティンバーだけでなく、バックিং・トラックすべてと、コード・スキャン機能にも影響します。

DRUM: (ドラム)

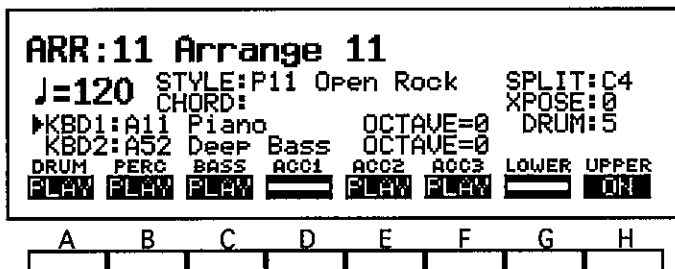
アレンジメントが現在使っているドラム・マップの番号を表します。ドラム・マップは、アレンジメントのドラム・トラックにどのドラム・インストを使うかを定めるものです。付録Cのドラム・マップ・テーブル (本書C-6ページ) を参照ください。

ドラム・マップを変更するには、プレイヤーズ・ガイドの1-10ページでも説明しているように、**DRUM MAPS**キーが点滅している間に、下段の**PROGRAM**キーを押します。また、ページ画面5 *Default Drum Mappings* (本書1-13ページ) のパラメータで、アレンジメントの各バリエーションに対しドラム・マップを設定することもできます。

キーボード・ティンバーとミュート・ボタン

ARR PLAYページの4行目と5行目の最初のパラメータで、2つのキーボード・ティンバーのプログラムを選択します。このパラメータの横には、各ティンバーのOCTAVEキー設定を確認できるパフォーマンス・モニターがあります。

キーボード・ティンバーと
オクターブ・モニター
ミュート・ボタン



画面最下行には8つのミュート・ボタンがあり、バックアップ・トラックと高音側、低音側の鍵盤をミュートすることができます。

キーボード・アサイン・モードがレイヤーかスプリットの時にのみ、iiは両方のキーボード・ティンバーを表示します(このモードについての詳細は、プレーヤーズ・ガイドの1-11ページをお読みください。)。2つのティンバーのいずれかのプログラムやオクターブ設定を変更するには、ティンバー名の左に表示されている矢印がエディットしたいティンバーを指示するように、▲/▼キーを使ってティンバーを選択してください。

KBD1 (プログラム)

[ALL...Dr36]

キーボード・ティンバーKBD1に割り当てられているプログラムの番号、タイトルを表示します。

バンクキーを押してプログラムのバンクを切り替え、PROGRAMキーで必要なプログラムの番号を入力します。

バンク	プログラム	内 容
A	64	GMプログラム1~64 (ROM)
B	64	GMプログラム65~128 (ROM)
C	64	iiプリセット・プログラム (ROM)
D	64	ユーザー・プログラム (RAM)

キーボード・アサイン・モードがシングルあるいはレイヤーの場合、割り当てられたプログラムは鍵盤のどこを弾いても発音し、スプリット・モードの場合はキーボードの高音側で発音します。

☞ ドラムをマニュアルで演奏するには

上の表には、ドラムのプログラムが入っていません。キーボードでドラムを演奏したい場合は、マニュアル・ドラム・モードを使ってください。

M.DRUMSキーを押してマニュアル・ドラム・モードを選ぶと、Arrangement Play画面のページ画面4のManual/パラメータで指定したドラムのプログラムが自動的に選択されます。

PROGRAMキーを使って、KBD1のプログラムを20種類のドラム・プログラム(Dr11~Dr36)のいずれかに変更します。このモードで演奏している時にドラム・マッピングを変更したい場合は、まずDRUM MAPSキーを押してください。DRUM MAPSキーが点滅し、ドラム・マップをマニュアルで選べることを表示します。このキーをもう一度押すと、PROGRAMキーを使ってドラム・プログラムが選べるようになります。

☞ その他のプログラム選択方法

キーボード・ティンバーのプログラムを変更するには、その他に、フットスイッチを使う方法、EC5エクスターナル・コントローラや、オプションの専用スタンドST-i1のペダルを使う方法、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送る方法があります。この方法はすべてGlobalモードで設定します。

(レイヤー・モードかスプリット・モードを設定している場合は、まずどちらのティンバーを変更したいかを選んでください。)

フットスイッチを使う場合は、使用する端子のAssignable Pedal/パラメータをPROGRAM UPかPROGRAM DOWNのいずれかに設定します(本書8-10ページ参照)。**ST-11**や**EC5**を使う時は、該当するSwitch/パラメータをやはり上記のいずれかに設定します(本書8-15ページ参照)。

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージにตอบสนองさせるには、MIDI Filter Program Change/パラメータを必ずENAにしてください(本書8-9ページ参照)。

KBD2 (プログラム)

[A11...D88]

このパラメータは、キーボード・ティンバーKBD2のプログラム番号とタイトルを表示します。プログラム選択手順と範囲はKBD1と同じですが、KBD2にはドラム・プログラムは選べません。

キーボード・アサイン・モードがレイヤーの時は鍵盤全体で、またスプリットの時は低音側の鍵盤で、選択されたプログラムが演奏されます。

OCTAVE: (オクターブ)

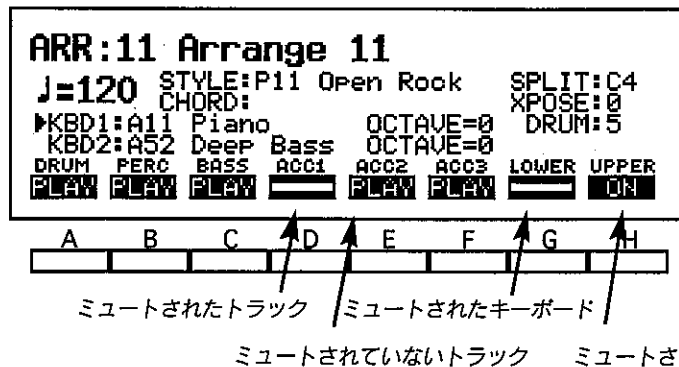
該当するティンバーが何オクターブだけ上下にトランスポートされているかを表示します。プラスの値はオクターブが上がっていること、マイナスの値は下がっていることを表します。

OCTAVEキーを使って、キーボード・ティンバーを最大2オクターブまで上下にトランスポートします。(詳細はプレイヤーズ・ガイドの3-9ページをお読みください。)

ミュート・ボタン

[-, PLAY] または [-, ON]

ARR PLAY画面の最下行にある8つのフィールドでは、バッキング・トラックと高音側、低音側の鍵盤をミュートすることができます。



該当するトラックやキーボードをミュートすると、白い横線が表示されます。これがミュート・ボタンです。トラックのミュートを解除するとPLAY表示に、また高音側、低音側キーボードのミュートを解除するとON表示に切り替わります。

各トラック、キーボードに対応するカーソル・キーを押すたびに、ミュート、解除が切り替わります。

TRACK PARAM 1 (トラック・パラメータ1)

Arrangement Playモードのページ画面2には、基本的なトラックに関するパラメータが入っており、6つのバッキング・トラック各々に対し、プログラムの選択、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベルを設定します。

ARR:11 2:TRACK PARAM 1▶Program							
▶DRUM:	C1	GM Kit	V100	PRG	C3	D0	
PERC:	W16	Perc Kit	V100	PRG	C3	D0	
BASS:	A52	Deep Bass	V100	CNT	C3	D1	
ACC1:	A11	Piano	V100	CNT	C3	D1	
ACC2:	A43	JazzGuitar	V100	CNT	C3	D1	
ACC3:	A86	Brass	V100	CNT	C3	D1	

A	B	C	D	E	F	G	H

このうち、Program、Volume、Panpotの各パラメータは、新しいスタイルを選んだ時に自動的に変わるように設定することもできます。詳細は、本書1-4ページをお読みください。

プログラム [A11...Dr8]

対応するトラックで演奏するプログラムを選びます。
現在のプログラム選択を変更したい場合は、プレイヤーズ・ガイドの3-1ページと3-2ページに説明したように、VALUEコントロールかPROGRAMキーを使って行ってください。

V (ボリューム) [0...127]

対応するバッキング・トラックのボリュームを設定します。
0に設定すると音は聞こえません(ただしその場合でも*ii*の同時発音数をいくらか消費することになります)。最高の127に設定すると、そのプログラムのLevelパラメータで設定した最大レベルまでボリュームが上がります。(本書6-7、6-9ページ参照。)

パンポット [OFF, L15...L1, CNT, R1...R15, PRG]

各トラックのステレオ音像の定位を設定するパラメータです。チャンネルA、Bからエフェクトシステムに入力される信号のレベルを調整します。(このチャンネル、およびエフェクトシステムとの関係については、第7章の「エフェクト」の「エフェクト・プレースメント」のページをお読みください。)
CNT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へのトラック出力がオフになります。また、PRG設定では、それぞれのプログラムのPanpotパラメータ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。(本書6-8、6-9ページ参照。)

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からエフェクトシステムへ送られるバッキング・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に設定すると、それぞれのプログラムのパラメータで指定されているエフェクト・センド・レベルがそのまま用いられるようになります。
エフェクト・センド・チャンネルの働きとステレオ・チャンネル(AとB)との関係については、本書7-52~7-54ページをお読みください。

TRACK PARAM 2 (トラック設定)

Arrangement Playモードのページ画面3には、バックキック・トラックに関するその他のパラメータが入っています。各トラックの出力先を選ぶだけでなく、ベース・トラック、アカンパニメント・トラックを演奏するオクターブも調整することができます。

ARR: 11 3: TRACK PARAM 2							
DRUM:	Out=	BOTH					
PERC:	Out=	BOTH					
BASS:	Out=	BOTH	Octave=	+0	Wrap-Around=	STY	
ACC1:	Out=	BOTH	Octave=	+0	Wrap-Around=	STY	
ACC2:	Out=	BOTH	Octave=	+0	Wrap-Around=	STY	
ACC3:	Out=	BOTH	Octave=	+0	Wrap-Around=	STY	
	A	B	C	D	E	F	G H

ドラム・トラックとパーカッション・トラックにはないOctaveパラメータとWrap-Aroundパラメータを除き、このページにある3つのパラメータは、全てのバックキック・トラックで同じです。そのため、説明は1回だけに省略します。

Out (トラック・ステータス) [OFF, INT, EXT, BOTH]

アレンジメント演奏中に、該当するバックキック・トラックのデータを演奏するか、それとも送信するかを選択します。

このパラメータをOFFに設定したトラックは全く演奏されません。INTを選択すると、トラックのデータがi本体内の音源に送られますが、MIDI OUTからデータは送出されません。

トラック・データをi本体が演奏せずに外部音源に送りたい場合は、EXTに設定します。また、BOTHに設定すると、データは本体内の音源と接続した外部音源の両方に送信されます。これが標準的な設定と言えます。

Octave (オクターブ) [-2...+2]

ベース・トラックとアカンパニメント・トラックを演奏するオクターブを最大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。

Wrap-Around (ラップアラウンド) [STY, 1...12]

対応するトラックの音を1オクターブ下げるピッチ (本書2-5ページで説明するKeyパラメータを使って、スタイルの各コード・バリエーションごとに設定したルート (基音) に対するピッチ) を設定します。これにより、コード進行によって、バックキック・トラックの音域が不自然に高くなるのを防ぐことができます。

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

☞ トラックごとに異なるラップアラウンド・ポイントでトライ!

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と、コード進行がさらに自然になります。もしもこれをすべて同一の値にすると、演奏中にすべてのバックキック・トラックが同じ箇所ですべて1オクターブ下がることになり、おかしな効果が生まれてしまいます。

アレンジメントのラップアラウンド・ポイントを選ぶ時に、1つのトラックだけを聴いて (ページ画面1のボタンを使って他のトラックはすべてミュートさせます)、実際の演奏で使うコード進行で弾きながら、ラップアラウンド・ポイントをいろいろ試してみます。これを各トラックごとに行っていくと、自然な響きのアレンジメントが得られるはずですよ。

ARRANGEMENT PARAMETERS 1 (アレンジメン ト・パラメータ1)

Arrangement Playモードのページ画面4には、2つのキーボード・ティンバー、KBD1とKBD2の基本パラメータが入っています。また、キーボード・アサイン・モードがマニュアル・ドラムの時の初期設定のドラム・プログラムと、コードラッチ機能の初期設定もここで調整します。

ARR:11 4:ARR PARAM 1 ▶Volume																							
KBD1:	U100	CNT	C Level=5	D Level=3																			
	Vel Window=001	▶127	Damper:ENABLE																				
KBD2:	U100	CNT	C Level=3	D Level=1																			
	Vel Window=001	▶127	Damper:ENABLE																				
Manual Drum: Dr11 GM Kit																							
Chord Latch:OFF																							
<table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td> </tr> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td> </tr> </table>								A	B	C	D	E	F	G	H								
A	B	C	D	E	F	G	H																

画面1行目と2行目にはKBD1パラメータ、3行目と4行目にはKBD2パラメータがあります。このパラメータ群は両ティンバーとも同じなので、説明は1回に省略します。

V (ボリューム)

[0...127]

対応するキーボード・ティンバーのボリュームを設定します。

0に設定すると音は聞こえません。最高の127に設定すると、そのプログラムのLevelパラメータで設定した最大レベルまでボリュームが上がります。(本書6-7、6-9ページ参照。)

☞ トラックのミュートはミュート・ボタンで!

上述したように、Volumeパラメータを0に設定しても、そのキーボード・ティンバーはある程度の同時発音数を使ってしまいます。このため、何らかの理由でキーボード・ティンバーを聞こえなくしたい場合は、アレンジメント・プレイ画面のページでミュート・ボタンを使うことをおすすめします(本書1-7ページ参照)。

パンポット

[OFF, L15...L1, CNT, R1...R15, PRG]

各ティンバー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からエフェクト系統に入力される信号のレベルを調整します。

CNTに設定すると、そのティンバー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へのティンバー出力がオフになります。また、PRG設定では、それぞれのプログラムのPanpotパラメータ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。(本書6-8、6-9ページ参照。)

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ティンバー信号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に設定すると、それぞれのプログラムのパラメータで指定されているエフェクト・センド・レベルがそのまま用いられるようになります。(本書6-8、6-9ページ参照。)

エフェクト・センド・チャンネルの働きとステレオ・チャンネル(AとB)との関係については、本書7-52~7-54ページをお読みください。

Vel Window Bottom (ベロシティ・ウィンドウ・ボトム) [001...127]

キーボード・ティンバーが発音する時のベロシティの最小値を設定します。キーボード・アサイン・モードをレイヤー・モードにして演奏するときは、下記のベロシティ・ウィンドウ・トップと併用して、2つのキーボード・ティンバーをベロシティ・スイッチやレイヤーで組み合わせることができます。

たとえば、KBD1のベロシティ・ウィンドウ・トップを100、KBD2のベロシティ・ウィンドウ・ボトムを101にすると、ギターミュートサウンドとピックサウンドを使っているとしたら、ギタリストがミュート奏法とオープン奏法を切り替えながら演奏している効果を生み出すことができます。

また、それぞれのティンバーのベロシティ・ウィンドウが、互いに重なり合うように設定することで、レイヤー効果を出す手もあります。たとえば、1つのティンバーでは常にピアノを演奏し、もう1つのティンバーでは強く弾いたときだけオルガンのサウンドを追加する、という具合です。

Vel Window Top (ベロシティ・ウィンドウ・トップ) [001...127]

キーボード・ティンバーが発音する時のベロシティの最大値を設定します。上記のベロシティ・ウィンドウ・ボトムと組み合わせて使うことができます。

☞ 鍵盤でもパラメータが設定できます！

該当するキーボード・ティンバーに対応するカーソル・キーを押したまま、設定したいベロシティでの鍵盤を設定したいベロシティで弾いても、このベロシティ・ウィンドウを設定することができます。

Damper (ダンパー)**[DISABLE, ENABLE]**

キーボード・ティンバーのダンパー・スイッチを無効にします。

たとえばオルガンとピアノのプログラムで演奏する時、オルガン側のダンパーを無効しておけば、オルガンの音には影響なくピアノ音にサステインをかけることができます。

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、サウンドがホールドしないようにすることもできます。(コード・ラッチ機能の詳細は、下記のChord Latchパラメータの説明をお読みください。)

Manual Drum (マニュアル・ドラム)**[Dr11...Dr36]**

今、選ばれているアレンジメントの初期設定のマニュアル・ドラム・プログラムの番号とネームを表示します。

20個のドラム・プログラムのうちいずれかを選びます。**M.DRUMS**キーを押してキーボード・アサイン・モードをマニュアル・ドラムに切り替えると、ここで選んだプログラムがKBD1として設定されます。(このモードの詳細については、プレイヤーズ・ガイドの1-11ページをお読みください。)

Chord Latch (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・ラッチとは、ダンパー・スイッチを使ってコードを固定させる機能で、アレンジメントのコード設定(ページ画面1にある設定)を変えずにキーボードでコードを弾くことができます。

コード・ラッチ機能を使う場合、片方または両方のティンバーに対してダンパー・スイッチがホールド・ペダルのような動作をしてしまうのを避けたい時は、上記で説明したように、Damperパラメータを使います。

ARRANGEMENT PARAMETERS 2 (アレンジメント・ パラメータ2)

Arrangement Playモードのページ画面5では、ページ画面1で選んだスタイルをアレンジメントがどのように再生するかを設定します。最初の3行にはドラム・トラックの演奏を調整するパラメータがあり、残りのパラメータは、各フィルインの後に*i*が演奏するスタイル・バリエーションを指定します。

ARR:11 5:ARR PARAM 2							
Kick Designation: <input checked="" type="checkbox"/>				Snare Designation:A			
Default Drum Mapping:							
VAR1=5		VAR2=6		VAR3=8		VAR4=7	
Variation Change by Fill 1: 1↔2							
Variation Change by Fill 2: 3↔4							
A	B	C	D	E	F	G	H

バリエーション・チェンジ・パラメータには2種類、Fill1とFill2があります。

Kick Designation (キックの割当)

[A...D]

選択したスタイルの中でキック・ドラムとして使うインスト(楽器音)を選択します。

設定	発音(ドラム・マップ2~8使用時)
A	キック1(C2)
B	キック2(B1)
C	キック3(G1)
D	キック4(E1)

この表は、そのスタイルのキック・ドラムのパートにキック1を使った場合のもので、その他のキック・サウンドを使ったスタイルでは、この対応関係は異なります。詳細は、本書C-6ページのキック/スネア割当表をご覧ください。

各インストの実際のサウンドは、ドラム・プログラムの選択によって異なります。

ドラム・マップ1(パーカッション・マップ)使用時には、このパラメータは無効となります。

Snare Designation (スネアの割当)

[A...D]

選択したスタイルのスネア・ドラムとして使うインストを選択します。

設定	発音(ドラム・マップ3~8使用時)
A	スネア1(D2)
B	スネア2(E2)
C	スネア3(A1)
D	スネア4(F1)

この表は、そのスタイルのスネア・ドラムのパートにスネア1を使った場合のもので、その他のスネア・サウンドを使ったスタイルでは、この対応関係は異なります。詳細は、本書C-6ページのキック/スネア割当表をご覧ください。

各インストの実際のサウンドは、ドラム・プログラムの選択によって異なります。

ドラム・マップ1(パーカッション・マップ)またはドラム・マップ2(スネアなし)使用時には、このパラメータは無効となります。

VAR1...VAR4 (デフォルト・ドラム・マッピング) [1...8]

この4つのパラメータは、アレンジメントの各バリエーションにおいて基準となるドラム・マッピングを選択します。各バリエーションで演奏したいドラム・マップの番号を設定してください。

DRUM MAPSキーを押してからマニュアルで好きなドラム・マップの番号を選ぶと、このデフォルト設定が無効になります。プレイヤーズ・ガイドの1-10ページをお読みください。

選んだドラム・マップの番号が、アレンジメント・プレイのページ画面1のDRUMフィールドに現れます。詳細は、本書1-5ページを参照してください。

Variation Change (バリエーション・チェンジ)**[OFF, →1...→4, 1←→2...3←→4, UP, DOWN]**

フィルインを演奏したあとに、どのバリエーションに切り替わるようにするかを指定します。

フィルイン演奏前と同じバリエーションを続けたい場合は、**OFF**に設定します。一方向のみの矢印がついた設定では、同じバリエーションが常に選択されます。たとえばフィルに→2を設定すると、フィルイン演奏後は常にバリエーション2が選択されます。

両方向の矢印設定では、2つのバリエーションが交互に選択されます。たとえば、バリエーション2の演奏中に、バリエーション・チェンジが2←→3に設定されたフィルを入れると、次にバリエーション3が演奏されます。同じフィルをもう一度入れると、今度はバリエーション2に戻ります。ただし、バリエーション1か4の演奏中にフィルを入れても、同じバリエーションが繰り返されます。

UPと**DOWN**設定では、各フィルイン後に1つ前後のバリエーションが順次選択されます。つまり、バリエーションが順に変わってまた元の番号に戻ってきます。たとえば、バリエーション4の演奏中に、**UP**に設定されているフィルを入れると、フィルイン演奏後にバリエーション1に切り替わります。

EFFECT (エフェクト)

Arrangement Playモードのページ画面6では、2系統のデジタル・シグナル・プロセッサを使って、アレンジメントにエフェクトをかけます。この2系統のプロセッサは同時に2種類のエフェクトをかけられるので、アレンジメントを演奏するプログラムに様々な効果を加えることができます。

ARR:11 6:EFFECT		Effect Type	
FX1 06:Live Stage	:ON	Mod:NONE	I+00
2.0 P020 E60 HD20		L+03 H+00	+60:40
FX2 24:Symphonic Ens	:ON	Mod:NONE	I+00
M90		L+00 H+00	+50:50
[PARALLEL3] FX1:L3	R3	FX2:L4	R4

A	B	C	D	E	F	G	H

アレンジメントの演奏するプログラムはすべて、この画面で設定したエフェクトを使います。ただし、Arrangement Playモードで選んだエフェクト設定は、Programモードでプログラムに割り当てた設定とは異なるので、アレンジメントにエフェクトを割り当てる前にProgramモードに入ってプログラムを試聴すると、特に、あまり一般的ではない設定のエフェクトについては、期待通りのサウンドが出ないことがあります。

このため、一番簡単な方法は、まずアレンジメントのエフェクトを選んだ後、Arrangement Playモードでプログラムを試聴することです。それでも満足できない場合は、少々込み入った手段を取るようになります。つまり、Programモードで試聴してから、必要に応じて2系統のエフェクトを使ってエフェクト設定を行います。これによって、プログラムで使用している各々のエフェクトを最大限に忠実に再生できます。

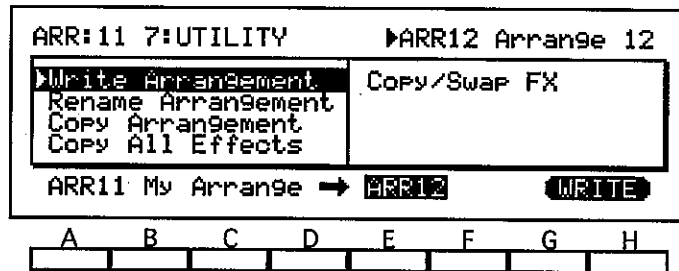
3つ目の手段は、レコーディング・エンジニアの多くが使っているのと同じ様な方法を取ることです。まずエフェクトを全くかけない生の音質のプログラムをいくつか試聴します。次にこれらをトラックとキーボード・ティンバーに割り当て、少しずつエフェクトを加えていって、各プログラムのベストの音色が出せるような独自のエフェクト設定をすることです。

全く新しいスタイルをアレンジメント用に創作している場合は、この最後の手段が一番便利でしょう。Edit Styleモードは常にエフェクトをかけずにプログラムを演奏するので、トラック録音する時と同じ状態でプログラムを聴くことができます。

Arrangement Playモードのエフェクト画面は、Backing Sequenceモード、Programモード、Songモードと同じです。画面内容はそれぞれ該当する章をお読みください。また、エフェクト設定についての詳細は、第7章を参照ください。

UTILITY (ユーティリティ)

Arrangement PlayモードのUTILITYページ画面には、アレンジメントをエディットするとき
に便利なユーティリティ機能がいくつか入っています。最初の2つの機能は、アレンジメン
トをセーブし名前を付けます。残りの3つの機能は、アレンジメント間や一つのアレンジメン
ト内で設定をコピーすることによって、時間節約に役立ちます。



ここで説明する機能の設定はすべて、画面の最下行で行います。カーソル・キー(A~H)で
設定内容を選択します。[WRITE]や[COPY]などのコマンドはLCD上に反転表示されます(本
書の説明ではカッコ([])内表示を使っています)。コマンドを選ぶと、該当操作が実行さ
れます。

Write Arrangement (ライト・アレンジメント)

機能

エディットしたアレンジメントを、*i*本体のメモリ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、*i*はこのモードの全部で7枚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
時点での状態も記憶します(ただし、SYNCHRO START/STOPキーとTEMPO LOCKキーおよ
びENSEMBLEキーは記憶されません)。

まず、カーソル・キーEの上に、記憶させたいデータの番号を入力します。すると、その番
号ですでに記憶されているアレンジメントのタイトルが画面右上に表示されます。ここで
重要なのは、このアレンジメントがもう必要ないこと、またはそのコピーがほかに保存し
てあることをしっかり確認することです。というのは、ライト・アレンジメント機能を実
行することによって、元のデータが消えてエディット後のアレンジメントのデータに置き
替わるからです。

このまま記憶させてよいのであれば、[WRITE]を押します。*i*は機能を実行してよいか確認
を求めた後、データを記憶します。

GlobalモードでArrangement Protectパラメータがオンになっていると、この機能は使えませ
ん。詳細は、本書8-14ページをお読みください。

☞ もう一つのライト機能

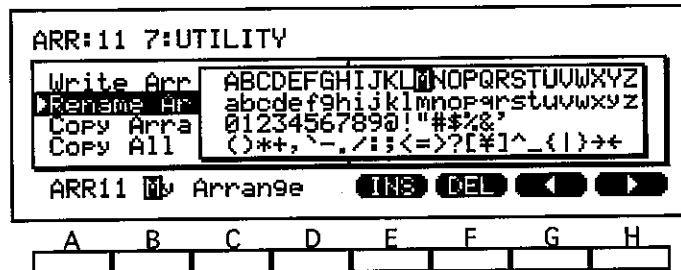
ライト・アレンジメント機能に代わるものとして、単にREC/WRITEキーを押して現在の番
号のままアレンジメントを記憶させる方法があります。詳細は、本書1-17ページをお読み
ください。

Rename Arrangement (リネーム・アレンジメント)

機能

現在エディットしているアレンジメントのタイトルを変更する機能です。全部で10文字まで使えます。

この機能を選ぶと、現在のアレンジメントのタイトルが画面最下行カーソル・キーB、C、D上に現れます。これを新しいタイトルに変更するには、プレイヤーズ・ガイドの3-7ページの手順に従ってください。



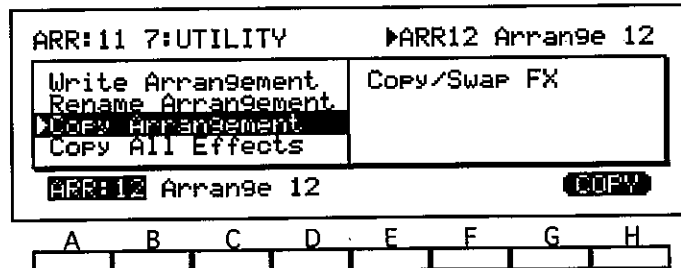
ここでタイトルを変更するためにわざわざボタンを押したりなどの操作を「実行」する必要はありません。アレンジメントのタイトルは一種のパラメータなので、前頁で説明したようにライト・アレンジメント機能でアレンジメントを記憶させる時に、タイトルも、Arrangement Playモードの他の画面での設定内容と一緒に、*i*本体に記憶されます。

Copy Arrangement (コピー・アレンジメント)

機能

別のアレンジメントの設定をすべて、現在エディットしているアレンジメントにコピーする機能です。ライト・アレンジメント機能で記憶できる設定をすべてコピーします。

まずコピーしたいデータのあったアレンジメントを選ぶと、その番号とタイトルが画面最下行、カーソル・キーA～Dの上に表示されます。



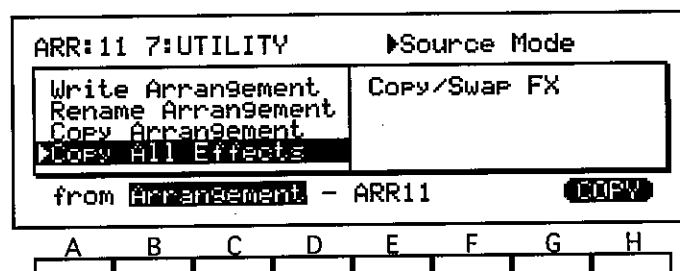
コピー元のアレンジメントを選んだら、[COPY]を押します。*i*は実行してよいかどうかの確認を求めた後、コピーを実行します。

Copy All Effects (全エフェクトのコピー)

機能

アレンジメント、パッキング・シーケンス、ソング、プログラムのエフェクト設定を、エディット中のアレンジメントにコピーします。

この機能の使い方は、まずカーソル・キーBまたはCでコピーしたいエフェクト・パラメータのデータのタイプを選択し、カーソル・キーEの上でアレンジメント、パッキング・シーケンス、ソング、プログラム等のナンバーを選択します。



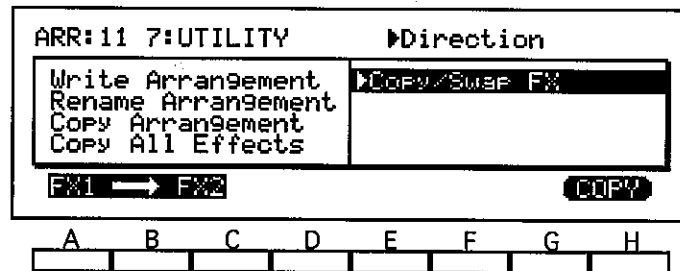
選択内容がよければ[COPY]を選びます。*i*は実行内容の確認を求めた後で、コピー操作を実行します。

Copy/Swap FX (エフェクトのコピー／入れ替え)

機能

エディット中のアレンジメントの設定でのエフェクトのパラメータ値をコピーしたり交換したりする機能です。

使い方は、まずエフェクト・データをコピーする方向を選びます。1方向を指している矢印では、全く同じ設定のエフェクトが2つできることになります。両方向に向いた矢印では、エフェクト1のデータがエフェクト2のデータと交換されます。



選択内容を確認したら、[COPY]か[SWAP]を押します。*ii*は操作実行の確認を求めた後でコピーまたは交換操作を実行します。

ライト

機能

万一誤って別のモードへ切り替えたり他のアレンジメントを選んだりすると、せっかくの変更内容が永久に消えてしまうので、アレンジメントはこまめに記憶させることをおすすめします。

上述のライト・アレンジメント機能でもライト操作はできますが、たびたびユーティリティ・ページに移動するのは面倒です。そこで、もう一つのライト機能を使えば、現在のアレンジメントをそのまま同じ番号に記憶させることができます。

方法は、**REC/WRITE**キーを押すだけです。*ii*はライト機能を実行してよいか確認を求めますので、保存する場合はEかF (YES) を、保存しない場合はGかH (NO) を押してください。

この機能によって、**Arrangement Play**モードの7枚のページ画面で行った設定だけでなく、アレンジメントをコントロールするフロント・パネル・キーすべての現時点での状態も記憶されます(ただし、**SYNCHRO START/STOP**キーと**TEMPO LOCK**キーおよび**ENSEMBLE**キーは記憶されません)。保存先のアレンジメントの番号を選ばないというだけで、その他はすべてライト・アレンジメント機能と全く同じです。

Globalモードで**Arrangement Protect**/パラメータがオンになっていると、この機能は使えません。詳細は、本書8-14ページをお読みください。

第2章

Edit Style

(エディット・スタイル・モード)

*ii*のEdit Styleモードでは、10種類のエレメントから構成されるスタイルをレコーディングします。このエレメントとは、コードでトリガーするサブ・バリエーションをそれぞれ6つ持つ4つのバリエーション、2つのサブ・バリエーションをそれぞれ持った2つのイントロ、2つのエンディング、そして2つのフィルインすべてを指します。これらのエレメントすべてには、最高6つまでのバックイング・トラックを組み込むことができます。バックイング・トラックとは、ドラム、パーカッション、ベース、および3つのアカンパニメントの各パートのことで、最長16小節まで設定することができます。

スタイルは鍵盤を演奏しながら録音することができます。これをリアルタイム・レコーディングと呼びます。また、ステップ・レコーディングと呼ばれる方法を使えば、各ステップごとに録音していくこともできます。もう一つの方法は、各スタイルごとに最高100種類のパターンを録音し、これをスタイルのトラックに割り当てていくことです。これはパターン・レコーディングと呼ばれ、スタイル内で繰り返し使われるような短いフレーズを録音する時、メモリ容量を節約するのに役立ちます。

Edit Styleモードのパラメータと機能は6つのページ画面に分かれており、本章でその概略を説明します。ページ画面の切り替えは、PAGE+キーかPAGE-キーを使うか、EDIT STYLEキーを押しながら進みたい画面のナンバーに相当するDATA ENTRYキーを押します。

パラメータをエディットする一般的な手順とユーティリティ機能については、プレーヤーズ・ガイドの第3章で、またスタイルの録音とエディットについては、アプリケーション・ガイドの第7章で説明しています。

*ii*のシーケンス・メモリには最高12種類のユーザー・スタイルとそのパターン、最高16,000ステップ×3バンク分のシーケンス・データが入ります。このメモリは電池でバックアップされているので、*ii*の電源スイッチをオフにしても、メモリ内容は保持されます。

スタイルの録音やエディットをしている時にCOMPAREキーを押すと、最後に行った操作、変更が新しく録音したトラックであっても、エディット機能を使った小さな変更であっても、それがキャンセル(アンドウ)されます。このキーをもう一度押すと、変更内容が取り戻されます。こうして、COMPAREキーで変更内容をチェックすることができます。

コンペア機能は、使用できるメモリ容量の大きさによっては使えないことがあります。(SongモードとBacking Sequenceモードで使用するシーケンス・メモリの一部を借りるからです。)大きな変更を行ったあとでデータを比較するメモリ容量が十分でない場合は、その旨をあらかじめ警告するメッセージが現れます。変更した結果が気に入らない場合に元のデータがすぐに使えるよう、現在のデータをあらかじめディスクにセーブしておくといいでしょう。

Edit Styleモード の機能

この表は*ii*のEdit Style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	タイトル	内 容	本書の該当ページ
1	REALTIME	トラック・プログラム、ボリューム、パン設定	2-3
		スタイル・エレメント・ポインター、レングス、キー(調)	2-4~2-6
		トラック、テンポ、ビート、レコーディング・コントロール	2-7~2-8
2	STYLE PARAMETER	ラップアラウンド・ポイント、ノート・リトリガー、テンション設定	2-9~2-10
3	CHORD VARIATION TABLES	コード・バリエーションの割当	2-11
4	EDIT	ステップ・レコーディング	2-12
		イベント・エディット	2-12~2-13
		スタイルの消去	2-13
		スタイルのコピー	2-13
		トラックの消去	2-14
		トラックのコピー	2-14
		スタイルのリネーム	2-15
5	EDIT TRACK	クオンタイズ	2-16~2-17
		シフト・ノート	2-17
		キー・トランスポーズ	2-18
		ベロシティの修正	2-18~2-19
		パターンのブット/コピー	2-19~2-20
		小節の削除	2-20
		小節の消去	2-21~2-22
		ゲット・フロム・ソング	2-22
6	PATTERN	リアルタイム・レコーディング	2-23
		ステップ・レコーディング	2-24
		イベント・エディット	2-24~2-25
		パターン・パラメータ	2-25
		パターンの消去	2-25
		ゲット・フロム・トラック	2-25~2-26
		パターンのバウンス	2-26
		パターンのコピー	2-26

REALTIME (リアルタイム)

Edit Styleモードの最初の画面には、リアルタイムでのスタイル録音操作のほとんどに必要な設定があります。画面最初の4行では、スタイルのトラックそれぞれの基本パラメータを変更します。

スタイル・ナンバーとスタイル名 プログラム・ナンバーとプログラム名

STYLE:U11 UsrStyle11 ▶D11 GM Kit							
DRUM	BEAT	BASS	DRUM	DRUM	DRUM		
D11	D16	A52	A11	A43	A86		
U100	U100	U100	U100	U100	U100		
PRG	PRG	CNT	CNT	CNT	CNT		
STYLE:U11	VAR1	CV1	LEN04	C			
DRUM	J=120	M--	4/4	HI	OFF		
A	B	C	D	E	F	G	H

プログラム・パラメータ
 ボリューム・パラメータ
 パンポット・パラメータ
 スタイル・エレメント・ポインター、レンジス、キー
 トラック、テンポ、ビート、レコーディング・コントロール

このページ画面の最後の2行には、スタイル・エレメント・ポインターと、リアルタイムでスタイルを録音するときを使う大切な設定がいくつか入っています。これらについては、次の項で説明します。

プログラム [A11...Dr36]

各トラックが演奏する初期設定のプログラムを選びます。選んだプログラムの番号と名前が、画面右上にパラメータ・ネームの代わりに表示されます。

このプログラム選択を変更するには、プレーヤーズ・ガイドの3-1~3-2ページで説明したように、VALUEコントロールかPROGRAMキーを使ってください。

V (ボリューム) [0...127]

各トラックのボリュームを設定します。

トラックの音量を0にすると、音は全く聴こえません(ただしその場合でもMの同時発音数はいくつか消費することになります)。最高の127に設定すると、そのプログラムのLevelパラメータで設定した最大レベルまでボリュームが上がります。(本書6-7~6-9ページ参照)

パンポット [OFF, L15...L1, CNT, R1...R15, PRG]

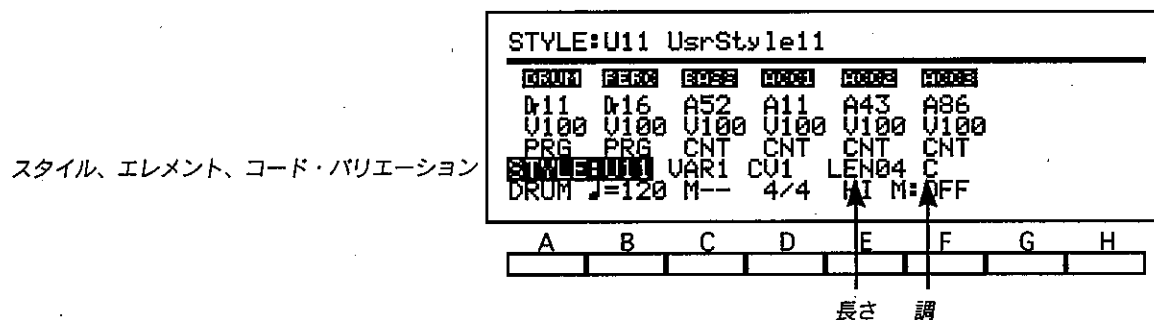
各トラックのステレオ音像の定位を設定します。

CNT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へのトラック出力がオフになります。またPRG設定では、それぞれのプログラムのパンポット・パラメータ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。(本書6-8~6-9ページ参照)

スタイル・エレメント・ポインターとスタイルの長さ

Edit Styleモードの5行目の最初のパラメータは、現在のスタイルの選択を変更します。それ以外のパラメータでは、スタイル・エレメントの選択、録音するコード・バリエーションを選択し、そのコード・バリエーションの長さや調を指定します。



録音を始める前に、まず各コード・バリエーションの長さや調に特に注意して、スタイルの構造を入念に組み立てておくことをお勧めします。すでにデータの入っているコード・バリエーションの長さや調を変更することもできますが、しっかり計画を立てれば避けられるはずの面倒なエディット作業を繰り返すことにもなりかねません。

STYLE (スタイル)

[U11...U24]

録音するユーザー・スタイルを選択します。

現在選択されているスタイルの番号と名前が画面左上に表示されます。本書2-15ページで説明するRename Style (リネーム・スタイル) 機能を使えば、この名前を変更することもできます。

スタイル・エレメント

[VAR1...FIL2]

録音するスタイル・エレメントを指定します。4つのバリエーション (VAR1~VAR4)、2つのイントロ (INT1とINT2)、2つのエンディング (END1とEND2)、2つのフィルイン (FIL1とFIL2) から選択できます。

☛ トランスポートされていないエレメントに注意!

各スタイルにある2つのエレメント (INT1とEND1) は通常、鍵盤から手を離れた状態で使うため、*i1*のノート・トランスポート・テーブルでは処理されません。これらのエレメントの途中でコードを変更しようとすると、思いがけない音が出る場合があります。

このため、これらのエレメントのシーケンスを録音する時、他のエレメントとは違って、コード進行に合わせて作っていく心配は無用です。自分の思っている通りに弾いてください。これを複数のソングに使う場合は、違うメロディーラインでも合うような、くせのない一般的なサウンドを心がけ、同じ音の繰り返しを避けるようにします。

コード・バリエーション

[CV1...CV6]

選択されているスタイル・エレメントで録音したいコード・バリエーションを選びます。バリエーションを録音するときは6種類 (CV1~CV6)、イントロ、エンディング、フィルインを録音するときは2種類 (CV1とCV2) のいずれかを選択します。

LEN (レングス)

[1...16]

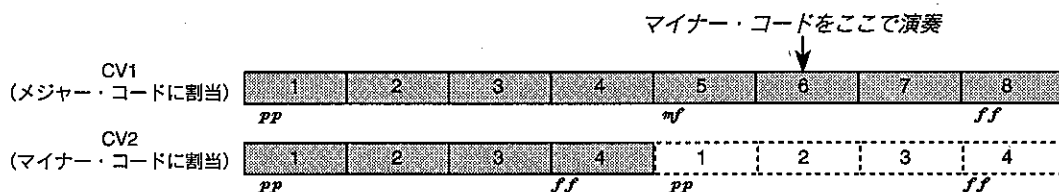
録音する各コード・バリエーションの長さを最高16小節まで設定します。コード・バリエーションのトラックはすべて同じ長さとなります。

☛ コード・バリエーションの長さ変更

1つのスタイル・エレメントの中で、コード・バリエーションそれぞれを異なる長さに設定することができます。ただし、そのようなエレメントを演奏中にコードを変更すると、思わぬ結果になることがあります。

たとえば、INT1のコード・バリエーションを2種類録音したとします。まず1つめは、CHORD VARIATION TABLESページ画面(本書2-11ページ)でメジャーのコードに割り当てたものが8小節の長さ、もう1つはマイナーのコードを使ったもので4小節の長さになっています。

イントロをメジャーのコードで弾いてからマイナーに切り替えると、CV2の演奏が始まる小節は、そのコード変更のタイミングに左右されます。CV1の最初の4小節はCV2の4小節に相当します。CV1の後半の4小節は、次の図でもわかるように、この対応を繰り返します。



従って、イントロの6小節目の頭でマイナーのコードに変更すると、iiはCV2の2小節目に切り替えます。CV1が小節5で盛り上がっていくと、CV2への切り替えが唐突に聴こえるかもしれません。

このような問題を避けるにはかなり手の込んだプログラミングが必要なので、一つのスタイル・エレメント内でのコード・バリエーションはすべて、長さを同じにすることをお勧めします。

録音したコード・バリエーションの長さの変更

すでに録音データの入ったコード・バリエーションの長さを変更することも可能です。つまり、コード・バリエーションを長くして、データを追加します。

コード・バリエーションを短くすると、変更量だけ切り捨てられます。8小節のコード・バリエーションを録音してから4小節にすると、あらかじめ4小節で録音したかのように、バリエーションをループします。

けれども、iiは切り捨てた小節を保存しているので、コード・バリエーションを元の長さに戻すこともでき、その際もう一度録音する必要はありません。一つのスタイル・エレメントを基に長いエレメントと短いエレメントを作るときに便利です。

調

[C...Bm]

このパラメータは、選択したコード・バリエーションの調として、メジャー、マイナーを設定します。コード・バリエーション内のすべてのトラックが同じ調になります。

各トラックに録音するデータに一番合う調を注意して選んでください。というのは、ノート・トランスポーズ・テーブルがこのデータを処理する時に、この設定を基準にしているためです。適切でない調を選ぶと、スタイル演奏時に期待通りの音が出なくなります。

コード・バリエーション間での調の変更

コード・バリエーションによって異なる調を設定することができます。各コード・バリエーションの調設定が録音するデータに合っている限り、スタイルは期待通りに演奏されるはずですが。

ただし、異なる調を使っているということによって、Edit Styleモード(本書2-9ページ)またはArrangement Playモード(本書1-9ページ)で行ったラップアラウンド・ポイント設定の効果が予期しにくくなります。このため、各スタイルを通して1つの調で統一することをお勧めします。(この理由から、iiのプリセット・スタイルはCメジャーまたはCマイナーという基本的な調で録音されています。)

録音したコード・バリエーションの調設定の変更

必要ならば、すでにデータの入っているコード・バリエーションの調設定を変更することができます。ただし覚えていて欲しいのは、変更によって、iiのミュージック・プロセッサ

によるデータの解釈が変わってきます。その結果、興味深いサウンドにもなれば、とんでもない音にもなります。

コード・バリエーションの調を変更する必要があるのは、本書2~18ページで説明するKey Transpose (キー・トランスポーズ) 機能を使ってメジャーからマイナーまたはその逆にデータをトランスポーズした場合です。

特別な理由があるのでなければ、本来はあるメジャーから別のメジャー、またはあるマイナーから別のマイナーにトランスポーズする必要はありません。というのは、演奏しながら、iiのノート・トランスポーズ・テーブルが簡単に移調してくれるからです。

テンポ、拍子、録音コントロール

Edit StyleモードのREALTIMEページ画面最下行にある初めの4つの設定は、録音トラック、スタイルのテンポ、現在のコード・バリエーションの拍子を指定します。残りの2つのパラメータは、リアルタイム・レコーディング中に使うクオンタイズ値の変更、メトロノームのオン/オフに使用します。

トラック、テンポ、拍子

STYLE:U11 UsrStyle11 ▶Tempo					
DRUM	PERC	BASS	ACC1	ACC2	ACC3
D11	D16	A52	A11	A43	A86
U100	U100	U100	U100	U100	U100
PRG	PRG	CNT	CNT	CNT	CNT
STYLE:U11 VAR1 CU1 LEN04 C					
DRUM	♩=120	M01	4/4	HI	M:OFF [ADD] [ERA]

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

録音コントロール

録音を始めると、画面右下に1組の機能ボタンが表示されます。これらを使って、録音している小節範囲から音符を消去します。パターン・レコーディング方法の詳細は、アプリケーション・ガイドの4-7ページで説明しています。

トラック

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

現在選択しているコード・バリエーションの録音トラックを指定します。

テンポ

[40...240]

スタイルの録音テンポを調整します。1分間に40~240ビートの間で設定できます。

ここで設定するテンポは、スタイルの初期設定の再生テンポにもなります。最初にスローなテンポで録音しておいて再生時にテンポを速くしたい場合に使うと便利です。録音中にテンポ・チェンジもできます。

外部クロックによるコントロール

GlobalモードのClock Source/パラメータ(本書8-6ページ)をEXTに設定すると、テンポのフィールドにEXTという表示が現れます。これは*iI*のテンポが接続されている外部シーケンサーのMIDIクロック・メッセージでコントロールされているということです。この場合、*iI*本体ではテンポを変更することはできません。

M (メジャー)

[1...16]

現在の小節を表示します。

START/STOPキーを押してスタイルの録音または再生を止めると、自動的にメジャー・ポイントがリセットされます。

ビート (小節)

[1/4...16/16]

現在の小節の拍子を表示します。

新しいスタイルの録音を始めるたびに、このビート・パラメータは初期値である4/4にリセットされます。REC/WRITEキーを押して録音に備えると、拍子の各桁がアスタリスク(星印)に変わります。

STYLE:U11 UsrStyle11 ▶Beat					
DRUM	PERC	BASS	ACC1	ACC2	ACC3
D11	D16	A52	A11	A43	A86
U100	U100	U100	U100	U100	U100
PRG	PRG	CNT	CNT	CNT	CNT
STYLE:U11 VAR1 CU1 LEN04 C					
DRUM	♩=120	M--	***	***	HI M:OFF

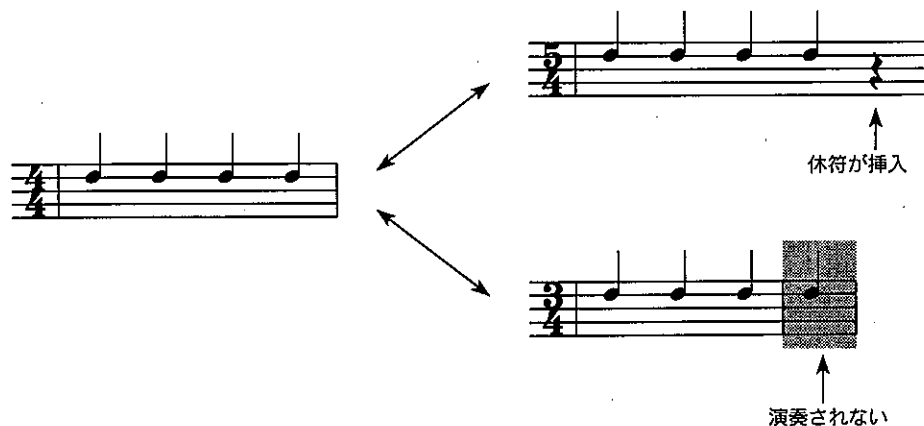
A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

START/STOPキーを押して録音を始める前に、拍子を選択してください(1/4~5/4、1/8~10/8、1/16~16/16)。選択しない場合は、4/4拍子で録音を行います。

トラック上の拍子の変更方法

Songモードと違って、コード・バリエーションの途中で拍子を変更することはできません。というのは、録音を止めるとメジャー・カウンターがリセットするからです。コード・バリエーションに拍子変更を入れたい場合は、本書2-12ページで説明するEvent Edit (イベント・エディット)機能で拍子を変更する必要があります。

コード・バリエーションにトラックを追加する時、その録音開始前に拍子を変更しなければ、*i1*は現在のトラックと同じ拍子を使って新しい追加データを録音します。すでに拍子変更が入っているトラックがあれば、新しいトラックはこの変更に従います。



うっかりビート・パラメータを変更して小節を短く切り捨ててしまったとしても、心配する必要はありません。*i1*は切り捨てられた小節のデータを保存しているので、元の拍子を使って新しいトラックを録音するか、イベント・エディット機能を使って拍子変更をすれば、他のトラックの拍子が元に戻ります。

録音中や再生中にビート設定を変更することはできません。

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、*i1*は4分音符あたり96の分解能(PPQN)でレコーディングします。

HI以外の設定では、録音データのタイミングが、ここで指定した一番近いタイミングに調整されます。たとえば、ここで♪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Edit Styleモードのページ画面5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。(クオンタイズ機能についての詳細は、本書2-16ページをお読みください。)

メトロノーム

[OFF, ON, REC]

どんな時にメトロノームの音が出るかを設定します。

OFFにするとメトロノームはまったく鳴りません。RECにすると録音中にメトロノームの音が出ますが、演奏中は鳴りません。ONにすると、録音中、演奏中ともに音が出ます。

STYLE PARAMETERS (スタイル・パラメータ)

Edit Styleモードのページ画面2には、ラップアラウンド・ポイントを設定し、ベース・トラックとアカンパニメント・トラックのリトリガー機能をオン/オフする、そしてアカンパニメント・トラックにテンションを附加する、以上3つのグループのパラメータがあります。

STYLE U11 2:STYLE PARAMETERS							
Wrap-Around Point:							
BASS=08	ACC1=08	ACC2=08	ACC3=08				
Note Retrigger:							
BASS=ON	ACC1=OFF	ACC2=OFF	ACC3=OFF				
Tension:							
	ACC1=ON	ACC2=ON	ACC3=ON				
A	B	C	D	E	F	G	H

アレンジメントのレベルでベースとアカンパニメントのラップアラウンド・ポイントを設定することもできます。アレンジメントでスタイルを使う時、アレンジメントのラップアラウンド・パラメータをSTYに設定しておくこと、この画面でラップアラウンド・ポイントにアクセスすることができます。(詳細は、本書1-9ページをお読みください。)

画面最下行のパラメータは、アカンパニメント・トラックにテンションを加えます。

Wrap-Around Point (ラップアラウンド・ポイント) [1...12]

本書2-5ページで説明したキー・パラメータで設定したスタイル・コードのルート音に関連して、対応するトラックが1オクターブ下げる音程を指定します。この結果、ルート音よりも高いコードで弾いたときに、バックイング・トラックの音域が不自然に高くなるのを防ぎます。

ルート音から半音を1ステップとして最高12ステップまでのピッチを、ベース・トラックとアカンパニメント・トラックのラップアラウンド・ポイントとして設定できます。

各トラックに異なるラップアラウンド・ポイントを設定

各トラックでラップアラウンド・ポイントに異なる値を設定すると、コード進行がさらに自然になります。もしもこれをすべて同一の値にすると、演奏中にすべてのバックイング・トラックが同時に1オクターブ下がることになり、おかしな効果が生まれてしまいます。

Note Retrigger (ノート・リトリガー) [OFF, ON]

コードを変更しても、ベース・トラックとアカンパニメント・トラックがプログラムされた音符で音を出したままにしていると、ダンパー・ペダルを踏みながら調和しないコードをいくつか弾いたときのように、一種の不協和音になってしまいます。

この問題を避けるには2つの方法があります。1つは、音を全部止めて無音状態にしてしまうこと、もう1つは新しく弾いたコードに合うようにピッチを変えることです。

ノート・リトリガー・パラメータは、各トラックごとにこの2つの選択肢のいずれかを選ぶことができます。トラックのノート・リトリガー・パラメータをOFFにすると、新しいコードを弾くたびにすでに音の出ているコード音は停止し、そのトラックのデータが新しい音符の演奏を指示するまでは無音状態となります。一方、このパラメータをONに設定すると、すべてのノートが停止し、弾いたコードに合った新しいノートが演奏されます。

ノート・リトリガーの長所と短所

ノート・リトリガー機能は、ベースとアカンパニメント・トラックがコード進行に対応するので便利な機能ですが、欠点もあります。それはUIのシーケンス処理容量がかなり必要になるということです。

これらの4つのトラック全てにノート・リトリガー機能をオンにして、同時発音数をかなり

使っているスタイルで頻繁にコード変更を行うと、コード変更の処理やスタイル・エレメントまたはコード・バリエーションの選択処理に遅れが見られることがあります。

これを避けるために、短い音符や速弾きの音符の入ったトラックはノート・リトリガーをオフにしておくといいでしょう。持続音の多いベース・トラックやアカンパニメント・トラックを優先させてください。

最終的に決める前に、まず各トラックを両方の設定で試してみてください。コード変更のタイミングによっては、ノート・トリガーをオフにした時に生じる突然の無音状態が逆にトラックによっては効果的である場合もあります。ご自分の音楽センスによって決めてください。

Tension (テンション)

[OFF, ON]

弾いたコードに入っているテンションをアカンパニメントに加えます。

3つのアカンパニメント・トラック各々につき別個にテンションをオンすることができます。*i*が認識するテンションについては、付録Cの認識コード表(本書C-2ページ)を参照ください。

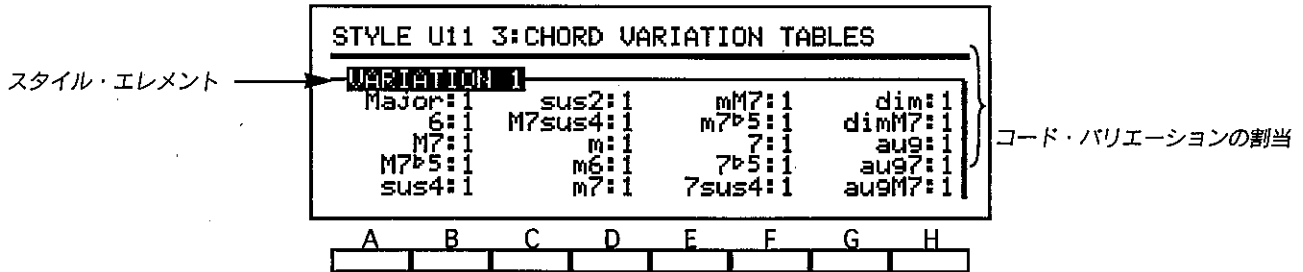
☞ 不要なテンションは避けよう！

テンションは注意深く適用すると、伴奏パートにとってはたいへん効果的です。しかし、上述したノート・リトリガー機能のように、テンションを加えると*i*に加わる負荷も大きくなります。このため、音楽的にテンションが不要なトラックはオフにしておくことをお勧めします。

CHORD VARIATION TABLES

(コード・バリエーション・テーブル)

Edit Styleモードのページ画面3では、*ii*が認識するコードにコード・バリエーションを割り当てる10種類のパラメータ・テーブルにアクセスできます。このコード・バリエーション・テーブルで、様々な*ii*のスタイル・エレメントのコード・バリエーションを割り当てます。



*ii*は20種類のコードを認識します。そのコードそれぞれに関する構成を、基音Cを例にとつて説明します。これらのコードは、付録Cの認識コード表(本書C-2ページ)にも記載されています。

スタイル・エレメント

[VARIATION 1...FIL 2]

エディットするコード・バリエーション・テーブルを選びます。

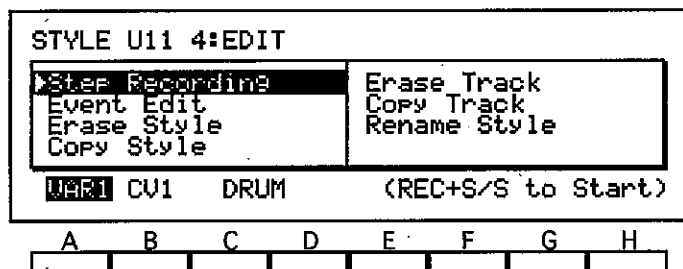
各表には10種類のスタイル・エレメントの1つの名前が入っています。4種類のバリエーション(VARIATION 1~VARIATION 4)、2種類のイントロ(INTRO 1~INTRO 2)、2種類のエンディング(ENDING 1~ENDING 2)、2種類のフィル(FILL 1とFILL 2)から選びます。

コード・バリエーションの割り当て

表の各フィールドで、その左にあるコードごとにコード・バリエーションを割り当てていきます。各コードに対して、4種類のバリエーションのうちのいずれかのテーブルをエディットする場合は、6種類のコード・バリエーション(CV1~CV6)の1つを選べます。またイントロ、エンディング、フィルインをそれぞれエディットする場合は、2種類のコード・バリエーション(CV1とCV2)のいずれかを選択します。

EDIT (エディット)

Edit Styleモードのページ画面4では、リアルタイムではなくステップごとにデータを録音し、録音したスタイル・データ内での個々のイベントをエディットします。このページにはスタイル全体や個々のトラックを消去したりコピーしたりするユーティリティ機能と、作成したスタイルに名前を付けるリネーム・スタイル機能もあります。



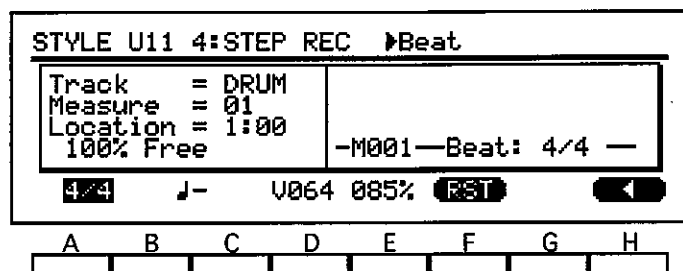
このページにある機能の多くは、スタイル・データの大きな部分を消去したり変更したりできます。この変更をCOMPAREキーでアンドウできるので、それを実行する時にHは通常確認を求めません。(ただし、元のデータをセーブするメモリが十分ない場合は、確認メッセージを表示します。)

Step Recording (ステップ・レコーディング)

機能

ステップ・レコーディング機能を使うと、各ノートの長さやベロシティなど、1ステップごとにノート・データを入力することができます。

この機能の使い方は、まずカーソル・キーA, B, Cの上で録音するスタイル・エレメント、コード・バリエーション、トラックを選び、REC/WRITEを押してからSTART/STOPキーを押します。次の画面が表示されます。



この画面を使って、ステップ・タイムでデータを録音します。録音が終わったらもう一度START/STOPキーを押して、この機能を終了します。

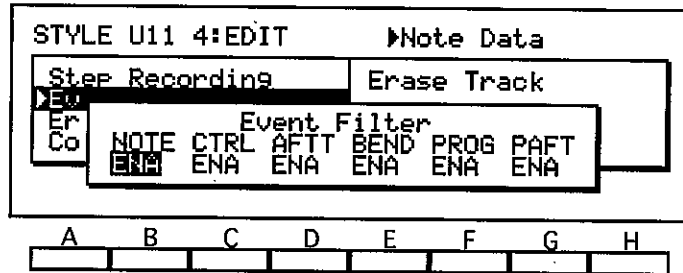
ステップ・レコーディング機能の詳しい使い方は、アプリケーション・ガイドの4-22ページをお読みください。

Event Edit (イベント・エディット)

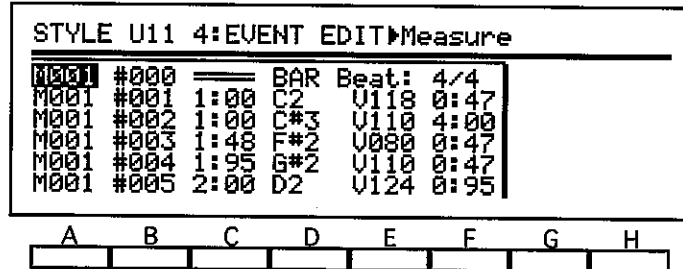
機能

ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、一つ一つのイベントの特性を修正する機能です。また、イベントを挿入したり削除したりすることができます。

この機能を使うには、まずカーソル・キーA, B, Cの上でエディットするスタイル・エレメント、コード・バリエーション、トラックを選び、REC/WRITEを押します。画面がイベント・フィルター画面に切り替わり、そこでエディットするイベントのタイプを選びます。



フィルター設定がよければSTART/STOPを押してエディットを始めます。画面は次のように変わるので、選んだイベントをエディットします。



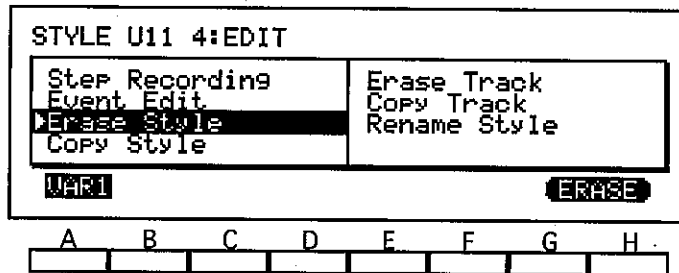
エディットが終わったらSTART/STOPキーをもう一度押して、イベント・エディット機能を終了します。

この機能についての詳細は、アプリケーション・ガイドの4-13ページをお読みください。

Erase Style (スタイルの消去)

機能

現在選択されているスタイルの一つの元素またはすべての元素からデータをすべて消去します。ただし、このスタイルに割り当てられているパターンのデータは消去しません。

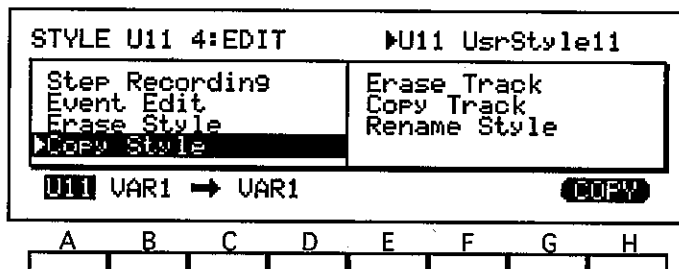


この機能の使い方は、まずカーソル・キーAの上で消去したいスタイル・元素を選び（元素すべてのデータを消去したい場合はALLを選んでください。）、[ERASE]を押します。iiは確認を求めずに、選択された元素を消去します。

Copy Style (スタイルのコピー)

機能

現在選択されているスタイルに、別のスタイルの一つの元素またはすべての元素のデータをコピーします。ただし、パターンのデータはALLを選択した時以外は消去しません。



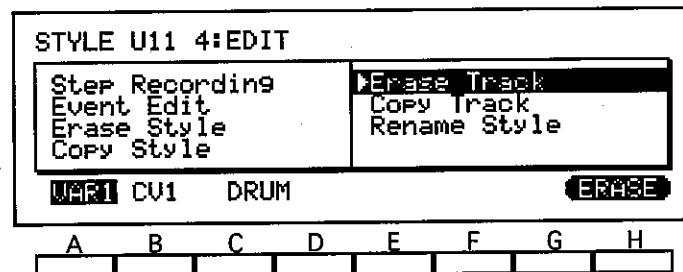
この機能の使い方は、まずカーソル・キーAの上でコピー元のスタイルを選び、カーソル・キーBの上でそのスタイルの要素を選びます。次にカーソル・キーCの上でコピー先の現在のスタイルの要素を選びます（すべてのデータをコピーしたい場合はALLを選んでください。）。コピー先の要素はコピー元と同じタイプ、つまりバリエーション、イントロ、エンディング、フィルインなどであることが必要です。

この設定で良ければ [COPY] を押します。*i* は確認を求めずに、選択された要素をコピーします。

Erase Track (トラックの消去)

機能

選択したコード・バリエーションの一つのトラックまたはすべてのトラックからスタイル・データをすべて消去します。

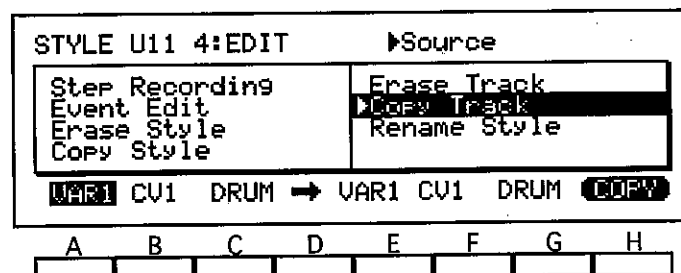


この機能の使い方は、まずカーソル・キーA, B, Cの上で消去したい要素、コード・バリエーション、トラックを選び（コード・バリエーションすべてのデータを消去したい場合はカーソル・キーCの上のALLを選んでください。）、[ERASE]を押します。*i* は確認を求めずに、選択された要素を消去します。

Copy Track (トラックのコピー)

機能

現在選択されているスタイルの中で、コード・バリエーションの一つのトラックまたはすべてのトラックのデータを、別のコード・バリエーションにコピーします。



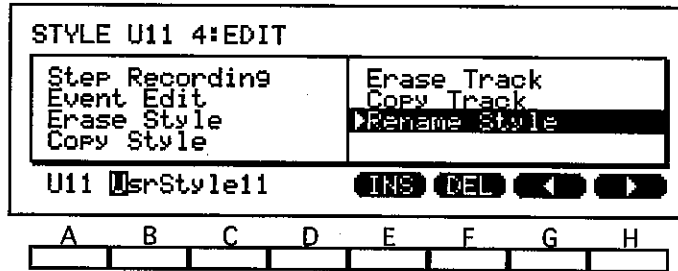
この機能の使い方は、まずカーソル・キーA, B, Cの上でコピー元の要素、コード・バリエーション、トラックを選び、カーソル・キーE, F, Gの上でコピー先の要素、コード・バリエーション、トラックを選びます（すべてのデータをコピーしたい場合は、カーソル・キーCとGの上でALLを選んでください。）。上述したCopy Style機能と違って、コピー先の要素は必ずしもコピー元と同じタイプでなくてもかまいません。

この設定で良ければ [COPY] を押します。*i* は確認を求めずに、選択された要素をコピーします。

Rename Style (スタイルのリネーム)

機能

エディットしているスタイルのタイトルを変更(リネーム)する機能です。全部で10文字まで使えます。

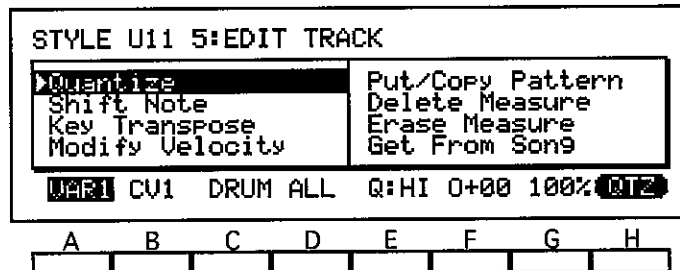


この機能を選ぶと、現在のスタイルのタイトルが画面最下行、カーソル・キーBとCの上に現れます。これを新しいスタイル名に変更するには、プレーヤーズ・ガイドの3-7ページの手順に従ってください。

ここでタイトル変更の操作を「実行」するためにボタンを押したりする必要はありません。スタイルのタイトルは一種のパラメータで、スタイルのトラック・データやその他のパラメータ設定と一緒に、名前も本体に記憶されます。

EDIT TRACK (エディット・トラック)

Edit Styleモードのページ画面5にある機能を使って、選択したコード・バリエーション内の特定のトラック・データを修正することができます。録音されたデータのタイミング、ノートのシフト、移調、ノート・ベロシティの調整が操作一つで修正できます。



このページにはプット/コピー・パターン機能も入っており、パターンをトラックに割り当てます。またデリート・メジャー機能は、指定したトラックから1つないし複数の小節をカットします。イレース・メジャー機能は、トラック内の一定範囲の小節から指定したタイプのデータだけを削除します。また、ゲット・フロム・ソング機能は、Songモードで録音したデータをご自分のスタイルにコピーすることができます。

このページにある機能の多くは、スタイル・データの大きな部分を消去したり変更したりできます。この変更をCOMPAREキーでアンドゥできるので、それを実行する時にiIは通常確認を求めません。(ただし、元のデータをセーブするメモリが十分ない場合は、確認メッセージを表示します。)

Quantize (クオンタイズ)

機能

クオンタイズ機能を使って、録音したばかりのデータのタイミングを調整します。

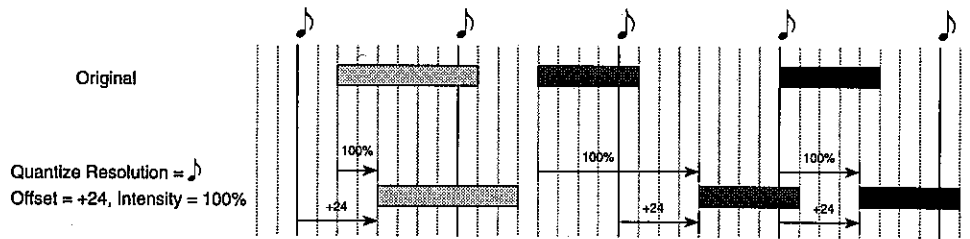
この機能は同じEdit Styleモードのページ画面1にあるクオンタイズ・パラメータよりも融通性があります。というのは、クオンタイズするデータのタイプを指定でき、その他のデータには影響を与えなくて済むからです。また、結果が気に入らなければ、COMPAREキーでクオンタイズをアンドゥすることもできます。さらに、オフセットとインテンシティの各パラメータによって、トラックのクオンタイズの方法を更に細かくコントロールできます。

この機能の使い方は、まずカーソル・キーA, B, Cの上でクオンタイズしたいエレメント、コード・バリエーション、トラックを設定し、次にカーソル・キーDの上でクオンタイズしたいデータのタイプを指定します。

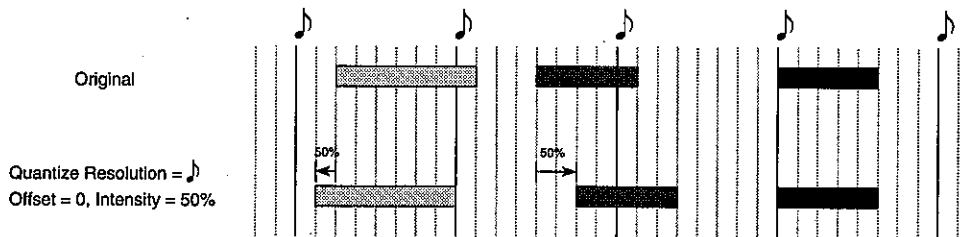
設 定	クオンタイズするデータ
ALL	全データ
NOTE	全ノート・データ
CTRL	全コントロール・チェンジ・メッセージ
AFTT	全チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ
BEND	全ピッチベンド・メッセージ
PROG	全プログラム・チェンジ・メッセージ

最後に、カーソル・キーE, F, Gの上でクオンタイズ、オフセット、インテンシティの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(詳細は、本書2-8ページをお読みください。)

オフセット・パラメータは、クオンタイズ実行後のノート・データを設定分だけずらしません。設定可能な範囲は-96~+96で、設定した分だけ前後に移動します。たとえば、+96に設定すると、4分音符1個分だけ後に移動することになります。



インテンシティ・パラメータは、クオンタイズ機能の効果の度合をパーセントで表したものです。通常は100に設定されており、クオンタイズでそろえるタイミングの区切りの位置までイベントがずれます。このパラメータをたとえば50にすると、イベントは、実際の録音位置とクオンタイズの区切りとの中間地点までしか移動しません。0にすると、クオンタイズ機能はオフとなります。

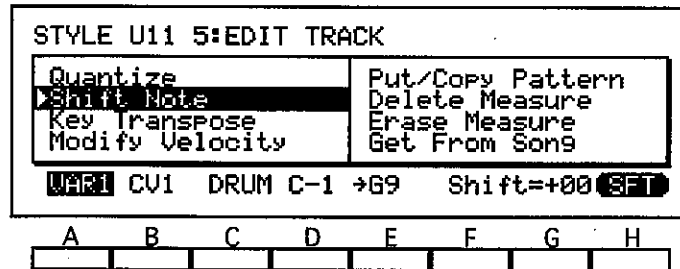


正しく設定できたら、[QTZ]を押します。iiは確認を求めずに、指定したデータをクオンタイズします。

Shift Note (シフト・ノート)

機能

ノートを上下に移動します。指定したノート範囲のみを移動することも、ノート・データすべてを移動することもできます。



まずカーソル・キーA, B, C上でシフトしたいノートのあるエレメント、コード・バリエーション、トラックを選びます。

次にカーソル・キーDとE上のノート・レンジ・ボトム/トップ・パラメータを使って、シフトするノートの範囲を指定します。通常このパラメータはそれぞれC-1とG9に設定され、ノートをすべてシフトできるようになっています。この両パラメータを変更して、限られたノートだけをシフトさせることもできます。(鍵盤からパラメータを設定することもできます。該当するカーソル・キーを押しながら鍵盤上で設定したいノートを弾いてください。)

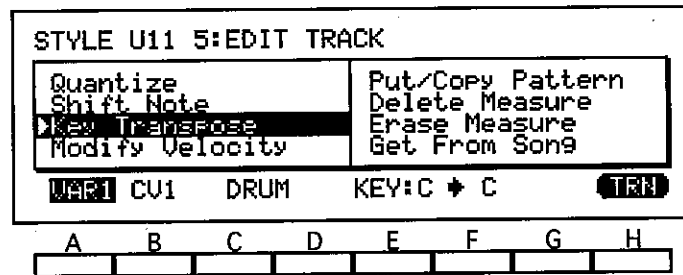
最後に、キーGの上でノートのシフト量(半音単位)を設定します。最大2オクターブまで上下にシフトできます。

正しく設定できたら、[SFT]を押します。iiは確認を求めずにノートをシフトします。

Key Transpose (キー・トランスポーズ)

機能

トラック上の音楽データをトランスポーズします。そのトラックの調設定には影響ありません。



この機能の使い方は、まずカーソル・キーA, B, Cの上で移調したいエレメント、コード・バリエーション、トラックを選びます。

次にカーソル・キーFの上で、選択したトラックをトランスポーズする目的の調を設定します。(現在の調はEdit Styleモードのページ画面1にある調の設定を使い、これがキーEの上に表示されます。)

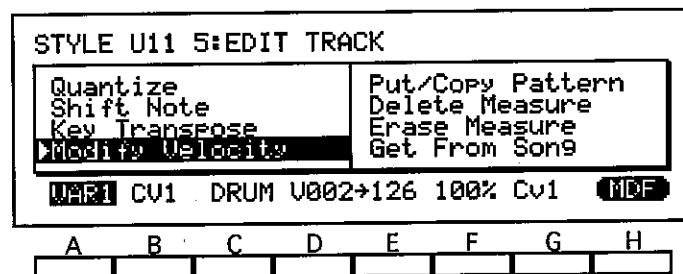
トラックの新しい調として任意のメジャーまたはマイナーの調を選ぶことができます。(調のキー名は鍵盤からも入力できます。該当するカーソル・キーEまたはFを押したまま鍵盤で希望するノートを押してください。)

正しく設定できたら、[TRN]を押します。iiは確認を求めずにトランスポーズを行います。

Modify Velocity (ベロシティの修正)

機能

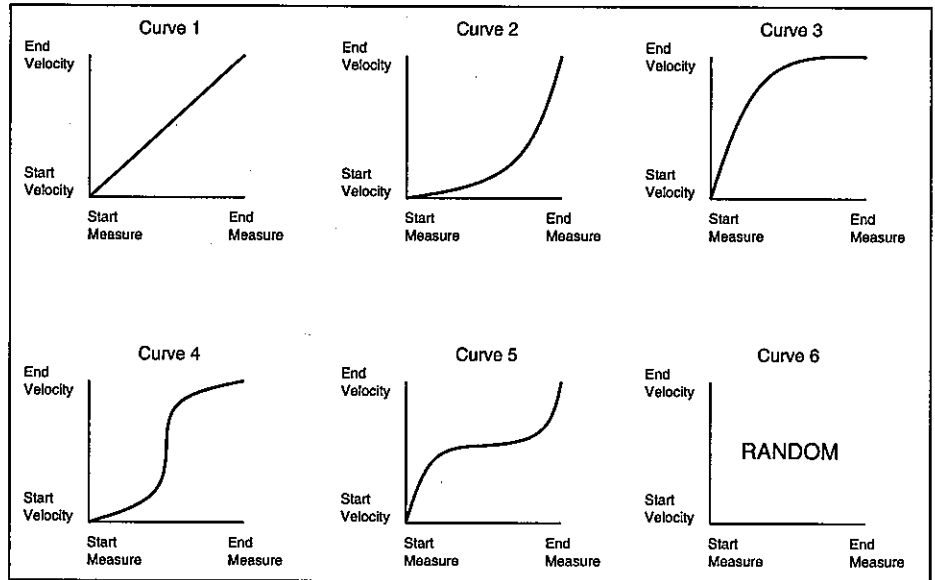
ノート・ベロシティが指定したカーブに従って時間と共に変化するように、トラックのノート・ベロシティを修正します。



まずカーソル・キーA, B, Cの上で修正したいエレメント、コード・バリエーション、トラックを選びます。

次にカーソル・キーDの上で最初の小節に対する希望するベロシティ、カーソル・キーEの上で最後の小節に対するベロシティをそれぞれ設定します。(これらのパラメータは鍵盤からも入力できます。該当するカーソル・キーを押しながら、希望するベロシティで鍵盤を弾いてください。)

カーソル・キーGの上で、これらの2つのベロシティをつなぐカーブを選択します。



最後に、カーソル・キーFの上でベロシティを修正する割合を設定します。これはパーセントで設定し、現在のベロシティがそのカーブにどれだけ近付けるかを決めます。インテンシティ・パラメータを100に設定すると、ベロシティはカーブに完全に一致します。0に設定すると、現在のベロシティを修正しません。

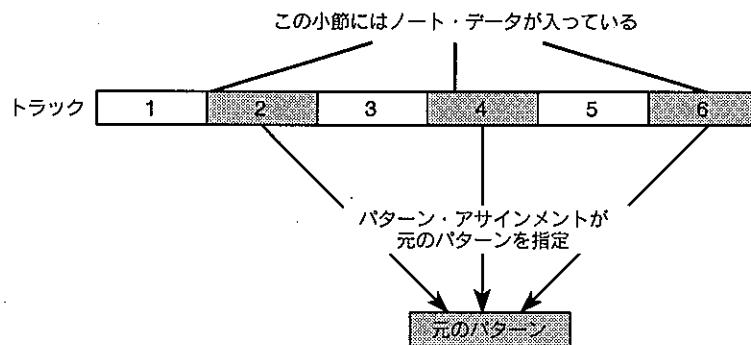
選択が終わったら [MDF] を押します。iiは確認を求めずにベロシティを修正します。

Put/Copy Pattern (パターンのプット/コピー)

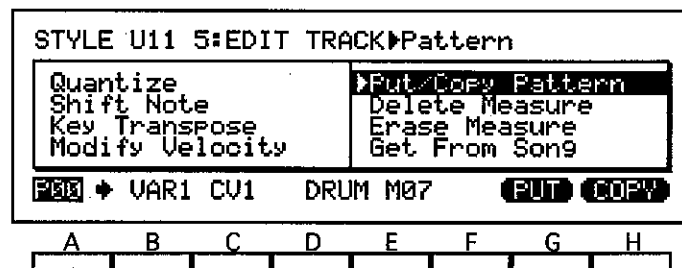
機能

Edit Styleモードのページ画面6にある機能でパターンを録音したら(本書2-23~2-27ページ参照)、プット/コピー・パターンを使ってパターンをトラックに割り当てたりそのデータをトラックにコピーしたりします。

トラックにパターンをプットすると、そのトラック自体はデータを持たず、割り当てられたパターンを演奏するという指示が入ります。この指示はパターン・アサインメントと呼ばれます。繰り返し使用されることの多いフレーズをパターンとして録音しておき、これをトラックに割り当てれば、スタイルが占めるメモリ量を節約することができます。



パターンのコピーをエディットしてバリエーションを作りたい時にのみ、トラックにパターン・データをコピーしてください。この例がアプリケーション・ガイドの4-8ページに記載されています。



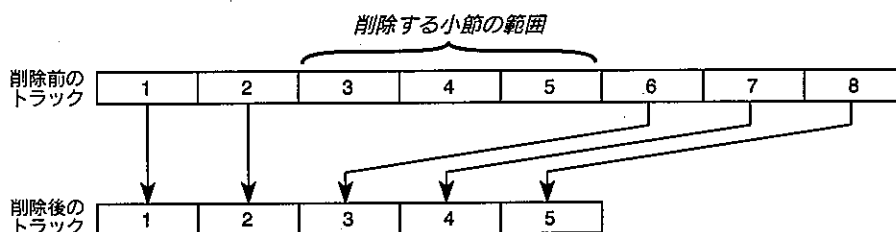
この機能を使うには、まずブットまたはコピーしたいパターンをカーソル・キーAの上で選び、ブット先またはコピー先のエレメント、コード・バリエーション、トラックをカーソル・キーB,C,Dの上で選択します。最後に、パターンが始まる最初の小節をカーソル・キーEの上で選択します。

この設定でよければ、[PUT]または[COPY]を選びます。*i1*は確認を求めずに、パターンを選択したトラックに割り当てまたはコピーします。カーソル・キーEの上で設定する小節は、パターン内の小節数に従って進むので、次のパターンを続けてすぐにブットまたはコピーすることができます。

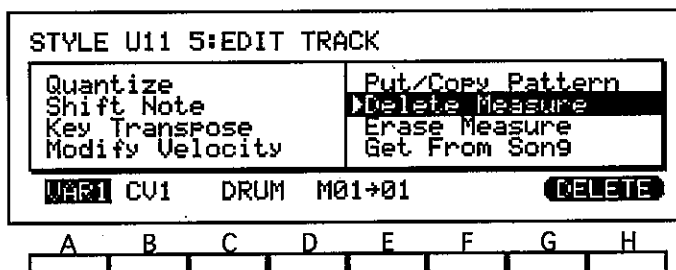
Delete Measure (小節の削除)

機能

指定したトラックから1つまたは複数の小節をカットします。



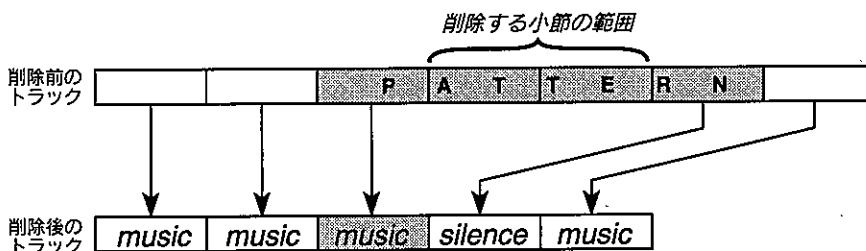
この機能の使い方は、まずカーソル・キーA,B,Cの上で削除したい小節のエレメント、コード・バリエーション、トラックを選び、カーソル・キーDとEの上で削除する最初と最後の小節を設定します。(1小節だけを削除する場合は、両方のパラメータを同じ数字にします。)



設定がよければ [DELETE] を選びます。*i1*は確認を求めずに小節を削除します。

削除する小節範囲にパターン・アサインメントが入っている場合

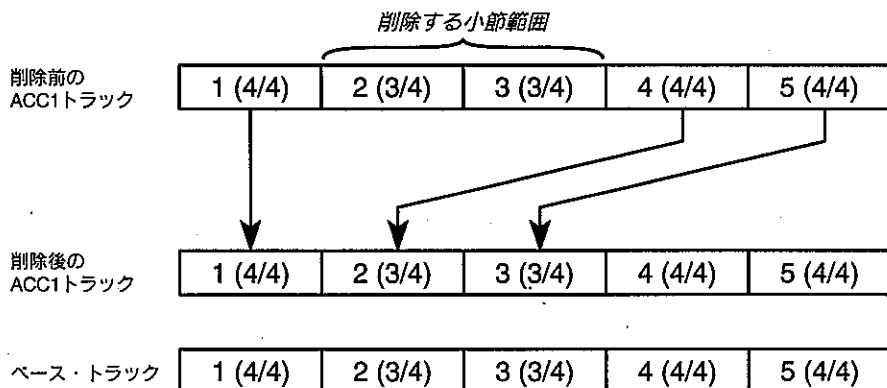
Delete Measure機能を実行してから、*i1*はスタート・メジャーの前にあるパターン・メジャーを演奏し、エンド・メジャーの後にあるパターン・メジャーは無音となります(下の図を参照してください。)



この無音状態は、*i1*がEdit Styleモードのパターンを通常のノート・データに展開しないために生じたものです。パターン・データを展開してこのような無音状態を避けたい場合は、まずEdit Styleモードのページ画面1でトラック、スタイル・エレメント、コード・バリエーションを選び、REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押します。リードインの後まで待ちます。鍵盤上では何も弾かないでください。次にSTART/STOPキーをもう一度押して録音を止めます。パターン・データが展開されます。

☞ コード・バリエーションに拍子の変更が入っている場合

削除された小節の後にある小節はもちろん前にずれます。1つのトラックだけから小節を削除した場合、前に移動した小節は他のトラックの対応する小節と同じ拍子を使います。



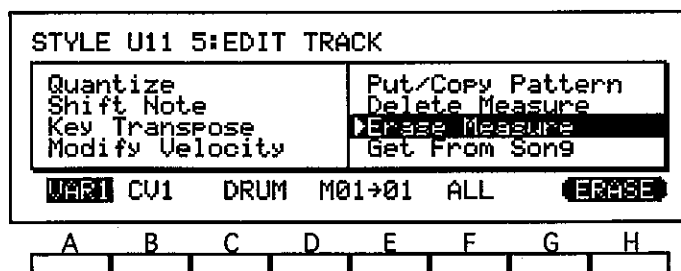
削除によって番号が変わった小節は、後半が短く切り捨てられたり、逆に長くなったりすることがあります。

Erase Measure (小節の消去)

機能

選択したトラックの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。

この機能の使い方は、まずカーソル・キーA, B, Cの上で消去したい小節の元素、コード・バリエーション、トラックを選び、カーソル・キーDとEの上で消去する最初と最後の小節を設定します。(1小節だけを消去する場合は、両方のパラメータを同じ数字にします。)



最後に、カーソル・キーFの上で消去するデータのタイプを選びます。下の表は消去データの種類を記載したものです。

設定	消去するデータ
ALL	全データ
NOTE	全ノート・データ
CTRL	全コントロール・チェンジ・メッセージ
AFTT	全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	全ピッチベンド・メッセージ
PROG	全プログラム・チェンジ・メッセージ

設定がよければ [ERASE] を押します。iiは確認を求めずに選択した小節から指定データを消去します。

☞ コントロール・チェンジの消去

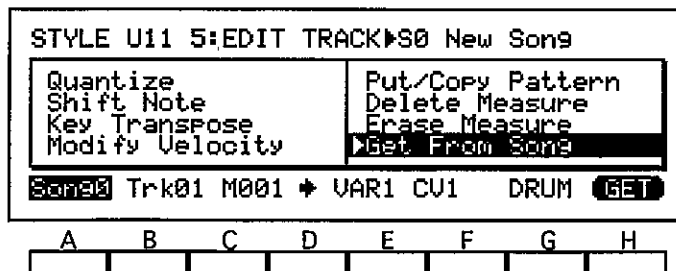
ダンパー・チェンジ やピッチベンドなどのコントロール・チェンジは、これらをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残ったままになっているメッセージを消去するか、イベント・エディット機能(本書2-12ページ)でデータを修正してください。

Get From Song (ゲット・フロム・ソング)

機能

Songモードで録音したソングのトラックからデータをスタイル・トラックにコピーします。

この機能を使ってスタイル・トラックにデータをコピーする前に、Edit Styleモードのページ画面1にあるトラックの長さ(本書2-4ページ)を必ず設定してください。スタイル・トラックはその長さ分の小節をソングからコピーします。

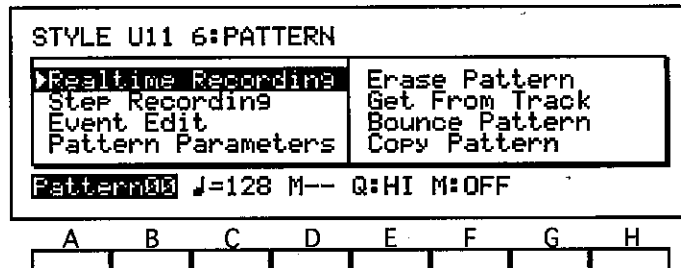


この機能の使い方は、まずカーソル・キーAとBの上でコピーしたいデータのソングとトラックのナンバーを選択し、カーソル・キーCの上でコピーする最初の小節を設定します。最後にカーソル・キーE,F,Gの上で、ソングデータを受け取るスタイル・エレメント、コード・バリエーション、トラックを選択します。

すべての設定がよければ、[GET]を選びます。*ii*は確認を求めずに、ソング・トラックのデータをスタイル・トラックにコピーします。

PATTERN (パターン)

iiでは、よく繰り返すフレーズをあらかじめ1回だけレコーディングしておき、それをトラック内に配置することによって、スタイル・メモリを節約します。**Edit Style**モードのページ画面6にある機能を使って、パターンの録音とエディットを行います。ここで作成したパターンは、本書2-19ページで説明したPut/Copy Pattern機能を使ってスタイル・トラックにブット(配置)することができます。



iiは各スタイルにつき最高100のパターンを持つことができます。各パターンは、16小節以内の長さで設定できます。パターンは、録音するスタイル・データと同様、バッテリーでバックアップされたシーケンス・メモリの45,000ステップ分を占めるので、利用可能なメモリ容量も制限されます。しかし、パターンをうまく利用すれば、スタイルに必要なメモリ量を大幅に減らすことができます。

Realtime Recording (リアルタイム・レコーディング) 機能

このページ画面にあるRealtime Recording機能では、パターン・レコーディングの方法を利用してリアルタイムでパターンを録音します。

新しいパターンを作成する前に、本書2-25ページで説明するPattern Parameters機能を使って、パターンの長さとお拍子を設定してください。

既にデータの入っているパターンにこの方法で録音する場合、新しいデータが古いデータに追加されます。古いデータを入れ換えたい場合は、本書2-25ページで説明するErase Pattern機能を使ってまず中に入っているデータを消去してください。

この機能を使うには、まずカーソル・キーAとBの上で録音したいパターンを選び、次にカーソル・キーC,E,Fの上でテンポ、クオンタイズ・レゾリューション、メトロノームの設定を行います。これらのパラメータについての詳細は、**Edit Style**モードのページ画面1(2-7~2-8ページ)のリアルタイム・レコーディング機能の説明と同じです。

録音準備ができたら、**REC/WRITE**を押してから**START/STOP**を押します。録音するにつれて、カーソル・キーDの上に現在の小節番号が表示されます。録音したパターン・データは、**Edit Style**モードのページ画面1で選んだトラックに割り当てられているプログラムを使って演奏されます。(トラック・パラメータの説明は、本書2-7ページをお読みください。)

録音が終わったら、**START/STOP**キーをもう一度押して、この機能を終了します。

パターン録音の方法についての詳細は、アプリケーション・ガイドの4-7ページをお読みください。

ii パターン内のコントロール・データ

ピッチベンドやダンパー・ペダルのデータなどのコントロール・チェンジを、パターン内にレコーディングすることができます。ただし、コントローラをパターンの最後より前の通常的位置に戻して、パターンが終わるときにコントロール・チェンジによる効果が残らないように注意してください。

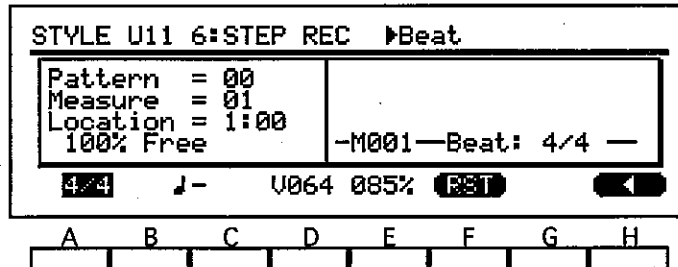
また、同じコントロール・チェンジを繰り返しオーバーダビングすると、不自然な効果が生じることがありますので、注意してください。

Step Recording (ステップ・レコーディング)

このページ画面にあるStep Recording機能を使って、各ノートの長さやベロシティを指定して、1ステップごとにパターン・データを入力していきます。

新しいパターンを作成する前に、その長さや拍子を本書2-25ページで説明するPattern Parameters機能を使って設定する必要があります。すでにデータの入っているパターンに対して、この方法でレコーディングを行うと、新しいデータが古いデータに追加されます。(ただし、古いデータは聴けません。)

使い方は、カーソル・キーAとBの上で録音したいパターンを選択し、REC/WRITEを押してからSTART/STOPを押します。*i*は次のような画面に切り替えます。



この画面を使って、ステップごとに録音します。鍵盤を弾くと、*i*はEdit Styleモードのページ画面1で選択したトラックに割り当てられているプログラムの音を出します。

パターンの終わりに到達すると*i*は最初の小節に戻って、パターン・レコーディングの方法で説明したように、録音を継続します。各データは、すでにあるデータの上にオーバーダブされます。

録音が終わったら、START/STOPキーをもう一度押して、この機能を終了します。

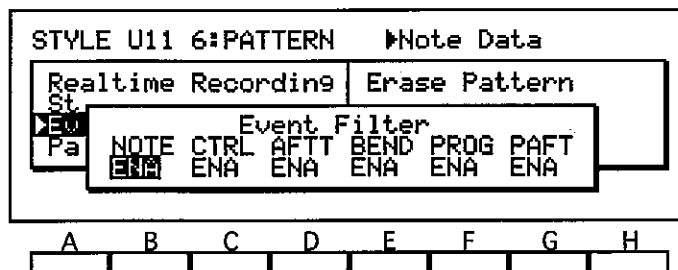
ステップ・レコーディング機能の使い方についての詳細は、アプリケーション・ガイドの4-22ページをお読みください。

Event Edit (イベント・エディット)

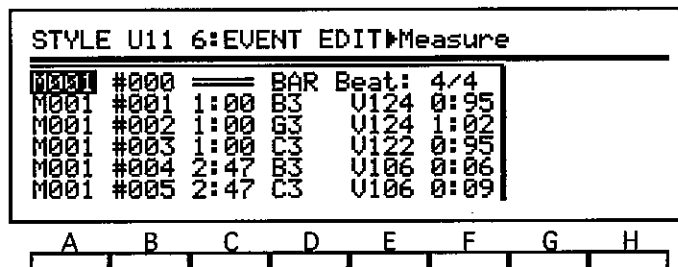
機能

ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、パターンの音楽イベントの特性を修正する機能です。また、イベントを挿入したり削除したりすることができます。

この機能を使うには、まずカーソル・キーA、Bの上でエディットするパターンを選び、REC/WRITEを押します。画面がイベント・フィルターの画面に切り替わり、そこでエディットするイベントのタイプを選びます。



フィルター設定がよければSTART/STOPを押してエディットを始めます。画面は次のように変わるので、選んだイベントをエディットします。



エディットが終わったらSTART/STOPキーをもう一度押して、イベント・エディット機能を終了します。

この機能についての詳細は、アプリケーション・ガイドの4-13ページをお読みください。

Pattern Parameters (パターン・パラメータ)

機能

この機能は実際は、パターンの拍子と長さを決定する1組のパラメータです。

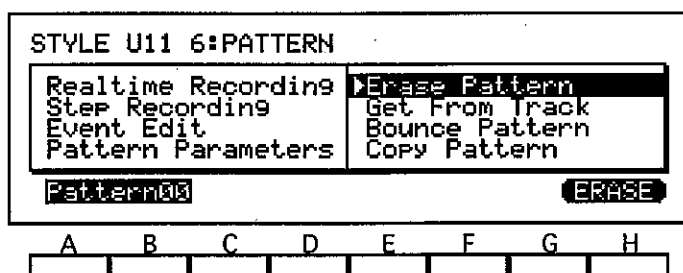
使い方は、まずカーソル・キーAとBの上でエディットしたいパラメータのパターンを選び、カーソル・キーCとDの上でパターンの拍子を、またカーソル・キーEとFの上で小節の長さをそれぞれ設定します。

拍子設定の詳細は、Edit Styleモードのページ画面1にあるビート・パラメータ(本書2-7ページ)と同じです。

Erase Pattern (パターンの消去)

機能

現在選択されているパターンのデータをすべて消去します。ただし、上述のPattern Parameters機能で行ったパターン設定には影響ありません。



この機能の使い方は、まずカーソル・キーAとBの上で消去したいパターン・ナンバーを選び、[ERASE]を選びます。iiは確認を求めずに、選択されたエレメントを消去します。

Get From Track (ゲット・フロム・トラック)

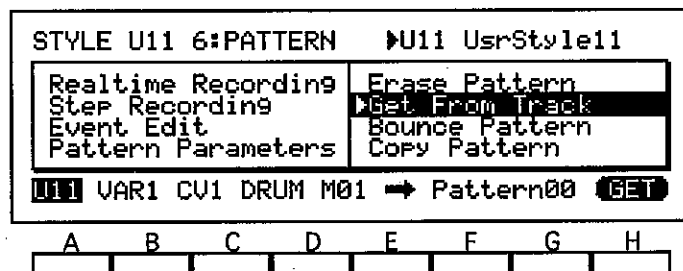
機能

ここでは、スタイル・トラックからのデータをパターンにコピーします。この操作によって、このデータをソング内の他の小節に割り当てることができます。

また、通常はパターンに利用できないようなクオンタイズ、キー・トランスポーズ、モディファイ・ベロシティなどの機能を使って、パターンをエディットすることもできます。本書2-19ページで説明したPut/Copy Pattern機能を使って、パターンのデータを空のスタイル・トラックにコピーしてからデータのエディットを行って、今度はこのGet From Track機能でパターンにデータをコピーして戻します。

この機能を使ってパターンにデータをコピーする前に、上述のパターン・パラメータ機能を使って、パターンの長さを必ず設定してください。パターンは、その長さ分の小節をスタイル・トラックからコピーします。(ただし、拍子はコピーするトラックの拍子に従います。)

すでにデータの入っているパターンにこの方法でコピーする場合、古いデータはトラックからコピーされたデータに置き換えられます。



この機能の使い方は、まずカーソル・キーAの上でコピーしたいデータのスタイルのナンバーを選択し、カーソル・キーB,C,Dの上で、コピー元のエレメント、コード・バリエーション、トラックを選びます。次にカーソル・キーEの上でコピーされる最初の小節を設定します。最後にカーソル・キーFの上で、トラック・データを受け取るパターンを選択します。

すべての設定がよければ、[GET]を押します。*ii*は確認を求めずに、トラック・データをパターンにコピーします。

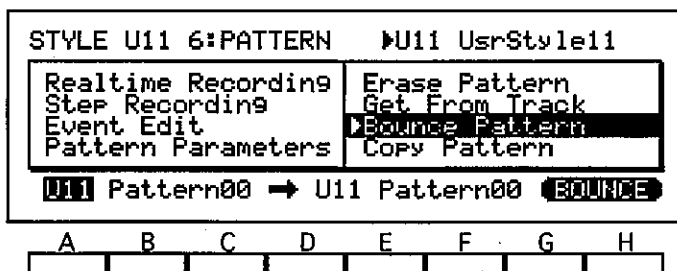
Bounce Pattern (パターンのバウンス)

機能

1つのパターンのデータをもう1つのパターンのデータとマージ(結合)させます。バウンス元のソース・パターンとバウンス先のデスティネーション・パターンは、異なるスタイルに属していてもかまいません。

バウンスの結果組み合わせられたパターンは、バウンス先のパターンに設定された拍子と長さを維持します。

両方のパターンにピッチベンド、ダンパー・チェンジ、その他コントロール・チェンジ・データがある場合、これを組み合わせ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、上述したイベント・エディット機能を使って、コントロール・チェンジ・データをパターンから削除しておくといいでしょう。



カーソル・キーA上でソース・スタイルを選択し、カーソル・キーBとC上でソース・パターンを選択します。次にカーソル・キーD上でデスティネーション・スタイルを、カーソル・キーEとF上でデスティネーション・パターンを選択します。

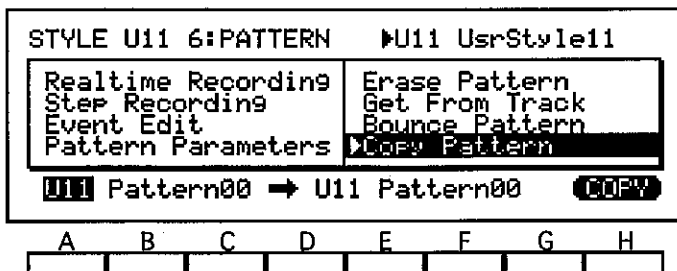
選択したら [BOUNCE] を選びます。*ii*は確認を求めずに2つのパターンを組み合わせます。

Copy Pattern (パターンのコピー)

機能

1つのパターンから別のパターンへデータをコピーします。コピー元のソース・パターンと、コピー先のデスティネーション・パターンは、異なるスタイルに属していてもかまいません。

コピー先のパターンにすでにデータが入っている場合、そのデータはソース・パターンからのデータに入れ替わります。コピーされたパターンは、ソース・パターンに設定された拍子と長さになります。



この機能の使い方は、カーソル・キーAの上でコピーしたいパターンが属しているスタイルを選び、カーソル・キーBとCの上でコピーするパターンを選びます。次にカーソル・キーDの上でコピー先のスタイルを選び、カーソル・キーEとFの上でコピー先のパターンを選びます。

選択が終わったら、[COPY]を押します。*ii*は確認を求めずにパターンをコピーします。

第3章

Backing Sequence (バックキング・シーケンス・モード)

Backing Sequenceモードでは、従来のシーケンス・データの代わりに、アレンジメントを演奏するソングを録音したり演奏したりすることができます。各バックキング・シーケンスを構成する中心となるのがアレンジメント・トラックという3本のトラックで、このうち2本は演奏情報、つまりコード進行やフロント・パネルからのキー操作を記録します。選んだアレンジメントでスタイル・トラックの再生をコントロールする時に、この情報を使います。

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

各種パラメータと機能は、次頁の一覧表のように7つのページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えは**PAGE+**キー、**PAGE-**キーを使います。あるいは、**BACKING SEQ**キーを押しながら、進みたいページ番号に相当する上段の**DATA ENTRY**キーを押します。

パラメータのエディット方法とユーティリティ機能の使い方については、プレイヤーズ・ガイドの第3章をお読みください。バックキング・シーケンスの録音、再生、編集については、アプリケーション・ガイドの第2章でそれぞれ説明しています。

iiのシーケンス・メモリは最高10種類のバックキング・シーケンス、合計40,000ステップのデータを記憶します。バックキング・シーケンス・モードは、**Song**モードで録音したソング・パターンとメモリを共有します。各バックキング・シーケンス・トラックに記憶できるデータ量は最高16,000ステップです。

電源をオフにするとシーケンス・メモリの内容は消えてしまいます。そこで、プログラミングを行うたびに、第9章で説明するセーブ機能を使って必ずバックキング・シーケンスをディスクにセーブしてください。(停電など思いもよらぬことでデータをなくしてしまわないよう、プログラミング中にもこまめにセーブすることをおすすめします。)

バックキング・シーケンスの録音やエディット中に**COMPARE**キーを押すと、それが新しく録音したトラックであってもエディット機能を使った微調整であっても、最後に行った変更がキャンセルされます。もう一度**COMPARE**キーを押すと、今度はその変更を取り戻すことができます。こうしてエディット結果をもう一度確認することができるわけです。

コンペア機能はメモリの空き容量によっては使えないことがあります。大きな変更を行った後で、コンペアするためのメモリ容量が十分でない場合は、その旨を事前に知らせてくれます。その場合は、変更結果が気に入らない場合に元のデータを取り戻せるよう、まず変更データをディスクに保存してください。

Backing Sequenceモード の機能

この表は*i1*のBacking Sequenceモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

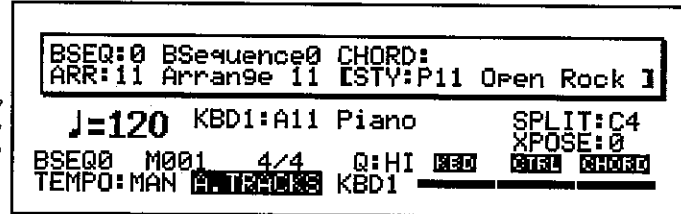
ページ画面	タイトル	内 容	本書の該当ページ
1	REALTIME	アレンジメント/スタイルの選択とコード	3-3~3-4
		キーボード・ティンバーとパフォーマンス・モニター	3-5~3-6
		エクストラ・トラック・パラメータ	3-7
		バックキング・シーケンス・ポインター、ビート、クオンタイズ	3-8
		テンポ・トラック、トラック、トラック・アクティビティ	3-10
		録音モードの設定	3-12
2	EXTRA TRACK PARAMETERS 1	トラック・ステータス、プロテクト、トランスポーズ、デチューン、ピッチベンド・レンジ	3-13~3-14
3	EXTRA TRACK PARAMETERS 2	MIDIチャンネルとデータ・ウィンドウ	3-15~3-16
4	EDIT TRACK	ステップ・レコーディング	3-17
		イベント・エディット	3-18
		トラックの消去	3-19
		トラックのハウンス	3-19
		トラックのコピー	3-19
		バックキング・シーケンスの消去	3-20
5	EDIT MEASURE	クオンタイズ	3-21
		シフト・ノート	3-22
		キー・トランスポーズ	3-23
		小節の削除	3-23
		小節の消去	3-24
		小節のコピー	3-24
		小節の挿入	3-25
6	EFFECT	エフェクト・パラメータとエフェクト・プレースメント	第7章
7	UTILITY	ネクスト・バックキング・シーケンス	3-28
		バックキング・シーケンスのリネーム	3-29
		メトロノーム	3-29
		全エフェクトのコピー	3-29
		エフェクトのコピー/入れ替え	3-30

REALTIME (リアルタイム)

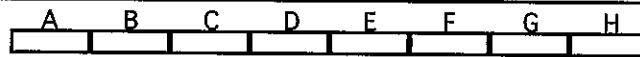
Backing Sequenceモードの最初のページ画面には、リアルタイムでの録音、再生操作に必要な設定パラメータが配置されています。1行目には現在のバックイング・シーケンス、アレンジメント、スタイルの名前、現在のコードが表示されています。

バックイング・シーケンス・ナンバーとタイトル コード表示
 アレンジメント・ナンバーとタイトル スタイルナンバーとタイトル

テンポ
 キーボード・ティンバー設定
 バックイング・シーケンス設定
 テンポ・トラック



ミュート・ボタン



拍子、クオンタイズ
 トラック、キーボード設定

残りの行にはテンポ、キーボード・ティンバーの設定、エクストラ・トラック・パラメータ、バックイング・シーケンス、ロケーション・ポインターその他、バックイング・シーケンスをリアルタイムで録音するのに使用する重要な設定が表示されます。これらの設定については次の節で説明します。

BSEQ

再生または録音用に選んだバックイング・シーケンスの番号とタイトルを表示します。バックイング・シーケンスの選択は画面5行目にあるバックイング・シーケンス設定で変更することができます。

CHORD (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フィールドです。このコードによって、ノート・トランスポジション・テーブルに従ったスタイルが使われます。(プレイヤーズ・ガイドの2-2ページ参照)。

コード設定を変更するには、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いてください。また、RESETキーを押すと、設定がキャンセルされます。(コード・スキャン機能の詳細については、プレイヤーズ・ガイドの1-11ページをお読みください。)

iiが認識できるコードの図解を本書付録Cに掲載しました(本書C-2ページ)。

ARR (アレンジメント)

現在バックイング・シーケンスを録音または再生しているアレンジメントのナンバーを表示します。

プレイヤーズ・ガイドの3-2ページでも説明したように、アレンジメントはSTYLEキーが点灯していない時であればARRANGEMENT/STYLEキーで変更することができます。その場合、キーボード・ティンバーとエフェクト設定など、アレンジメントに関連したバックイング・シーケンスのパラメータは、そのほとんどが新しいアレンジメントのパラメータ設定に変更されます。

フットスイッチを使ってアレンジメントを選択する方法

フットスイッチや専用スタンドST-i1のペダル、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。これができるようにするには、Globalモードで設定します。

フットスイッチを使う場合は、Assignable Pedal/パラメータをARR/STYLE UPかARR/STYLE DOWNのいずれかに設定します(本書8-10ページ参照)。ST-i1やEC5を使う時は、該当するSwitch/パラメータをやは

り前述のいずれかに設定します(本書8-10ページ参照)。フットスイッチは、**STYLE**キーが点灯していないときにアレンジメントを切り替えます。

STY (スタイル)

このフィールドは、現在録音中または演奏中のバックキング・シーケンスに選択されているスタイルの番号とタイトルを表示しています。

プレイヤーズ・ガイドの3-3ページで説明したように、**STYLE**キーが点灯している時に**ARRANGEMENT/STYLE**キーを使ってスタイル選択を変更することができます。

スタイル・セレクト時には、バックキング・トラックの設定は変わらずにスタイルだけ変更となるため、演奏中に音色等が突然変化することなく、スタイルを変更することができます。

☞ フットスイッチを使ったスタイル選択

フットスイッチや専用スタンド**ST-i1**のペダル、**EC5**エクスターナル・コントローラのペダルを使って、スタイル選択を変更することもできます。この機能を使えるようにするには、**Global**モードで設定してください。

フットスイッチを使う場合は、*Assignable Peda*パラメータを**ARR/STYLE UP**か**ARR/STYLE DOWN**のいずれかに設定します。**ST-i1**や**EC5**を使う時は、該当する*Switch*パラメータをやはり上記のいずれかに設定します。フットスイッチでスタイルを切り替える時は、必ず**STYLE**キーが点灯していることを確認してください。

テンポ

[40...240]

バックキング・シーケンスのテンポを1分あたり40~240拍の間で調整します。**Arrangement Play**モードのテンポ設定と違って、値を変更するときはまずカーソルをこのパラメータに移動してください。

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と便利です。録音中にテンポ・チェンジも記録することができます。

☞ リアルタイムでテンポ・チェンジを記録する方法

テンポ・チェンジをテンポ・トラックに記録するには、まず**REC/WRITE**キーを押します。必要ならばカーソル・キー**F, G, H**の上のトラックアクティビティ表示バーを**PLAY**に設定して、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)に誤って録音されてしまわないようにします。次に、カーソル・キー**A**と**B**の上の*Tempo Track*設定にカーソルを移動し、**REC**にします。▼キーを1回押して、カーソルを*Tempo*設定に移動します。次に**START/STOP**キーを押して録音を始めます。*ii*はこのテンポ設定が変更されてゆく様子を逐一記録します。

もう一度**START/STOP**キーを押して録音を停止すると、*Tempo Track*設定が自動的に**AUT**に変わり、次にこのバックキング・シーケンスを再生する時には記録した通りにテンポを自動的に変化させながら演奏されます。

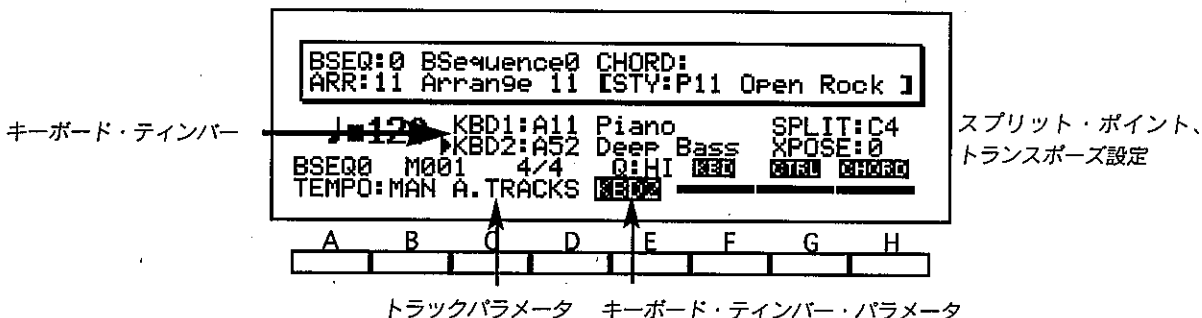
再生または録音中に手動でテンポを調整したい場合は、カーソル・キー**A**と**B**上の*Tempo Track*設定を**MAN**に切り替えます。バックキング・シーケンスはテンポ・トラックに記録されているテンポ・チェンジのデータが無視して、手動で設定したテンポに従って演奏します。

☞ 外部クロックによるコントロール

Globalモードの*Clock Source*パラメータ(本書8-6ページ)を**EXT**に設定すると、テンポのフィールドに**EXT**という表示が現れます。これは、*ii*のテンポが接続されている外部シーケンサーのMIDIクロック・メッセージでコントロールされているということです。この場合、*ii*本体でテンポを変更することはできません。

キーボード・ティンバー

トラック設定(本書3-10ページ参照)としてA.TRACKSを選ぶと、REALTIMEページのテンポ設定の右にあるキーボード・ティンバー用のプログラムを選ぶことができます。



*i*が2つのキーボード・ティンバーを表示するのは、キーボード・アサイン・モードがレイヤーカスプリットになっている場合だけです(このモードの詳細は、アプリケーション・ガイドの1-9ページをお読みください)。この時、キーボード・ティンバーのプログラムやオクターブを変更するには、キーボード・ティンバー・パラメータ(3-10ページ参照)で変更したいティンバーを選択する必要があります。

KBD1 (プログラム)

[A11...Dr36]

キーボード・ティンバーKBD1に割り当てたプログラムの番号を表示します。

まず、バンク・キーを押すとプログラムのバンクが切り替わります。**PROGRAM**キーで希望のプログラムの番号を入力してください。

バンク	プログラム	内 容
A	64	GMプログラム1~64 (ROM)
B	64	GMプログラム65~128 (ROM)
C	64	<i>i</i> プリセット・プログラム (ROM)
D	64	ユーザー・プログラム (RAM)

キーボード・アサイン・モードがシングルあるいはレイヤーの場合、割り当てたプログラムは鍵盤のどこを弾いても発音し、スプリット・モードの場合はキーボードの高音側で発音します。

☞ ドラムをマニュアルで演奏するには

前頁の表には、ドラムのプログラムが入っていません。キーボードでドラムを演奏したい場合は、マニュアル・ドラム・モードを使ってください。

M.DRUMSキーを押してキーボード・アサイン・モードを選ぶと、**Arrangement Play**のページ画面4、**Manual**パラメータで指定したドラムのプログラムが自動的に選択されます。

PROGRAMキーを使って、KBD1のプログラムを20種類の*i*のドラム・プログラム(Dr11~Dr36)から選ぶことができます。このモードで演奏している時にドラム・マッピングを変更したい場合は、まず**DRUM MAPS**キーを押してください。**DRUM MAPS**キーが点滅し、ドラム・マップをマニュアルで選べることを表示します。このキーをもう一度押すと、**PROGRAM**キーを使ってドラム・プログラムが選べるようになります。

☞ その他のプログラム選択方法

キーボード・ティンバーのプログラムを変更するには、その他に、フットスイッチを使う方法、**EC5**エクスターナル・コントローラのペダルを使う方法、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送る方法があります。この方法はすべて**Global**モードで設定します。(レイヤー・モードかスプリット・モードを設定している場合は、上記に説明したようにまずどちらのティンバーを変更したいかを選んでください。)

フットスイッチを使う場合は、*Assignable Pedal* パラメータを *PROGRAM UP* か *PROGRAM DOWN* のいずれかに設定します (本書8-10ページ参照)。*ST-i1* や *EC5* を使う時は、該当する *Switch* パラメータを前述のいずれかに設定します (本書8-10ページ参照)。

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージにตอบสนองするには、*MIDI Filter Program Change* パラメータを必ず *ENA* にしてください (本書8-15ページ参照)。

KBD2 (プログラム)

[A11...D88]

このパラメータは、キーボード・ティンバー *KBD2* のプログラム番号とタイトルを表示します。プログラム選択手順と範囲は *KBD1* と同じですが、*KBD2* にはドラム・プログラムは選べません。

キーボード・アサイン・モードがレイヤーの時、*i1* は鍵盤全域が選択されたプログラムの音色になり、スプリットの時は、スプリットポイントよりも低い方の鍵盤で *KBD2* の音色となります。

SPLIT (スプリット)

現在設定されているキーボードのスプリット・ポイントを表します。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、下の鍵盤を低音側 (*LOWER*) キーボードと呼びます。

スプリット・ポイントは、*UPPER*、*LOWER* の各スキャン・モードでコード・スキャンをするために、鍵盤を高音側と低音側に分けるものです (プレイヤーズ・ガイドの1-11ページ参照)。また、コード・スキャン・モードの設定にかかわらず、本書1-7ページで述べるアレンジメントのミュートボタンにも関係してきます。

さらにスプリット・モード時は、スプリット・ポイントを境に高音側は *KBD1*、低音側は *KBD2* と、2つのキーボード・ティンバーに分かれます (アプリケーション・ガイドの1-10ページ参照)。

スプリット・ポイントを設定するには、*M.DRUMS* 以外の任意の *KEYBOARD ASSIGN* キーを押したまま、キーボード上でスプリット・ポイントを設定したい鍵盤を押します。

XPOSE: (トランスポーズ)

トランスポーズ (移調) の量を表す部分で、値がプラスならば音程が上がり、マイナスならば音程が下がっていることを示します。

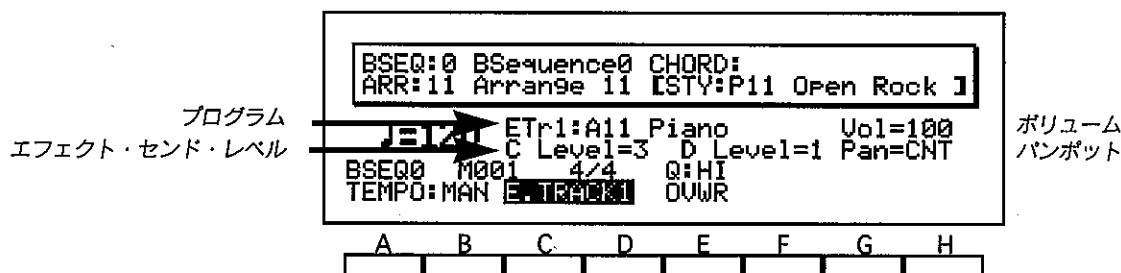
i1 では半音単位で最大11段階までトランスポーズできます。**Global** モードの *Xpose Pos* パラメータ (本書8-5ページ参照) を *POST-KBD1* にすると、**TRANSPPOSE** キーを押しても演奏データは移調しません。ただし録音中にノートやコードのデータがキーボード、コード、エクストラの各トラックに記録される前の時点ならば **TRANSPPOSE** キーを使うことができます。この場合は録音されたノートとコード・データは指定したトランスポーズ値に従って変化します。**TRANSPPOSE** イベント・データはコントロール・トラックには記録されません。

Global モードの *Xpose Pos* パラメータを *PRE-OSC1* にして演奏中に **TRANSPPOSE** キーを押すと、*i1* の音源がトランスポーズされます。従ってどのトラックも指定した量だけ移調します。アレンジメント・トラックに録音する場合は、**TRANSPPOSE** イベント・データがコントロール・トラックに記録されますが、エクストラ・トラックに録音する場合は記録されません。

バックিং・シーケンスのページ画面2にあるトランスポーズ・パラメータを使っても、エクストラ・トラックのトランスポーズができます (本書3-13ページ参照)。ただし、**Global** モードの *Xpose Pos* パラメータを *PRE-OSC1* に設定した場合、このパラメータで指定した値が **TRANSPPOSE** キーの値に加算されますのでご注意ください。

エクストラ・トラック・パラメータ

トラック設定(本書3-10ページ参照)でE.TRACKの一つを選ぶと、該当するエクストラ・トラックの基本トラック・パラメータがTempo設定の右に現れます。データを録音する前に、これらのパラメータを使ってエクストラ・トラックをセットアップします。



プログラム

[OFF, A11...Dr36]

対応するエクストラ・トラックで演奏するプログラムを選びます。

現在のプログラム選択を変えたい場合は、プレイヤーズ・ガイドの3-1~3-2ページで説明したように、VALUEコントローラかPROGRAMキーを使ってください。

プログラム・パラメータがOFFになっているエクストラ・トラックを使ってバックキグ・トラックをコントロールすることができます。(詳細はアプリケーション・ガイドの2-6ページをお読みください。)

V(ボリューム)

[0...127]

対応するバックキグ・トラックのボリュームを設定します。

0に設定すると音は聞こえません(ただしその場合でもMの同時発音数をいくらか消費することになります)。最高の127に設定すると、そのプログラムのLevel/パラメータで設定した最大レベルまでボリュームが上がります。(本書6-7、6-9ページ参照。)

パンポット

[OFF, L15...L1, CNT, R1...R15, PRG]

各トラックのステレオ音像の定位を設定するパラメータです。チャンネルA、Bからエフェクトシステムに入力される信号のレベルを調整します。(このチャンネル、およびエフェクトシステムとの関係については、第7章の「エフェクト」の「エフェクト・プレースメント」のページをお読みください。)

CNT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へのトラック出力がオフになります。また、PRG設定では、それぞれのプログラムのPanpot/パラメータ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。(本書6-8、6-9ページ参照。)

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からエフェクトシステムへ送られるバックキグ・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に設定すると、それぞれのプログラムのパラメータで指定されているエフェクト・センド・レベルがそのまま用いられるようになります。

エフェクト・センド・チャンネルの動きとステレオ・チャンネル(AとB)との関係については、本書7-52~7-54ページをお読みください。

バックイング・シーケンス・ポインター、ビート、クオンタイズ

Backing Sequence画面の5行目では、現在のバックイング・シーケンス、現在の小節(これはバックイング・シーケンス・ロケーション・ポインターとも呼ばれます)、リアルタイム録音で使用するクオンタイズ値を調整します。ビート・パラメータには現在の拍子が表示されています。

ビート クオンタイズ

BSEQ:0 BSequence0 CHORD:
ARR:11 Arrange 11 [ST:P11 Open Rock]

J=120 KBD1:A11 Piano SPLIT:C4
XPOSE:0

BSEQ0 M001 4/4 Q:HI M80 M16 CHORD
TEMPO:MAN 4/4 KBD1

バックイング・シーケンスと小節

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

これらのパラメータは、本書3-10ページで説明するTrack設定を使って録音するトラックに関係なく、すべて表示されます。

バックイング・シーケンス

[0...9]

演奏または録音するバックイング・シーケンスを選びます。

現在のバックイング・シーケンスのタイトルは画面の左上に表示されます。本書3-29ページで説明するリネーム・バックイング・シーケンス機能を使って、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。

M (メジャー)

[1...999]

録音または再生を始める位置(メジャー・ポインター)を表示します。バックイング・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1にリセットされます。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リセットされます。

ビート (拍子)

[1/4...16/16]

現在演奏している小節の現時点での拍子を表示します。

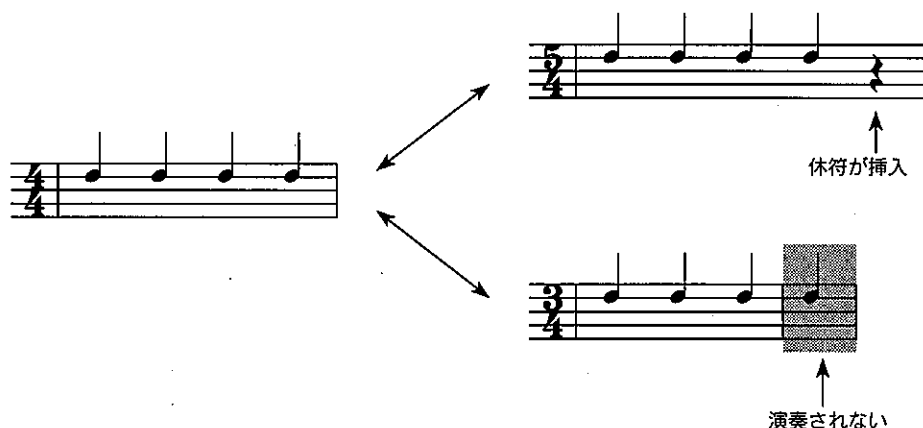
新しいバックイング・シーケンスの録音を始めるたびに、このビート・パラメータには自動的に現在選択されているスタイルの拍子がそのまま適用されるようになっています。

☞ トラック上の拍子の変更方法

トラックの途中で拍子を変えたい場合は、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ビート・パラメータ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を使って録音されます。すでに存在しているトラックに途中で拍子変更が入っている場合は、新しいトラックのデータもこれに従って変わります。

拍子の変更はデータの入っているトラックすべてに影響しますので、十分ご注意ください。一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うため、下図のように小節が短くなったり逆に延長されたりします。



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。本書3-18ページで説明するイベント・エディット機能を使って拍子を元に戻すだけで、他のトラックも元通りになります。

録音中や再生中にビート設定を変更することはできません。

Quantize (クオンタイズ)

[HI, ♩...♪]

Quantize/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。

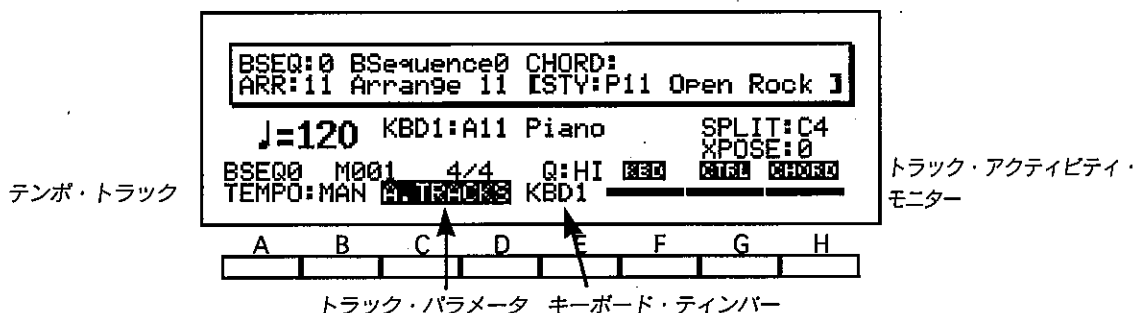
実際に演奏したときのタイミングをそのまま忠実に録音したい場合はHIに設定してください。この場合、HIは4分音符あたり96の分解能(96PPQN)でレコーディングします。

HI以外の設定では、録音データのタイミングが、ここで指定した一番近いタイミングに調整されます。たとえばここで♪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Backing Sequenceモードのページ画面5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。(クオンタイズ機能についての詳細は、本書3-21ページをお読みください。)

テンポ・トラック、トラック、トラック・アクティビティ

ページ画面1の最下行の最初のパラメータを使って、テンポ・コントロールをマニュアルで行うか自動で行うかを選びます。また、次のパラメータでは、次に録音するトラックとして、アレンジメント・トラックが8つのエクストラ・トラックのいずれかを選びます。



録音用にアレンジメント・トラックを選択すると、最下行の残りの部分で、キーボード・アサイン・モードがレイヤーまたはスプリットの時のキーボード・ティンバーを選択するキーボード・ティンバー設定が現れます。また、キーボード、コントロール、コードの各トラックの録音、再生状態を確認、変更できるトラック・アクティビティ・バーが表示されます。

録音にエクストラ・トラックを選ぶと、この右下の部分には録音に関わるモード設定が表示されます。これについては次節で説明します。

TEMPO (テンポ・トラック)

[MAN, AUT, REC]

ここでは、再生中にバックিং・シーケンスのテンポをテンポ・トラックが自動的にコントロールするかどうかを選択します。また、テンポ・チェンジをリアルタイムでテンポ・トラックに記録する時にも使います。(詳細は、本書3-4ページの「リアルタイムでテンポ・チェンジを記録する方法」をお読みください。)

バックিং・シーケンス再生中(または新しいトラックを録音中)にテンポ・トラックでテンポをコントロールしたい場合は、このパラメータをAUTに設定します。

再生または録音中にマニュアルでテンポ調整を行いたい場合は、このパラメータをMANに設定します。バックিং・シーケンスはテンポ・トラックでのテンポ・チェンジを無視して、マニュアルで設定したテンポに従います。

トラック

[A.TRACKS, E.TRACK1...E.TRACK8]

録音するトラックを指定します。データをキーボード・トラック、コード・トラック、コントロール・トラックに録音する場合はA.TRACKSをエクストラ・トラックに録音する場合は、E.TRACK設定の1つの番号を選択してください。

アレンジメント・トラックに録音する場合、鍵盤上では、本書1-6または3-5ページで説明したプログラム・パラメータで、キーボード・ティンバーとして割り当てたプログラムが発音します。エクストラ・トラックに録音する場合は、本書3-7ページで説明されているプログラム・パラメータで割り当てたプログラムが発音します。

本書3-15ページで説明するチャンネル・パラメータで他のトラックにも同じMIDIチャンネルを割り当てた場合は、そのプログラムが発音します。

キーボード・ティンバーのオクターブ、プログラム、エクストラ・トラックのプログラムを指定するときも、このトラック設定を使います。

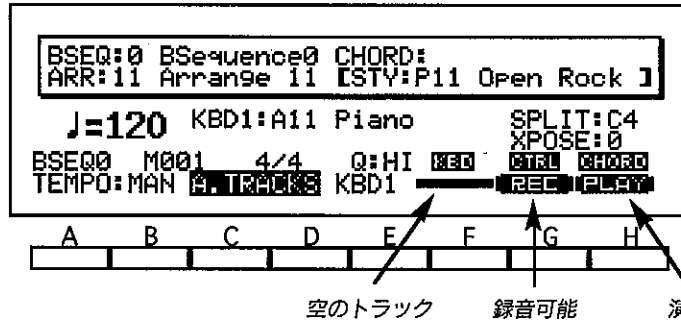
キーボード・ティンバー

[KBD1, KBD2]

プログラムを変更したいキーボード・ティンバーをここで選びます。この設定を変更すると、本書3-5ページで説明したプログラム・パラメータの左にある矢印が上下に動いて、現在どちらのティンバーを選んでいるかを表示します。

トラック・アクティビティ・バー [-, REC, PLAY, MUTE]

カーソル・キーF, G, H上にある3本のバーは、キーボード、コントロール、コードの各トラックが録音または演奏できる状態であることを示しています。



トラックが空の場合はバーだけが表示されます。トラックにデータが入っている場合は（空の小節しか入っていないなくても）、PLAYがデータのあるトラックのバーに表示されます。

REC/WRITEキーを押してキーボード、コード、コントロールの各トラックを録音する時は、3本のバーの代わりにRECが現れます。この状態でSTART/STOPキーを押すとすぐにオーバーライト録音モード（次節で説明）で録音が始まります。

任意のトラックを選んで、そこに録音することもできます。録音したくないトラックのアクティビティ・バーにカーソルを移動し、VALUEコントロールでREC表示をバー表示に変えてください。

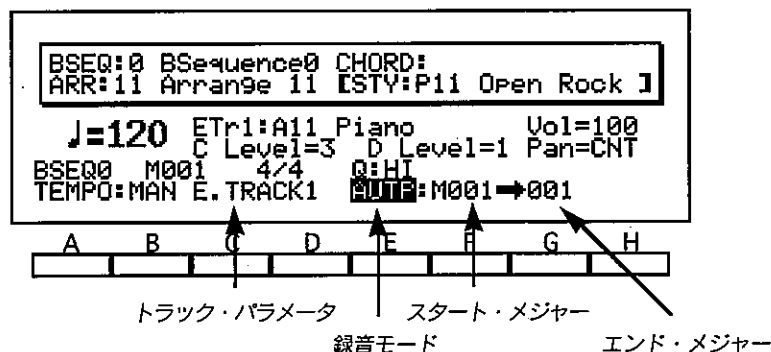
トラックのミュート

再生時には、トラックアクティビティ・バーを使ってキーボード、コード、コントロールの各トラックをミュートすることもできます。ミュートしたいトラックの状況表示にカーソルを移動して、VALUEコントロールでPLAYとMUTEを切り替えます。

キーボード・トラックをミュートすると、そのパートは音が出ません。コントロール・トラックをミュートすると、スタイルの切り替えが行われず、すでに記録してあるコントロール・データも再現されません。コード・トラックをミュートするとコード進行が再生されません。ただし、鍵盤からリアルタイムでコード進行を入力することができます。

録音モードの設定

Backing Sequenceモードの最初のページ画面で録音用にエクストラ・トラックを選ぶと、画面右下に録音モードの設定表示が現れます。ここでトラックにデータを録音する時の録音方法を選択します。



オートパンチ・レコーディングをモードとして選ぶと、録音する部分の初めと終わりの位置(スタート・ポイントとエンド・ポイント)を設定するパラメータが右端に表示されます。

録音モード

[OVWR, OVDB, AOTP, MANP]

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)か、すでにあるデータに新しいデータを重ねて録音するOVDB録音(オーバーダブ・レコーディング)です。

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

録音方法についての詳細は、アプリケーション・ガイドの第4章をお読みください。

スタート・メジャー

[1...999]

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

エンド・メジャー

[1...999]

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

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。

**EXTRA TRACK
PARAMETERS 1
(エクストラ・トラック・パラメータ1)**

Backing Sequenceモードのページ画面2には8本のエクストラ・トラック用のパラメータが入っています。これを使って、トラック・データの出力先を選びます。また、各トラックのデータをプロテクト(保護)したり、トランスポーズやデチューンをかけたり、ピッチベンドのレンジを調整したりすることもできます。

トラック・ステータス
トラック・プロテクト
トランスポーズ
デチューン
ピッチベンド・レンジ

BSEQ0 2:E.TRK PARAM 1 ▶Track Status							
ETRA1	ETRA2	ETRA3	ETRA4	ETRA5	ETRA6	ETRA7	ETRA8
INT	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00
D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00
PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG
A	B	C	D	E	F	G	H

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

Track Status (トラック・ステータス) [OFF, INT, EXT, BOTH]

バックキング・シーケンス演奏中に、該当するバックキング・トラックのデータを演奏するか、送信するかを選択します。

このパラメータをOFFに設定したトラックは全く演奏されません。INTを選択すると、トラックのデータが本体内の音源に送られますが、MIDI OUTからデータは送出されません。

トラック・データを本体に演奏させずに外部音源に送りたい場合は、EXTに設定します。また、BOTHに設定すると、データは内外両方に送信されます。これが標準的な設定と言えます。

録音にエクストラ・トラックを選んだ場合、この設定は鍵盤上で弾いたノート・データの送信にも影響します。OFFかINTに設定したトラックを選ぶと、本体はMIDI OUT端子からこのノート・データを送信しません。EXTに設定したトラックを選ぶと、本体の音源はキーボード・コントロールにตอบสนองしません。

P (トラック・プロテクト) [OFF, ON]

録音したトラック・データを保護するパラメータです。

これをONにすると、対応するトラックにノート・データ、プログラム・チェンジ、ボリューム・チェンジのレコーディングができなくなります。また、本書3-18ページで説明するイベント・エディット機能を使ったトラックのエディットもできなくなります。

また、Backing Sequenceのページ画面1にあるエクストラ・トラック・パラメータは変更することができますが、変更してもそれ書き込まれないので、RESETキーを押すと元の値に戻ります。実際にレコーディングする前にプログラム、ボリューム、パンなどの試しに変更してみたい場合などにONにしてください。

通常はバックキング・シーケンス・データの録音、編集ができるよう、OFFに設定されています。

T (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。

このパラメータとGlobalモードのスケール設定(本書8-17ページ参照)との関係、およびMIDI OUT端子から送信されるデータへの影響は、Xpose Pos/パラメータ(本書8-5ページ参照)によって決まります。

☞ **トラックが高音を演奏しない場合**

どのマルチサウンド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。

D (デチューン)**[−50...+50]**

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

この効果を得るには、2つのトラックのチャンネル・パラメータを同じ値に設定し、データはその片方のトラックのみに録音します(本書3-15ページ参照)。次に両トラックのデチューン・パラメータを同じ量だけ片方は上げ、もう片方は下げます。(片方のトラックのみをデチューンしただけで両トラックを演奏すると、音程のずれたサウンドになってしまいます。)

B (ピッチベンド・レンジ)**[−12...+12, PROG]**

対応するトラックが再生または録音するピッチベンド・データの範囲を設定します。

最大値の12に設定すると、1オクターブ分ピッチが上下します。プラスの値ならば、ジョイスティックを右に倒すとピッチが上がり、左に倒すと下がります。逆にマイナスの値では反対の設定になります。

このパラメータは通常PROGに設定して、各トラックに割り当てられているプログラムのピッチベンド・レンジの設定をそのまま使うようにしておきます。

EXTRA TRACK PARAMETERS 2 (エクストラ・トラック・パラメータ2)

Backing Sequenceモードのページ画面3には、エクストラ・トラックのMIDI関連パラメータがあります。このうち、最初のパラメータは各トラックのMIDIチャンネルを設定します。その他はフィルターで、ベロシティ・ウィンドウとキー・ウィンドウのパラメータがあります。ベロシティ・スイッチまたはスプリット・キーボードの設定によって複数の音色をさまざまに組み合わせることができます。

チャンネル
ベロシティ・ウィンドウ・トップ
ベロシティ・ウィンドウ・ボトム
キー・ウィンドウ・トップ
キー・ウィンドウ・ボトム

BSEQ0 3:E.TRK PARAM 2 ▶Channel							
ETK0	ETK1	ETK2	ETK3	ETK4	ETK5	ETK6	ETK7
03	03	04	05	06	07	08	09
127	127	127	127	127	127	127	127
001	001	001	001	001	001	001	001
09	09	09	09	09	09	09	09
C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1

A	B	C	D	E	F	G	H

この画面ではキーボード・トラックのMIDIチャンネルやデータ・ウィンドウを設定しません。バックイング・シーケンスには、演奏中のアレンジメントで使っているキーボード・テンパーのベロシティ・ウィンドウ設定がそのまま使用されます(本書1-10ページ参照)。キーボード・トラックのキー・ウィンドウ設定は、アプリケーション・ガイドの1-9ページで説明したキーボード・アサイン・モードに代わります。

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・パラメータ(本書3-10ページ参照)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。

複数のトラックを同じMIDIチャンネルに設定することができます。この場合、本書3-10ページで説明したトラック・パラメータに、同一のMIDIチャンネルを設定した複数のトラックのいずれか1つを選ぶと、この複数のトラックすべてに割り当てられているプログラムがユニゾンで発音します。(MIDI IN端子からこのチャンネルのデータを受信した時も、プログラム全部が演奏されます。)

あるいは、複数のトラックを同一のMIDIチャンネルに設定しておいて、演奏データをトラック間で分割することもできます。1本のトラックにノート・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したい場合などにたいへん便利です。

Vel Window Top (ベロシティ・ウィンドウ・トップ) [1...127]

対応するトラックがノート・データを演奏する時のベロシティの最大値を設定します。下記のベロシティ・ウィンドウ・ボトムと組み合わせて、鍵盤を弾く強さによって音の出るプログラムを切り替えたりすることができます。

たとえば、1つのトラックのVel Window Top/パラメータを100に設定し、もう1つのトラックのVel Window Bottom/パラメータを101に設定すると、2つのトラックが異なるプログラム、たとえばギターのみュート音とピッキング音が演奏されますが、両方とも同じMIDIチャンネル(上記のChannel/パラメータで設定)を使っています。

最初のトラックはデータをすべて録音し、ベロシティの低いノートのみを演奏、一方、もう1つのトラックはその他のパートを演奏します。このため、ギタリストがミュート奏法とオープン奏法を切り替えながら演奏している効果を生み出すことができます。

また、ベロシティ・ウィンドウを重ね合わせることで、レイヤー効果を出す手もあります。たとえば、1つのトラックでは常にストリングスを演奏し、もう1つのトラックでは強く弾いたときだけプラスのサウンドを追加する、という具合です。

☞ 鍵盤上でもパラメータが設定できます！

該当するトラックのカーソル・キーを押したまま、*i1*の鍵盤を設定したいペロシティで弾いても、同じようにペロシティ・ウィンドウを設定することができます。

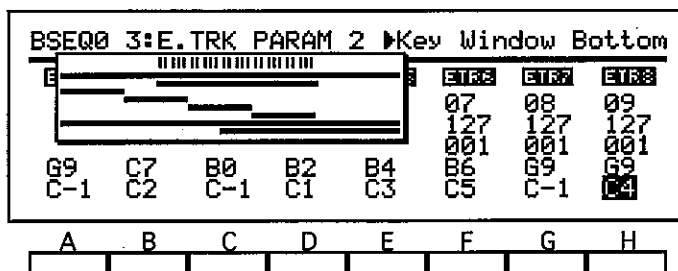
Vel Window Bottom (ペロシティ・ウィンドウ・ボトム) [1...127]

該当するトラックが演奏する時のペロシティの最小値を設定します。上記のペロシティ・ウィンドウ・トップと組み合わせてペロシティ・ウィンドウを設定することができます。

Key Window Top (キー・ウィンドウ・トップ) [C-1...G9]

該当するトラックがノート・データを演奏する時に発音する一番高い音を設定します。下記のキー・ウィンドウ・ボトムと併用して、鍵盤の範囲ごとに異なるプログラムを使って録音、演奏ができます。

これらのパラメータを使用するテクニックは、上述のVel Window Topパラメータと似ています。



パラメータのエディット時、*i1*は各トラックのキー・ウィンドウをグラフで表示します。この画面をキャンセルするには、カーソルを他のパラメータに移動してください。

☞ 鍵盤上でもパラメータが設定できます！

該当するトラックのカーソル・キーを押したまま、*i1*の鍵盤上で設定したいノートを弾けば、このキー・ウィンドウが設定できます。

Key Window Bottom (キー・ウィンドウ・ボトム) [C-1...G9]

該当するトラックがノート・データを演奏する時に発音する一番低い音を設定します。上記のキー・ウィンドウ・トップと組み合わせてキー・ウィンドウを設定することができます。

EDIT TRACK (トラックのエディット)

Backing Sequenceモードのページ画面4では、ステップ・レコーディングの機能と、録音したバックキング・シーケンス・データの中の個々のイベントの編集を行うことができます。また、この画面には小節の消去、マージ、コピーとバックキング・シーケンス全体の消去ができるユーティリティ機能も含まれています。

BSEQ0 4:EDIT TRACK		▶Track					
Step Recording	Copy Track						
Event Edit	Erase B.Sequence						
Erase Track							
Bounce Track							
REC TRACK		M001 (REC+S/S to Start)					
A	B	C	D	E	F	G	H

このページにある機能の多くは、バックキング・シーケンス・データの大きなかたまりを消去したり変更したりすることができます。COMPAREキーを使えばアンドゥができるので、機能を実行する時に、**il**は通常確認を求めてきません。(ただし、元のデータをセーブするメモリが十分でない場合は、確認メッセージを出します。)

Step Recording (ステップ・レコーディング)

機能

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。

まずカーソル・キーAの上で録音するトラックを選び、カーソル・キーD上でレコーディングを開始したい小節を選びます。次にREC/WRITEを押してからSTART/STOPキーを押します。次の画面のいずれかが表示されます。

キーボード(またはエクストラ)トラック

BSEQ0 4:STEP REC		▶Step Time					
Track = KBD	-M002—Beat: 4/4 —						
Measure = 002	1:00 A#4 U078 0:81						
Location = 4:00	2:00 C5 U082 1:40						
70% Free	3:48 A4 U082 0:40						
4/4	<input checked="" type="checkbox"/> KEY 085%	REC TIME					
A	B	C	D	E	F	G	H

コントロール・トラック

BSEQ0 4:STEP REC		▶Value					
Track = CTRL	-M001—Beat: 4/4 —						
Measure = 003	1:00 STY.ELEMENT:INT1						
Location = 1:00	-M002—Beat: 4/4 —						
73% Free	-M003—Beat: 4/4 —						
ST=J	STY.ELEMENT INT1	FUT					
A	B	C	D	E	F	G	H

コード・トラック

BSEQ0 4:STEP REC		▶Step Time					
Track = CHR D	-M001—Beat: 4/4 —						
Measure = 003	1:00 Cm7						
Location = 1:00	-M002—Beat: 4/4 —						
73% Free	-M003—Beat: 4/4 —						
STEP C m7	- /C	FUT					
A	B	C	D	E	F	G	H

この画面を使ってステップタイムで録音をします録音が終わったらSTART/STOPキーをもう一度押すと、ステップ・レコーディング機能が終了します。

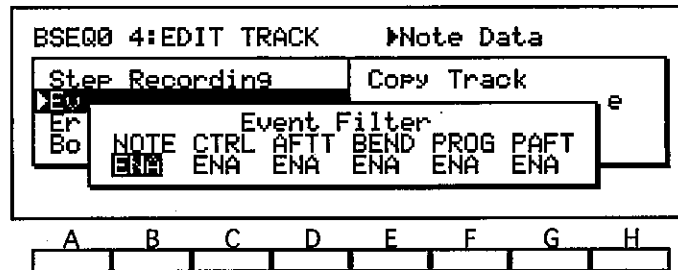
ステップ・レコーディングの使い方についての詳細は、アプリケーション・ガイド4-22ページをお読みください。

Event Edit (イベント・エディット)

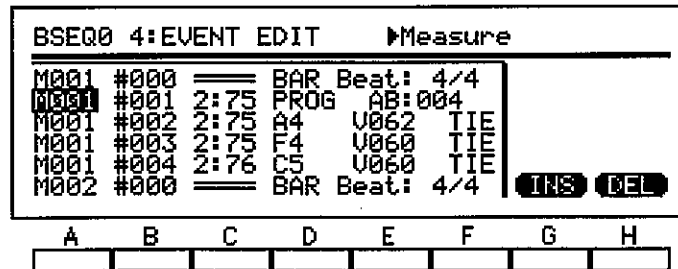
機能

ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、一つ一つのイベントの特性を修正する機能です。イベントの挿入や削除にも使えます。

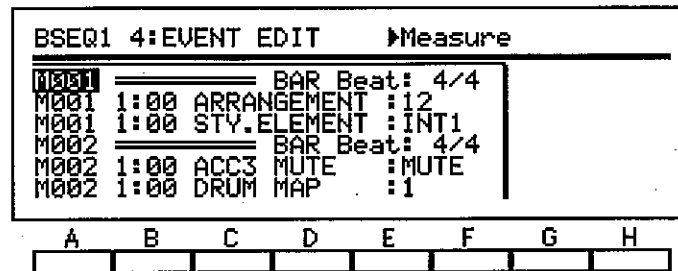
まずカーソル・キーB上でエディットしたいトラックを選び、REC/WRITEキーを押します。キーボード・トラックやエクストラ・トラックをエディットする場合は、Event Filter画面に切り替わり、そこでエディットするイベントのタイプを選びます。



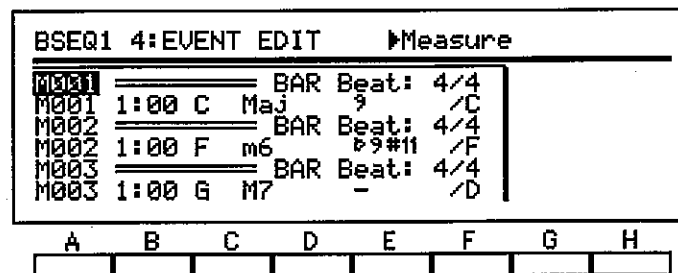
フィルター設定がOKなら、START/STOPキーを押してエディットを始めます。画面が次のように変わるので、選んだイベントのエディットを行ってください。



キーボードまたはエクストラ・トラック



コントロール・トラック



コード・トラック

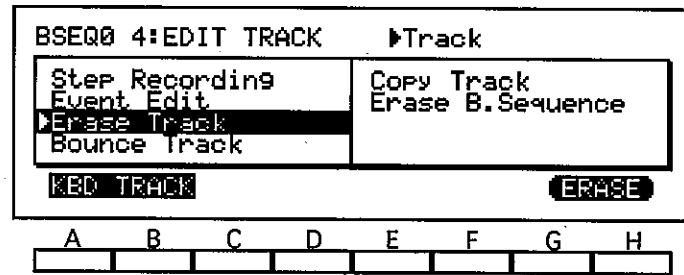
エディットが終わったらもう一度START/STOPキーを押してイベント・エディット機能を終了してください。

イベント・エディット機能の詳細はアプリケーション・ガイドの4-13ページをお読みください。

Erase Track (イレース・トラック)

機能

バッキング・シーケンス・データすべてを、そのトラック全体から消去します。



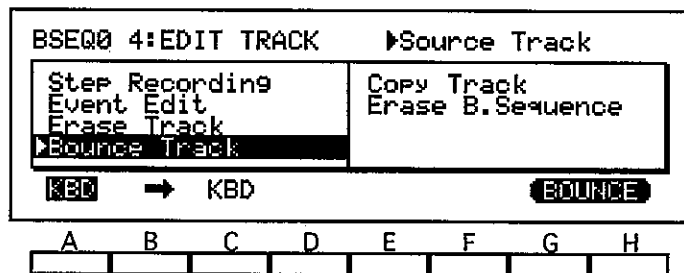
消去したいトラックをカーソル・キーBの上で選び、[ERASE]を押してください。iiは確認を求めずにトラックを消去します。

Bounce Track (バウンス・トラック)

機能

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

両方のトラックにピッチベンド、ダンパー・チェンジ、その他コントロール・チェンジ・データがある場合、これをマージすると思いがけない結果が生まれることがあります。このため、本書3-24ページで説明するイレース・メジャー機能を使って、マージする前にどちらかのトラックからコントロール・チェンジ・データをすべて削除しておく必要があります。



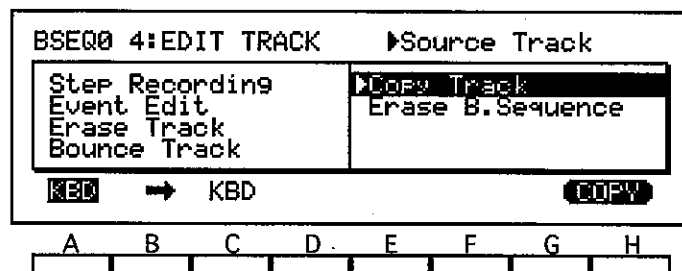
カーソル・キーA上でソース・トラックを選択し、カーソル・キーC上でマージ先のトラックを選択します。(このとき選択できるのは、キーボード・トラックかエクストラ・トラックです。)選択したら[BOUNCE]を押します。iiは確認を求めた後で、2つのトラックを1つにマージします。

Copy Track (コピー・トラック)

機能

バッキング・シーケンス・データを別のトラックにコピーします。

コピー先のトラックにすでにバッキング・シーケンス・データが入っていると、iiはそのデータをコピー元からのデータに入れ換えます。元のトラックのデータには影響ありません。



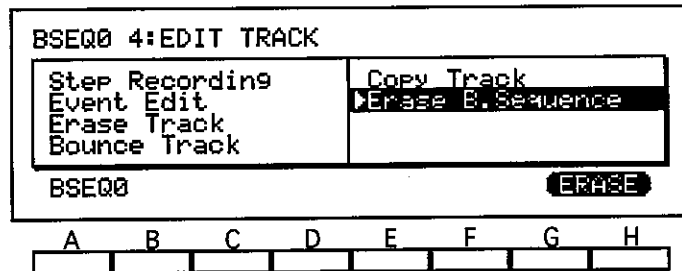
カーソル・キーA上でコピー元のトラックを選択し、カーソル・キーC上でコピー先のトラックを選択します。(いずれもキーボード・トラックかエクストラ・トラックの1つを選んでください。)選択し終わったら[COPY]を押します。*ii*は確認を求めずにトラックをコピーします。

☞ **トラックをコピーする近道**

ハーモニーのパートなどバリエーションを作るためにトラックをコピーしてエディットする場合、コピー・メジャー機能は便利な機能です。しかし、同じデータを2つの楽器音でユニゾンで演奏したい場合は、わざわざトラックのデータをコピーする必要はありません。空のトラックのチャンネルを、演奏するデータのトラックと同じ値に設定すれば、簡単にユニゾン・パートをつくることができます。

Erase B.Sequence (イレース・バッキング・シーケンス) 機能

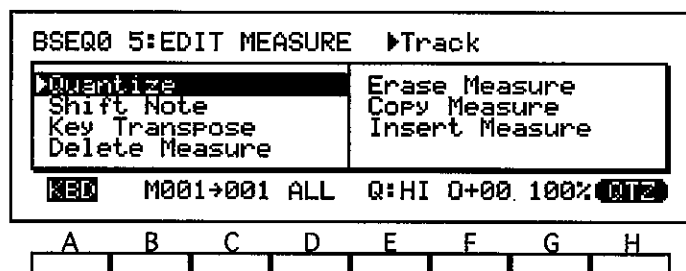
現在選んでいるバッキング・シーケンスの全てのデータを削除する機能です。



この機能を使うには、[ERASE]を押します。*ii*は確認を求めずに、バッキング・シーケンスを消去します。

EDIT MEASURE (小節の エディット)

Backing Sequenceモードのページ画面5では、指定した小節の範囲でトラック・データを修正します。録音したデータのタイミングを修正したり、ノート・シフトを行ったり、移調したりすることができます。また、小節単位でトラックを消去、コピー挿入する機能もあります。



このページにある機能の多くは、バックイング・シーケンス・データの大きなかたまりを一度に変更できます。COMPAREキーを使えばこの変更がアンドウができるので、機能を実行する時に、**il**は通常確認を求めてきません。(ただし、元のデータをセーブするメモリが十分にない場合は、確認メッセージを出します。)

クオンタイズ

機能

ここではクオンタイズ機能を使って、録音したばかりのデータのタイミングを調整します。

この機能は同じBacking Sequenceモード内のページ画面1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。

また、結果が気に入らなければ、COMPAREキーでクオンタイズをアンドウすることもできます。

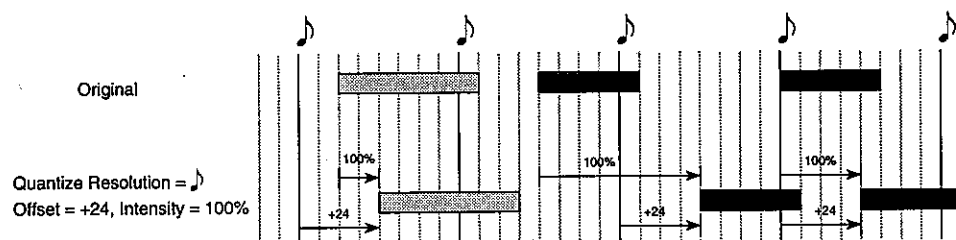
まずカーソル・キーA上でクオンタイズするトラックを設定します。(コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックをクオンタイズするには、CHRD、CTRL、TEMPOをそれぞれ選びます。)次にキーBとC上でクオンタイズする最初と最後の小節を設定します。

テンポ・トラック以外のトラックを選んだ場合は、キーD上で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。

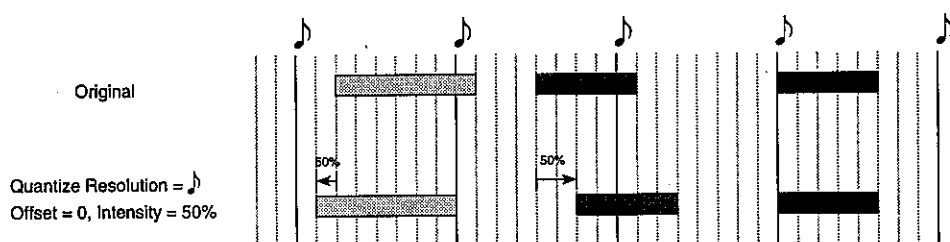
設定	消去データ
ALL	全データ
NOTE	全ノート・データ
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージのすべて
BEND	ピッチベンド・メッセージすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージすべて

次にキーE、F、G上でクオンタイズ、オフセット、インテンシティの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。

オフセット・パラメータは、クオンタイズ実行後のデータを、レゾリューションとして指定した値だけ移動します。設定可能な範囲は-96から+96で、設定した分だけ前後に移動します。たとえば、+96に設定すると、4分音符1個分だけ後に移動することになります。



インテンシティ・パラメータは、クオンタイズ機能の効果の度合をパーセントで表したものです。通常は100に設定されており、イベントがクオンタイズでそろえるタイミングの区切りの位置までずれます。このパラメータをたとえば50にすると、イベントが実際の録音位置とクオンタイズの区切りとの中間地点までしか移動しません。0にすると、クオンタイズ機能はオフとなります。

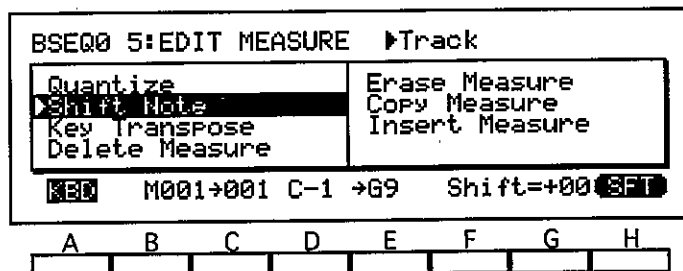


正しく設定できたら、[QTZ]を押します。*i1*は確認を求めた後で、データをクオンタイズします。

Shift Note (シフト・ノート)

機能

ノートを上下に移動します。指定したノート範囲のみを移動することも、ノート・データすべてを移動することもできます。



まずカーソル・キーA上で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、カーソル・キーBとC上で対象となる最初と最後の小節を設定します。

カーソル・キーDとE上のノート・レンジ・ボトム/トップ・パラメータを使って、シフトするノートの範囲を指定します。通常このパラメータはそれぞれC-1とG9に設定され、ノートをすべてシフトするようになっています。このパラメータを変更して、限られた範囲のノートだけをシフトさせることもできます。

(*i1*の鍵盤からこのパラメータを設定することも可能です。該当するカーソル・キーを押しながら鍵盤上で設定したいノートを弾いてください。)

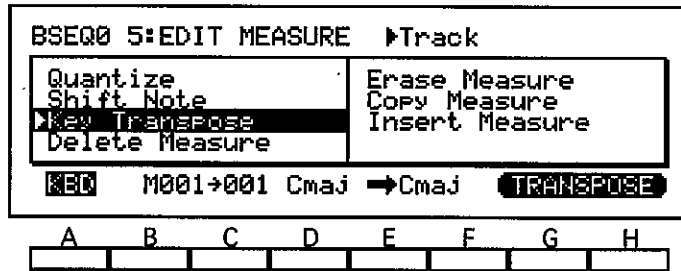
最後に、キーG上でノートのシフト量(半音単位)を設定します。最大2オクターブまで上下にシフトすることができます。

正しく設定できたら、[SFT]を押します。*i1*は確認を求めずに、ノートをシフトします。

Key Transpose (キー・トランスポーズ)

機能

指定した範囲の小節を移調する機能です。



まずカーソル・キーA上で移調したいトラックを設定します。(キーボード・トラックかエクストラ・トラックを選びます。)次に、対象となる最初と最後の小節をキーBとC上で設定します。

カーソル・キーD上で選んだ小節の現在の調を設定し、キーE上で変更先の調を設定します。調はメジャーでもマイナーでもかまいません。

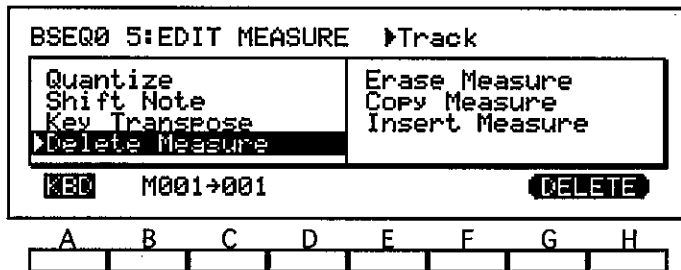
(CやDなどの調のキー名は、鍵盤からも入力できます。該当するカーソル・キーを押したまま鍵盤で希望するノートを弾いてください。)

正しく設定できたら、[TRANSPOSE]を押します。iiは確認を求めずに、トランスポーズを行います。

Delete Measure (デリート・メジャー)

機能

指定したトラックの小節を削除します。



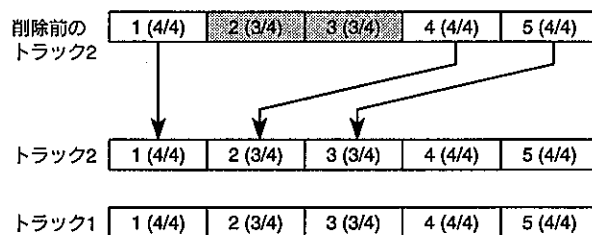
まずカーソル・キーA上でトラックを選んでください。コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、トラックすべてから小節を削除したい場合はALLを選びます。

次にカーソル・キーBとC上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、[DELETE]を選択します。iiは確認のメッセージを出さずに、小節を削除します。

☒ バックイング・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を使います。

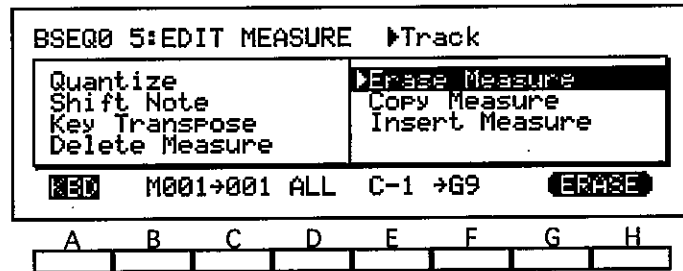


削除によって番号が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

Erase Measure (イレース・メジャー)

機能

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A上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、トラックすべてを消去したい場合はALLを選びます。(テンポ・トラックのデータだけを消去したい場合は、本書3-18ページのイベント・エディット機能を使ってください。)

次にカーソル・キーBとC上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	指定したノート範囲を含むすべてのデータ
NOTE	カーソル・キーEとF上で指定したノート範囲
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

ALLまたはNOTEを選ぶと、カーソル・キーEとF上のノート・ボトム・パラメータとノート・トップ・パラメータを使って、消去するノートの範囲を指定することができます。このパラメータはそれぞれC-1とG9の設定において、ノートをすべて消去するようになっています。この範囲内ならば、消去するノートの範囲を変更することができます。

設定が正しくできたら [ERASE] を押します。*ii* は確認を求めた後で、指定した小節からデータを消去します。

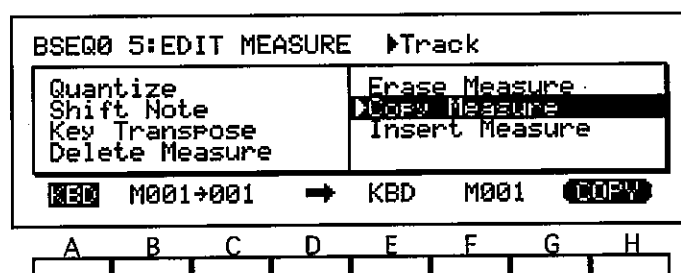
☞ コントロール・チェンジの消去

ダンパー・チェンジやピッチベンドなどのコントロール・チェンジは、これらをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残ったままになっているメッセージを消去するか、イベント・エディット機能(本書3-18ページ)でデータを修正してください。

Copy Measure (コピー・メジャー)

機能

トラック内またはトラック間で小節をコピーします。



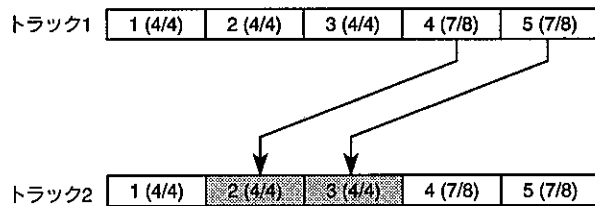
まずカーソル・キーA上でコピーしたい小節の入ったトラックを指定します。ALLを選ぶと、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックを含む全てのトラックからデータをコピーします。次に、キーBとC上でコピーする最初と最後の小節を選びます。(1小節のデータだけをコピーする場合は、両方とも同じ数字に設定します。)

次に、キーE上でコピー先のトラックを選びます。(カーソル・キーA上でALLを選ぶと、コピー先も自動的にALLとなります。CTRLとCHRDの設定も同様です。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、適切なカーソル・キーを押しながらDATA ENTRYキー0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キーF上で指定します。

設定が正しければ [COPY] を押します。iiは確認を求めずに、データをコピーします。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。

☞ バッキング・シーケンスの拍子を変更する場合

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

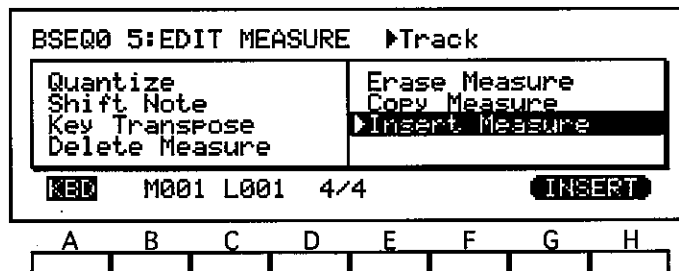


コピーされた小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。(詳しくはビート・パラメータの説明を参照してください。)

Insert Measure (インサート・メジャー)

機能

小節をトラック内の指定した位置に挿入します。



まずカーソル・キーA上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。

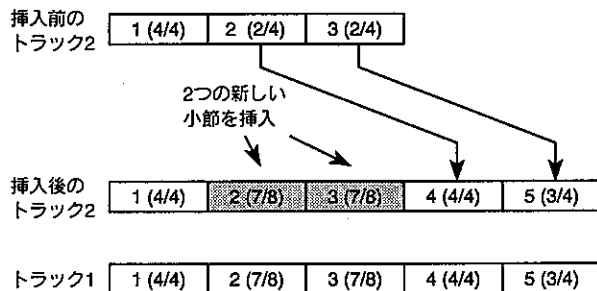
次に、キーB上で新しい小節を挿入する小節番号を指定し、キーC上で挿入する小節数を指定します。カーソル・キーD上で新しい小節の拍子も指定できますが、下記の注意事項をお読みください。

設定が正しければ [INSERT] を押します。iiは確認を求めずに、データを挿入します。

☞ **バックキング・シーケンスの拍子を変更した場合**

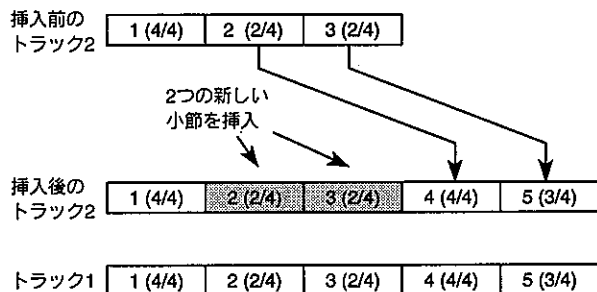
カーソル・キーD上で異なる拍子を選ぶと、トラックすべての対応する小節がこの拍子に合わせるために、その小節が短くなるか、あるいは長くなります。

拍子=7/8 (カーソル・キーDの上)



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=**/** (カーソル・キーDの上)



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せん。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を使います。

挿入の結果、番号が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。(詳しくはビート・パラメータの説明を参照してください。)

EFFECT (エフェクト)

Backing Sequenceモードのページ画面6では、2系統のデジタル・シグナル・プロセッサを使って、バックキグ・シーケンスにエフェクトをかけることができます。この2系統のプロセッサは同時に2種類のエフェクトをかけられるので、バックキグ・シーケンスを演奏するプログラムに様々な効果を加えることができます。

BSEQ0 6: EFFECT		▶Effect Type	
FX1 01: Hall	: ON	Mod: NONE	I+00
2.0 P060 E62 HD31		L-03 H-01	→FX
FX2 19: Chorus 1	: ON	Mod: NONE	I+00
T026 S0.33 M99 TRI		L+04 H+04	→FX
[PARALLEL3] FX1:L4	R4	FX2:L4	R4

A	B	C	D	E	F	G	H

バックキグ・シーケンスの演奏するプログラムはすべて、この画面で設定したエフェクトを使います。ただし、**Backing Sequence**モードで選んだエフェクト設定は、**Program**モードまたは**Arrangement Play**モードでプログラムに割り当てた設定とは異なるので、バックキグ・シーケンスにエフェクトを使用する前にこのどちらかのモードに入ってプログラムを試聴すると、期待通りのサウンドが出ないことがあります。

このため、一番簡単な方法は、まずバックキグ・シーケンスのエフェクトを選んだ後、**Backing Sequence**モードでプログラムを試聴することです。それでも満足できない場合は、少々込み入った手段を取るようになります。つまり、**Program**モードで試聴してから、必要に応じて2系統のエフェクトを使ってエフェクト設定を行います。これによって、プログラムで使用している各々のエフェクトを最大限に忠実に再生できます。

3つ目の手段は、レコーディング・エンジニアの多くが使っているのと同じ様な方法を取ることです。まずエフェクトを全くかけない生の音質のプログラムをいくつか試聴します。次にエフェクトをオフにしたままバックキグ・シーケンスを録音します。最後にすべてのトラックがそろったら、少しずつエフェクトを加えていって、各プログラムのベストの音色が出せるような独自のエフェクト設定をすることです。

Backing SequenceモードのEFFECT画面には、**Arrangement Play**モード、**Song**モード、**Program**モードと同じ選択肢があるので、画面内容はそれぞれ該当する章をお読みください。また、エフェクト設定についての詳細は、第7章を参照ください。

バックキグ・シーケンス再生中でも**PAGE+**キーを押すとエフェクト・パラメータをエディットするためのEFFECT画面を呼び出すことができます。

UTILITY (ユーティリティ)

Backing Sequenceモードの最後のページ画面はユーティリティ機能で、バックキング・シーケンスにタイトルを付けたりその他のパラメータを変更したりします。また、エフェクトに関連した2つの機能があって、エフェクト設定をコピーしたり入れ替えたりするのが簡単にできます。

BSEQ0 7:UTILITY							
Next B. Sequence				Copy/Swap FX			
Rename B. Sequence							
Metronome							
Copy All Effects							
Next: OFF				Auto Start: OFF			
A	B	C	D	E	F	G	H

ネクスト・バックキング・シーケンス機能やリネーム・バックキング・シーケンス機能、メトロノーム機能は一種のパラメータなので、わざわざ「実行」する必要はありません。DiskモードでSave All DataまたはSave All B.sequence機能(本書9-8ページ、9-9ページ参照)を使ってディスクにバックキング・シーケンスをセーブする際、バックキング・シーケンス・データすべてとその他の**Backing Sequence**モード画面にあるパラメータのほかに、このネクスト・バックキング・シーケンスとリネーム・バックキング・シーケンスの設定も自動的にセーブされるからです。

Next B. Sequence (ネクスト・バックキング・シーケンス) 機能

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

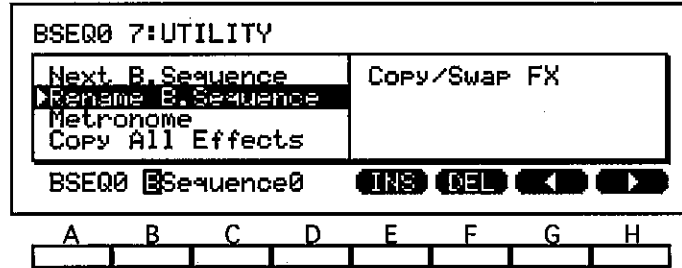
この機能は2つのパラメータから構成されています。ネクスト・パラメータ(カーソル・キーA~E上)は、現在のバックキング・シーケンスの演奏が終わった時に選ばれるバックキング・シーケンスのナンバーを表します(BSEQ0-BSEQ9)。(バックキング・シーケンスのタイトルはこの番号の横に表示されます。)このパラメータをOFFにすると、現在のバックキング・シーケンスがそのまま選択されます。

カーソルF,G,H上のオート・スタートパラメータは、現在のバックキング・シーケンスの演奏が終了した時に、指定したバックキング・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、*ii*は次のバックキング・シーケンスを選びますが、再生はしません。ONにすると、次のバックキング・シーケンスが自動的に再生されます。(ただし、ネクスト・パラメータがOFFになっていると再生は終了します。)

この機能によって、複数のバックキング・シーケンスを続けて自動的に再生することができます。最後のバックキング・シーケンスのネクスト・パラメータを最初のバックキング・シーケンスの番号に設定し、すべてのバックキング・シーケンスのオート・スタートパラメータをPLAYにすると複数のバックキング・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、バックキング・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、バックキング・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。

Rename B.Sequence (リネーム・バックキング・シーケンス) 機能

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



リネーム・バックキング・シーケンス機能を選ぶと、現在のバックキング・シーケンスのタイトルが画面の最下段、カーソル・キーB～D上に現れます。プレイヤーズ・ガイド3-6ページの手順に従って、適当なタイトルに変更してください。

Metronome (メトロノーム) 機能

この画面にある4つのパラメータは、バックキング・シーケンスの録音、演奏中におけるメトロノームの機能を指定します。

Switchパラメータ(カーソル・キーAまたはB上)は、どんな時にメトロノームの音が出るかを設定します。OFFにするとメトロノームはまったく鳴りません。RECにすると録音中にメトロノームの音が出ますが、演奏中には鳴りません。ONにすると、録音中、演奏中ともに音が出ます。

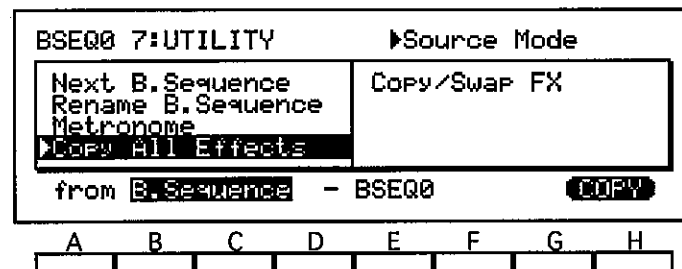
Lead-Inパラメータ(カーソル・キーCまたはD上)ではリアルタイムで録音するときにiiが録音をスタートする何小節前からメトロノームを鳴らすかを設定します。0、1、2のいずれかに設定してください。

Levelパラメータ(カーソル・キーEまたはF上)は、メトロノームの音量を設定します。0に設定すると音は聞こえません(ただし、その場合でもiiの最大発音数のうちの1つを消費することになります)。最大音量は99です。

Panパラメータ(カーソル・キーGまたはH)は、メトロノームの出力チャンネルを選びます。最初の3種類の設定(L, CNT, R)は、ステレオ・チャンネル(A, B)でメトロノーム音を左、中央、右にそれぞれ振ります。次の3種類の設定(C, C+D, D)はチャンネルCとDに対してCのみ、両方、Dのみにそれぞれ出力します。ALLを選ぶと、メトロノーム音は4つのチャンネルすべてから出力されます。

Copy All Effects (全エフェクトのコピー) 機能

プログラム、アレンジメント、ソング、バックキング・シーケンスのエフェクト設定を、エディット中のバックキング・シーケンスにコピーします。



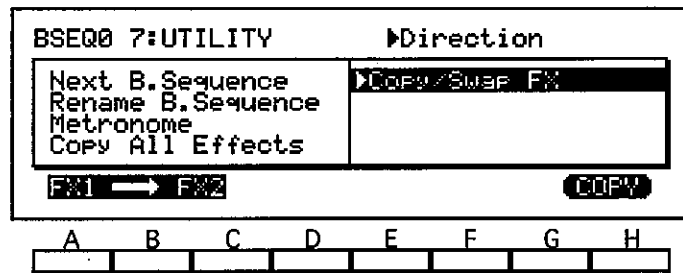
この機能の使い方は、まずコピーしたいエフェクト・パラメータのモードを選択し、Eを押して該当のアレンジメント、バックキング・シーケンス、ソング、プログラム等のナンバーを選択します。

選択内容がよければ[COPY]を押します。iiは実行内容の確認を求めた後で、データを現在のバックキング・シーケンスにコピーします。

Copy/Swap FX (エフェクトのコピー/入れ替え)

機能

エディット中のバッキング・シーケンスのエフェクト・パラメータ値をコピーしたり交換したりする機能です。



使い方は、まずエフェクト・データをコピーする方向を選びます。1方向を指している矢印では、全く同じ設定のエフェクトが2つできることになります。両方向に向いた矢印では、エフェクト1のデータとエフェクト2のデータが交換されます。

選択内容を確認したら、[COPY]か[SWAP]を押します。iiは操作実行の確認を求めた後でコピーまたは交換操作を実行します。

第4章

Song Play (ソング・プレイ・モード)

*iZ*のSong Playモードでは、スタンダードMIDIファイルのフォーマットで保存されているソング・ファイルをフロッピー・ディスクから直接再生します。(スタンダードMIDIファイルについての詳細はアプリケーション・ガイドの第8章をお読みください。)

Song Playモードでは、1チャンネルそれぞれのプログラム選択、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベルの設定を行います。テンポ、トランスポーズ、エフェクト選択も行います。

Song Playモードの各種パラメータと機能は、次頁の一覧表のように3つのページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。または、SONG PLAYキーを押しながら、進みたいページ番号に相当するDATA ENTRYキーを押します。

パラメータのエディット方法とユーティリティ機能の使い方については、プレイヤーズ・ガイドの第3章をお読みください。

Song Playモード の機能

この表は*i1*のSong Playモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面	タイトル	内 容	本書の該当ページ
1	SONG PLAY	ファイルの選択、テンポ、トランスポーズ	4-4
		プログラムの選択、ボリューム、パン、エフェクト・センド設定	4-5
2	EFFCT	エフェクト・パラメータとエフェクト・プレースメント	第7章
3	UTILITY	全エフェクトのコピー	4-9
		エフェクトのコピー/入れ替え	4-9

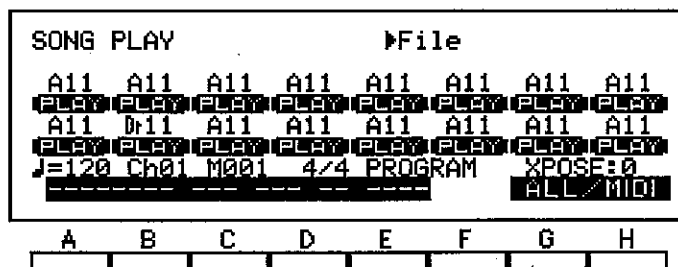
上記のいずれかの機能を使用している時にエラー・メッセージが表示されたら、付録Aのメッセージ内容と対処方法についての説明をお読みください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いについて、プレイヤーズ・ガイド1-14ページの注意書きもお読みください。

☞ GMに対応しているスタンダードMIDIファイルを演奏する場合には

GLOBALモードのページ1、MIDIフィルターのPROGRAM CHANGE (PRG) を"NUM"に設定してください。スタンダードMIDIファイル中に含まれているバンク・チェンジのデータを無視するようになるので、不要なバンク・チェンジを避けることができます。(本書8-9ページ)

基本設定

Song Playモードのページ画面1では、演奏するスタンダードMIDIファイルを選び、そのテンポとトランスポーズ量の設定、および各チャンネルのプログラム、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベルの設定を行います。



ファイル名

[可変]

ソングを1曲だけ再生するには、カーソル・キーのAからEのいずれかを押して、ディスクに入っているスタンダードMIDIファイルのタイトルを表示させます。画面には、拡張子がMIDIのファイルの名前と、それをセーブした日付が表示されます。VALUEコントロール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、もう一度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ます。

ディスクに入っている曲をすべて続けて再生するには(Continuous Playモード)、点線が表示されている状態でSTART/STOPキーを押します。ソングはディレクトリの表示順に演奏されます。

☞ ファイルが見つからない場合は？

Song Playモードは、.MIDI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.MIDI以外のものを使っている可能性があります。ファイルの拡張子を変更するには、Diskモードのリネーム・ファイル機能を使ってください。

☞ フォーマット1のスタンダードMIDIファイルの演奏

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、iiは>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、iiは演奏を始めます。

ロード作業が終わってからiiがソングを演奏しないようにするには、テンポLEDが点滅中にSTART/STOPキーを押してください。LEDが点滅を止めiiが停止したことを知らせます。別のソングをロードするように選択するまでは、ファイルのロード作業が続きます。

ソングのデータが完全にロードし終わると、iiはこれ以上処理時間を取らずにすぐに演奏を始めます。

Song Playモードでは、フォーマット1のスタンダードMIDIファイルを演奏するために、Backing SequenceモードとSongモードのメモリを使います。バッキング・シーケンス/ソングのメモリ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/ソングのメモリが消去され、ソングの演奏が開始されます。NOを選ぶと、通常の再生モードになった時にロード作業が停止します。コンティニューアス・プレイ・モードでディスクのソングをすべて演奏する場合は、iiは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、*ii*はロード操作を終えた時点で"Can't play all tracks"という警告メッセージを出します。

YESを選ぶと*ii*はロードできたデータを演奏し、NOを選ぶと*ii*は停止します。

小節の選択

ソングの特定部分を小節番号で指定して、演奏しないように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Cの上で小節設定を選び、VALUEダイヤルかUP/DOWNキーで該当小節を選択します。*ii*が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。

フォーマット0のファイルを演奏中、*ii*は演奏している各小節のデータを記憶します。このため、すでに演奏した小節を頭出しするのはとても速くできます。ただし、演奏されていない小節を指定したり別のファイルを選択すると、*ii*はまずデータを処理しなければならぬので、もっと時間がかかります。

フォーマット1のファイルを演奏中、*ii*は演奏前にロードされたデータを使用します。UPキーを使って小節を指定すると、その小節の検索は現在の小節から指定小節へ行われ、演奏開始までにあまり時間がかかりません。一方、DOWNキーで小節を指定すると、小節検索は小節1から指定小節へ行われるので、UPキーで指定した小節よりも検索時間が長くなります。特に現在の小節がかなり後の方にあるほど、時間も長くなります。

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、*ii*は最後の小節で停止します。コンティニューアス・プレイ・モードで同じ様に指定すると、*ii*は最後の小節で停止してから"Song ends before the selected measure."というメッセージを表示します。

ここでYESを選ぶと、*ii*は次のソングに進みコンティニューアス・プレイ・モードで再生を続けます。NOを選ぶと、現在のソングの最後の小節で停止します。

通常の再生モードで同じソングをもう一度再生する場合、VALUEコントロールで小節を選んでいなければ、最初の小節から再生が再開されます。VALUEコントロールで小節を選んでいると、現在の小節からスタートします。

小節を指定すると、その小節のソングに保存されているデータに合うように、テンポ設定と各チャンネルのプログラム設定が更新されます。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。

テンポ

[5...250]

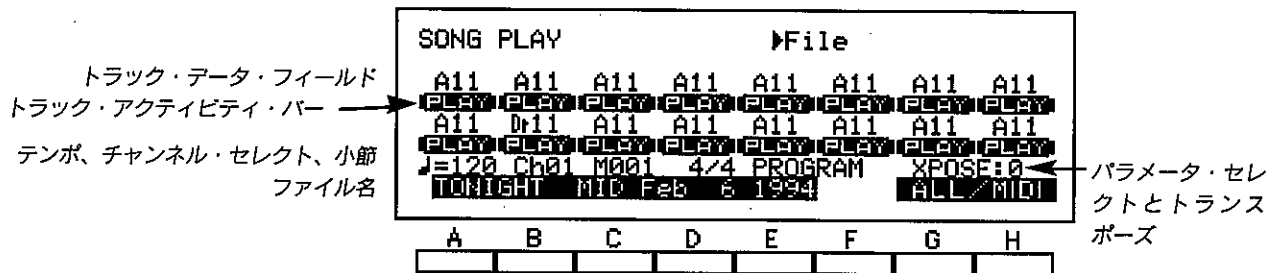
ソングの再生テンポを調整します。通常はスタンダードMIDIファイルにセーブしてあるテンポでソングの再生がスタートします。

XPOSE: (トランスポーズ)

トランスポーズ(移調)の量を表すフィールドで、値がプラスならば音程が上がり、マイナスならば音程が下がっていることを示します。

プログラム、ボリューム、パンポット、エフェクト・センド・レベル

Song Playモードの最初のページ画面には、スタンダードMIDIファイルの再生に不可欠な設定が入っています。画面最初の4行では、ソングの16トラックそれぞれの基本パラメータを変更します。また、トラック・アクティビティ・バーも入っており、各トラックの再生状況を確認、変更することができます。



最初の行と3行目のパラメータは、各トラックのプログラム、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベルを設定します。これらのパラメータはソングを演奏中でもエディットすることができます。エディットしたいパラメータの選択は、画面最下行のパラメータ・セレクト設定で行ってください。

(選択したトラックに割り当てられているプログラムの番号と名前が表示されます。)

ソング・ファイル演奏中、この画面の各チャンネル設定は、スタンダードMIDIファイルと一緒にセーブされている値に変わります。ソングの演奏が終わると、これはリセットされます。

STYLEキーを押すごとに、以下で述べるパラメータ・セレクト設定が次々と表示されます。

プログラム [A11...Dr36]

該当するチャンネルで演奏するプログラムを選択するパラメータです。

現在選ばれているプログラムを変更したい場合は、プレイヤーズ・ガイドの3-1ページと3-2ページに説明したように、VALUEコントロールかPROGRAMキーを使って行ってください。

V (ボリューム) [0...127]

該当するチャンネルのボリュームを設定します。

チャンネル・ボリュームを0にすると、音は聞こえません(ただし、その場合でもMIDIの同時発音数はいくつか消費することになります)。最高の127に設定すると、そのプログラムのLevelパラメータで設定した最大レベルまでボリュームが上がります。

☞ チャンネルのミュート

上述したように、Volumeパラメータを0に設定しても、そのチャンネルはある程度の同時発音数を使ってしまいます。チャンネルをミュートするには、ミュートさせたいチャンネルに該当するARRANGEMENT/STYLEキーを押します。(チャンネル1~8は上段のキーを、チャンネル9~16は下段のキーを押します。)該当チャンネルのバーにMUTEという文字が表示され、再生中そのチャンネルがミュートされます。MIDIの鍵盤を使えば、最後にミュートしたトラックのチャンネルに割り当てられているプログラムを演奏することはできません。

ミュートしたチャンネルを元のPLAY状態に戻すには、ARRANGEMENT/STYLEキーをもう一度押してください。

パンポット**[OFF, L15...L1, CNT, R1...R15, PRG]**

各チャンネルのステレオ音像の定位(パン)を設定するパラメータです。ステレオ・チャンネルA、Bからエフェクト系統へ入力される信号のレベルを調整します。(このステレオ・チャンネル、およびエフェクト系統との関係については、第7章の「エフェクト」の「エフェクト・プレースメント」のページをお読みください。)

CNTに設定すると、そのチャンネル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、音像は中央の位置から遠ざかります。

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

エフェクト・センド・レベルC、D**[0...9, P]**

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

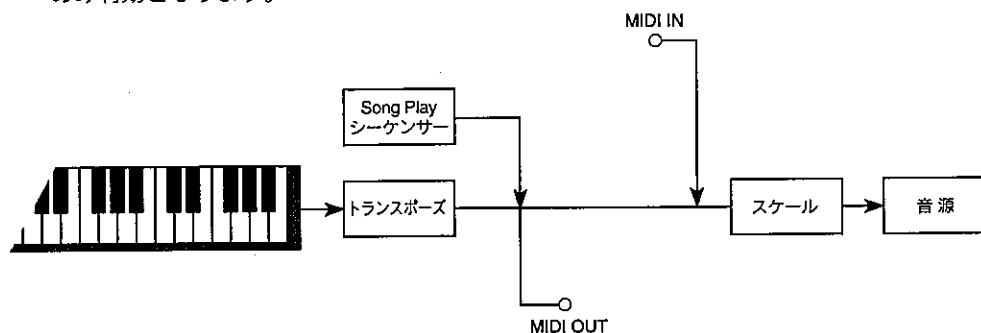
各エフェクト・センド・チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定すると、それぞれのプログラムのパラメータで指定されているエフェクト・センド・レベルが使われます(本書6-8ページ、6-10ページ参照)。

エフェクト・センド・チャンネルの働きとステレオ・チャンネル(AとB)との関係については、第7章の「エフェクト」の「エフェクト・プレースメント」本書7-52~7-54ページをお読みください。

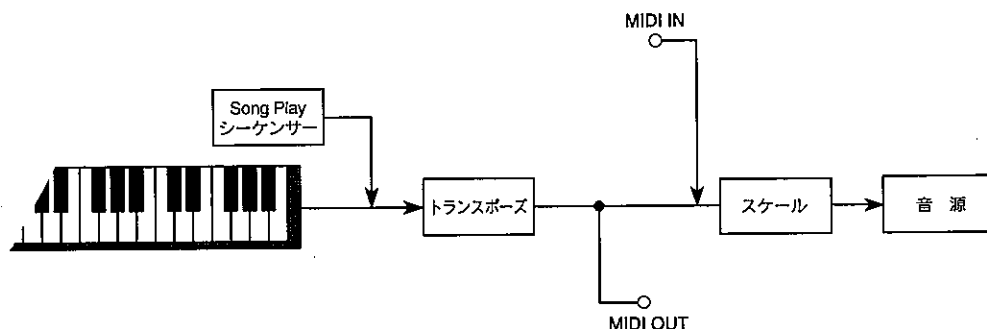
トランスポーズ・セッティング **[KBD/MIDI, ALL/MIDI, ALL/INT]**

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Song Playモードのみにおいて有効であり、またこのときGlobalモードで設定されているXpose posは、無視されます。

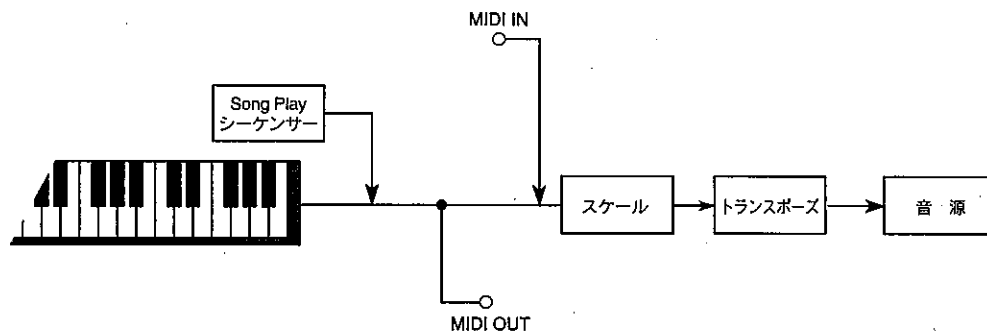
またOCTAVEキーは、ここでの設定に影響を受けることなし常に鍵盤で弾いた音に対してのみ有効となります。



KBD/MIDIに設定すると、*ii*は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、*h*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。

EFFECT (エフェクト)

Song Playモードのページ画面2では、2系統のデジタル・シグナル・プロセッサを使って、ソングにエフェクトをかけます。この2系統のプロセッサは同時に2種類のエフェクトをかけられるので、ソングを演奏するプログラムに様々な効果を加えることができます。

SONG PLAY 2:EFFECT				Effect Type			
FX1: [1]:[1]			:ON	Mod:NONE	I+00		
3.2 P060 E62	HD30			L-04	H+00	→75:25	
FX2: 19:Chorus 1			:ON	Mod:NONE	I+00		
T026 S0.33 M99	TRI			L+04	H+04	→FX	
[PARALLEL3] FX1:L4		R4		FX2:L4		R4	
A	B	C	D	E	F	G	H

ソングの演奏するプログラムはすべて、これらの画面で設定したエフェクトを使います。ただし、Song Playモードで選んだエフェクト設定は、Programモードでプログラムに割り当てた設定とは異なるので、ソングにエフェクトを割り当てる前にProgramモードに入ってプログラムを試聴すると、ソング再生時に期待通りのサウンドが出ないことがあります。

このため、一番簡単な方法は、まずエフェクトを選んだ後、Song Playモードでプログラムを試聴することです。それでも満足できない場合は、少々込み入った手段を取るようになります。つまり、Programモードで試聴してから、必要に応じて2系統のエフェクトを使ってエフェクト設定を行います。これによって、プログラムで使用している各々のエフェクトを最大限に忠実に再生できます。

3つ目の手段は、レコーディング・エンジニアの多くが使っているのと同じ様な方法を取ることです。まずエフェクトを全くかけない生の音質のプログラムをいくつか試聴します。次にこれらをトラックに割り当て、少しずつエフェクトを加えていって、各プログラムのベストの音色が出せるような独自のエフェクト設定をすることです。

Song Playモードのエフェクト画面には、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Programモード、Songモードと同じ選択肢があるので、画面内容はそれぞれ該当する章をお読みください。また、エフェクト設定についての詳細は、第7章を参照ください。

UTILITY (ユーティリティ)

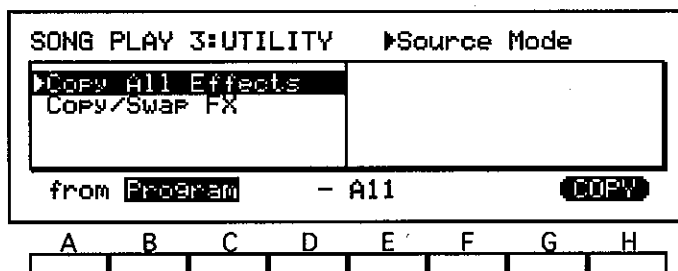
Song PlayモードのUTILITY画面には、エフェクト設定をコピーして時間を節約できる便利な機能が2つあります。

Copy All Effects (全エフェクトのコピー)

機能

プログラム、他のアレンジメント、ソング、バックング・シーケンスのエフェクト設定を、エディット中のソングにコピーします。

この機能の使い方は、まずカーソル・キーBとCの上でコピーしたいエフェクト・パラメータのデータのタイプを選択し、カーソル・キーEの上で該当のアレンジメント、バックング・シーケンス、ソング、プログラム等のナンバーを選択します。



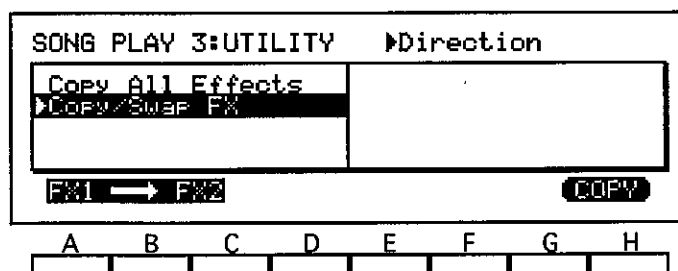
選択内容がよければ [COPY] を選びます。uは実行内容の確認を求めた後で、データを現在のソングにコピーします。

Copy/Swap FX (エフェクトのコピー/入れ替え)

機能

エディット中のソングのエフェクト・パラメータ値をコピーしたり交換したりする機能です。

使い方は、まずエフェクト・データをコピーする方向を選びます。1方向を指している矢印では、全く同じ設定のエフェクトが2つできることになります。両方向に向けた矢印では、エフェクト1のデータがエフェクト2のデータと交換されます。



選択内容を確認したら、[COPY]か[SWAP]を選びます。uは操作実行の確認を求めた後でコピーまたは入れ替え操作を実行します。

第5章

Song (ソング・モード)

*ii*のSongモードでは、最高16本の独立したトラックから構成されるソングを録音することができます。このトラック各々は割り当てられたMIDIチャンネルで受信したノート情報にตอบสนองして様々なプログラムを演奏することができます。まだ使っていないトラックと同時発音数があれば、*ii*の鍵盤をそのトラックに割り当てて、完成したソングと一緒に演奏することも可能です。

*ii*には演奏しながら音楽を録音するリアルタイム・レコーディングが5種類あります。また、ステップ・レコーディングを使えば、個々のデータのステップ単位で録音ができます。さらに、各々の長さが最高99小節まで可能なパターンを100個まで作成でき、これをトラックに割り当てます。これはパターン・レコーディングと呼ばれ、曲の中で頻繁に繰り返す短いフレーズを録音することによって、メモリ容量を節約します。

Songモードのパラメータと機能は11のページ画面に分かれ、この概要については以下のページでまとめてあります。これらのページ画面の切り替えは、PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、SONGキーを押しながら進みたいページのナンバーに相当するDATA ENTRYキーを押します。(ページ画面11を選ぶ場合は、DATA ENTRY“-”キーを押してください。)

パラメータのエディット方法とユーティリティ機能の使い方は、プレーヤーズ・ガイドの第3章で説明しています。また、ソングの録音、再生、エディット方法は、アプリケーション・ガイドの第4章で説明しています。

*ii*のシーケンス・メモリには、10個のソング(合計40,000ステップまでのデータ)が入ります。このメモリは、ソング、パターン、Backing Sequenceモードで録音したバックキング・シーケンスによっても使われます。各トラックまたはパターンは16,000ステップに制限されます。

シーケンス・メモリの内容は、*ii*の電源スイッチを切ると消えてしまいます。このため、プログラミングを行うたびに、第9章で説明するセーブ機能のいずれかを使って必ずシーケンス・データを保存するようにしてください。(作業中も定期的にソングをセーブして、停電などでデータを消してしまわないようにすることをお勧めします。)

ソングの録音、エディット中にCOMPAREキーを押すと、最後に行った操作、変更が新しく録音したトラックであってもエディット機能を使った小さな変更であっても、それがキャンセル(アンドウ)されます。このキーをもう一度押すと、変更内容が取り戻されます。こうして、COMPAREキーで変更内容をチェックすることができます。

コンペア機能は、使用できるメモリ容量の大きさによっては使えないことがあります。(SongモードとBacking Sequenceモードで使用するシーケンス・メモリの一部を借りるからです。)大きな変更を行ったあとでデータを比較するメモリ容量が十分でない場合は、その旨をあらかじめ警告するメッセージが現れます。変更した結果が気に入らない場合に元のデータがすぐに使えるよう、現在のデータをあらかじめディスクにセーブしておくといいいでしょう。

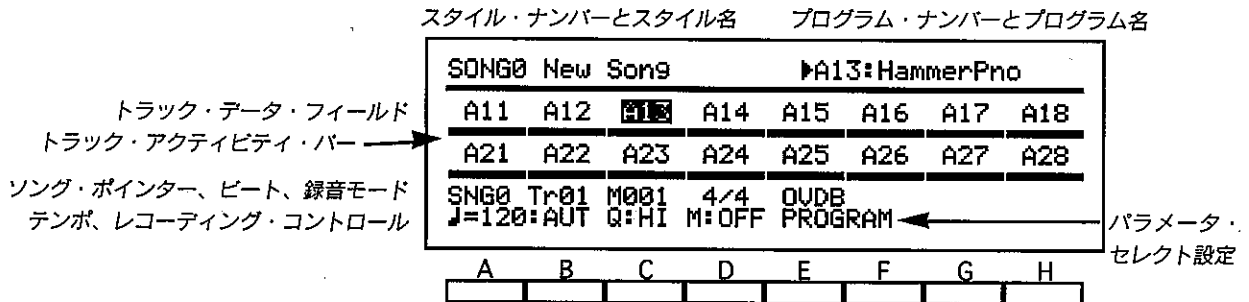
Songモード の機能

この表は*iI*のSong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	タイトル	内 容	本書の該当ページ
1	REALTIME	ラック・パラメータとアクティビティ・バー	5-3~5-4
		ソング・ポインター、ビート、録音モード	5-5~5-7
		テンポ、録音コントロール	5-8~5-9
2	TRACK 1~8	トラック・ステータス、プロテクト、ピッチ・コントロール	5-10~5-11
3	TRACK 9~16		
4	CH/WINDOW 1~8		
5	CH/WINDOW 9~16	MIDIチャンネルとデータ・ウィンドウ	5-12~5-13
6	EDIT SONG	ステップ・レコーディング	5-14
		イベント・エディット	5-15
		トラックの消去	5-15
		トラックのバウンス	5-15
		トラックのコピー	5-16
		ソングの消去	5-17
		ソングの追加	5-17
7	EDIT MEASURE	小節の削除	5-18
		小節の消去	5-19
		小節のコピー	5-19
		小節の挿入	5-21
		パターン・プット/コピー	5-22
8	MODIFY MEASURE	クオンタイズ	5-23
		シフト・ノート	5-26
		キー・トランスポーズ	5-27
		ベロシティの修正	5-28
		ゲート・タイムの修正	5-28
		コントロール・データの修正	5-29
9	PATTERN	リアルタイム・レコーディング	5-31
		ステップ・レコーディング	5-32
		イベント・エディット	5-32
		パターン・パラメータ	5-33
		パターンの消去	5-33
		ゲット・フロム・トラック	5-34
		パターンのバウンス	5-35
		パターンのコピー	5-35
10	EFFECT	エフェクト・パラメータ、エフェクト・プレースメント	第7章
11	UTILITY	ネクスト・ソング	5-37
		ソングのリネーム	5-37
		メトロノーム	5-38
		全エフェクトのコピー	5-38
		エフェクトのコピー/入れ替え	5-38
		ベース・レゾリューション	5-39

REALTIME (リアルタイム)

Songモードの最初の画面には、リアルタイムでの録音再生操作のほとんどに必要な設定があります。画面最初の4行では、ソングの16トラックそれぞれの基本パラメータを変更します。



最初と3行目のパラメータ・フィールドでは、各トラックのプログラム、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベルを設定します。これらのパラメータは録音中にエディットして、プログラムやコントロール・チェンジ・データをトラックに挿入することもできます。一番下の行にあるパラメータ・セレクト設定で、エディットしたいパラメータを選びます。(詳細は、本書5-9ページ参照。)

これらのフィールドに現在表示されているパラメータの名前は、画面右上に現れません。(選択したトラックに割り当てられているプログラムの番号と名前が表示されます。)現在表示されているパラメータの名前は、パラメータ・セレクト設定で確認できます。

画面下の2行には、ソング・ロケーション・ポインターとその他の重要な設定がいくつか入っており、リアルタイムでソングを録音するときに使います。これらの設定については、次の項で述べます。

プログラム [A11...Dr36]

パラメータ・セレクトがPROGRAMになっている時、各トラックが演奏するプログラムを選択します。

このプログラム選択を変更するには、プレーヤーズ・ガイドの3-1~3-2ページで説明したように、VALUEコントロールがPROGRAMキーを使ってください。

V (ボリューム) [0...127]

パラメータ・セレクトがVOLUMEになっている時、各トラックのボリュームを設定します。

トラックの音量を0にすると、音は全く聞こえません(ただしその場合でもiIの同時発音数はいくつか消費することになります)。最高の127に設定すると、そのプログラムのLevelパラメータで設定した最大レベルまでボリュームが上がります。(本書6-7、6-9ページ参照)

パンポット [OFF, L15...L1, CNT, R1...R15, PRG]

パラメータ・セレクトがPANPOTになっている時、各トラックのステレオ音像の定位を設定します。これを行うには、チャンネルAとBを經由してエフェクトに入る信号の量を調整します。(このチャンネルとエフェクト系統との関係については、本書7-52~7-54ページをお読みください。)

CNT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へのトラック出力がオフになります。またPRG設定では、それぞれのプログラムのパンポット・パラメータ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。(本書6-8、6-9ページ参照)

エフェクト・センド・レベルC、D

[0...9, P]

パラメータ・セレクトがC LEVELまたはD LEVELに設定されているとき、チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られるトラック信号のレベルを設定します。

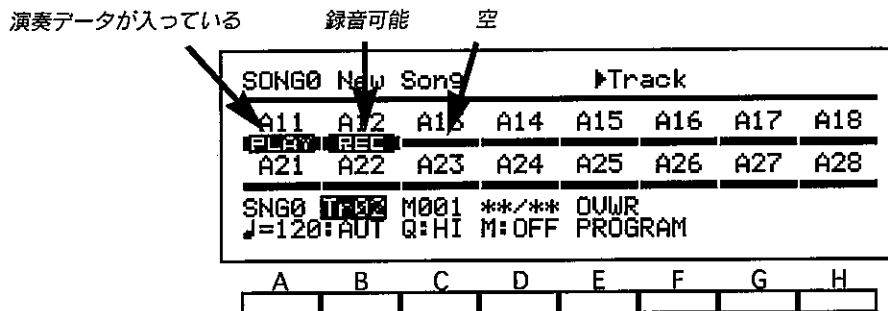
各チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定すると、それぞれのプログラムのパラメータで指定されているエフェクト・センド・レベルがそのまま用いられます。(本書6-8、6-10ページ参照)

エフェクト・センド・チャンネルの働きとステレオ・チャンネル(AとB)との関係については、本書7-52~7-54ページをお読みください。

トラック・アクティビティ

[-, REC, PLAY, MUTE, SOLO]

各トラック・データ・フィールドの下のバー(横線)は、そのトラックがソング・データを録音、再生できる状態であるかを示しています。



トラックが空の場合は、バーだけが表示されます。トラックにデータが入っている場合は(空の小節しか入っていないなくても)、PLAYがバーの中に表示されます。

REC/WRITEキーを押してトラックの録音を行う時、そのトラックのバーの中にRECが表示されます。この状態でSTART/STOPキーを押すとすぐに、次の項で説明する録音モード設定で指定したモードで、データの録音が始まります。

複数のトラックを一度に録音することができます。トラック・パラメータでMULTを選び、録音したい全てのトラックのアクティビティ・バー内にREC表示が現れたのを確認してください。(詳細は次の項のトラック・パラメータをお読みください。)

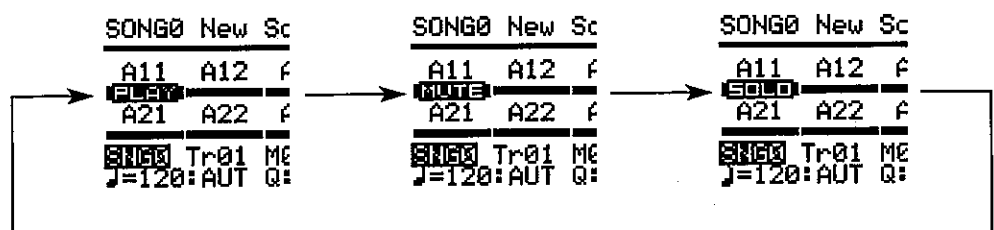
トラックのミュートとソロ

トラック・アクティビティ・バーを使って、再生中または新しいトラックの録音中に、各トラックをミュート、ソロすることもできます。

トラックをミュートするには、ミュートさせたいトラックに該当するARRANGEMENT/STYLEキーを押します。(トラック1~8は上段のキーを、トラック9~16は下段のキーを押します。)該当トラックのバーにMUTEという文字が表示され、再生中そのチャンネルがミュートされます。

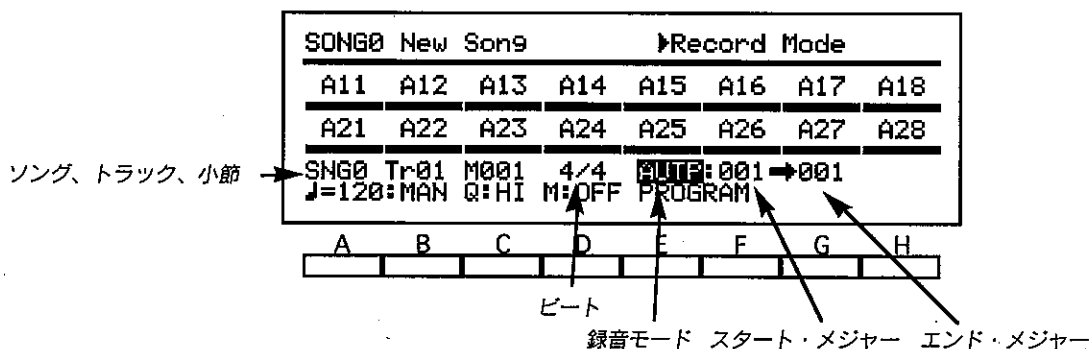
トラックをソロ状態にするには、同じキーをもう一度押します。該当するトラックのバーの中にSOLO表示が出て、その他のトラックがすべて再生中ミュート状態となります。一度に複数のトラックをソロ状態にすると、ソロのトラックは聴こえますが、その他のトラックは聴こえません。

ミュートまたはソロにしたトラックを元のPLAY状態に戻すには、ARRANGEMENT/STYLEキーをそれぞれ2回または1回押してください。



ソング・ポインター、ビート、録音モード

Songモード画面の5行目にあるパラメータを使って、現在のソングとトラック選択の変更、現在の小節設定（ソング・ロケーション・ポインターとも呼ばれます）、ビート（または拍子）、新しいソング・データを録音するときに使うリアルタイム・レコーディングの方法を設定します。



録音方法としてオートパンチ録音かループ録音を選んだ場合、*ii*は録音される部分の最初と終わりのポイントを設定する1組のパラメータを表示します。これらは、画面5行目に表示されます。

SNG (ソング)

[0...9]

再生または録音するソングを選びます。

現在のソングのタイトルは画面左上に表示されます。本書6-33ページで説明するRename Song (リネーム・ソング) 機能を使って、ソングのタイトルを変更することができます。

トラック

[Tr1...Tr16, MULT]

録音するトラックを指定します。

キーボードから録音を行う場合には、このパラメータを特定のトラック番号に設定してください。こうすれば、鍵盤を弾くと、前述したプログラム・パラメータでそのトラックに割り当てたプログラムが演奏されます。(本書5-12ページで説明するチャンネル・パラメータを使って他のトラックを、選択したトラックと同じMIDIチャンネルに設定した場合は、鍵盤を弾くと、その他のトラックのプログラムも演奏されます。)

このパラメータをMULTにすると、一度に複数のトラックを録音することができます。*ii*は、トラック・アクティビティ・バーが[REC]になっているトラックすべてに、データを録音します。キーボードでは、本書5-12ページで説明するチャンネル・パラメータを使ってグローバル・チャンネルに割り当てた任意のトラックを演奏することができます。

この方法は通常、他のMIDIシーケンサーから送信されるマルチトラックのシーケンス・データを録音する時に使います。

M (メジャー)

[1...999]

録音または再生を始める一を示します。各トラックには最高999小節まで入れることができます。

RESETキーを押すと、このメジャー・ポインターが1にリセットされます。ソングを終わりまで演奏すると、このポインターは自動的に演奏をはじめた小節にリセットされます。

ビート (拍子)

[1/4...16/16]

現在選択されている小節の拍子を設定します。

新しいソングの録音を始めるたびに、このビート・パラメータは初期設定である4/4拍子にリセットされます。REC/WRITEキーを押して録音に備えると、拍子の桁がアスタリスク(星印)に変わります。

SONG0 New Song				▶Song			
A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18
REC							
A21	A22	A23	A24	A25	A26	A27	A28
Tr:01 M001 **/** OVR J=120:AUT Q:HI M:OFF PROGRAM							
A	B	C	D	E	F	G	H

START/STOPを押して録音を始める前に、まず下の表で拍子を選んでください。選ばない場合、*i*は4/4拍子で録音します。

ベース・レゾリューション	ビート		
LOW (J/48)	1/4 to 9/4	1/8 to 16/8	1/16 to 16/16
HIGH (J/96)	1/4 to 5/4	1/8 to 10/8	

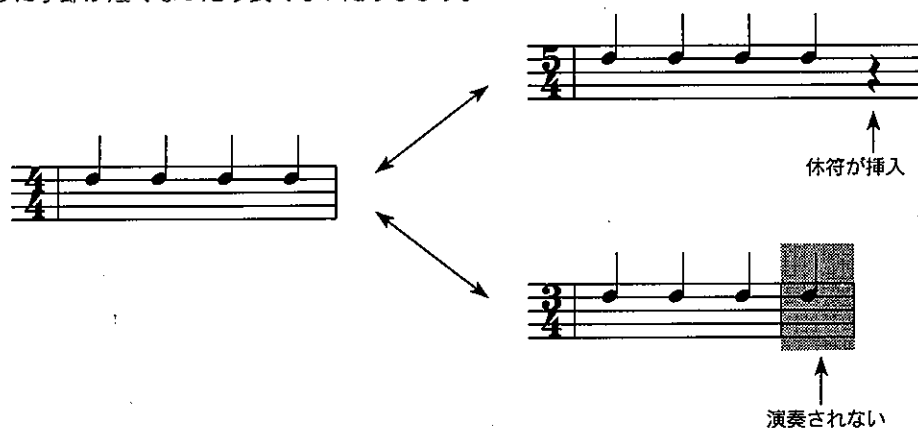
この表でわかるように、ベース・レゾリューションにLOW (J/48)を選んだ方が、拍子の選択範囲も広くなるのがわかります。ベース・レゾリューション・パラメータについての詳細は、本書5-39ページをお読みください。

トラック上の拍子の変更方法

トラックの途中で拍子を変えたい場合は、いったん録音を止めて上述のビート・パラメータを調整します。新しい拍子は、録音を再開する小節から適用されます。

ソングにトラックを追加する場合、新しいデータは録音前に設定を変えない限り、すでにあるトラックと同じ拍子を使います。すでにデータの入っているトラックに途中で拍子変更が入っている場合は、新しいトラックのデータもこれに従って変わります。

ただし、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うため、次の図のように小節が短くなったり長くなったりします。



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、心配無用です。古い拍子を使って新しいトラックを再録音するか、本書5-14ページで説明するイベント・エディット機能を使って拍子を基に戻すだけで、他のトラックも元通りになります。再生中にビート設定を変更することはできません。

録音モード**[OVWR, OVDB, AUTP, MANP, LOOP]**

新しいソング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。リアルタイムで音楽データを録音する方法は5種類あります。

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

ソングの途中に小節を追加録音したい場合は、2種類のパンチ・イン録音のいずれかを選びます。指定した小節で自動的にパンチ・イン/アウトしたい場合はAUTP録音(オートパンチ・レコーディング)を、マニュアルで行いたい場合はMANP録音(マニュアルパンチ・レコーディング)を選びます。

さらに、1小節または複数の小節を繰り返しループさせて、そのたびに新しいノートデータやコントロールデータを加えていく場合は、LOOPを選びます。

これらの録音手順については、アプリケーション・ガイドの第4章で説明しています。

スタート・メジャー**[1...999]**

録音モードにAUTPまたはLOOPを選んだときにのみ表示されます。オートパンチ・レコーディングまたはループ・レコーディング時には、ここで指定した小節から録音が始まります。

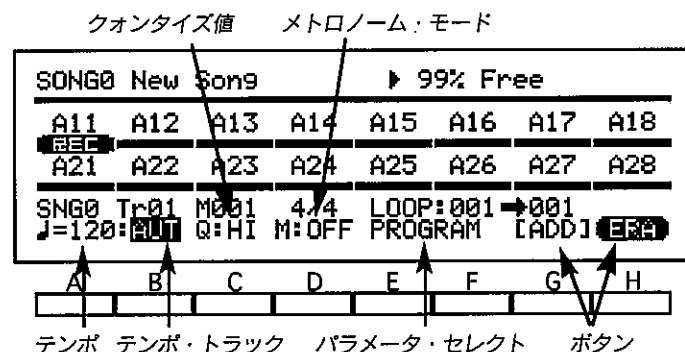
エンド・メジャー**[1...999]**

録音モードにAUTPまたはLOOPを選んだときにのみ表示されます。オートパンチ・レコーディングまたはループ・レコーディング時には、ここで指定した小節で録音が終わります。

1小節のみを録音するには、このパラメータをスタート・メジャーと同じ値にしてください。

テンポ、録音コントロール

Songモードのページ画面1の最下行にある最初の2つの設定では、テンポを変更し、テンポ・トラックにテンポの変更を録音します。残りの設定で、リアルタイム・レコーディング中に使用するクオンタイズ値の変更、メトロノームのオン/オフ、画面最初の4行に表示されるパラメータ間の切り替えを行います。



前述した録音モードでループ・レコーディングを選んだ場合、画面右下に1組の機能ボタンが現れます。これらのボタンは録音している小節範囲からノートを消去します。これについては、アプリケーション・ガイドの4-6ページ、パターン・レコーディングについての説明で述べています。

テンポ

[40...240]

ソングの録音再生テンポを調整します。1分間に40~240ビートの間で設定できます。

最初にスローなテンポで録音しておいて再生時にテンポを速くしたい場合に使うと便利です。録音中にテンポ・チェンジもできます。下記に述べるテンポ・トラック・パラメータがRECになっていなければ、テンポ・チェンジは記録されません。

外部クロックによるコントロール

GlobalモードのClock Sourceパラメータ(本書8-6ページ)をEXTに設定すると、テンポのフィールドにEXTという表示が現れます。これは*ii*のテンポが接続されている外部シーケンサーのMIDIクロック・メッセージでコントロールされているということです。この場合、フロントパネルからテンポを変更することはできません。

テンポ・トラック

[MAN, AUT, REC]

再生中にソングのテンポを自動的にコントロールするテンポ・トラックを作成するためのパラメータです。このテンポ・トラックは、すでに述べた16本のトラックとは別の17番目のデータ・トラックです。

テンポ・コントロール・データを録音するには、まずソングのトラックをいくつか録音します。次に空のトラックを録音用に選び、テンポ・トラック・パラメータがRECになっていることを確認してから、カーソルをテンポ・パラメータに移動してSTART/STOPキーを押します。

ソングを演奏させながら、VALUEダイアルでテンポを調整してください。テンポ・チェンジはすべてテンポ・トラックに記録されます。終わったら、本書5-15ページのErase Track(イレース・トラック)機能を使って、テンポ・トラック作成中に「録音」した空のトラックを削除し、メモリ容量を節約します。

ソングを再生させながら(または新しいトラックを録音しながら)、テンポ・トラックでテンポをコントロールしたい場合は、このパラメータをAUTに設定してください。

再生中、または録音中にマニュアルでテンポを調整したい場合は、このパラメータをMANに設定します。ソングはマニュアルで設定されるテンポに従って演奏され、テンポ・トラック上のテンポの変更は無視されます。

本書5-15ページで説明するイベント・エディット機能を使えば、テンポ・トラックの内容を直接エディットすることができます。

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、iは、本書5-39ページで説明するベース・レゾリューション・パラメータで指定した分解能でレコーディングします。

HI以外の設定では、録音データのタイミングが、ここで指定した一番近いタイミングに調整されます。たとえば、ここで♪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、再生時になめらかでない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Songモードのページ画面8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。(クオンタイズ機能についての詳細は、本書5-26ページをお読みください。)

メトロノーム

[OFF, ON, REC]

どんな時にメトロノームの音が出るかを設定します。

OFFにするとメトロノームはまったく鳴りません。RECにすると録音中にメトロノームの音が出ますが、再生中は鳴りません。ONにすると、録音中、再生中ともに音が出ます。

☞ メトロノームについて

メトロノームによって、演奏中の最大発音数が1つ減ることになります。

メトロノームのボリューム、パン、リードインの小節数は、録音を始める前にメトロノーム機能で設定できます。(詳細は、本書5-38ページをお読みください。)

パラメータ・セレクト

画面1行目と3行目でトラック・データ・フィールドの内容を選択します。この設定は、VALUEコントロールまたはSTYLEキーを使って、以下の表の5つのパラメータから選びます。各設定内容は、本書5-3、5-4ページをお読みください。

設定	パラメータ	MIDIメッセージ
PROGRAM	Program	Program change
VOLUME	Volume	Control change 7
PANPOT	Panpot	Control change 10
C LEVEL	Effect Send Level C	Control change 91
D LEVEL	Effect Send Level D	Control change 93

録音中にこれらのパラメータをエディットすると、iはその変更を上表で挙げたMIDIメッセージとして、現在のトラックに挿入します。

TRACK (トラック)

Songモードのページ画面2と3にはトラックに関連したパラメータがあります。これらを使って、トラック・データの出力先を選択し、またトラックの内容を保護します。各トラックのトランスポーズ、デチューン、ピッチベンド・レンジの調整もできます。

トラック・ステータス
トラック・プロテクト
トランスポーズ
デチューン
ピッチベンド・レンジ

SONG02: TRACK 1-8								Track Status
TRACK1	TRACK2	TRACK3	TRACK4	TRACK5	TRACK6	TRACK7	TRACK8	
BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	BOTH	
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	
T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	
D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	
PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	PROG	
A	B	C	D	E	F	G	H	

トラック1~8の設定はページ画面2、9~16はページ画面3にあります。この2つのページ画面の内容は同じです。

トラック・ステータス

[OFF, INT, EXT, BOTH]

ソングの演奏中に、該当するトラックのデータを演奏するか、それとも送信するかを選択します。

このパラメータをOFFに設定したトラックは全く演奏されません。INTを選択すると、トラックのデータは*i*本体内の音源に送られますが、MIDI OUTからは送出されません。

データを*i*本体が演奏せずに外部音源に送りたい場合は、EXTに設定します。また、BOTHに設定すると、データは本体と外部両方に送られます。これが各トラックの標準的な設定と言えます。

この設定は、*i*の鍵盤上で演奏したノートを送信にも影響します。OFFかINTを選ぶと、*i*はMIDI OUT端子から鍵盤上のノート・データを送信しません。EXTに設定すると、*i*の内部音源は鍵盤からのコントロールにตอบสนองしません。

トラック・プロテクト

[OFF, ON]

録音したトラック・データを保護するパラメータです。

これをONに設定すると、対応するトラックにノート・データ、プログラム・チェンジ、ボリューム・チェンジが録音できなくなります。また、本書5-15ページで説明するイベント・エディット機能を使ったトラックのエディットもできなくなります。

Songモードのページ画面1にあるトラック・パラメータは変更することができますが、変更してもそれが書き込まれないので、RESETキーを押すといつでも元の値に戻ります。実際にレコーディングする前に、プログラム、ボリューム、パンなどを試しに変更してみたい場合は、ON設定にすると便利です。

通常はソング・データの録音・エディットができるよう、OFFに設定しておきます。

T(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。

このパラメータとGlobalモードのスケール設定(本書8-17ページ)との関係、およびMIDI OUT端子から送信されるデータへの影響は、Xpose Pos/パラメータ(本書8-5ページ)によって決まります。

☞ トラックが高音を演奏しない場合

どのマルチサウンドも発音する範囲に上限があるので、高音側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。

D (デチューン)

[-50...+50]

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

この効果を得るには、2つのトラックのチャンネル・パラメータを同じ値に設定し、データはその片方のトラックのみに録音します(本書5-12ページ参照)。次に両トラックのデチューン・パラメータを同じ量だけ片方は上げ、もう片方は下げます。(片方のトラックのみをデチューンしただけで両トラックを演奏すると、音程のずれたサウンドになってしまいます。)

B (ピッチベンド・レンジ)

[-12...+12, PROG]

対応するトラックが再生または録音するピッチベンド・データの範囲を設定します。

最大値の12に設定すると、1オクターブ分ピッチが上下します。プラスの値ならば、ジョイスティックを右に倒すとピッチが上がり、左に倒すと下がります。逆にマイナスの値では反対の設定になります。

このパラメータは通常PROGに設定して、各トラックに割り当てられているプログラムのピッチベンド・レンジの設定をそのまま使うようにしておきます。

CH/WINDOW

Songモードのページ画面4と5には、各トラックのMIDIに関するパラメータが入っています。このうち最初のパラメータは、各トラックが使用するMIDIチャンネルを設定します。その他はベロシティ・スイッチやスプリット・キーボードの設定で複数のプログラムを使用できるようにするフィルターがあります。

チャンネル
 ベロシティ・ウィンドウ・トップ
 ベロシティ・ウィンドウ・ボトム
 キー・ウィンドウ・トップ
 キー・ウィンドウ・ボトム

SONG00 4:CH/WINDOW 1-8 ▶Channel							
TRK1	TRK2	TRK3	TRK4	TRK5	TRK6	TRK7	TRK8
01	02	03	04	05	06	07	08
127	127	127	127	127	127	127	127
001	001	001	001	001	001	001	001
G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9
C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

トラック1~8の設定はページ画面2、9~16はページ画面3にあります。この2つのページ画面の内容は同じです。

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・パラメータ(本書5-10ページ参照)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。

複数のトラックを同じMIDIチャンネルに設定することもできます。この場合、本書5-5ページで説明したトラック・パラメータに、同一のMIDIチャンネルを設定した複数のトラックのいずれか1つを選ぶと、この複数のトラックすべてに割り当てられているプログラムがユニゾンで発音します。(MIDI IN端子からこのチャンネルのデータを受信した時も、プログラム全部が演奏されます。)

トラック・パラメータを複数チャンネルの録音でMULTIに設定している時は、グローバル・チャンネルに割り当てられているトラックのプログラムが演奏されます。(このようなトラックにはチャンネル・ナンバーの後にGの表示が現れます。グローバル・チャンネルについての詳細は、本書8-7ページをお読みください。)

あるいは、複数のトラックを同一のMIDIチャンネルに設定しておいて、演奏データをトラック間で分割することもできます。1本のトラックにノート・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したい場合などにたいへん便利です。

ベロシティ・ウィンドウ・トップ [1...127]

対応するトラックがノート・データを演奏する時のベロシティの最大値を設定します。下記のベロシティ・ウィンドウ・ボトムと併用して、ベロシティ・スイッチやベロシティ・レイヤーなど、鍵盤を弾く強さによって音のでるプログラムを切り替えたりすることができます。

たとえば、あるトラックのベロシティ・ウィンドウ・トップを100、別のトラックのベロシティ・ウィンドウ・ボトムを101にすると、それぞれ異なるプログラム、たとえば、ギターのみュートサウンドとピックサウンドを演奏しながらも、同じMIDIチャンネルを使うということが可能です(すでに述べたチャンネル・パラメータで設定)。

最初のトラックはデータをすべて録音し、ベロシティの低いノートのみを演奏、一方、もう1つのトラックはその他のパートを演奏します。このため、ギタリストがミュート奏法とオープン奏法を切り替えながら演奏している効果を生み出すことができます。

また、ベロシティ・ウィンドウを重ね合わせることで、レイヤー効果を出す手もあります。たとえば、1つのトラックでは常にストリングスを演奏し、もう1つのトラックでは強く弾いたときだけプラスのサウンドを追加する、という具合です。

☞ 鍵盤上でもパラメータが設定できます！

該当するトラックのカーソル・キーを押しながら、**H**の鍵盤を設定したいベロシティで弾くと、このベロシティ・ウィンドウを設定することができます。

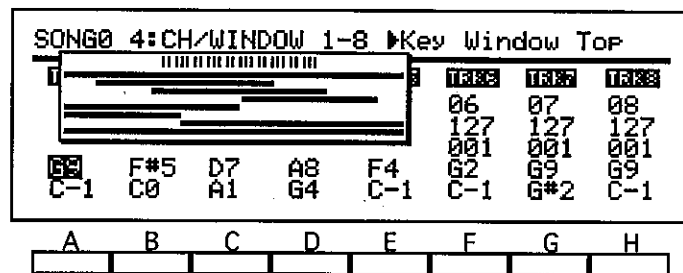
ベロシティ・ウィンドウ・ボトム [1...127]

該当するトラックが演奏する時のベロシティの最小値を設定します。上記のベロシティ・ウィンドウ・トップと組み合わせて、ベロシティ・ウィンドウを設定します。

キー・ウィンドウ・トップ [C-1...G9]

該当するトラックがノート・データを演奏する時に発音する一番高い音を設定します。下記のキー・ウィンドウ・ボトムと併用して、鍵盤の範囲ごとに異なるプログラムを使って録音、演奏ができます。

パラメータの使い方は、上記のベロシティ・ウィンドウ・トップ・パラメータと同じです。



これらのパラメータをエディットすると、各トラックのキー・ウィンドウのグラフが画面に表示されます。この画面をキャンセルしたい場合は、カーソルを別のパラメータに移動してください。

☞ 鍵盤上でもパラメータが設定できます！

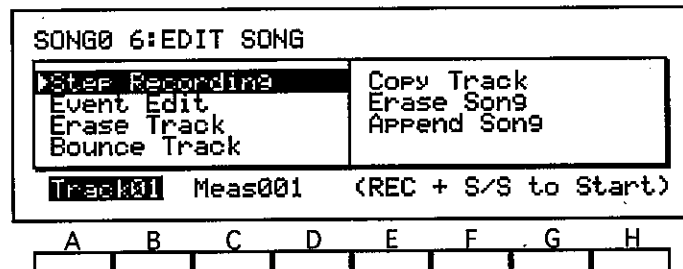
該当するトラックのカーソル・キーを押したまま、**H**の鍵盤上で設定したいノートを弾けば、このキー・ウィンドウが設定できます。

キー・ウィンドウ・ボトム [C-1...G9]

該当するトラックがノート・データを演奏する時に発音する一番低い音を設定します。上記のキー・ウィンドウ・トップと組み合わせてキー・ウィンドウを設定します。

EDIT SONG (エディット・ ソング)

Songモードのページ画面6では、リアルタイムではなく、ステップでデータを録音し、録音したソング・データの中の個々のイベントをエディットすることができます。このページには、トラックの消去、マージ、コピー、ソング全体の消去、またソングを別のソングに追加する機能もあります。



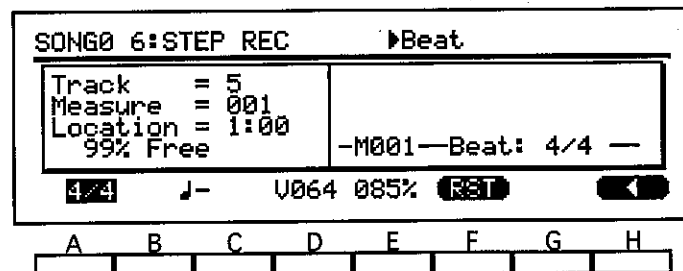
このページにある機能の多くは、ソング・データのかなりの部分を消去したり変更したりすることができます。これらの変更は**COMPARE**キーを使ってアンドゥできるので、機能実行前に*i*は通常確認を求めません。(ただし古いデータを保存する十分なメモリがない場合は、その旨メッセージを表示します。)

Step Recording (ステップ・レコーディング)

機能

ステップ・レコーディング機能を使うと、各ノートの長さやベロシティをしながら、1ステップごとにノート・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。

まずカーソル・キーAの上で録音するトラックを選び、カーソル・キーC上でレコーディングを開始したい小節を選びます。次に**REC/WRITE**を押してから**START/STOP**キーを押します。次の画面が表示されます。



ステップ録音をするときは、この画面を使います。録音が終わったら**START/STOP**キーをもう一度押すと、ステップ・レコーディング機能が終了します。

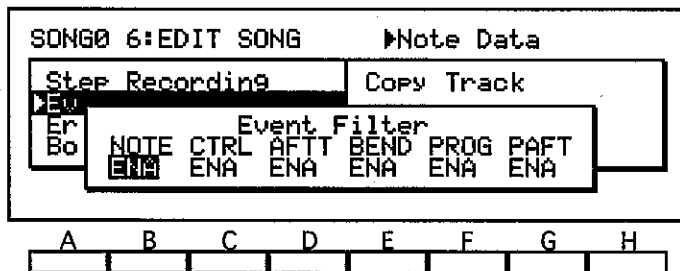
ステップ・レコーディングの使い方についての詳細は、アプリケーション・ガイド第4章をお読みください。

Event Edit (イベント・エディット)

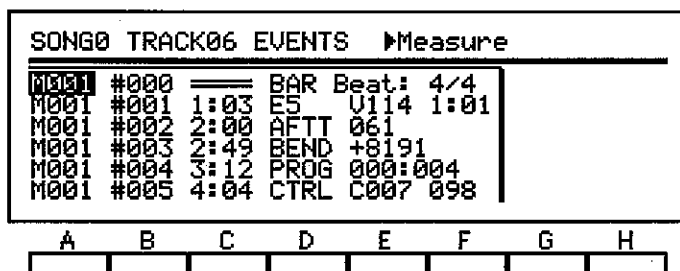
機能

ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、一つ一つのイベントの特性を修正する機能です。イベントの挿入や削除もできます。

まずカーソル・キーB上でエディットしたいトラックを選び、REC/WRITEキーを押します。画面がEvent Filter画面に切り替わるので、そこでエディットするイベントを選択します。



フィルター設定がよければSTART/STOPを押してエディットを始めます。画面は次のように変わるので、選んだイベントをエディットします。



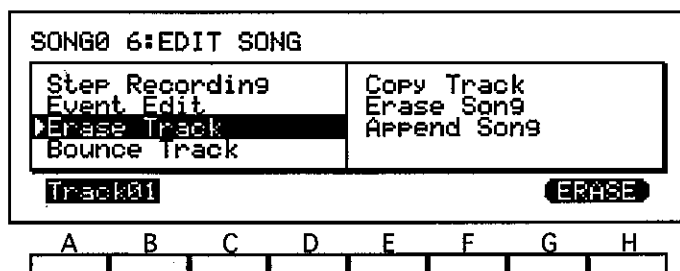
エディットが終わったらSTART/STOPキーをもう一度押して、イベント・エディット機能を終了します。

この機能についての詳細は、アプリケーション・ガイドの4-13ページをお読みください。

Erase Track (イレース・トラック)

機能

トラック全体からソング・データをすべて消去します。



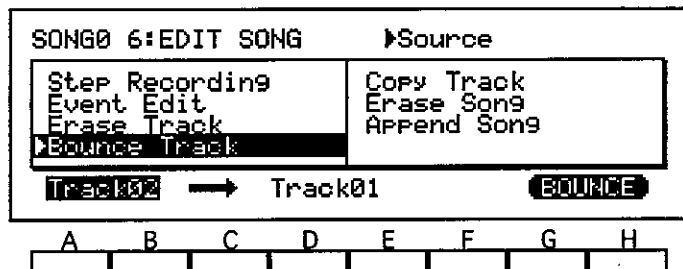
まずカーソル・キーBの上で消去したいトラックの番号を選び、[ERASE]を選びます。iiは確認を求めずに、選択されたトラックを消去します。

Bounce Track (バウンス・トラック)

機能

トラックに入っているソング・データを他のトラックのソング・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は、マージ先のトラックのプログラム、MIDIチャンネル、その他のトラック設定がそのまま適用されます。元のソース・トラックにあったソング・データはすべて消去されます。

両方のトラックにピッチベンド、ダンパー・チェンジ、その他コントロール・チェンジ・データがある場合、これをマージすると思いがけない結果が生まれることがあります。このため、本書5-19ページで説明するイレース・メジャー機能を使って、マージする前にどちらかのトラックからコントロール・チェンジ・データをすべて削除しておく必要があります。



カーソル・キーB上でソース・トラックを選択し、カーソル・キーD上でマージ先のトラックを選択します。選択したら [BOUNCE] を選びます。*i1*は確認を求めずに、2つのトラックを1つにマージします。

☞ パターン・アサインメントとバウンス・トラック機能

いずれかのトラックにパターン・アサインメントがあると、*i1*はそのパターンをトラック・データに拡張してよいか許可を求めてきます。これを拒否すると、画面にエラー・メッセージが出てバウンス・トラック操作はキャンセルされます。

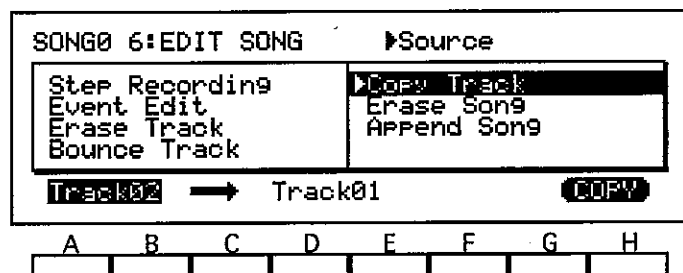
パターン・アサインメントについての説明は、本書5-23ページのブット/コピー・パターン機能をお読みください。

Copy Track (コピー・トラック)

機能

ソング・データを別のトラックにコピーします。

コピー先のトラックにソング・データがすでに入っていると、そのデータはコピー元からのデータに入れ替わります。コピー元のトラックにあるデータは、そのまま影響されません。



カーソル・キーBの上でコピーしたいトラックを選択し、カーソル・キーDの上でコピー先のトラックを選択します。[COPY]を選ぶと、*i1*は確認を求めずにトラックをコピーします。

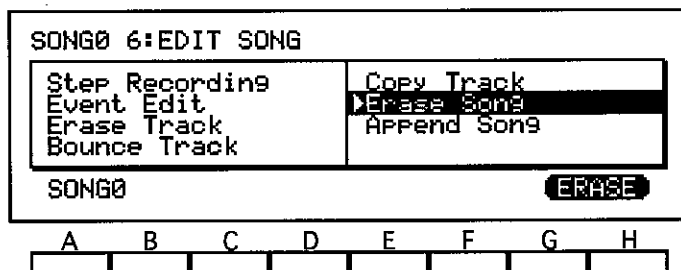
☞ トラックをコピーする近道

ハーモニーのパートなどバリエーションを作るためにトラックをコピーしてエディットする場合、コピー・トラック機能は便利な機能です。しかし、同じデータを2つの楽器音でユニゾンで演奏したい場合は、わざわざトラックをコピーする必要はありません。空のトラックのチャンネル・パラメータを、演奏するデータのトラックと同じ値に設定すれば、メモリを節約しながら簡単にユニゾン・パートをつくることができます。(本書5-12ページ参照)

Erase Song (イレース・ソング)

機能

現在選択されているソングからデータをすべて消去します。ただし、このソングに割り当てられているパターンデータのデータは消去しません。



[ERASE]を選んでください。iiは確認を求めずに、ソングを消去します。

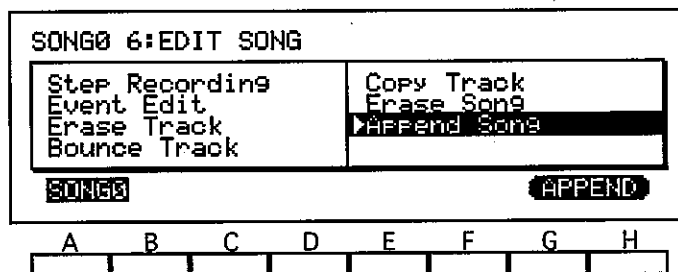
Append Song (アペンド・ソング)

機能

指定したソングのデータを現在選択されているソングの終わりに追加します。

こうして組み合わせたソングでは、現在選択されているソングのSongモードのページ画面2~5のトラック・パラメータ設定が適用されます。選択した元のソングには影響を与えません。

この機能を使う前に、まず現在選択されているソングの終わりの部分に、不要な空のスペースがないことを確認してください。もしあれば、デリート・メジャー機能(本書5-18ページ)を使って削除します。



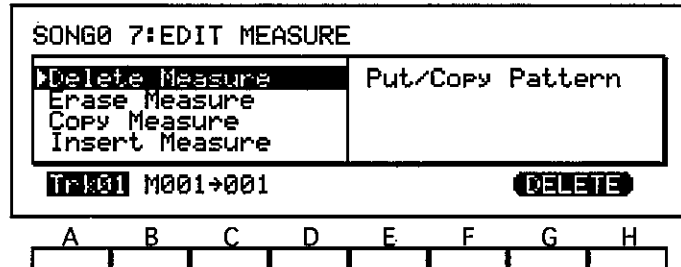
新しいデータを追加できる状態になったら、カーソル・キーAの上で追加したいソングを選び、[APPEND]を選択します。iiは確認を求めずにデータを追加します。

ベース・レゾリューションが合わない時

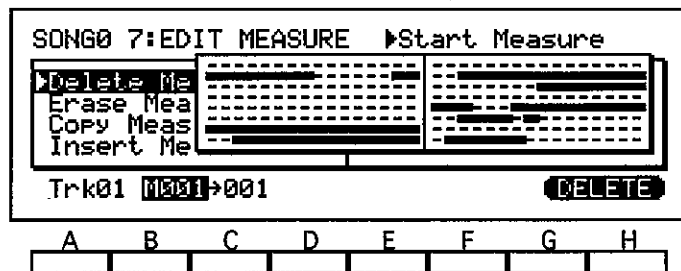
ベース・レゾリューションの合わないソング同士をアペンドすることはできません。詳細はベース・レゾリューション・パラメータについての説明(本書5-39ページ)をお読みください。

EDIT MEASURE (エディット・メジャー)

Songモードのページ画面7にある機能を使って、小節単位のトラック・データの消去、挿入、コピーを行います。このページ画面にはブット/コピー・パターン機能もあり、ソングのトラックで演奏するパターンを割り当てます。



これらの機能を使って該当する小節範囲を選ぶと、画面には最初の小節から順に16小節分のトラック・ステータスを示すグラフが表示されます。



グラフの左半分はトラック1～8、右半分はトラック9～16を示しています。トラック・データを持つ小節は黒のボックス、パターンが割り当てられている小節は白のボックス、空の小節は—で表示されます。

選んだ小節にパターン・アサインメントが入っている場合、パターンをトラック・データに拡張して、その小節にもエディット内容を反映させることができるようにしてもよいか、*ii*は許可を求めてきます。これを拒否すると、行った変更はトラック・データの入った小節のみに適用されるか(パターン・アサインメントのある小節は無視)、操作全体がキャンセルされます。

このページ画面にある機能の多くは、ソング・データのかなりの部分を消去したり変更したりすることができます。これらの変更は**COMPARE**キーを使ってアンドゥできるので、機能実行前に*ii*は通常確認を求めません。(ただし古いデータを保存する十分なメモリがない場合は、その旨メッセージを表示します。)

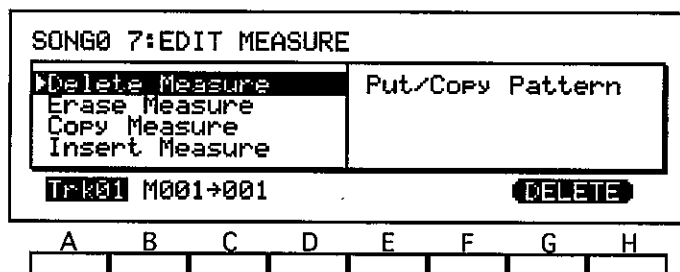
Delete Measure (デリート・メジャー)

機能

指定したトラックの小節を削除します。

この機能を使うには、まずカーソル・キーA上でトラックを選んでください。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。

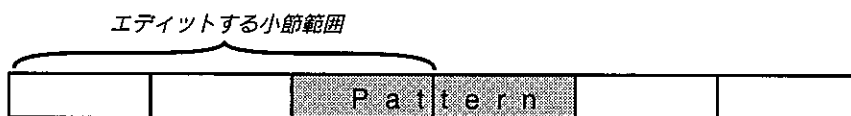
次にカーソル・キーBとC上で削除する最初の小節と最後の小節を選びます。(1小節だけを削除する場合は両方とも同じ数字に設定します。)*ii*は、反転表示されている小節番号で始まる16小節分(カーソル・キーBまたはC上)のトラック・ステータスを表示します。



削除したい小節を正しく選んだら、[DELETE]を選択します。iiは確認のメッセージを出さずに小節を削除します。

☞ **パターン・アサインメントとデリート・メジャー機能**

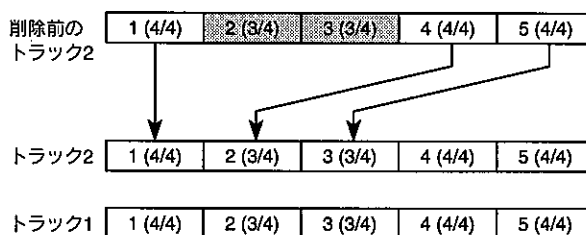
削除する最後の小節が、その次の小節まで続いているパターン・アサインメントを含んでいる場合、iiはそのパターンをトラック・データに拡張してよいか許可を求めます。これを拒否すると、デリート・メジャー操作はキャンセルされ、エラー・メッセージが表示されます。



パターン・アサインメントについての説明は、本書5-23ページのプット/コピー・パターン機能をお読みください。

☞ **ソングの拍子を変更する場合**

小節を削除すると、その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を使います。



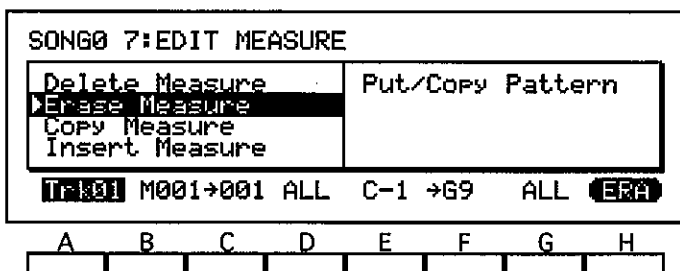
削除によって番号が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。(詳細はビート・パラメータの説明をお読みください。)

Erase Measure (イレース・メジャー)

機能

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。

この機能を使うには、まずカーソル・キーA上でトラックを選んでください。テンポ・トラックなどトラックすべてを消去したい場合はALLを選びます。(テンポ・トラックのデータだけを消去したい場合は、本書5-15ページのイベント・エディット機能が、本書5-29ページのモディファイ・コントロール・データ機能を使ってください。)



次にカーソル・キーBとC上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。) *ii*は、反転表示されている小節番号で始まる16小節分(カーソル・キーBまたはC上)のトラック・ステータスを表示します。

最後に、カーソル・キーDの上で消去したいデータのタイプを選びます。次の表はデータ・タイプのリストです。

設定	消去データ
ALL	指定したノート・レンジ、コントロール・チェンジを含むすべてのデータ
NOTE	カーソル・キーEとF上で指定したノート・レンジ
CTRL	カーソル・キーGの上で指定したコントロール・チェンジ・メッセージ
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

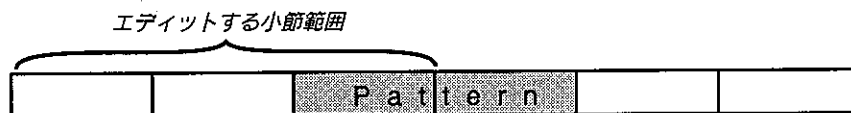
ALLまたはNOTEを選ぶと、カーソル・キーEとF上のノート・ボトム・パラメータとノート・トップ・パラメータを使って、消去するノートの範囲を指定することができます。このパラメータはそれぞれC-1とG9の設定で、ノートをすべて消去するようになっています。この範囲内ならば、消去するノートの範囲を変更することができます。

カーソル・キーDの上でALLまたはCTRLを選ぶと、カーソル・キーG上のコントロール・ナンバー・パラメータを使って、消去したいコントロール・チェンジ・メッセージのタイプを設定することができます。通常このパラメータはALLにして、すべてのコントロール・チェンジを消去するようにします。また、0~127の数値を使って、その番号のメッセージのみを消去し、他のコントロール・チェンジ・メッセージはそのままにしておくこともできます。(コントロール・チェンジ・ナンバーとその機能についてのリストは、アプリケーション・ガイドの4-18ページを参照してください。)

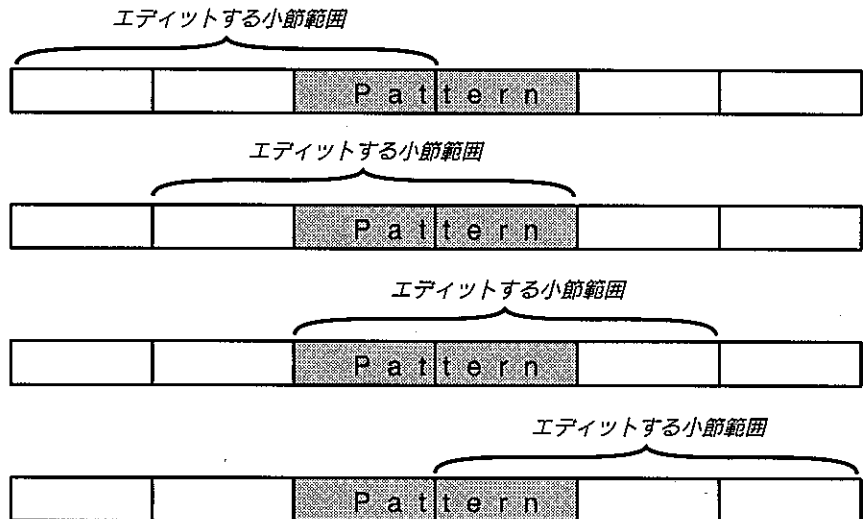
設定が正しくできたら [ERASE] を選びます。 *ii* は確認を求めずに、指定した小節からデータを消去します。

☞ パターン・アサインメントとイレース・メジャー機能

削除する最後の小節が、その次の小節まで続いているパターン・アサインメントを含んでおり、消去するタイプとしてALLを選んだ場合、 *ii* はそのパターンをトラック・データに拡張してよいか許可を求めます。これを拒否すると、イレース・メジャー操作はキャンセルされ、エラー・メッセージが表示されます。



消去する小節の範囲内にパターン・アサインメントが入っており、ALL以外のデータ・タイプを消去しようとする、 *ii* はそのパターンをトラック・データに拡張してよいか許可を求めます。これを拒否すると、パターン・アサインメントが入っている小節以外の小節の指定データが消去されます。



パターン・アサインメントについての説明は、本書5-23ページのプット/コピー・パターン機能をお読みください。

☞ **コントロール・チェンジの消去**

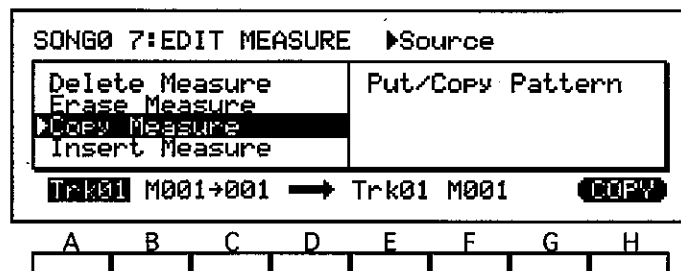
ダンパー・チェンジやピッチベンドなどのコントロール・チェンジは、これをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残ったままになっているメッセージを消去するか、イベント・エディット機能(本書5-15ページ)でデータを修正してください。

Copy Measure (コピー・メジャー)

機能

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A上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、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、キーBとC上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。)

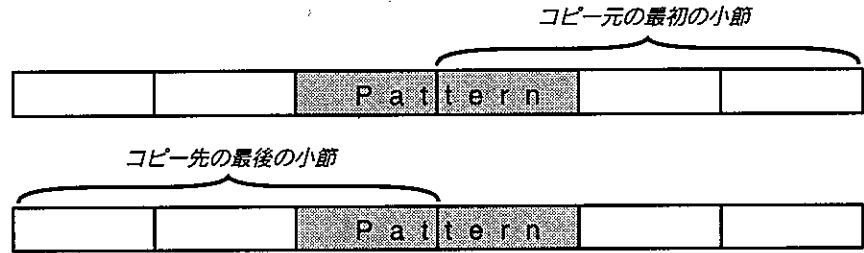


次に、キーE上でコピー先のトラックを選びます。(カーソル・キーA上でALLを選ぶと、コピー先も自動的にALLとなります。)最後に、コピー先の最初の小節をキーF上で指定します。

設定がよければ [COPY] を選びます。iiは確認を求めずにデータをコピーします。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。

☞ **パターン・アサインメントとコピー・メジャー機能**

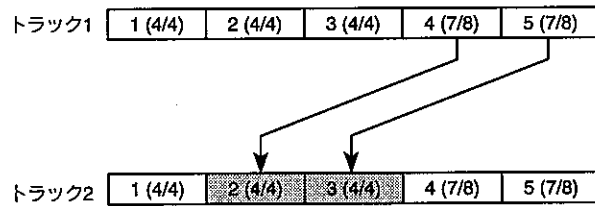
コピー元の最初の小節が、その前の小節から続いているパターン・アサインメントを持っている場合、またはコピー先の最後の小節に、その次の小節まで続いているパターン・アサインメントがすでに入っている場合、iiはそのパターンをトラック・データに拡張してよいか許可を求めます。これを拒否すると、コピー・メジャー操作はキャンセルされ、エラー・メッセージが表示されます。



パターン・アサインメントについての説明は、本書5-23ページのプット/コピー・パターン機能をお読みください。

☞ ソングの拍子を変更する場合

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



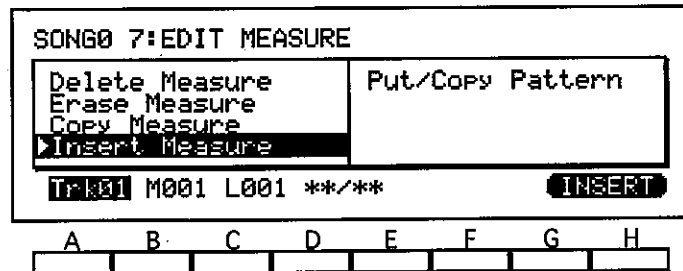
コピーされた小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。(詳しくはビート・パラメータの説明を参照してください。)

Insert Measure (インサート・メジャー)

機能

小節をトラック内の指定した位置に挿入します。

この機能を使うには、まずカーソル・キーA上で挿入先のトラックを指定します。ALLを選ぶと、テンポ・トラックを含む全てのトラックに小節が挿入されます。

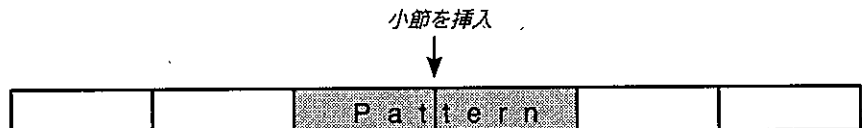


次に、キーB上で新しい小節を挿入する一つ前の小節番号を指定し、キーC上で挿入する新しい小節の番号を指定します。カーソル・キーD上で新しい小節の拍子も指定できますが、下記の注意事項をお読みください。

設定がよければ [INSERT] を選びます。iは確認を求めずにデータを挿入します。

☞ パターン・アサインメントとインサート・メジャー機能

1つのパターン・アサインメントを共有している2つの小節の間に、新しい小節を挿入しようとする、iはそのパターンをトラック・データに拡張してよいか許可を求めます。これを拒否すると、インサート・メジャー操作はキャンセルされ、エラー・メッセージが表示されます。

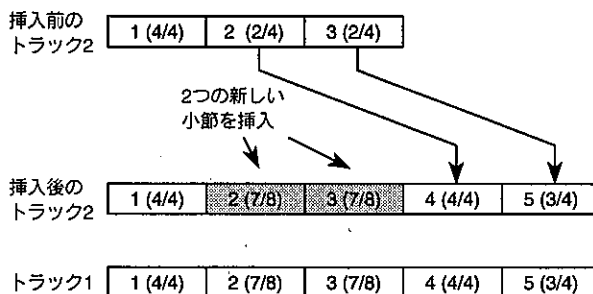


パターン・アサインメントについての説明は、下記のプット/コピー・パターン機能をお読みください。

ソングの拍子を変更する場合

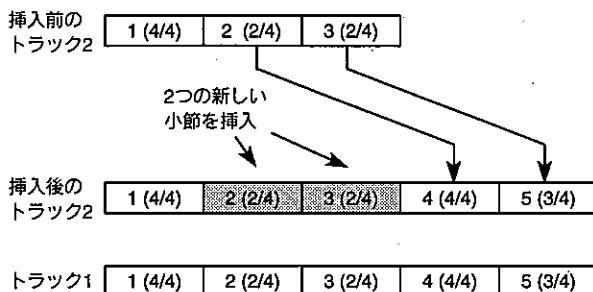
カーソル・キーD上で新しく拍子を選ぶと、トラックすべての対応する小節がこの拍子に合わせるために、小節が短くなるか、あるいは長くなります。

拍子=7/8 (カーソル・キーDの上)



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=**/** (カーソル・キーDの上)



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を使います。

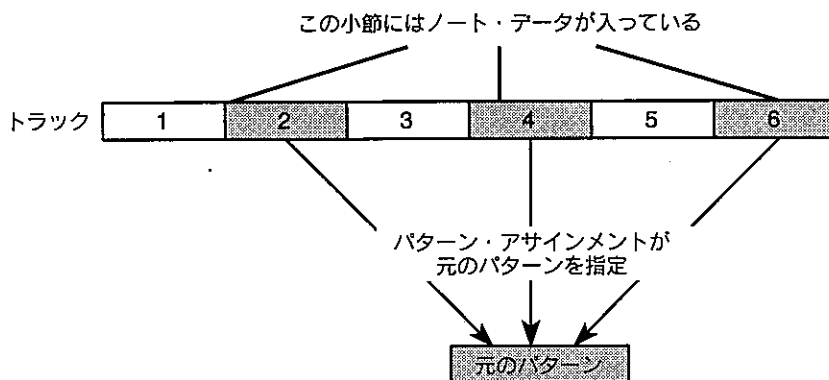
挿入の結果、番号が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。(詳しくはビート・パラメータの説明を参照してください。)

Put/Copy Pattern (プット/コピー・パターン)

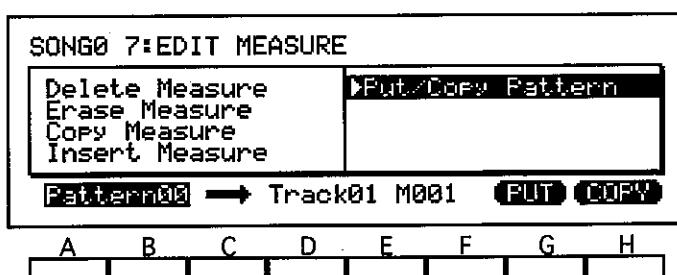
機能

Songモードのページ画面9にある機能でパターンを録音したら(本書5-31~5-35ページ参照)、プット/コピー・パターンを使ってパターンをトラックに割り当てたりそのデータをトラックにコピーしたりします。

トラックにパターンをプットすると、そのトラック自体はソング・データを持たず、割り当てられたパターンを演奏するという指示のみが入ります。この指示はパターン・アサインメントと呼ばれます。繰り返し使用されること多いフレーズをパターンとして録音しておき、これをトラックに割り当てれば、ソングが占めるメモリ量を節約することができます。



パターンのコピーをエディットしてバリエーションを作りたい時にのみ、トラックにパターン・データをコピーしてください。この例がアプリケーション・ガイドの4-8ページに記載されています。



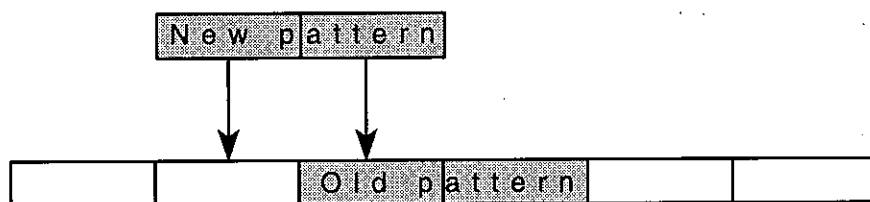
この機能を使うには、まずプットまたはコピーしたいパターンをカーソル・キーAとBの上で選び、プット先のトラックをカーソル・キーDの上で選択します。最後に、パターンが始まる最初の小節を、カーソル・キーEの上で選択します。

この設定でよければ、[PUT]または[COPY]を選びます。iiは確認を求めずに、パターンを割り当てまたはコピーします。カーソル・キーEの上で設定する小節は、パターン内の小節数に従って進むので、次のパターンを続けてすぐにプットまたはコピーすることができます。

☞ パターン・アサインメントとプット/コピー・パターン機能

古いパターン・アサインメントの末尾が、入れ替えたい新しいパターン(またはデータ)の範囲内に入っている限り、この機能を使って古いパターン・アサインメントを入れ替えることができます。

ところが、新しいパターンが古いパターンの途中で終わるような場合、iiは古いパターンをトラック・データに拡張してよいかどうか許可を求めます。これを拒否すると、プット/コピー・パターン操作はキャンセルされ、エラー・メッセージが表示されます。



☞ プット/コピー先の小節にすでにデータがある場合

すでにトラック・データ(または別のパターン・アサインメント)の入った小節にパターンを割り当てたりコピーしたりする場合、そこにある古いデータは新しいデータに置き換えられます。このようにして置き換えられた小節の数は、新しいパターンの長さに従います(本書5-33ページのパターン・パラメータ機能を参照してください)。

この操作によって、プット/コピー先の小節内にあったボリューム・メッセージやパン・メッセージなどのコントロール・チェンジもすべて消去されてしまいます。これらのコントロール・チェンジを有効にしておきたい場合は、これらを別のトラックへ記録し、そのトラックのMIDIチャンネルを、パターンを演奏するトラックと同じMIDIチャンネルに設定します。

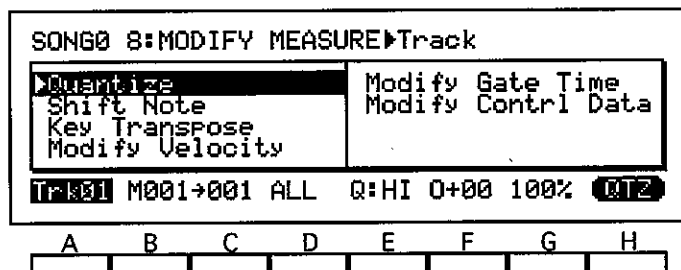
🔊 ベース・レゾリューションのミスマッチ

パターンの録音は、原則としてそれを再生するソングと同じベース・レゾリューションで行ってください。異なるベース・レゾリューションのソングにパターンを割り当てたりコピーしたりすることは可能ですが、**!!**はソングのベース・レゾリューションに合うように、パターン・データを修正します。

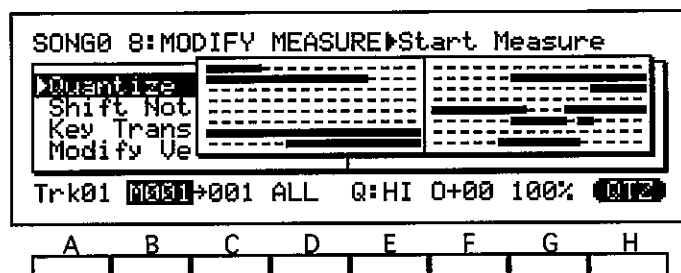
パターンとソングのベース・レゾリューションについての詳細は、本書5-33ページと5-39ページをそれぞれお読みください。

MODIFY MEASURE (モディファイ・メジャー)

Songモードのページ画面8にある機能を使って、指定した小節範囲内のトラック・データを修正します。録音したデータのタイミングを修正したり、ノート・移動、曲全体の移調、ノート・ベロシティとゲート・タイムの調整、コントロール・チェンジの追加などを操作一つで行います。



これらの機能を使って該当する小節範囲を選ぶと、画面には最初の小節から順に16小節分のトラック・ステータスを示すグラフが表示されます。



グラフの左半分はトラック1~8、右半分はトラック9~16を示しています。トラック・データを持つ小節は黒のボックス、パターンが割り当てられている小節は白のボックス、空の小節は一で表示されます。

選んだ小節にパターン・アサインメントが入っている場合、パターンをトラック・データに拡張して、その小節にもエディット内容を反映させることができるようにしてもよいか、*ii*は許可を求めてきます。これを拒否すると、行った変更はトラック・データの入った小節のみに適用され、パターン・アサインメントのある小節は無視されます。

このページ画面にある機能の多くは、ソング・データのかなりの部分を消去したり変更したりすることができます。これらの変更は**COMPARE**キーを使ってアンドウできるので、機能実行前に*ii*は通常確認を求めません。(ただし古いデータを保存する十分なメモリがない場合は、その旨メッセージを表示します。)

Quantize (クオンタイズ)

機能

クオンタイズ機能を使って、録音したばかりのデータのタイミングを調整します。

この機能は同じSongモードのページ画面1(本書5-9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、クオンタイズするデータのタイプを指定でき、その他のデータには影響を与えなくて済むからです。また、結果が気に入らなければ、**COMPARE**キーでクオンタイズをアンドウすることもできます。

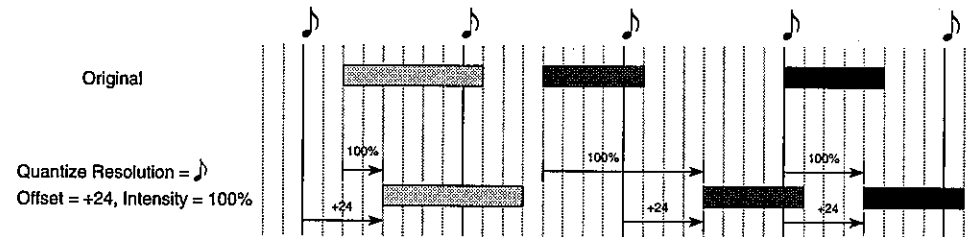
まずカーソル・キーA上でクオンタイズするトラックを設定します。(テンポ・トラックをクオンタイズするには、**TEMPO**を選びます。)次にキーBとC上でクオンタイズする最初と最後の小節を設定します。

テンポ・トラック以外のトラックを選んだ場合は、キーD上でクオンタイズするデータのタイプを指定します。次の表に挙げた選択肢があります。

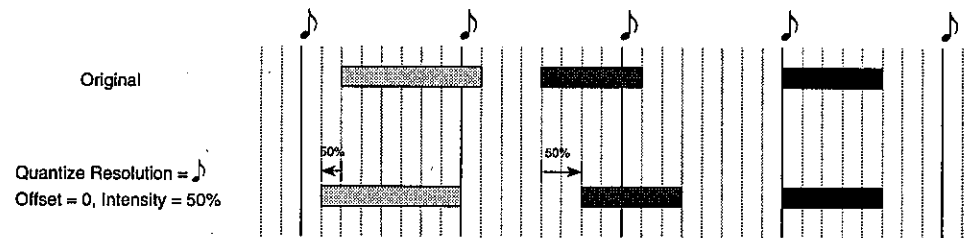
設定	消去データ
ALL	全データ
NOTE	全ノート
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネルポリフォニック・アフタータッチ・メッセージのすべて
BEND	ピッチベンド・メッセージすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージすべて

次にキーE,F,G上でクオンタイズ、オフセット、インテンシティの各パラメータを設定します。クオンタイズ・パラメータはリアルタイム・レコーディングのクオンタイズ・パラメータと同じです(本書5-9ページ参照)。

オフセット・パラメータは、クオンタイズ実行後のデータを、レゾリューションとして指定したノート値分だけ移動します。設定可能な範囲は-96から+96で、設定した4分音符あたりの拍数分だけ前後に移動します。したがって、+96に設定すると、4分音符1個分だけ前に移動することになります。(ベース・レゾリューション・パラメータ(本書5-39ページ)がLOW(♩/48)に設定されているソングに、同じ範囲の値が使われます。)



インテンシティ・パラメータは、クオンタイズ機能の効果の度合をパーセントで表したものです。通常は100に設定されており、イベントがクオンタイズでそろえるタイミングの区切りの位置までずれます。このパラメータをたとえば50にすると、イベントが実際の録音位置とクオンタイズの区切りとの中間地点までしか移動しません。0にすると、クオンタイズ機能はオフとなります。



正しく設定できたら、[QTZ]を選びます。iiは確認を求めずにデータをクオンタイズします。

Shift Note (シフト・ノート)

機能

ノートを上下に移動します。指定したノート範囲のみを移動することも、ノート・データすべてを移動することもできます。

SONG08:MODIFY MEASURE

Quantize	Modify Gate Time
Shift Note	Modify Control Data
Key Transpose	
Modify Velocity	

Track01 M001→001 C-1 →G9 Shift=+00 **SFT**

A	B	C	D	E	F	G	H

まずカーソル・キーA上でシフトしたいノートのあるトラックを選びます。次に、カーソル・キーBとC上で対象となる最初と最後の小節を設定します。

カーソル・キーDとE上のノート・レンジ・ボトム/トップ・パラメータを使って、シフトするノートの範囲を指定します。通常このパラメータはそれぞれC-1とG9に設定され、ノートをすべてシフトするようになっています。このパラメータを変更して、限られた範囲のノートだけをシフトさせることもできます。

(*i1*の鍵盤からこのパラメータを設定することも可能です。該当するカーソル・キーを押しながら鍵盤上で設定したいノートを弾いてください。)

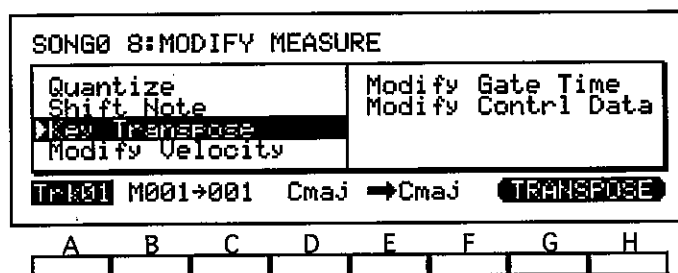
最後に、キーG上でノートのシフト量(半音単位)を設定します。最大2オクターブまで上下にシフトすることができます。

正しく設定できたら、[SFT]を選びます。*i1*は確認を求めずにノートをシフトします。

Key Transpose (キー・トランスポーズ)

機能

指定した範囲の小節を移調する機能です。



まずカーソル・キーA上で移調したいトラックを設定します。次に、対象となる最初と最後の小節をキーBとC上で設定します。

カーソル・キーD上で選んだ小節の現在の調を設定し、キーE上で変更先の調を設定します。調はメジャーでもマイナーでもかまいません。

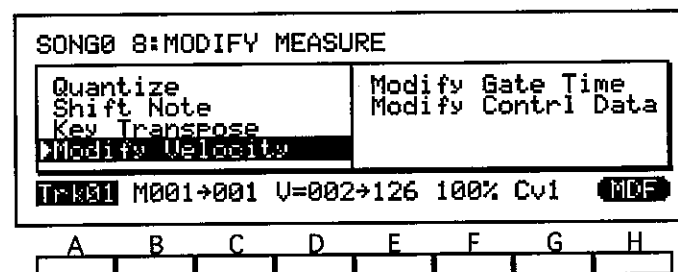
(CやDなどの調のキー名は、鍵盤からも入力できます。該当するカーソル・キーを押したまま鍵盤で希望するノートを弾いてください。)

正しく設定できたら、[TRANSPOSE]を選びます。*i1*は確認を求めずにトランスポーズを行います。

Modify Velocity (モディファイ・ベロシティ)

機能

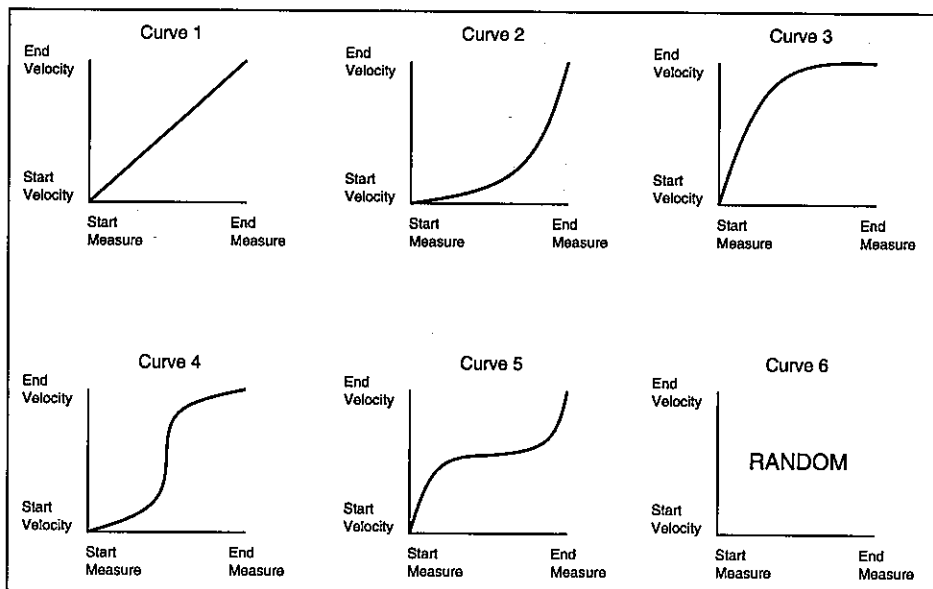
ノート・ベロシティが時間と共に変化するカーブに従って、トラックのノート・ベロシティを修正します。



まずカーソル・キーAの上で修正したいトラックを選び、カーソル・キーB,C上で修正したいデータの最初と最後の小節を選びます。

次にカーソル・キーDの上で最初の小節に対する希望するベロシティ、カーソル・キーEの上で最後の小節に対するベロシティをそれぞれ設定します。(これらのパラメータは鍵盤からも入力できます。該当するカーソル・キーを押しながら、希望するベロシティで鍵盤を弾いてください。)

カーソル・キーGの上で、これらの2つのベロシティをつなぐカーブを選択します。



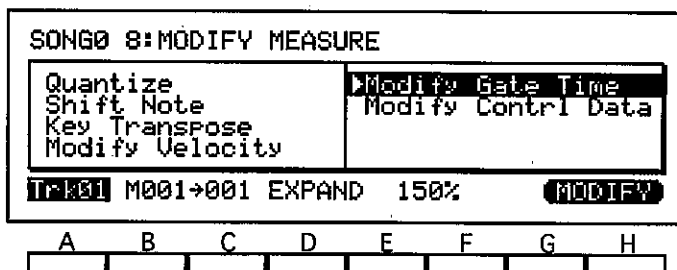
最後に、カーソル・キーFの上でベロシティを修正する割合を設定します。これはパーセントで設定し、現在のベロシティがそのカーブにどれだけ近付けるかを決めます。インテンシティ・パラメータを100に設定すると、ベロシティはカーブに完全に一致します。0に設定すると、現在のベロシティを修正しません。

選択が終わったら [MDF] を選びます。iiは確認を求めずにベロシティを修正します。

Modify Gate Time (モディファイ・ゲートタイム)

機能

指定した範囲の小節内で、ノートのゲートタイムを修正します。



まずカーソル・キーAの上でゲートタイムを修正したいトラックを選び、カーソル・キーB、C上で修正したいデータの最初と最後の小節を選びます。

次にカーソル・キーDの上で、ゲートタイムがどのように影響をうけるかを決定するEXPAND/SLURパラメータを設定します。EXPANDを選ぶと、現在のノートの長さが指定したパーセントに延長または短縮されます。延長の程度は、カーソル・キーEの上で1%~200%の間で設定できます。

カーソル・キーD上でSLURを選ぶと、指定した範囲の小節内の各ノートのゲートタイムが延長し、次のノートが始まるまで音が続きます。

選択が終わったら [MODIFY] を選びます。iiは確認を求めずにゲートタイムを修正します。

Modify Control Data (モディファイ・コントロール・データ)

機能

指定した範囲の小節内で特定のコントロール・チェンジを追加、消去、修正します。すでに録音した曲に、ピッチベンド、クレッシェンド、デクレッシェンド、その他のコントロール・エフェクトを加えることができます

SONG0 8:MODIFY MEASURE▶Track							
Quantize	Modify Gate Time						
Shift Note	Modify Control Data						
Key Transpose							
Modify Velocity							
Track: M001 1:00→M001 1:00 C000=000 [MDF]							
A	B	C	D	E	F	G	H

まずカーソル・キーAの上で修正したいトラックを設定します。(テンポ・トラックの修正はTEMPOを選んでください。)次にカーソル・キーBとCの上で、変更を始める小節とロケーションを設定し、カーソル・キーDとEの上で変更の最後の部分を設定します。(それぞれのロケーションは、コロン(:)で区切られたビートとパルスを表す数字で構成されています。)

次にカーソル・キーFの上で修正したいコントロール・チェンジのタイプを設定します。ピッチベンドにはBENDを、またアフタータッチにはAFTTを選びます。他のコントロール・チェンジには0~102の数値を指定します。

最後にカーソル・キーGの上で変更の目標値を設定します。変更を実行すると、データが追加され、スタート・ロケーションでのレベル(カーソル・キーBとC)からエンド・ロケーションのレベル(カーソル・キーDとE)まで徐々に変わっていきます。これらのレベルは、画面右上のパラメータ名の位置に表示されます。

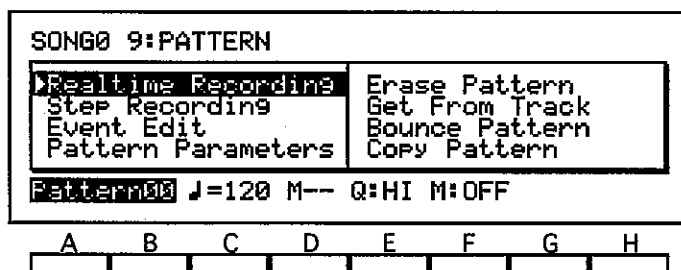
カーソル・キーFでBENDを選択すると、-8192から+8191までの目標値を指定できます。AFTTまたは他のコントロール・ナンバーを選択すると、0~127までの目標値を指定でき、カーソル・キーAでテンポ・トラックを選択すると、40~240までのテンポを指定できます。

任意のコントローラの目標値をERAに設定すると、指定したタイプのコントロール・チェンジがすべて、スタート・ポイントとエンド・ポイント間で消去されます。

設定後、[MDF]を選んでください。*i*は確認を求めずにコントロール・データを修正します。

PATTERN (パターン)

iiでは、よく繰り返すフレーズをあらかじめ1回だけレコーディングしておき、それをソング・トラック内に配置することによって、ソング・メモリを節約します。Songモードのページ画面9にある機能を使って、パターンの録音とエディットを行います。ここで作成したパターンは、本書5-23ページで説明したPut/Copy Pattern機能を使ってソング・トラックにプット(配置)することができます。



iiは、それぞれ99小節までのパターンを最高100個持つことができます。パターンは、録音するソングやバックিং・シーケンスと同じシーケンス・メモリの40,000ステップ分を占めるので、利用可能なメモリ容量も制限されます。しかし、パターンをうまく利用すれば、ソングに必要なメモリ量を大幅に減らすことができます。

Realtime Recording (リアルタイム・レコーディング) 機能

このページ画面にあるRealtime Recording機能では、パターン・レコーディングの方法を利用してリアルタイムでパターンを録音します。

新しいパターンを作成する前に、本書5-33ページで説明するPattern Parameters機能を使って、パターンの長さや拍子を設定してください。

既にデータの入っているパターンにこの方法で録音する場合、新しいデータが古いデータに追加されます。古いデータを入れ換えたい場合は、本書5-33ページで説明するErase Pattern機能を使ってまず中に入っているデータを消去してください。

この機能を使うには、まずカーソル・キーAとBの上で録音したいパターンを選び、次にカーソル・キーC、E、Fの上でテンポ、クオンタイズ・レゾリューション、メトロノームの設定を行います。これらのパラメータについての詳細は、Songモードのページ画面1(本書5-8~5-9ページ)のリアルタイム・レコーディング機能の説明と同じです。

録音準備ができたなら、REC/WRITEを押してからSTART/STOPを押します。録音するにつれて、カーソル・キーDの上に現在の小節番号が表示されます。録音したパターン・データは、Songモードのページ画面1で選んだトラックに割り当てられているプログラムを使って演奏されます。(トラック・パラメータの説明は、本書5-23ページをお読みください。)

録音が終わったら、START/STOPキーをもう一度押して、この機能を終了します。

パターン録音の方法についての詳細は、アプリケーション・ガイドの4-6ページをお読みください。

☞ パターン内のコントロール・データ

ピッチベンドやダンパー・ペダルのデータなどのコントロール・チェンジを、パターン内にレコーディングすることができます。ただし、コントローラをパターンの最後より前の通常的位置に戻して、パターンが終わるときにコントロール・チェンジによる効果が残らないように注意してください。

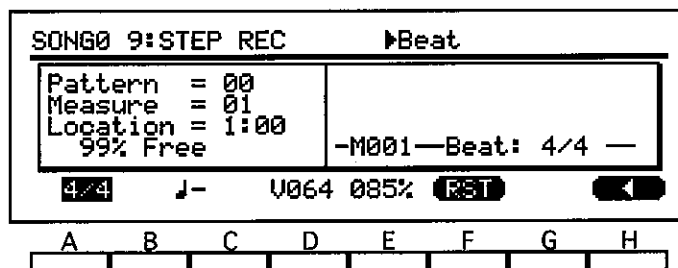
また、同じコントロール・チェンジを繰り返しオーバーダビングすると、不自然な効果が生じることがありますので、注意してください。

Step Recording (ステップ・レコーディング)

このページ画面にあるStep Recording機能を使って、各ノートの長さやベロシティを指定して、1ステップごとにパターン・データを入力していきます。つまりこの機能は、本書5-14ページで説明したトラック・データのステップ・レコーディング機能と、本書5-7ページで説明したオーバーダブ・レコーディング機能を組み合わせたものと言えます。

新しいパターンを作成する前に、その長さや拍子を、本書5-33ページで説明するPattern Parameters機能を使って設定する必要があります。すでにデータの入っているパターンに対して、この方法でレコーディングを行うと、新しいデータが古いデータに追加されます。(ただし、古いデータは聴けません。)

使い方は、カーソル・キーAとBの上で録音したいパターンを選択し、REC/WRITEを押してからSTART/STOPを押します。*i*は次のような画面に切り替えます。



この画面を使って、ステップ・タイムで録音します。鍵盤を弾くと、*i*はSongモードのページ画面1で選択したトラックに割り当てられているプログラムの音を出します。

パターンの終わりに到達すると*i*は最初の小節に戻って、パターン・レコーディングの方法で説明したように、録音を続けます。各データは、すでにあるデータの上にオーバーダブされます。

録音が終わったら、START/STOPキーをもう一度押して、この機能を終了します。

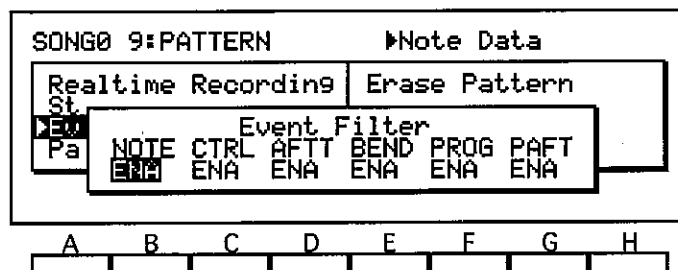
ステップ・レコーディング機能の使い方についての詳細は、アプリケーション・ガイドの4-22ページをお読みください。

Event Edit (イベント・エディット)

機能

ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、パターンの音楽イベントの特性を修正する機能です。また、イベントを挿入したり削除したりすることができます。

この機能を使うには、まずカーソル・キーA、Bの上でエディットするパターンを選び、REC/WRITEを押します。画面がイベント・フィルターの画面に切り替わり、そこでエディットするイベントのタイプを選びます。



フィルター設定がよければSTART/STOPを押してエディットを始めます。画面は次のように変わるので、選んだイベントをエディットします。

PATTERN00 EVENTS		Measure	
M001	#000	BAR	Beat: 4/4
M001	#001	1:48 G3	U112 0:22
M001	#002	1:72 D4	U112 0:18
M001	#003	2:00 D#4	U112 0:16
M001	#004	2:24 C4	U112 2:72
M001	#005	2:72 CTRL	C011 127

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

エディットが終わったらSTART/STOPキーをもう一度押して、イベント・エディット機能を終了します。

この機能についての詳細は、アプリケーション・ガイドの4-13ページをお読みください。

Pattern Parameters (パターン・パラメータ)

機能

この機能は実際は、パターンの拍子、ベース・レゾリューション、長さを決定する一連のパラメータです。

使い方は、まずカーソル・キーAとBの上でエディットしたいパラメータのパターンを選び、カーソル・キーCの上でパターンの拍子を、またカーソル・キーDとEの上でベース・レゾリューション、カーソル・キーFとGの上で小節の長さをそれぞれ設定します。

拍子設定の詳細は、Songモードのページ画面1にあるビート・パラメータ(本書5-5ページ)と同じです。ただし例外があります。パターンの録音中は拍子を変更できません。これは録音を止めるとパターンの小節カウンターがリセットされるからです。パターンに拍子の変更を入れたい場合は、上述したイベント・エディット機能でこれを挿入してください。

ベース・レゾリューション・パラメータは、このモードのページ画面11で設定するソングのレゾリューションと一致します。(本書5-39ページ)

すでに割り当てられているパターンのエディット

トラックにすでに割り当てられているパターンを選択すると、iiはその旨を表示します。

SONG0 9:PATTERN	
Realtime Recordin	Pattern00 used in:
Step Recording	S0 T1..4.....10.....
Event Edit	
Pattern Parameter	
Pattern00	4/4 Reso:HIGH Length01 SET

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

パターンのパラメータをエディットすることもできますが、そのパターンを使ったトラックは正しく演奏されませんのでご注意ください。

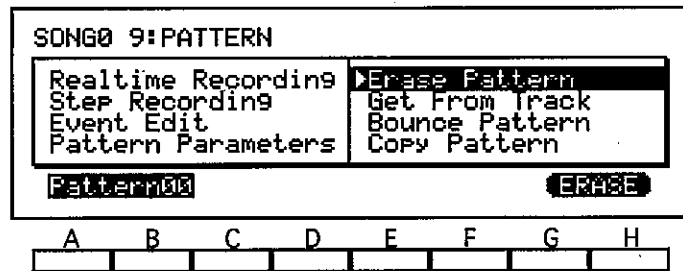
ベース・レゾリューションのミスマッチ

パターンの録音は、原則としてそれを再生するソングと同じベース・レゾリューションで行ってください。異なるベース・レゾリューションのソングにパターンを割り当てたりコピーしたりすることは可能ですが、iiはソングのベース・レゾリューションに合うように、パターン・データを修正するので注意してください。

Erase Pattern (イレース・パターン)

機能

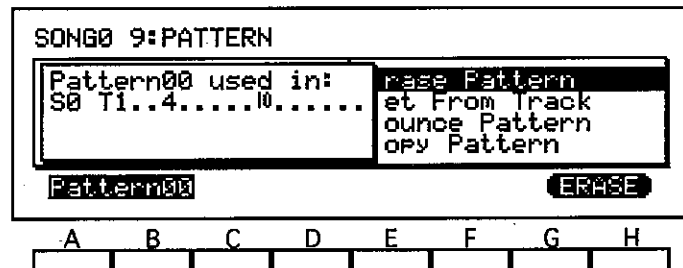
現在選択されているパターンのデータをすべて消去します。ただし、上述のPattern Parameters機能で行ったパターン設定には影響ありません。



この機能の使い方は、まずカーソル・キーAとBの上で消去したいパターン・ナンバーを選び、[ERASE]を選びます。*i*は確認を求めずに、選択されたエレメントを消去します。

すでに割り当てられているパターンのエディット

トラックにすでに割り当てられているパターンを選択すると、*i*はその旨を表示します。



パターンを消去すると、そのパターンを使ったトラックは正しく演奏されませんのでご注意ください。

Get From Track (ゲット・フロム・トラック)

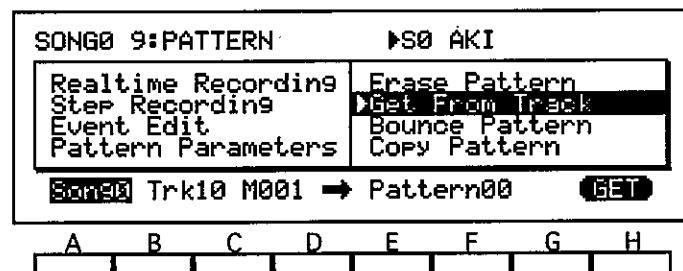
機能

ここでは、トラックからのデータをパターンにコピーします。この操作によって、このデータをソング内の他の小節に割り当てることができます。

また、通常はパターンに利用できないようなクオンタイズ、キー・トランスポーズ、モディファイ・コントロール・データなどの機能を使って、パターンをエディットすることもできます。本書5-23ページで説明したPut/Copy Pattern機能を使って、パターンのデータを空のトラックにコピーしてから、今度はこのGet From Track機能でパターンにデータをコピーして戻します。

この機能を使って新しいパターンを作成する前に、本書5-33ページで説明したパターン・パラメータ機能を使って、その長さを必ず設定してください。パターンは、その長さ分の小節をソングからコピーします。(ただし、ソース・トラックの拍子とベース・レゾリューションに従います。)

すでにデータの入っているパターンにこの方法でコピーする場合、古いデータはトラックからコピーされたデータに置き換えられます。



まずカーソル・キーAとBの上でコピーしたいデータのソングとトラックのナンバーを選択し、カーソル・キーCの上でコピーされる最初の小節を設定します。最後にカーソル・キーEとFの上で、トラック・データを受け取るパターンを選択します。

すべての設定がよければ、[GET]を選びます。*i*は確認を求めずに、トラック・データをパターンにコピーします。

☞ **パターン・アサインメントとゲット・フロム・トラック機能**

コピーするトラックにパターン・アサインメントがあると、*ii*はそのパターンをトラック・データに拡張してよいか許可を求めてきます。これを拒否すると、画面にエラー・メッセージが出てゲット・フロム・トラック操作はキャンセルされます。

パターン・アサインメントについての説明は、本書5-23ページのブット/コピー・パターン機能をお読みください。

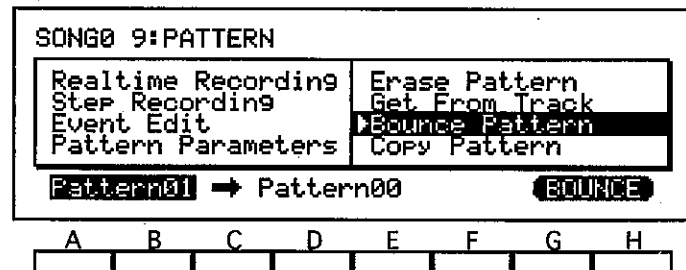
Bounce Pattern (バウンス・パターン)

機能

1つのパターンのデータをもう1つのパターンのデータとマージ(結合)させます。

バウンスの結果組み合わせられたパターンは、本書5-33ページで説明したパターン・パラメータを使ってバウンス先のパターンに設定した拍子、レゾリューション、長さを維持します。データがすべてソース・パターンから消去されます。

両方のパターンにピッチベンド、ダンパー・チェンジ、その他コントロール・チェンジ・データがある場合、これを組み合わせ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、上述したイベント・エディット機能を使って、コントロール・チェンジ・データをパターンから削除しておくといいでしょう。



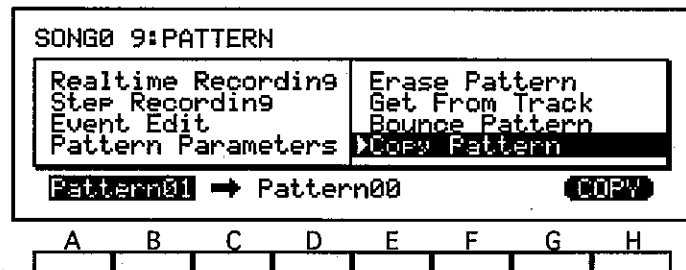
カーソル・キーAとB上でソース・パターンを選択し、カーソル・キーDとE上でデスティネーション・パターンを選択します。選択したら [BOUNCE] を選びます。*ii*は確認を求めずに2つのパターンを組み合わせます。

Copy Pattern (コピー・パターン)

機能

1つのパターンから別のパターンへデータをコピーします。コピー先のパターンにすでにデータが入っている場合、そのデータはソース・パターンからのデータに入れ替わります。

コピーされたパターンは、上述したパターン・パラメータ機能(本書5-33ページ)を使ってソース・パターンに設定した拍子、レゾリューション、長さと同じ設定を使います。



この機能の使い方は、カーソル・キーAとBの上でコピーするパターンを選びます。次にカーソル・キーCとDの上でコピー先のパターンを選びます。選択が終わったら、[COPY] を選択します。*ii*は確認を求めずにパターンをコピーします。

EFFECT (エフェクト)

Songモードのページ画面10では、2系統のデジタル・シグナル・プロセッサを使って、ご自分のソングにエフェクトをかけることができます。この2系統のプロセッサは同時に2種類のエフェクトをかけられるので、ソングを演奏するプログラムに様々な効果を加えることができます。

SONG0 10: EFFECT		Effect Type	
FX1: 01:Chorus	: OFF Mod: NONE I+00	D010 S0.30 M50 TRI	L+00 H+00 →60:40
FX2 01:Hall	: OFF Mod: NONE I+00	3.2 D060 E62 HD30	L-04 H+00 →75:25
[PARALLEL3] FX1:L5	R5 FX2:L5	R5	R5

A	B	C	D	E	F	G	H

ソングの演奏するプログラムはすべて、これらの画面で設定したエフェクトを使います。ただし、Songモードで選んだエフェクト設定は、Programモードでプログラムに割り当てた設定とは異なるので、ソングにエフェクトを使用する前にProgramモードに入ってプログラムを試聴すると、期待通りのサウンドが出ないことがあります。

このため、一番簡単な方法は、まずソングのエフェクトを選んだ後、Songモードでプログラムを試聴することです。それでも満足できない場合は、少々込み入った手段を取ることになります。つまり、Programモードで試聴してから、必要に応じて2系統のエフェクトを使ってエフェクト設定を行います。これによって、プログラムで使用している各々のエフェクトを最大限に忠実に再生できます。

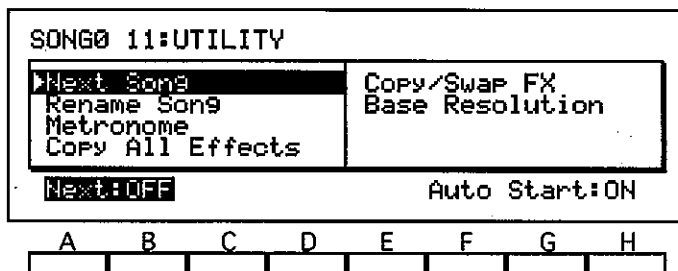
3つ目の手段は、レコーディング・エンジニアの多くが使っているのと同じ様な方法を取ることです。まずエフェクトを全くかけない生の音質のプログラムをいくつか試聴します。次に、シグナル・プロセッサはオフにしたままソングを録音します。最後に、トラックがすべてそろったら、少しずつエフェクトを加えていって、各プログラムのベストの音色が出せるような独自のエフェクト設定をすることです。

Songモードのエフェクト画面には、Arrangement Playモード、Programモード、Backing Sequenceモードと同じ選択肢があるので、画面内容はそれぞれ該当する章をお読みください。また、エフェクト設定についての詳細は、第7章を参照ください。

PAGE+キーを押すと、ソングを演奏しながらEFFECT画面を呼び出し、エフェクト・パラメータをエディットできます。

UTILITY (ユーティリティ)

Songモードの最後のページ画面はユーティリティ機能で、ソングにタイトルを付けたりその他のパラメータを変更したりします。また、エフェクトに関連した2つの機能があって、エフェクト設定をコピーしたり入れ替えたりするのが簡単にできます。



ネクスト・ソング機能やリネーム・ソング機能、メトロノーム機能は特殊なパラメータで、わざわざ「実行」する必要はありません。DiskモードでSave All Data機能またはSave All Song機能(本書9-8ページ参照)を使ってディスクにソングをセーブする際、ソング・データすべてとその他のSongモード画面にあるパラメータのほかに、これらの設定も自動的にセーブされるからです。

Next Song (ネクスト・ソング)

機能

現在のソングの演奏が終了した時に、次に演奏するソングを指定します。

この機能は2つのパラメータから構成されています。ネクスト・パラメータ(カーソル・キーA~E上)は、現在のソングの演奏が終わった時に選ばれるソングのナンバーを表します(S0~S9)。(ソングのタイトルはこの番号の横に表示されます。)このパラメータをOFFにすると、現在のソングがそのまま選択されます。

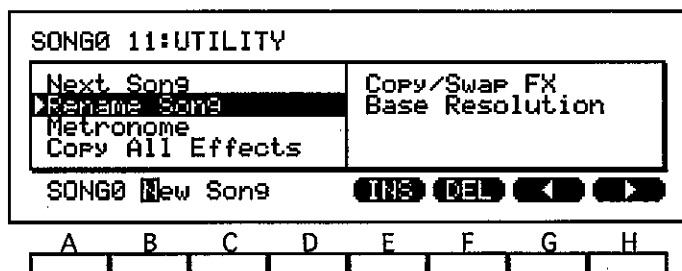
カーソルF, G, H上のプレイ/ストップ・パラメータは、現在のソングの演奏が終了した時に、指定したソングを演奏するかどうかを表示しています。ここをOFFにすると、Hは次のソングを選びますが、再生はしません。ONにすると、次のソングが自動的に再生されます。(ただし、ネクスト・パラメータがOFFになっていると再生は終了します。)

この機能によって、複数のソングを続けて自動的に再生することができます。ソングのループを作るには、最後のソングのネクスト・パラメータを最初のソングの番号に設定し、すべてのソングのプレイ/ストップ・パラメータをONにします。たとえば、ソング0~9を繰り返すループを作りたいのであれば、ソング9のネクスト・パラメータをS0に設定すればいいのです。

Rename Song (リネーム・ソング)

機能

この機能は特殊なパラメータで、エディット中のソングのタイトルを変更することができます。ソングのタイトルには最高10文字まで使えます。



リネーム・ソング機能を選ぶと、現在のソングのタイトルが画面の下段、カーソル・キーB, C上に現れます。プレーヤーズ・ガイド3-7ページの手順に従って、適当なタイトルに変更してください。

Metronome (メトロノーム)

機能

この画面にある3つのパラメータは、ソングの録音、演奏中におけるメトロノームの機能を指定します。

*Lead-In*パラメータ(カーソル・キーAまたはB上)ではリアルタイムで録音するときに*i1*が録音をスタートする何小節前からメトロノームを鳴らすかを設定します。0、1、2のいずれかに設定してください。

*Level*パラメータ(カーソル・キーCまたはD上)は、メトロノームの音量を設定します。0に設定すると音は聞こえません(それでも*i1*の最大発音数のうちの1つを使うことになります)。最大音量は99です。

*Pan*パラメータ(カーソル・キーEまたはF)は、メトロノームの出力チャンネルを選びます。最初の3種類の設定(L, CNT, R)は、ステレオ・チャンネル(A, B)でメトロノーム音を左、中央、右にそれぞれ振ります。次の3種類の設定(C, C+D, D)はチャンネルCとDに対して左、中央、右にパンします。ALLを選ぶと、メトロノーム音は4つのチャンネルすべてから出力されます。

メトロノームは、EFFECTページで行った設定に従って、シグナル・プロセッサによって影響を受けます。エフェクトの選択によってメトロノームが聞こえにくくなった場合は、パン・パラメータでメトロノームを出力するエフェクト音のないチャンネルを選びます。(信号の経路とその他のエフェクト・パラメータについての詳細は、第7章をお読みください。)

メトロノームについて

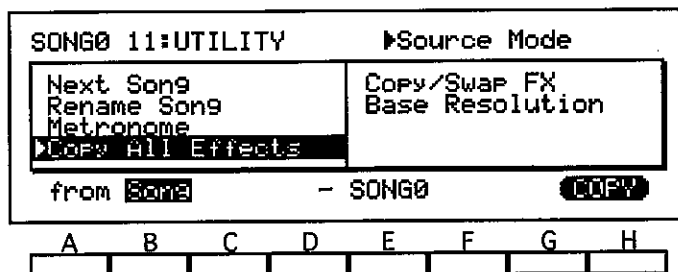
メトロノームによって、*i1*の同時発音数が1つ減ります。Songモードのページ画面1のメトロノーム設定を使えば、どんな時にメトロノームを鳴らせたかを設定することができます。(詳細は、本書5-9ページをお読みください。)

Copy All Effects (全エフェクトのコピー)

機能

プログラム、アレンジメント、バッキング・シーケンス、他のソングのエフェクト設定を、エディット中のソングにコピーします。

この機能の使い方は、まずコピーしたいエフェクト・パラメータのデータのタイプを選択し、Eを押して該当のアレンジメント、バッキング・シーケンス、ソング、プログラム等のナンバーを選択します。



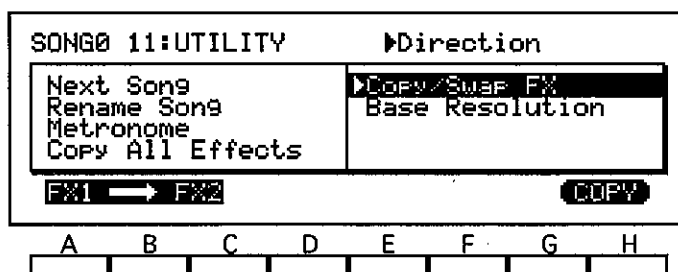
選択内容がよければ [COPY] を選びます。*i1* は実行内容の確認を求めた後で、データを現在のソングにコピーします。

Copy/Swap FX (エフェクトのコピー/入れ替え)

機能

エディット中のソングのエフェクト・パラメータ値をコピーしたり交換したりする機能です。

使い方は、まずエフェクト・データをコピーする方向を選びます。1方向を指している矢印では、全く同じ設定のエフェクトが2つできることになります。両方向に向いた矢印では、エフェクト1のデータがエフェクト2のデータと交換されます。



選択内容を確認したら、[COPY]か[SWAP]を選びます。*ii*は操作実行の確認を求めた後でコピーまたは交換操作を実行します。

Base Resolution (ベース・レゾリューション)

機能

このパラメータは、*ii*が現在のソングの音楽データをクオンタイズする最大精度を指定します。低分解能が高分解能のいずれかを選択します。

このパラメータをLOW(♩/48)に設定すると、*ii*は最大分解能が4分音符あたり48パルス(PPQN)でデータをクオンタイズします。HIGH(♩/96)の設定では分解能が倍の96PPQNとなります。

リアルタイム・レコーディング(本書5-9ページ)またはクオンタイズ機能(本書5-26ページ)のクオンタイズ設定にHを選ぶと、*ii*はこのレゾリューションでクオンタイズします。

イベント・エディット機能(本書5-15ページ)を使う場合、ベース・レゾリューションがHIGH(♩/96)に設定されていると、ロケーション設定を1パルスのステップで、またLOW(♩/48)の時は2パルスのステップで進みます。

したがって、HIGH(♩/96)設定では*ii*の最大分解能を利用することができますが、ビート・パラメータで使用できる拍子は少なくなります。LOWレゾリューションで使用可能な拍子を全く必要としないのであれば、HIGH(♩/96)設定を使うことをお勧めします。

☞ ベース・レゾリューションは変更できません!

ソング・データを一度録音すると、本書5-16ページで説明した消去機能でソング全体を消去しない限り、その曲のベース・レゾリューションを変更することはできません。

第6章

Program (プログラム・モード)

Programモードでは、エディットしたり*ii*の鍵盤上で弾いたりするプログラム(個々のサウンド)を選びます。*ii*の内蔵メモリには各64個のプログラムが入った4つのバンクのほか、20つのドラム・プログラムが入っているバンクが1つあります。付属のパフォーマンス・ノートにプログラムのリストを掲載しました。

Programモードで演奏するプログラムのピッチは、フロント・パネルの**TRANPOSE**キーと**OCTAVE**キーを使って変更します。詳しい使い方は、プレイヤーズ・ガイドの3-9ページを参照してください。

Programモードの最初のページ画面にはパフォーマンス・エディット機能があり、演奏するプログラムの重要なパラメータを簡単に変更することができます。この機能については、本書6-4~6-5ページで説明します。また、本書6-5ページで説明するライト機能を使って変更内容をセーブします。パフォーマンス・エディット機能では変更できないパラメータについては、他の画面にあるパラメータを使ってエディットすることが必要です。

各種パラメータと機能は、次頁の一覧表のように10のページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えは**PAGE+**キー、**PAGE-**キーを使います。あるいは、**PROGRAM**モード・キーを押しながら、進みたいページ番号に相当するキーを押します。

パラメータのエディット方法とユーティリティ機能の使い方については、プレイヤーズ・ガイドの第3章をお読みください。また機能別用途については、アプリケーション・ガイドの第3章と第4章でそれぞれ説明しています。

プログラムのエディット中に**COMPARE**キーを押すと、変更前の元のプログラムの音を聴くことができます。この時元のプログラムからエディットをやり直すこともできますが、そのままもう一度**COMPARE**キーを押すと先ほどまでエディットを行ったデータに戻ります。

プログラムのエディットが終わったら、本書6-33ページで説明するライト・プログラム機能で*ii*のメモリに変更内容を記憶させてください。(バンクDのユーザー・プログラムをエディットした場合は、**REC/WRITE**キーを押すだけで現在のプログラム・ナンバーに変更内容をセーブすることができます。

エディットしたプログラムを保存せずに、**Program**モードに戻って別のプログラムを選んでも、リコール機能を使えば本書6-5ページ)、先ほどエディットした内容を取り戻すことができます。しかし、別のプログラムを選んでから同じ**Program**モードの後のページへ移って、新しく選んだプログラムのエディットを始めてしまうと、先ほどエディットしたデータは失われてしまいます。

Programモード の機能

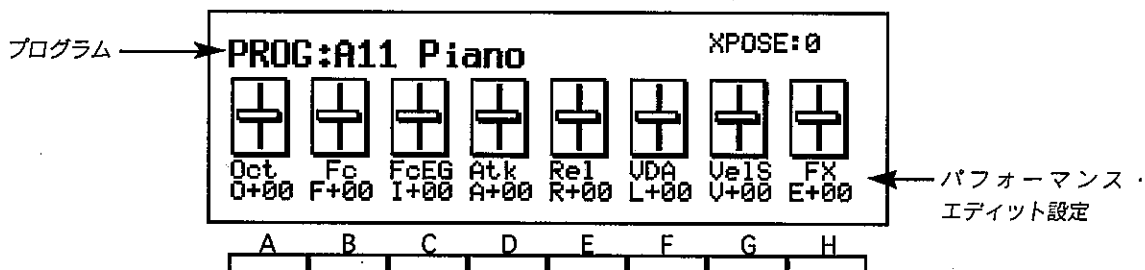
この表は*iI*のProgramモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面	タイトル	内 容	本書の該当ページ
1	PROGRAM	プログラムの選択とパフォーマンス・エディット設定	6-3~6-5
2	OSCILLATOR	プログラム・タイプとモード設定	6-6
		OSC1の基本パラメータ	6-7~6-8
		OSC2の基本パラメータ	6-9~6-10
		ピッチEGパラメータ	6-11~6-12
3	VDF1	OSC1フィルターの基本設定	6-13
		VDF1キーボード・トラッキング	6-14~6-15
		VDF1ベロシティ・センシティブリティ	6-16~6-17
		VDF1 EGパラメータ	6-18~6-19
4	VDF2	OSC2フィルターの基本設定	ページ画面3 VDF1と同じ
		VDF2キーボード・トラッキング	
		VDF2ベロシティ・センシティブリティ	
		VDF2 EGパラメータ	
5	VDA1	OSC1のアンプリファイア設定	6-20
		VDA1キーボード・トラッキング	6-21~6-22
		VDA1ベロシティ・センシティブリティ	6-23~6-24
		VDA1 EGパラメータ	6-25~6-26
6	VDA2	OSC2のアンプリファイア設定	ページ画面5 VDA1と同じ
		VDA2キーボード・トラッキング	
		VDA2ベロシティ・センシティブリティ	
		VDA2 EGパラメータ	
7	PITCH MG	ピッチ・モジュレーション・パラメータ	6-27~6-28
8	VDF MG/JS	フィルター・モジュレーション・パラメータ	6-29~6-30
		ジョイスティック/アフタータッチ・パラメータ	6-31
9	EFFECTS	エフェクト・パラメータとエフェクト・プレースメント	第7章
10	UTILITY	プログラムの書き込み	6-33
		プログラムのリネーム	6-33~6-34
		全エフェクトのコピー	6-34
		エフェクトのコピー/入れ替え	6-34
		OSCのコピー/入れ替え	6-34~6-35
		プログラムの初期化	6-35

OSC2、VDF2、VDA2のパラメータは、ダブル・オシレータのプログラムにのみ使えます。シングル・オシレータまたはドラム・プログラムをエディットしている時は、OSC2に関連したパラメータは表示されず、VDF2やVDA2の画面を選択することもできません。

プログラムの選択

PROGRAMキーを押すと次のような画面が表示されます。この時点でVALUEキーを使って、キーボード上で演奏するプログラムを選択することができます。



Programモード画面の下段には、選んだプログラムのパフォーマンス・エディット設定が入っており、対応するカーソル・キーを押して設定を変更します。パフォーマンス・エディット機能についての詳細は次節で説明します。

PROG (プログラム)

[A11...D88, Dr11...Dr36]

選んだプログラムの番号とタイトルが画面上段に表示されます。iiの内蔵メモリには下記の表のように、5つのプログラム・バンクが入っています。

バンク	プログラム	内容
A	64	GMプログラム1~64 (ROM)
B	64	GMプログラム65~128 (ROM)
C	64	iiプリセット・プログラム (ROM)
D	64	ユーザー・プログラム (RAM)
Dr	20	ドラム・プログラム (11~16, 21~26, 31~36 ROM, 17~18 RAM)

バンクキーを押してプログラムのバンクを切り替え、PROGRAMキーで必要なプログラムの番号を入力することによって、プログラムを選びます。VALUEコントロールを使ってプログラムを選ぶこともできます。

その他のプログラム選択方法

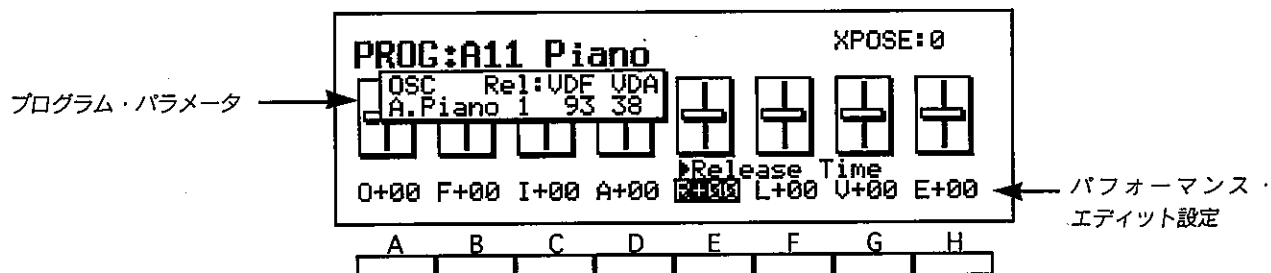
プログラムの選択にはその他に、フットスイッチを使う方法、EC5エクスターナル・コントロールのペダルを使う方法、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送る方法があります。この方法はすべてGlobalモードで設定します。

フットスイッチを使う場合は、Assignable Pedal/パラメータ (本書8-10ページ参照) をPROGRAM UPかPROGRAM DOWNのいずれかに設定します。EC5を使う時は、該当するEC5のSwitch/パラメータをやはり上記のいずれかに設定します。

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージにตอบสนองさせるには、MIDIフィルター・プログラム・チェンジ・パラメータをENAまたはNUMIにしてください (本書8-9ページ参照)。

パフォーマンス・エディット

*i*のパフォーマンス・エディット機能を使うと、細かい編集作業をせずに重要なプログラム・パラメータだけを調整することができます。リハーサルやライブ演奏時にプログラム・パラメータを簡単に変更でき、たいへん便利です。



各パフォーマンス・エディット設定はスライダのグラフと-10から+10までの値で表します。それぞれの設定の変更によって、両オシレータのパラメータが1つないし複数変更されます。(ただしDRY/FXバランスはオシレータ単位の設定ではありません。)設定を選ぶとすぐに、変更されるパラメータの名前と現在の値が画面に現われます。

パフォーマンス・エディット機能を使うには、変更したい設定の下にあるカーソル・キーを押します。次にVALUEダイヤルかVALUEキーで設定値のスライダーを上下に調整し、▲/▼キーでProgramモードの画面に戻ります。

パフォーマンス・エディットのスライダーを最低または最大の位置に移動したけれども、これを更に低く、または大きくしたい場合は、PAGE+キーを押してからPAGE-キーを押します。すると、すでに行った変更内容に影響を与えずに、パフォーマンス・エディット・スライダーが中央の位置にリセットされるので、更に10ステップ分の調整余地ができます。変更する設定をもう一度選んでスライダーをを更に上下に移動してください。

Oct (オクターブ)

両オシレータのオクターブ・パラメータ(本書6-7ページ)を調整して、発音するプログラムのオクターブを変更します。1ステップごとに1オクターブ変化します。(各オシレータの演奏するマルチサウンド名が参考のため表示されます。)

Fc (VDFカットオフ)

両オシレータのVDFカットオフ・パラメータ(本書6-13ページ)を変更して、プログラムの音色を調整します。1ステップごとにパラメータの値が5ポイント変化します。

FcEG (VDF EGインテンシティ)

両オシレータのVDF EGインテンシティ・パラメータ(本書6-13ページ)を変更して、時間と共に変化するプログラムの音色を調整します。1ステップごとにパラメータの値が3ポイント変化します。(VDFカットオフ・パラメータが参考のため表示されます。)

Atk (アタック・タイム)

両オシレータのVDAアタック・タイム・パラメータ(本書6-25ページ)を変更して、プログラムのアタック音の長さを調整します。1ステップごとにパラメータの値が5ポイント変化します。

Rel (リリース・タイム)

両オシレータのVDFおよびVDAリリース・タイム・パラメータ(本書6-15ページ、6-26ページ)を変更して、プログラムのリリースの速さを調整します。1ステップごとにパラメータの値が5ポイント変化します。

VDA (VDAレベル)

両オシレータのVDAレベル・パラメータ(本書6-7ページ、6-9ページ)を変更して、プログラム全体の音量を調整します。1ステップごとにパラメータの値が5ポイント変化します。

Vels (ベロシティ・センシティブィティ)

プログラムの音が鍵盤を弾く強さによってどの程度影響を受けるかを調整します。両オシレータのVDFおよびVDAベロシティ・センシティブィティ・パラメータ(本書6-16ページ、6-23ページ)を変更することで調整します。1ステップごとにパラメータの値が5ポイント変化します。

FX (ドライ：エフェクト・バランス)

両エフェクトのバランス・パラメータ(第7章参照)を変えることで、プログラムのエフェクトのかかっているドライ音とエフェクトのかかっている音のバランスを調整します。1ステップごとにパラメータの値が5ポイント変化します。

ライト

機能

パフォーマンス・エディット機能でプログラムのパラメータを変更した後、これを今後も使えるように保存するには、**REC/WRITE**キーを押します。**I**はライト機能を実行してよいか確認を求めるメッセージを出すので、この変更を保存したい場合はカーソル・キー**E**か**F**を、保存しない場合は**G**か**H**を押します。

☞ 変更を保存できるのはユーザー・プログラムだけ!

この機能を使って保存できるのはユーザー・プログラムだけ、つまりバンクDに入っているプログラムかドラム・プログラム17と18です。ROMプログラムをエディットした場合や変更したプログラムを元のプログラムとは異なる場所に保存したい場合は、本書6-33ページで述べるライト・プログラム機能を使って、RAMプログラムのナンバーに保存することになります。

☞ プログラムのメモリが保護されている場合

Globalモードでプログラムのプロテクト(保護)・パラメータを**ON**に設定してあると、ライト機能は動きません。プログラム・プロテクト・パラメータについての詳細は、本書8-14ページをお読みください。

リコール

機能

エディットしたデータを保存する前に誤って他のプログラム・ナンバーを選んでしまった場合、**Program**モードのページ画面1で**COMPARE**キーを押すと、先ほどエディットしたプログラムのデータを呼び出すことができます。リコール機能を実行しても、現在のプログラム・ナンバーは何も変わりません。選んだプログラム・ナンバーのデータがエディットしたデータに入れ替わります。

たとえば**Program**モードの後半のページ画面にあるパラメータを使ってピアノのサウンドを作ってから、ページ画面1に戻ってプラス音の入ったプログラム・ナンバーを選んだとします。ここで**COMPARE**キーを押すと、選択したプログラム・ナンバーのデータとして、プラス音の代わりにピアノ音のデータが選ばれます。

☞ 呼び出したデータは必ずセーブすること!

こうしてデータを呼び出しても、上述したライト機能が、本書6-33ページで説明するライト・プログラム機能を使ってこのデータをまず保存しなければ、別のプログラム・ナンバーを選んだ時点でデータは消えてしまいます。また、リコール機能が有効なのは1回だけです。**COMPARE**キーを押してエディットしたデータを呼び出すと、エディット・バッファがクリアされるので、データを再び呼び出すことはできません。

OSCILLATOR (オシレータ)

Programモードのページ画面2では基本となるプログラムのタイプ、つまりそのプログラムにおいて、1台あるいは2台のオシレータを使うか、あるいはドラム・キットを使うか、ということを選択します。また、ノート・オフ・メッセージを受信した後もプログラムが音を持続させるか、プログラムの発音はモノフォニックかポリフォニックにするか、ということも指定します。

プログラム設定
OSC1パラメータ
OSC2パラメータ
ピッチEGパラメータ

```

PROG C11 2:OSCILLATOR
Double Oscillator Hold Off Polyphonic
000:A.Piano 1 L31 8' PEG+00 Pan=L06 C=0 D=0
012:PianoPad 2 L24 8' PEG+00 Pan=R06
Intvl=+00 Detune=-03 Delay=00 C=0 D=0
S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00

```

A	B	C	D	E	F	G	H

このページ画面には、オシレータごとの設定もあります。OSC1のパラメータは、本書6-7ページで、OSC2のパラメータは、本書6-9ページで説明します。画面最下行には、プログラムのピッチEGパラメータも入っており、これについては、本書6-11ページで説明します。

プログラム・タイプ [Single Oscillator, Double Oscillator, Drums]

プログラムの基本構造を決定するパラメータです。Single Oscillatorを選ぶと、プログラムは1台のオシレータしか使いません。最大同時発音数は32音です。

Double Oscillatorを選ぶと、プログラムは2台のオシレータを使用します。複雑なサウンドを作ることはできますが、プログラムの最大同時発音数は16音に限られます。オシレータ2に関するパラメータが画面に表示されます。

Drumsを選ぶと、マルチサウンドでなくドラム・キットをプログラムのオシレータに割り当てることができます。(詳細は後述するマルチサウンド/ドラム・キット・パラメータをお読みください。)

Hold (ホールド)

[On, Off]

*ii*の鍵盤上で弾いた鍵盤を離れたときなどに送られるノート・オフ・メッセージが、プログラムの演奏音を終わらせるかどうかを設定します。Hold Onにすると、鍵盤を離れた後も音が出たままになります。ドラム音の演奏時に特に便利です。

その他のプログラムに関しては通常Hold Offに設定してください。ここをオンにしてVDA EGサステイン・レベル・パラメータ(本書6-26ページ)を0以外の数値にすると、そのプログラムの演奏音はいつまでも持続してしまいます。

アサイン・モード

[Monophonic, Polyphonic]

1つのMIDIチャンネルで受信したノート・メッセージに応答して一度に発音するプログラムの音数を設定します。Monophonicにすると、プログラムは一度に1音しか発音しません。Polyphonicにすると和音を演奏することができます。

OSC1

OSCILLATOR画面の2~3行目にあるパラメータは、OSC1が使う波形を選択し、その他のオシレータに関する設定を行います。

PROG C11 2:OSCILLATOR							
Double Oscillator Hold Off Polyphonic							
000:A.Piano 1	L31	8'	PEG+00	Pan=L06	C=0	D=0	
012:PianoPad 2	L24	8'	PEG+00	Pan=R06	C=0	D=0	
Intvl=+00 Detune=-03 Delay=00 C=0 D=0							
S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00							
A	B	C	D	E	F	G	H

このパラメータのほとんどは選んだプログラムのタイプに関係なくいつでも設定できますが、プログラム・タイプとしてDrumsを選択すると、最初のパラメータ名として"Drum Kit"が表示され、パンポット・パラメータは全く表示されません。

マルチサウンド (またはドラム・キット)

[可変]

OSC1が使う基本波形を選択します。マルチサウンドのタイトルと番号が表示されます。("NT"という略語の付いたマルチサウンドは、どの鍵盤でも同じ音程で発音します。)

本書のパフォーマンス・ノートに、使用できるマルチサウンドのリストを掲載しましたので、参照してください。

☞ ドラムのプログラムをエディットする場合

プログラム・タイプ・パラメータをDrumsに設定すると、このパラメータのタイトルとして"Drum Kit"という表示が出て、マルチサウンドの代わりにドラム・キットを選ぶことができます。ドラム・プログラムは選んだドラム・キットのドラム音の割り当てとパン設定をそのまま使います。その他の内容はシングル・オシレータのプログラムと同様です。(詳しくは、第8章「Globalモード」の「ユーザー・ドラム・キット」のページをご覧ください。)

L (レベル)

[0...99]

カーソル・キーA上で指定したオシレータのVDAが出す全体の音量を設定します。あまり高く設定しすぎると、コードを弾いたときにサウンドが歪む場合があります。その場合は、設定を低くしてください。

オシレータの出カレベルは、鍵盤上での演奏音の範囲と鍵盤を弾くときの強さ(ベロシティ)に合わせて調整することができます。また、VDA EGVを使って、単音の音量が時間とともに変化するように設定することも可能です。詳しくは、本書6-21~6-26ページをお読みください。

オクターブ

[4', 8', 16', 32']

OSC1の基本ピッチをオクターブ単位で設定します。マルチサウンドの標準オクターブはどれも8'になっています。これを1~2オクターブ低くしたり、1オクターブ高くしたりすることができるわけです。

ドラムのプログラムをエディットする時は、必ずこのパラメータを8'に設定してください。他の設定にすると、ドラム・キットの鍵盤への割り当てが上下にずれてしまいます。(詳しくは、第8章「Globalモード」の「ユーザー・ドラム・キット」のページをご覧ください。)

☞ 高音部の鍵盤が発音しない場合

どのマルチサウンドにも音程の上限があるので、このオクターブ・パラメータを4'に設定し、更にOCTAVEキーかTRANPOSEキーを使って更に鍵盤のピッチを上げると、サウンドによっては鍵盤の高音部を弾いたときに音が出ない場合があります。

PEG (ピッチEGインテンシティ)

[-99...+99]

OSC1のピッチが、ピッチEGによって影響を受ける割合を設定します。数値が高いほどピッチ変化の深さも大きくなります。マイナスの値にするとピッチ変化が逆転します。0に設定するとピッチEGは働かず、音程は全く変化しません。

ピッチEGの形はOSCILLATOR画面の最下行にあるパラメータで設定します。詳細は、本書6-11ページをお読みください。

Pan (パンポット)

[OFF, L15...L1, CNT, R1...R15]

OSC1のステレオ音像の定位を設定するパラメータです。チャンネルA、Bからエフェクト部に入力されるOSC1信号のレベルを調整します。(このチャンネルについては、本書7-52~7-54ページの「エフェクト・プレースメント」をお読みください。)

CNTに設定すると、OSC1が作りだしたサウンド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OSC1出力がオフになります。

🔊 ドラム・キットは独自のパン設定を使用!

ドラム・プログラムの画面にはこのパラメータは表示されません。個々のドラム・キット・インストに独自のパン設定があるからです。(ドラム・キットのパン設定はGlobalモードで行います。本書8-21ページ参照。)

C, D (エフェクト・センド・レベル)

[0...9]

チャンネルCとDからエフェクト系統に送られる、OSC1の出力信号のレベルを設定します。

エフェクト・センド・チャンネルと、その他のエフェクト・チャンネルとの関係については、本書7-52~7-54ページをお読みください。

OSC2

OSCILLATOR画面の4行目と5行目のパラメータを使って、OSC2の波形を選択し、このオシレータに関連したその他の設定を行います。

Interval、Detune、Delayの各パラメータは、OSC1とOSC2の動きのバランスを調整するオフセット機能を持っています。残りのパラメータも前節のOSC1で説明したのと同じ様な機能を持っています。ここでの設定は、プログラム・タイプとしてダブル・オシレータを選んでいる時にのみ使用できます。

OSC2パラメータ

PROG C11 2:OSCILLATOR							
Double Oscillator Hold Off Polyphonic							
000:A.Piano 1	L31	8'	PEG+00	Pan=L06	C=0	D=0	
012:PianoPad 2	L24	8'	PEG+00	Pan=R06	C=0	D=0	
Intvl=+00	Detune=-03	Delay=00	C=0	D=0	S+00	AT00	A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00
A	B	C	D	E	F	G	H

マルチサウンド

OSC2が使う基本波形を選択します。OSC1の同パラメータと異なり、ドラム・キットを選択することはできません。

L (レベル)

[0...99]

OSC2のVDAが出す全体の音量を設定します。あまり高く設定しすぎると、コードを弾いたときにサウンドが歪む場合があります。その場合は、設定を低くしてください。

オクターブ

[4',8',16',32']

OSC2の基本ピッチをオクターブ単位で設定します。マルチサウンドの標準オクターブはどれも8'になっています。これを1~2オクターブ低くしたり、1オクターブ高くしたりすることができるわけです。

高音部の鍵盤でOSC2が発音しない場合

どのマルチサウンドにも音程の上限があるので、オクターブ・パラメータを4'に設定し、更にOCTAVEキーかTRANSPOSEキーで更に鍵盤のピッチを上げると、サウンドによっては鍵盤の高音部を弾いた時に音が出ない場合があります。

PEG (ピッチEGインテンシティ)

[-99...+99]

OSC2のピッチが、ピッチEGによって影響を受ける割合を設定します。数値が高いほどピッチ変化の深さも大きくなります。マイナスの値にするとピッチ変化が逆転します。0に設定するとピッチEGは働かず、音程は全く変化しません。

Pan (パンポット)

[OFF, L15...L1, CNT, R1...R15]

OSC2のステレオ音像の定位を設定するパラメータです。チャンネルA、Bからエフェクト部に入力されるOSC2信号のレベルを調整します。(このチャンネルについては、本書7-52~7-54ページの「エフェクト・プレースメント」をお読みください。)

CNTに設定すると、OSC2が作りだしたサウンド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OSC2出力がオフになります。

Intvl (インターバル)

[-12...+12]

OSC1のピッチに対してOSC2のピッチを上下するパラメータで、プログラムが2音の和音で演奏できます。半音階ごとに最大1オクターブまで調整できます。プラスの値に設定するとOSC2のピッチの方が上がり、マイナスの設定ではOSC2のピッチが下がります。

Detune (デチューン)

[-50...+50]

OSC1とOSC2を互いにデチューンさせて豊かなサウンドを作ります。プラスの設定ではOSC2が標準ピッチより上がりOSC1が標準ピッチより下がります。マイナスの設定ではこれが逆になります。

設定値は1セント単位でOSC1とOSC2の音程差を表していますので、下の表のように、片方のオシレータのピッチが上がると、もう片方は同じ量だけピッチが下がることとなります。

デチューン	OSC1のピッチ	OSC2のピッチ
+50	-25セント	+25セント
:	:	:
+0	0セント	0セント
:	:	:
-50	+25セント	-25セント

Delay (ディレイ)

[0...99]

このパラメータはOSC2の発音の開始を遅らせて、OSC1の後にOSC2の音が出るようにします。0(ディレイなし)から99(ディレイ最大値)までの値を設定できます。

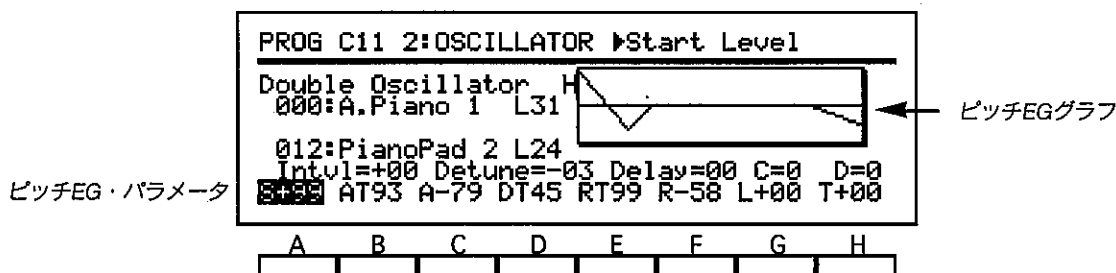
C, D (エフェクト・センド・レベル)

[0...9]

チャンネルCとDからエフェクト系統に送られる、OSC2の出力信号のレベルを設定します。エフェクト・センド・チャンネルとその他のエフェクト・チャンネルとの関係については、本書7-52~7-54ページをお読みください。

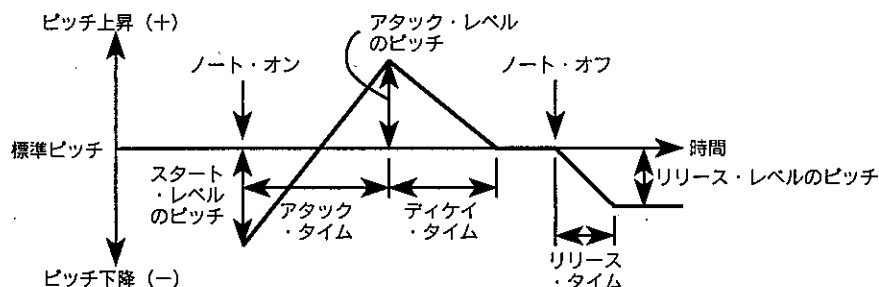
ピッチEG

OSCILLATOR画面の最下行にあるパラメータはピッチEGの形を設定します。これはプログラムの演奏ピッチが時間とともにどのように変わるかを決定するものです。これらのパラメータを選択すると、EGがグラフ上で画面に現われます。



ダブル・オシレータのプログラムの場合、両オシレータが同じピッチEGを使いますが、各オシレータのEGが応答する程度を調整することができます。また、必要ならば、後で述べるEGインテンシティ・パラメータを使って、EGの形を逆にすることもできます。

ピッチ変化の合計(ピッチEG、ピッチベンド・レバー、ピッチMGが行ったピッチの変更の合計量)は、3オクターブ以内に限られますので、ご注意ください。更に、マルチサウンドの中には状況によって音程の変化する範囲がもっと狭くなるものもあります。



S (スタート・レベル) [-99...+99]

プログラムが発音を始める時のピッチを設定します。プラスの値にすると標準ピッチより高くなり、マイナスの値にすると、標準ピッチより低くなります。ピッチEGのインテンシティ・パラメータが+99か-99の時に、ここを+99または-99にすると、ピッチがほぼ1オクターブ上下することになります。0に設定すると、プログラムは標準ピッチで発音を開始します。

AT (アタック・タイム) [0...99]

ピッチがスタート・レベル(S)からアタック・レベル(A)まで移行するのにかかる時間を設定します。0に設定すると移行が一瞬のうちに行われ、99にするとともにゆっくりとした移行となります。

A (アタック・レベル) [-99...+99]

プログラムがアタック・タイム(AT)を経過した時に到達するピッチを設定します。前述のスタート・レベル・パラメータと同じ要領で設定してください。

DT (ディケイ・タイム) [0...99]

ピッチがアタック・レベル(A)から標準ピッチまで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で設定してください。

RT (リリース・タイム) [0...99]

鍵盤を離すなど、その音が終わった後、ピッチが標準ピッチからリリース・レベル(R)まで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で設定してください。

R (リリース・レベル)

[-99...+99]

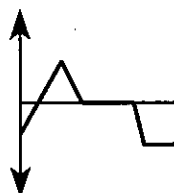
プログラムがリリース・タイム (RT) を経過した時に到達するピッチを設定します。前述のスタート・レベル・パラメータと同じ要領で設定してください。

L (レベル・ベロシティ・センス)

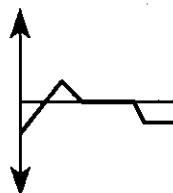
[0...99]

鍵盤を弾く強さ、ノート・ベロシティに対してピッチEGが応答する変化の深さを指定します。ここで0に設定すると、ピッチEGはベロシティの影響を受けません。

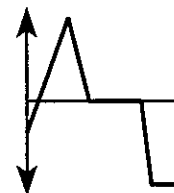
ピッチEGレベル・センス



ピッチEGの設定



弱く弾いた時



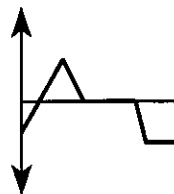
強く弾いたとき

T (タイム・ベロシティ・センス)

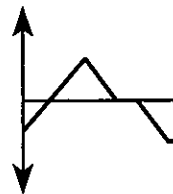
[0...99]

鍵盤を弾く強さに対してピッチEGが応答する速さを指定します。値が大きいくほどピッチ変化は速くなります。ここで0に設定すると、ピッチEGはベロシティの影響を受けません。

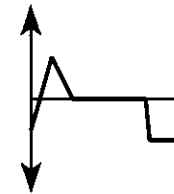
ピッチEGタイム・センス



ピッチEGの設定



弱く弾いた時



強く弾いたとき

VDF

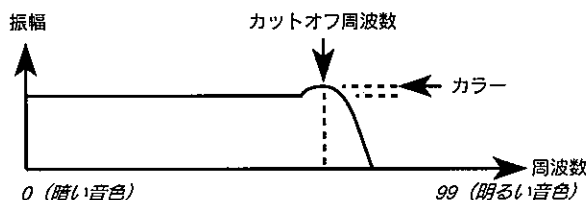
Programモードのページ画面3から4には、プログラムのフィルター・パラメータが入っています。iiのデジタル・フィルターは、マルチサウンド波形の高域成分の一部をカットすることによって、出力されるオシレータの音色を変化させます。

VDFパラメータ
VDFキーボード・トラッキング
VDFペロシティ・センシティブリティ
VDF EGパラメータ

PROG C11 3:VDF 1							
Output=05	EG Intensity=94	Color=00					
KBD Track:	Amount=-53	Key=F3	ALL				
	Time=05	AT:0	DT:+	ST:+	RT:0		
Vel.Sense:	Amount=+63	Color=+00					
	Time=18	AT:0	DT:+	ST:0	RT:0		
AT00	A+99	DT79	B+70	ST99	S+24	RT93	R+06
A	B	C	D	E	F	G	H

OSC1をフィルターするための設定はページ画面3に、OSC2をフィルターするための設定はページ画面4にあります。この2つのページ画面の内容は同じです。ただし、VDF2画面はダブル・オシレータのプログラムの時にのみ表示されます。シングル・オシレータのプログラムまたはドラム・プログラムをエディットしている時は、PROGRAMキーを押しながら4キーを押すと、ページ画面3が選択されます

カットオフ周波数、カラー・パラメータに加え、キーボード・トラッキング設定というものがあり、鍵盤上の位置によってフィルター効果を変化させることができます(本書6-14ページ参照)。また、ペロシティ・センシティブリティ設定を使うと、鍵盤を弾く強さに応じてフィルターEGの深さと速度を変えることができます(本書6-16ページ参照)。このページ画面にはVDF EGパラメータも入っており、まずこれについて説明します。



Cutoff (カットオフ周波数)

[0...99]

VDFがフィルターをかける始める周波数を設定します。値が小さいほど音色が暗くこもった感じになります。

EG Intensity (EGインテンシティ)

[0...99]

VDF EGがオシレータの音色に与える影響の深さを設定します。値が大きいほど音色が大幅に変化します。0に設定するとVDF EGは無効となり、音色の変化はまったくありません。

VDF EGの形はVDFページ画面の下段にあるパラメータで設定します(詳細は、本書6-18ページ参照のこと)。

Color (カラー)

[0...99]

音色に独特なくせをつけます。値が大きいほど、カットオフ周波数近辺での成分が強調され、VDF EGやVDFモジュレーションなどで生じたフィルターの变化が目立つようになります。

VDFキーボード・トラッキング

VDFキーボード・トラッキング機能は、鍵盤上で演奏する位置に応じてカットオフ周波数を調整する機能です。これによって、高音部を弾くほど音色が明るくなるような、多くのアコースティック楽器のサウンドをリアルに再現することができます。

VDFキーボード・トラッキング

```

PRDG C11 3:VDF 1
-----
OutOff=00 EG Intensity=94 Color=00
KBD Track: Amount=-53 Key=F3 ALL
           Time=05 AT:0 DT:+ ST:+ RT:0
Vel.Sense: Amount=+63 Color=+00
           Time=18 AT:0 DT:+ ST:0 RT:0
AT00 A+99 DT79 B+70 ST99 S+24 RT93 R+06
-----
A B C D E F G H

```

トラッキング機能の効果は、キーボード・トラック・アmount・パラメータ、ピボット・キー・パラメータ、モード・パラメータで設定します。4つのEGタイム・パラメータはそれぞれ鍵盤位置によって長くしたり短くしたりすることができます。

Amount (アmount)

[−99...+99]

キーボード・トラッキングによって変化するカットオフ周波数の程度を指定します。設定値を高くすると、ピボット・キー・パラメータで指定したキーより上の部分で弾く音が高くなるほど音色も明るくなっていきます。逆に指定キーより下の部分で低い音を弾くほど音色が暗くなります。マイナスの設定値を使うと、まったく逆の効果を得られます。

このパラメータを−50に設定すると、キー・パラメータで指定したノートのカットオフ周波数が他のすべてのノートの標準カットオフ周波数として使われるので、どの音域でもカットオフ周波数は変化しません。このパラメータを0にすると、カットオフ周波数は発音ピッチに正比例して変化します。(これはモード・パラメータをOFFに設定した時と同じ結果になります。)

Key (ピボット・キー)

[C-1...G9]

キーボード・トラッキング機能の中心点となる音を設定します。このノートの役割は、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

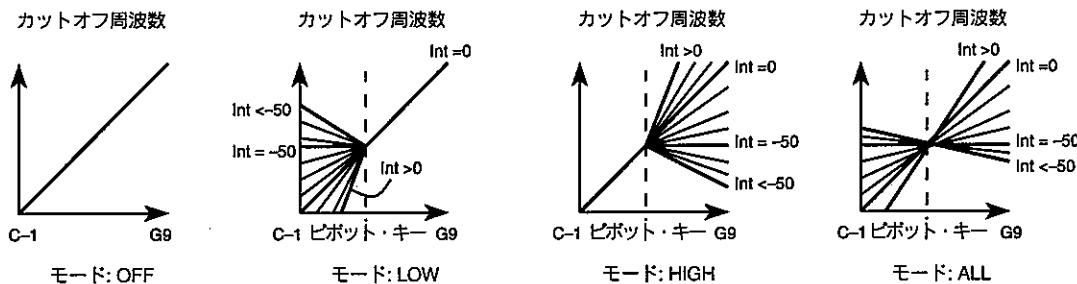
このパラメータは、カーソル・キーFを押したまま*ii*の鍵盤を押して設定することもできます。

モード

[OFF, LOW, HIGH, ALL]

キーボード・トラッキング機能の対象となる音の範囲を設定します。OFFにするとAmountパラメータで0に設定した時と同様、音程に正比例したキーボード・トラッキングとなります。

LOWにすると、ピボット音より下の音がキーボード・トラッキングの対象範囲となります。HIGHにすると、ピボット音より上の音が対象範囲となります。ALLにすると、ピボット音を基準として、すべての音のカットオフ周波数を調整します。



Time (タイム)

[0...99]

キーボード・トラッキングによってVDFEGのスピードが受ける影響の深さを設定します。値が大きいほど変化が大きくなります。0に設定するとEGスピードは変化しません。

このパラメータはEGスピードに与えるキーボード・トラッキング機能の程度を設定するだけです。キーボード・トラッキングによってEGのどの部分のタイムを長くするか短くするかは、下記の4つのパラメータを使って設定してください。

AT (アタック・タイム)

[-, 0, +]

キーボード・トラッキングがアタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。プラス(+)に設定すると、キーボード・トラッキングによってアタック・タイムが短くなり、マイナス(-)にすると長くなります。0にすると、アタック・スピードは影響を受けません。

DT (ディケイ・タイム)

[-, 0, +]

キーボード・トラッキングがディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。

ST (スロープ・タイム)

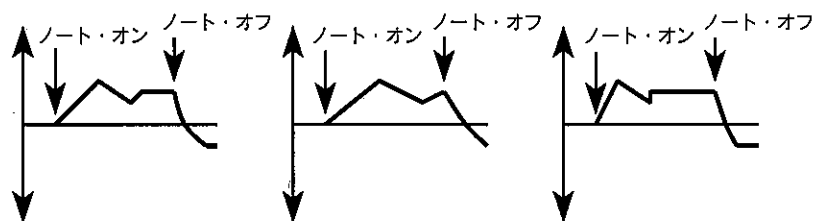
[-, 0, +]

キーボード・トラッキングがスロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。

RT (リリース・タイム)

[-, 0, +]

キーボード・トラッキングがリリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。



VDFEGタイム・パラメータ設定
(全パラメータが+に設定)

低音域を弾いた時の効果

高音域を弾いた時の効果

VDFペロシティ・センシティブィティ

*i1*は、鍵盤上での演奏タッチや、外部MIDI機器からノート・メッセージと一緒に受信したMIDIペロシティに従って、VDFEGを調整することができます。ピアノなど強く演奏するほど明るい音色が出るような楽器を、簡単にシミュレートできます。また、VDAが変化しない時でもペロシティに応じてフィルターを様々に変化させるという、面白い効果を生み出すこともできます。

VDFペロシティ・センシティブィティ

```

PROG C11 3:VDF 1
-----
OutofT=05 EG Intensity=94 Color=00
KBD Track: Amount=-53 Key=F3 ALL
           Time=05 AT:0 DT:+ ST:+ RT:0
Vel.Sense: Amount=+63 Color=+00
           Time=18 AT:0 DT:+ ST:0 RT:0
AT00 A+99 DT79 B+70 ST99 S+24 RT93 R+06
-----
A B C D E F G H

```

VDFEGの深さに対するペロシティの効果は、VDF画面の4行目のアマウント・パラメータで設定します。

5行目には5つのパラメータがあり、鍵盤を弾く強さによってVDFEGのスピードを変化させることができます。4つのEG部分をそれぞれノート・ペロシティによって短くしたり長くしたりします。

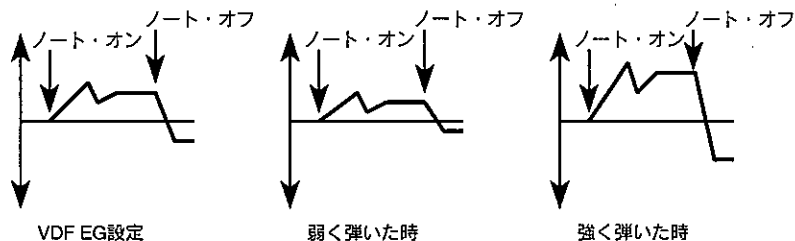
Amount (アマウント)

[−99...+99]

鍵盤を弾く強さによってVDFEGが受ける影響の深さを指定します。プラスの値に設定すると、弱く弾いたときにEGの深さは小さくなり、カットオフ周波数の変化も小さくなります。マイナスの値にすると、強く弾いたときにEGの深さが小さくなります。

このパラメータを0に設定すると、本書6-13ページで説明したEG Intensityパラメータで指定した深さとなります。

VDF EGペロシティ・センシティブィティ



Color (カラー)

[−99...+99]

鍵盤を弾く強さによってオシレータ音のレゾナンスが受ける影響の深さを指定します。プラスの値に設定すると、強く弾いたときにレゾナンスが大きくなり、弱く弾くとレゾナンスは減少します。マイナスの値にすると、全く逆の効果となります。

このパラメータを0に設定すると、どの音もすべて、本書6-13ページで説明したColorパラメータで指定したレゾナンスとなります。

Time (タイム)

[0...99]

ペロシティによってVDFEGのスピードが受ける影響の深さを設定します。値が大きいほど変化が大きくなります。0に設定するとEGスピードは変化しません。

このパラメータはEGスピードに与えるペロシティの効果の深さを設定するだけです。ペロシティによってEGのどの部分のタイムを長くするか短くするかは、下記の4つのパラメータを使って設定してください。

AT (アタック・タイム)

[-, 0, +]

ベロシティがアタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。プラス(+)に設定すると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムが短くなり(アタックが速くなり)、マイナス(-)にすると長くなります。0にすると、アタック・スピードは影響を受けません。

DT (ディケイ・タイム)

[-, 0, +]

ベロシティがディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。

ST (スロープ・タイム)

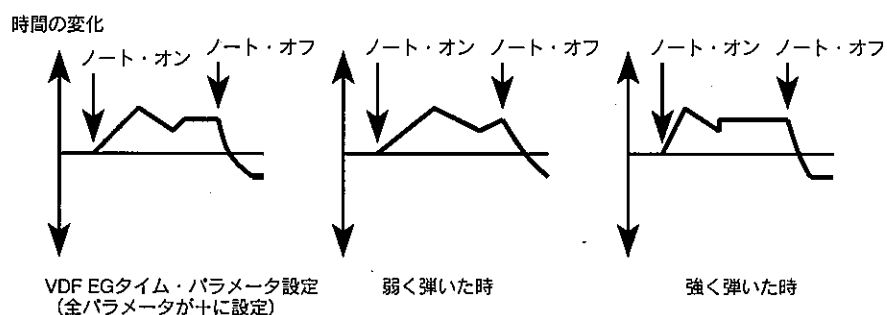
[-, 0, +]

ベロシティがスロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。

RT (リリース・タイム)

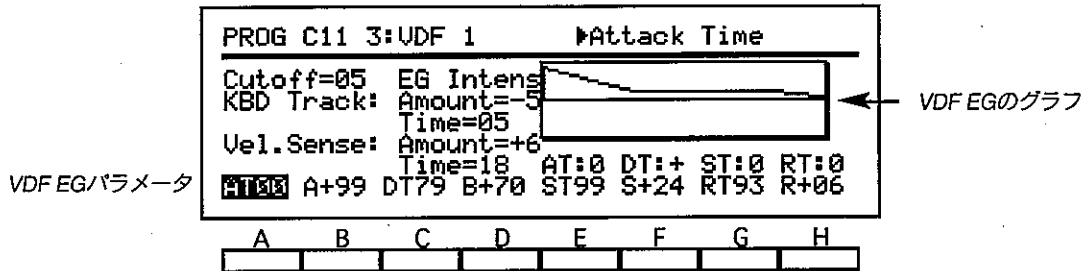
[-, 0, +]

ベロシティがリリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。



VDF EG

VDFページ画面の最下行にあるパラメータは、VDFのカットオフ周波数が時間と共にどのように変化するかを決定する、VDF EGの形を設定します。これらのパラメータを選ぶと、EGグラフ状で画面に表示されます。



本書6-13ページで説明したEG Intensityパラメータを使って、オシレータのEGによる影響の度合を調整することができます。また、すでに説明したパラメータを使えば、鍵盤上で弾く位置や強さに対応して、自動的にEGを変化させることもできます。

AT (アタック・タイム)

[0...99]

VDFが標準のカットオフ周波数からアタック・レベル (A) まで移行するのにかかる時間を設定します。0に設定すると移行が一瞬のうちに行われ、99にするとともにゆっくりとした移行となります。

A (アタック・レベル)

[-99...+99]

VDFがアタック・タイム (AT) を経過した時に到達するカットオフ周波数を設定します。プラスの値にするとアタック・レベルが標準のカットオフ周波数より高くなり、マイナスの値では低くなります。

DT (ディケイ・タイム)

[0...99]

VDFがアタック・レベル (A) からブレイク・ポイント (B) まで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で設定してください。

B (ブレイク・ポイント)

[-99...+99]

VDFがディケイ・タイム (DT) を経過した時に到達するカットオフ周波数を設定します。前述のアタック・レベル・パラメータと同じ要領で設定してください。

ST (スロープ・タイム)

[0...99]

VDFがブレイク・ポイント (B) からサステイン・レベル (S) まで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で設定してください。

S (サステイン・レベル)

[-99...+99]

VDFがスロープ・タイム (ST) を経過したときに到達するカットオフ周波数を設定します。前述のアタック・レベル・パラメータと同じ要領でレベルが設定されます。

RT (リリース・タイム)

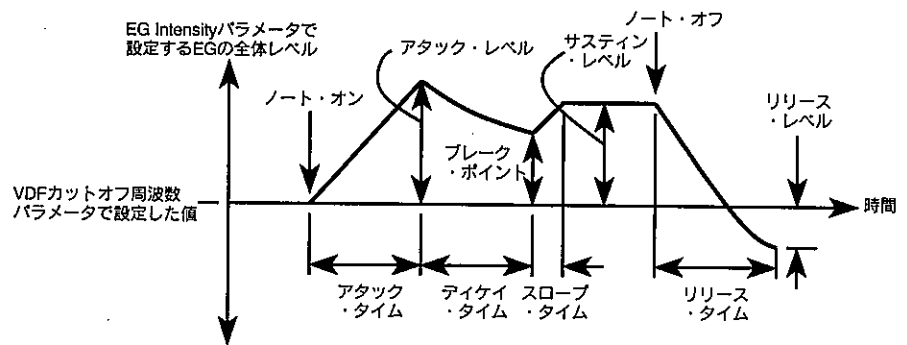
[0...99]

鍵盤を離すなど、その音が終わった後、VDFがサステイン・レベル (S) からリリース・レベル (R) まで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で、タイムが設定されます。

R (リリース・レベル)

[−99...+99]

VDFがリリース・タイム (RT) を経過した時に到達するカットオフ周波数を設定します。前述のアタック・レベル・パラメータと同じ要領で設定してください。



VDA

Programモードのページ画面5と6には、音量に関するパラメータが入っています。IIに内蔵されているデジタル・アンプリファイアは、フィルターを通ったオシレータ信号が最終的に出力される音量レベルを設定します。

VDAキーボード・トラッキング
VDAペロシティ・センシティビティ
VDA EGパラメータ

PROG C11 5:UDA 1							
KBD Track:	Amount=+80	Key=C3	ALL				
	Time=05	AT:0	DT:0	ST:+	RT:+		
Vel.Sense:	Amount=+68						
	Time=04	AT:0	DT:0	ST:-	RT:0		
AT00	A+99	DT00	B+99	ST90	S+00	RT38	
	A	B	C	D	E	F	G H

OSC1を増幅するための設定はページ画面5に、OSC2を増幅するための設定はページ画面6にあります。この2つのページ画面の内容は同じです。ただし、OSC2画面はダブル・オシレータのプログラムの時にのみ表示されます。シングル・オシレータのプログラムまたはドラム・プログラムをエディットしている時は、PROGRAMキーを押しながら6キーを押すと、ページ画面5が選択されます。

これらのページ画面には、VDFページ画面のカットオフ周波数やカラー・パラメータなどに該当する、基本的な音量パラメータは入っていません。OSCILLATOR画面の適当なレベル・パラメータを使ってオシレータの標準音量レベルを設定してください(本書6-7ページ参照)。

ここではキーボード・トラッキング設定があり、鍵盤上の位置によって音量を変化させることができます(本書6-21ページ参照)。また、ペロシティ・センシティビティ設定を使うと、鍵盤を弾く強さに応じて変化するEGの深さと速度を変えることができます(本書6-23ページ参照)。これらのページ画面にはVDA EGパラメータも入っており、これについては、本書6-25ページで説明します。

VDAキーボード・トラッキング

キーボード・トラッキング機能は、鍵盤上で演奏する位置に応じてオシレータの音量レベルを調整します。これによって、高音部を弾くほど音が大きくなるような管楽器など、多くのアコースティック楽器のサウンドを忠実に再現することができます。

VDAキーボード・トラッキング

```

PROG C11 5:VDA 1
-----
KBD Track: Amount=+80      Key=C3  ALL
              Time=05  AT:0 DT:0 ST:+ RT:+
Vel.Sense: Amount=+68
              Time=04  AT:0 DT:0 ST:- RT:0
AT00 A+99 DT00 B+99 ST90 S+00 RT38
    
```

A	B	C	D	E	F	G	H

トラッキング機能の効果は、VDA画面の1行目にあるアマウント・パラメータ、ピボット・キー・パラメータ、モード・パラメータで設定します。2行目には5つのパラメータがあり、キーボード・トラッキングでVDAEGの速度を変化させることができます。EGを構成する4つの部分はそれぞれ、鍵盤上で弾く位置によって短くしたり長くしたりすることができます。

Amount (アマウント)

[−99...+99]

キーボード・トラッキングによって音量がどれだけ変化するかを指定します。(下記のモード・パラメータの説明をお読みください。)

このパラメータを0にすると、どの音を弾いても音量が同じになります。(これはモード・パラメータをOFFに設定した時と同じ結果になります。)

Key (ピボット・キー)

[C-1...G9]

キーボード・トラッキング機能の中心点となる音を設定します。このノートの役割は、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

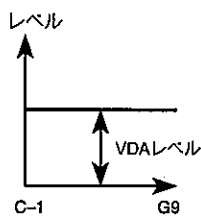
このパラメータは、カーソル・キーFを押したままiの鍵盤を押して設定することもできます。

モード

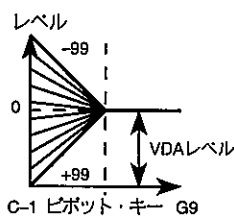
[OFF, LOW, HIGH, ALL]

キーボード・トラッキング機能の対象となる音の範囲を設定します。OFFにするとキーボード・トラッキング機能がオフになるので、どの音を弾いても同じ音量となります。

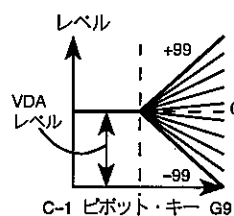
LOWにすると、ピボット音より下の音がキーボード・トラッキングの対象範囲となります。HIGHにすると、ピボット音より上の音が対象範囲となります。ALLにすると、ピボット音を基準として、すべての音のレベルを調整します。



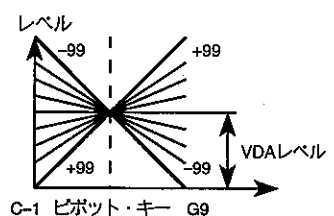
モード: OFF



モード: LOW



モード: HIGH



モード: ALL

Time (タイム)

[0...99]

キーボード・トラッキングによってVDAEGのスピードが受ける影響の深さを設定します。値が大きいほど変化が大きくなります。0に設定するとEGスピードは変化しません。

このパラメータはEGスピードに与えるキーボード・トラッキング機能の程度を設定するだけです。キーボード・トラッキングによってEGのどの部分のタイムを長くするか短くするかは、下記の4つのパラメータを使って設定してください。

AT (アタック・タイム)

[-, 0, +]

キーボード・トラッキングがアタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。プラス(+)に設定すると、キーボード・トラッキングによってアタック・タイムが短くなり、マイナス(-)にすると長くなります。0にすると、アタック・スピードは影響を受けません。

DT (ディケイ・タイム)

[-, 0, +]

キーボード・トラッキングがディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。

ST (スロープ・タイム)

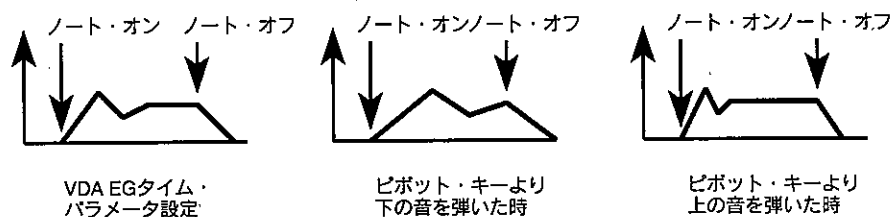
[-, 0, +]

キーボード・トラッキングがスロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。

RT (リリース・タイム)

[-, 0, +]

キーボード・トラッキングがリリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。



VDAベロシティ・センシティブィティ

これは、鍵盤上での演奏タッチや、外部MIDI機器から受信したMIDIノート・オン・ベロシティに従って、VDF EGを調整することができます。強いタッチで演奏するほど、アタックやディケイ部分が目立つようにすることができます。

VDAベロシティ・センシティブィティ

PROG C11 5:VDA 1							
KBD Track: Amount=+80 Key=C3 ALL							
Time=05 AT:0 DT:0 ST:+ RT:+							
Vel.Sense: Amount=+68							
Time=04 AT:0 DT:0 ST:- RT:0							
AT00 A+99 DT00 B+99 ST90 S+00 RT38							
A	B	C	D	E	F	G	H

VDA EGの深さに対するベロシティの効果は、VDA画面3行目のアマウント・パラメータで設定します。

4行目には5つのパラメータがあり、鍵盤を弾く強さによってVDA EGのスピードを変化させることができます。4つのEG部分をそれぞれノート・ベロシティによって短くしたり長くしたりします。

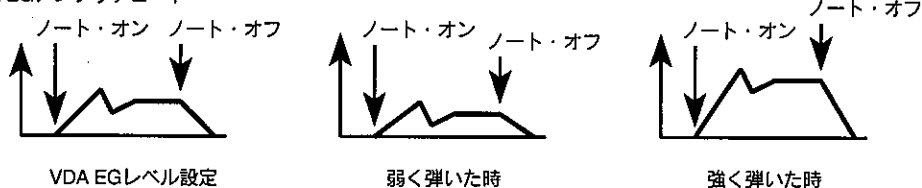
Amount (アマウント)

[−99...+99]

ノート・ベロシティに対してVDA EGがどの程度変化するかを指定します。プラスの値にすると、弱く弾いたときにEGの深さは小さくなり、レベルの変化も小さくなります。マイナスの値にすると、強く弾いたときにEGの深さが小さくなります。

このパラメータを0に設定すると、次節で説明するEGパラメータで指定した深さとなります。

VDA EGアンプリチュード



Time

[0...99]

ベロシティによってVDA EGのスピードが受ける影響の深さを設定します。値が大きいほど変化が大きくなります。0に設定するとEGスピードは変化しません。

このパラメータはEGスピードに与えるベロシティの効果の深さを設定するだけです。ベロシティによってEGのどの部分のタイムを長くするか短くするかは、下記の4つのパラメータを使って設定してください。

AT (アタック・タイム)

[−, 0, +]

ベロシティがアタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。プラス(+)に設定すると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムが短くなり(アタックが速くなり)、マイナス(-)にすると長くなります。0にすると、アタック・スピードは影響を受けません。

DT (ディケイ・タイム)

[−, 0, +]

ベロシティがディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のATパラメータと同じです。

ST (スロープ・タイム)

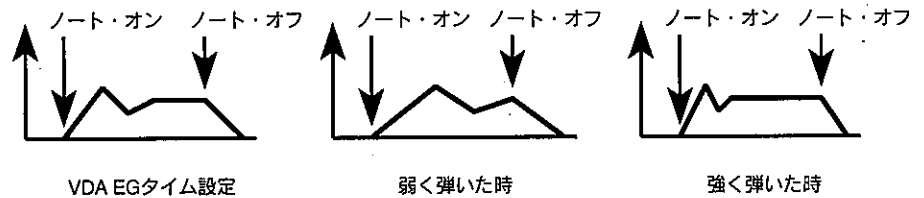
[-, 0, +]

ベロシティがスロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述の ATパラメータと同じです。

RT (リリース・タイム)

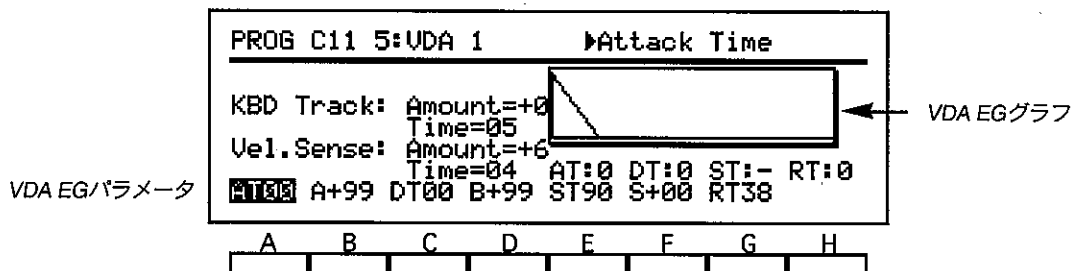
[-, 0, +]

ベロシティがリリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述の ATパラメータと同じです。

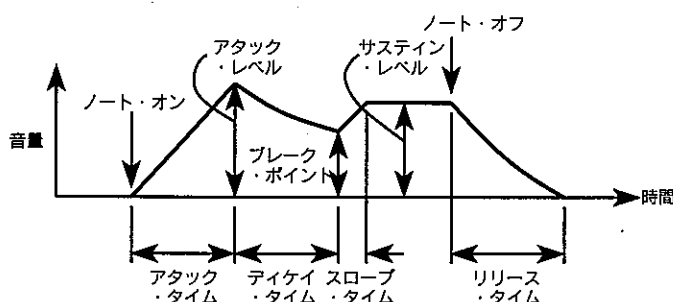


VDA EG

VDA画面の最下行パラメータは、オシレータのVDAレベルが時間と共にどのように変化するかを決定づける、VDA EGの形を設定します。これらのパラメータを選ぶと、画面上にEGがグラフ状で現われます。



前節で説明したパラメータを使って、鍵盤上で弾く位置や演奏タッチに応じて自動的にEGを変化させることができます。



AT (アタック・タイム) [0...99]

音を弾いたときに、VDAが音量0からアタック・レベル(A)まで移行するのにかかる時間を設定します。0に設定すると移行が一瞬のうちに行われ、99にするともっともゆっくりとした移行となります。

A (アタック・レベル) [+0...+99]

VDAがアタック・タイム(AT)を経過した時に到達する音量レベルを設定します。プラスの値にするとアタック音のレベルが上がります。+0にするとこのポイントでの音量が0になります。

DT (ディケイ・タイム) [0...99]

VDAがアタック・レベル(A)からブレイク・ポイント(B)まで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同様の設定内容となります。

B (ブレイク・ポイント) [+0...+99]

VDAがディケイ・タイム(DT)を経過した時に到達する音量レベルを設定します。前述のアタック・レベル・パラメータと同様の設定内容となります。

ST (スロープ・タイム) [0...99]

VDAがブレイク・ポイント・レベル(B)からサステイン・レベル(S)まで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同様の設定内容です。

S (サステイン・レベル)

[+0...+99]

VDAがスロープ・タイム(ST)を経過したときに到達する音量レベルを設定します。前述の
アタック・レベル・パラメータと同様の設定内容となります。

RT (リリース・タイム)

[0...99]

鍵盤を離すなど、その音が終わった後、VDAがサステイン・レベル(S)からゼロ音量まで移
行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同様の設定
内容となります。

PITCH MG

Programモードのページ画面7ではピッチ・モジュレーションをコントロールするための設定を行います。この機能は、多くのアコースティック楽器で作り出すようなピブラート効果をシミュレートします。

PMG1パラメータ

PMG2パラメータ

PROG C11 7:PITCH MG		▶Waveform
PMG1	RANDOM	I:01 DL00 FI00 JS00 AT00 Freq: F=50 KBD=+25 AT+JS=0 SYNC
PMG2	RANDOM	I:01 DL00 FI00 JS00 AT00 Freq: F=50 KBD=+25 AT+JS=0 SYNC
		A B C D E F G H
		□ □ □ □ □ □ □ □

ダブル・オシレータのプログラムでは、各オシレータのピッチをそれぞれ別個に変調することができます。OSC1をモジュレートする設定は画面の最初の2行に、OSC2の設定は下の2行にあります。パラメータの名前と機能は、どちらのオシレータにも共通していますが、PMG2パラメータはダブル・オシレータのプログラムをエディットしている時のみ使えます。

波形

オシレータのピッチを変調する時に使う波形を選びます。次の波形から選択してください。

TRIANGLE - 三角波



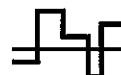
SQUARE - 矩形波



SAW-UP - ノコギリ波 (上向き)



RANDOM - ランダム



SAW-DN - ノコギリ波 (下向き)



I (インテンシティ)

[0...99]

自動ピッチ・モジュレーションの深さを設定します。最大値の99に設定すると、選んだ波形によって1~2オクターブまでピッチが変化します。0にするとモジュレーションはかかりません。

DL (ディレイ)

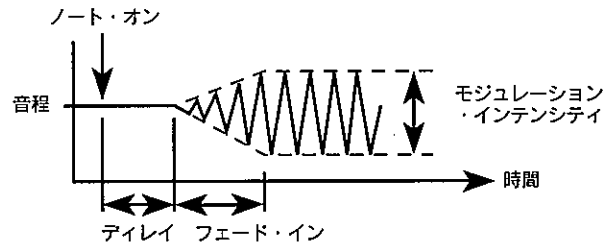
[0...99]

自動ピッチ・モジュレーションの開始を遅らせるパラメータです。大きい値にするほど開始が遅れます。0の設定では、音の発音と同時にモジュレーションが始まります。

F (フェード・イン)

[0...99]

このパラメータ設定で、自動ピッチ・モジュレーションがフェード・インするので、小さな変調から始まり次第にその深さが大きくなって、インテンシティ・パラメータで設定した深さまで到達します。値が大きいほど、フェード・インに時間がかかり、0に設定すると、フェード・インなしでインテンシティ・パラメータで設定した深さですぐに変調が始まります。

**JS (ジョイスティック)****[0...99]**

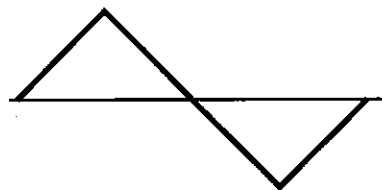
ジョイスティックを向こう側に倒した時にかかる変調の、最大の深さを設定します。すでに述べたインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はジョイスティックを動かすまでは指定したモジュレーションはかかりません。

AT (アフタータッチ)**[0...99]**

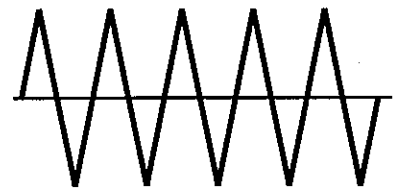
アフタータッチでかかる変調の最大の深さを設定します。すでに述べたインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はアフタータッチをかけるまでは指定したモジュレーションはかかりません。

Freq (周波数)**[0...99]**

ピッチ・モジュレーションの速さを設定します。値が大きいほどモジュレーションも速くなります。



値が小さい時



値が大きい時

KBD (キーボード・トラッキング)**[-99...99]**

鍵盤上で弾く音域に応じて、ピッチ・モジュレーションの速さを調整します。値が大きいほど、中央ドより上の音にかかるモジュレーションが速くなり、中央ドより下の音のモジュレーションは遅くなります。マイナスの値にすると、この逆の効果が出ます。

AT + JS (フリーケンシー・コントロール)**[0...9]**

ジョイスティックを向こう側に倒すかアフタータッチをかけることで、変調を速くさせるパラメータです。値が大きいほどモジュレーションが速くなります。0にすると、ジョイスティックやアフタータッチでのコントロールはできなくなります。

S (キー・シンク)**[ON, OFF]**

各音を弾くたびにピッチMGをリセットするかどうかを指定します。ONにすると、ノートを弾くたびに変調波形がリセットされます。OFFにすると、最初にノート・オンした音の波形が標準周波数で周期的に続き、後に他のノート・オンが重なっても、同じ周期で変調されます。

☞ **ピッチ・モジュレーションとコード**

コードを弾く時はOFFに設定して、アルペジオ風のコードで弾いても各音にユニゾンでモジュレーションがかかるようにすることをおすすめします。

VDF MG/JS

この画面のパラメータは、5つの波形のうち1つを使ってフィルターのカットオフ周波数を変更します。VDFモジュレーションをコントロールするパラメータは、Programモードのページ画面8にあります。VDFモジュレーションをコントロールするパラメータは、Programモードのページ画面8にあります。ピッチと違って、ダブル・オシレータのプログラムのVDFには1つのMGでモジュレーションをかけます。

VDF MGパラメータ
ピッチバンド設定
カットオフ周波数コントロール
レベル・コントロール

```


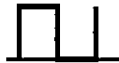



PROG C11 8:VDF MG/JS ▶Waveform
VDFMG TRIANGLE Freq=15 DL15 I:00
OSC:OFF AT00 JS00 SYNC
Pitch Bend: Joystick=+00 Aftertouch=+00
Cutoff: Joystick=+00 Aftertouch=+00
Level: Aftertouch=+00
    
```

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

VDF MGパラメータは、画面の1行目と2行目にあります。画面下半分はジョイスティックとアフタータッチの設定で、ピッチバンド、カットオフ周波数の変更、レベルを直接コントロールすることができます。これらの設定についての詳細は次の項で説明します。

波形

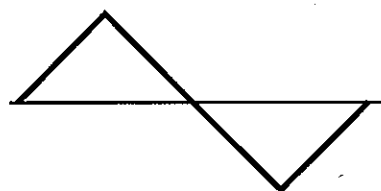
VDFカットオフ周波数を変調するのに使用する波形を選択します。次の波形から選んでください。

TRIANGLE - 三角波		SQUARE - 矩形波	
SAW-UP - ノコギリ波 (上向き)		RANDOM - ランダム	
SAW-DN - ノコギリ波 (下向き)			

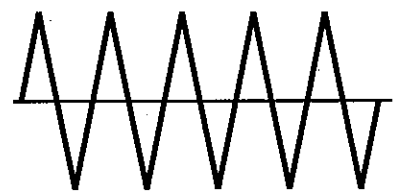
Freq (周波数)

[0...99]

カットオフ周波数を変調する時の速さを設定します。値が大きいほどモジュレーションも速くなります。



値が小さい時



値が大きい時

DL (ディレイ)

[0...99]

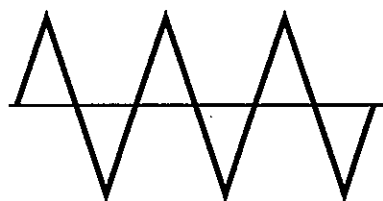
自動VDFモジュレーションの開始を遅らせるパラメータです。大きい値にするほど開始が遅れます。0の設定では、音の発音と同時にモジュレーションが始まります。

I (インテンシティ)**[0...99]**

自動VDFモジュレーションの深さを設定します。0にするとモジュレーションはかかりません。



値が小さい時



値が大きい時

OSC (オシレータ)**[OFF, OSC1, OSC2, BOTH]**

VDFモジュレーションがかかるオシレータを指定します。OSC1、またはOSC2、あるいはこの両方のカットオフ周波数を変調することができます。このパラメータをOFFにすると、VDF MGもオフになります。

AT (アフタータッチ)**[0...99]**

アフタータッチでかかる変調の最大の深さを設定します。すでに述べたインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はアフタータッチをかけるまでは指定したモジュレーションはかかりません。

JS (ジョイスティック)**[0...99]**

ジョイスティックを手前に倒した時にかかる変調の、最大の深さを設定します。すでに述べたインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はジョイスティックを動かすまでは指定したモジュレーションはかかりません。

S (キー・シンク)**[ON, OFF]**

各音を弾くたびにVDF MGをリセットするかどうかを指定します。ONにすると、ノートを弾くたびに変調波形がリセットされます。OFFにすると、最初にノート・オンした音の波形が標準周波数で周期的に続き、後に他のノート・オンが重なっても、同じ周期で変調されます。

☞ VDFモジュレーションとコード

コードを弾く時はOFFに設定して、アルペジオ風のコードで弾いても各音にユニゾンでモジュレーションがかかるようにすることをおすすめします。

ジョイスティック、アフタータッチ

VDFMG/JS画面の下半分には、プログラムのピッチ、フィルターのカットオフ周波数、音量レベルをジョイスティックやアフタータッチでコントロールするための設定が入っています。

ピッチベンド設定
カットオフ周波数設定
レベル・コントロール

PROG C11 8:VDF MG/JS ▶Waveform							
VDFMG TRIANGLE Freq=15 DL15 I:00							
OSC:OFF AT00 JS00 SYNC							
Pitch Bend: Joystick=+00 Aftertouch=+00							
Cutoff: Joystick=+00 Aftertouch=+00							
Level: Aftertouch=+00							
A	B	C	D	E	F	G	H

これらのパラメータで、ピッチ、カットオフ周波数、音量が直接コントロールされます。ピッチMGとVDF MGの節で述べたジョイスティックやアフタータッチのパラメータと違って、変調の量や速度をコントロールするものではありません。

Pitch Bend : Joystick (ピッチベンド : ジョイスティック)

[−12...+12]

ジョイスティックを左右に動かしたときにピッチが変化する範囲を、半音単位で指定します。

最大の12に設定すると、1オクターブのピッチベンド効果となります。プラスの値では、ジョイスティックを右に倒したときにピッチが上がり、左に倒すとピッチが下がります。マイナスの設定では逆の効果が出ます。

Pitch Bend : Aftertouch (ピッチベンド : アフタータッチ)

[−12...+12]

アフタータッチをかけたときにピッチが変化する範囲を、半音単位で指定します。

最大の12に設定すると、1オクターブのピッチベンド効果となります。プラスの値では、鍵盤を押し込むとピッチが上がり、マイナスの値ではピッチが下がります。

Cutoff : Joystick Side (カットオフ : ジョイスティック)

[−99...+99]

ジョイスティックを左右に動かしたときにカットオフ周波数が変化する最大範囲を指定します。

設定値が大きくなるほど、変化する範囲も大きくなります。プラスの値では、ジョイスティックを右に倒したときに音が明るくなり、左に倒すと暗くもった感じになります。マイナスの設定では逆の効果が出ます。

Cutoff : Aftertouch (カットオフ : アフタータッチ)

[−99...+99]

アフタータッチをかけたときにカットオフ周波数が変化する最大範囲を指定します。

設定値が大きくなるほど、変化する範囲も大きくなります。プラスの値では、鍵盤を押し込んだときに音が明るくなり、マイナスに設定すると、鍵盤を押し込んだときに暗くもった感じになります。

Level : Aftertouch (レベル : アフタータッチ)

[−99...+99]

アフタータッチをかけたときに音量が増減するようにします。

設定値が大きくなるほど、音量の変化する範囲も大きくなります。プラスの値では、鍵盤を押し込んだときに音量が大きくなり、マイナスに設定すると、逆に音量が小さくなります。

EFFECT (エフェクト)

Programモードのページ画面9では、2系統のデジタル・シグナル・プロセッサを使って、プログラムにエフェクトをかけます。音作りの重要な過程の一つとして、エフェクトを使うことができるので、エキサイティングな新しいサウンドを作り出す上での格好のツールとなります。

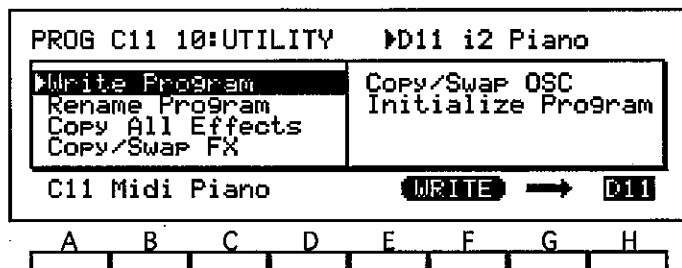
PROG C11 9: EFFECT		▶Effect Type					
FX1 01:Exciter B+50 EP01	: ON	Mod: NONE L+06 H+06	I+07 →FX				
FX2 01:Hall 2.3 D060 E62 HD30 L SERIAL J C PAN =	: ON	Mod: NONE L+00 H+00	I-04 →79:21 R				
A	B	C	D	E	F	G	H

Programモードでプログラムを演奏する時は常に、これらの画面で設定したエフェクトを使いますが、他の設定を使ったアレンジメント、バックিং・シーケンス、ソングなどの中で演奏する場合は、このエフェクトがプログラムにかかりません。このため、アレンジメント、バックিং・シーケンス、ソングなどで使用するプログラムを作っている時は、常にプログラムの用途、最終目的をしっかりと頭に入れておいて、エフェクト設定まで考慮しておく必要があります。

ProgramモードにはArrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Song Playモードと同じエフェクトの選択肢があるので、画面内容はそれぞれ該当する章をお読みください。また、エフェクト設定についての詳細は、第7章を参照ください。

UTILITY (ユーティリティ)

Programモードの最後のページ画面には、プログラムのエディット時に使うと便利な機能が入っています。最初の2つの機能は、プログラムを保存し、タイトルを付けます。次の3つの機能は、異なるプログラム間あるいは1つのプログラム内で設定をコピーします。最後の機能は、現在設定されているプログラムのパラメータをすべて初期設定の値にリセットして、別のプログラムを最初から作り直せるような状態にします。



Write Program (プログラムの書き込み)

機能

エディットしたプログラムを、*ii*本体のメモリに記憶させる機能です。

カーソル・キーHの上に、記憶させたいデータの番号を入力します。通常のプログラムをセーブする場合は、バンクDにある番号を選んでください。またドラム・プログラムの場合はDr17かDr18を選んでください。

その番号ですでに記憶されているプログラムのタイトルが表示されます。ここで重要なのは、そのプログラムがもう必要ないこと、またはそのコピーがほかに保存してあることをしっかり確認することです。というのは、ライト・プログラム機能を実行することによって、元のデータが消えてエディット後のプログラムのデータに置き替わるからです。

プログラムをこのまま記憶させてよいのであれば、[WRITE]を選びます。*ii*は機能を実行してよいか確認を求めた後、データを記憶します。

GlobalモードでProgram Protect/パラメータがオンになっていると、この機能は使えません。詳細は、本書8-14ページをお読みください。

☞ もう一つのライト機能

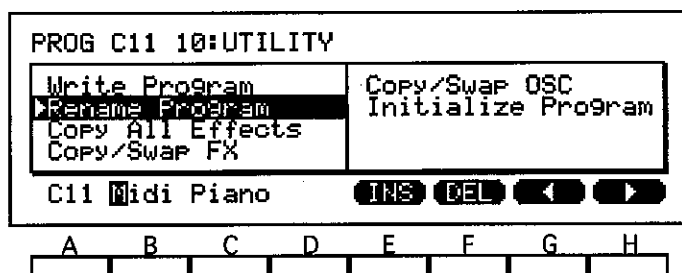
ライト・プログラム機能に代わるものとして、バンクDにあるプログラムをエディットした場合は、単にREC/WRITEキーを押して現在の番号のままプログラムを記憶させる方法があります。詳しくは、この章の6-5ページ「パフォーマンス・エディット」の「ライト」の項をお読みください。

Rename Program (プログラムのリネーム)

機能

現在エディットしているプログラムのタイトルを変更(リネーム)する機能です。全部で10文字まで使えます。

この機能を選ぶと、現在のプログラムのタイトルが画面下段のカーソル・キーB、C上に現れます。これを新しいタイトルに変更するには、プレイヤーズ・ガイドの3-7ページの手順に従ってください。



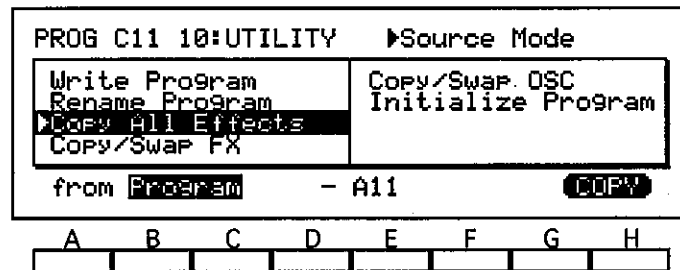
ここでタイトル変更の操作を「実行」するためにボタンを押したりする必要はありません。プログラムのタイトルは一種のパラメータで、下記のようにライト・プログラム機能でプログラムを記憶させる時に、タイトルも、Programモードの他の画面での設定内容と一緒に、*i1*本体に記憶されます。

Copy All Effects (全エフェクトのコピー)

機能

アレンジメント、ソング、バックング・シーケンス、他のプログラムのエフェクト設定を、エディット中のプログラムにコピーします。

この機能の使い方は、まずカーソル・キーBとCの上でコピーしたいエフェクト・パラメータのデータのタイプを選択し、カーソル・キーEの上で該当のアレンジメント、バックング・シーケンス、ソング、プログラム等のナンバーを選択します。



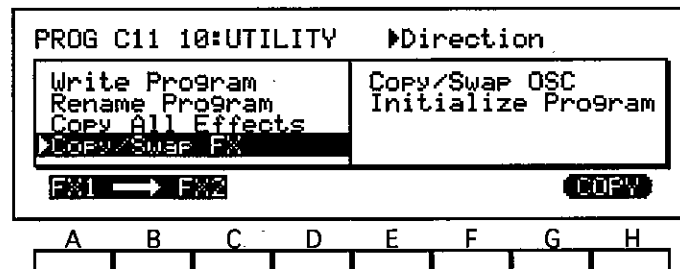
選択内容がよければ [COPY] を選びます。*i1* は実行内容の確認を求めた後で、データを現在のプログラムにコピーします。

Copy/Swap FX (エフェクトのコピー/入れ替え)

機能

エディット中のプログラムのエフェクト・パラメータ値をコピーしたり入れ替えたりする機能です。

使い方は、まずエフェクト・データをコピーする方向を選びます。1方向を指している矢印では、全く同じ設定のエフェクトが2つできることになります。両方向に向いた矢印では、エフェクト1のデータがエフェクト2のデータと交換されます。



選択内容を確認したら、[COPY] が [SWAP] を選びます。*i1* は操作実行の確認を求めた後でコピーまたは入れ替え操作を実行します。

Copy/Swap OSC (OSCのコピー/入れ替え)

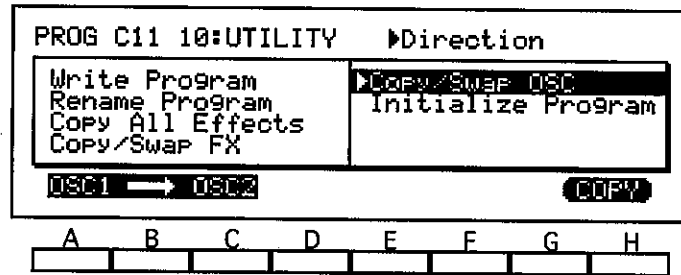
機能

エディットするプログラムの2つのオシレータのパラメータをコピーしたり入れ替えたりする機能です。

指定したオシレータに関連したパラメータのほとんどが操作の対象となります。スワップ操作では、たとえばOSC1設定すべてがOSC2設定すべてと入れ替わります。つまり、またVDF1の設定がVDF2と、VDA1の設定はVDA2と入れ替わります。

プログラム・タイプ、ホールド、アサイン・モードの各パラメータ、ピッチEGパラメータ、エフェクト設定はそのまま変わりません。

この機能は、シングル・オシレータのプログラム、ダブル・オシレータのプログラムの両方に使えます。シングル・オシレータのプログラムではOSC2のデータを使いませんが、内部的にOSC2のパラメータが記憶されており、いつでもOSC1にコピーしたり入れ替えたりすることができます。



シングル・オシレータのプログラムでは、使用していない設定を使用している設定と入れ替えます。これによって、異なるパラメータで行ったエディット結果を比較することが簡単にできます。

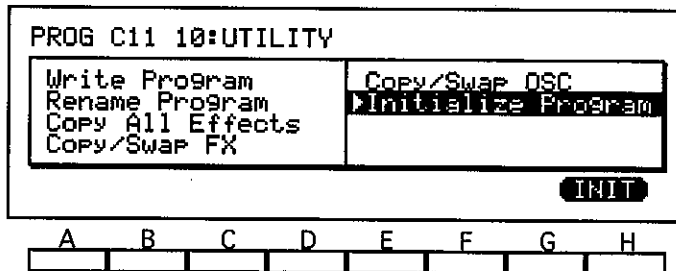
この機能の使い方は、上述したエフェクトのコピー/入れ替え機能と同じです。

Initialize Program (プログラムの初期化)

機能

現在のプログラム・パラメータ設定をすべて初期設定の値に戻します。プログラムを一から作りたい場合は特に便利です。

この機能を使うには、[INIT]を選びます。iiは確認を求めた後で、現在のプログラムを初期化します。



第7章

Effects (エフェクト)

シーケンスを使ったモードで演奏する場合、各トラックのプログラムには、それぞれに対して設定したエフェクトがかかります。また、出力先を選ぶことによって、音色ごとにエフェクトの一部または全部をオフにすることができます。詳しい説明は、アプリケーション・ガイドの第5章と6章をお読みください。

各プログラムごとに独自のエフェクト設定も可能です。この設定は**Program**モードで演奏するときに使用します。プログラムを作るのが楽しめるようになったら、*ii*のエフェクトがたいへんパワフルなツールであり、探し求めていたサウンドを忠実に再現するのに大きな助けとなることがわかるはずです。

エフェクトは、*ii*の各種演奏モードで全く同じように取り扱われているので、エフェクトについての説明はこの章でまとめて説明します。アレンジメント、バックিং・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラムのエフェクトに関連したパラメータは、常に1つのページ画面に入っています。このページ画面についての概要は、次の節にまとめて説明します。

ジョイスティック、フット・ペダル、その他のコントローラを使うと、演奏しながらでもエフェクト・パラメータを変更することができます。このエフェクトをリアルタイムでコントロールすることを「ダイナミック・モジュレーション」と呼んでいます。これによって、*ii*の演奏による音楽表現の幅が見事に広がります。ダイナミック・モジュレーションをコントロールするエフェクト・パラメータについては、本書7-7ページで説明します。

エフェクトを使うモードそれぞれには、エフェクト設定を一括してすべてコピーしたり入れ替えたりするのが簡単にできるような2つの機能の入ったユーティリティ・ページ画面もあります。このユーティリティ機能については、該当モードのUTILITY画面についての項をお読みください。

パラメータのエディット方法とユーティリティ機能の使い方については、プレイヤーズ・ガイドの第3章をお読みください。エフェクト設定を特別な用途に使う方法は、アプリケーション・ガイドの第4章、5章、6章を参照ください。

エフェクト画面

アレンジメント、バックিং・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラムのエフェクト設定はすべて、各モードのエフェクト画面に入っています。このページ画面には2種類の基本的な設定があります。

次のページで述べるエフェクト・パラメータは、各シグナル・プロセッサでかけるエフェクトの種類を選択し、目的に応じてその機能を調整します。第1シグナル・プロセッサ (FX1) のパラメータは画面1、2行目、第2シグナル・プロセッサ (FX2) のパラメータは3、4行目に表示されます。

選べるエフェクトの種類はどちらのプロセッサも同じです。

エフェクト・タイプ	エフェクト・ナンバー	本書の該当ページ
No Effect (ノー・エフェクト)	0	7-5
Reverb (リバーブ)	1~9	7-6
Early Reflection (アーリー・リフレクション)	10~12	7-8
Stereo Delay (ステレオ・ディレイ)	13~14	7-10
Dual Delay (デュアル・ディレイ)	15	7-12
Multitap Delay (マルチタップ・ディレイ)	16~18	7-14
Chorus (コーラス)	19~20	7-16
Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)	21~22	7-18
Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)	23	7-20
Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)	24	7-22
Flanger (フランジャー)	25~27	7-24
Exciter (エキサイター)	28	7-26
Enhancer (エンハンサー)	29	7-27
Distortion (ディストーション)	30~31	7-29
Phaser (フェイザー)	32~33	7-31
Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)	34	7-33
Tremolo (トレモロ)	35~36	7-34
Parametric Equalizer (パラメトリック・イコライザー)	37	7-36
Chorused/Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)	38~39	7-38
Delay & Reverb (ディレイ&リバーブ)	40~41	7-40
Delay & Chorus (ディレイ&コーラス)	42	7-42
Delay & Flanger (ディレイ&フランジャー)	43	7-44
Delay & Distortion (ディレイ&ディストーション)	44~45	7-46
Delay & Phaser (ディレイ&フェイザー)	46	7-48
Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)	47	7-50

画面最下行にはエフェクト・プレースメント・パラメータがあり、信号がどのようにエフェクト系統を流れるかを決めます。詳細は、本書7-52ページから7-54ページをお読みください。

エフェクト・パラメータ

第1シグナル・プロセッサ (FX1) のパラメータは画面1、2行目に、第2シグナル・プロセッサ (FX2) のパラメータは3、4行目にあります。下の図のパラメータのレイアウトは、どちらのプロセッサにも当てはまります。

PROG A11 8:EFFEKT		Effect Type						
FX1パラメータ	FX1 18:Chorus 1	:ON	Mod:VDA EG I+07 L+08 H+02 →80:20					
FX2パラメータ	FX2 01:Hall	:ON	Mod:VDA EG I-01 L+00 H+00 →79:21					
	[SERIAL] C Pan = L		D Pan = R					
	A	B	C	D	E	F	G	H

各プロセッサでかけるエフェクトの選択は各プロセッサのパラメータの1行目で行います。また、その次のSwitch/パラメータを使うと、選んだエフェクトをオン/オフすることができます。また、ダイナミック・モジュレーションでエフェクトをどのようにコントロールするかを決める1組のパラメータもあります。これらはどのエフェクトを選んでいるかに関係なく、常に表示されています。

各プロセッサの2行目にあるパラメータは、その上の行で選択したエフェクトをコントロールします。この行に表示されるパラメータの数と種類は、どのエフェクトを選んだかによって異なります。次節では、各エフェクトの種類の紹介とともに、これについても説明します。(本書7-5~7-51ページ)

このような、エフェクト別のパラメータは、アレンジメント、バックিং・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラムなどを作る時に新しいエフェクトを選ぶと、常に元の初期設定にリセットされます。

ダイナミック・モジュレーションでコントロールできるエフェクト別のパラメータには、矢印が付いています。(ロータリー・スピーカー (34,47) を選んだ時には矢印は現れませんが、ダイナミック・モジュレーションを使ってロータリー・スピーカーの回転速度を切り替えることはできます。)

エフェクト・タイプ

[0..47]

上で選んだプロセッサでかけるエフェクトを指定します。選択できる内容は、次の節で説明します(本書7-5~7-51ページ)。

☞ エフェクトのオーバーロード

エフェクトの中には、入力信号が高レベルで負荷がかかりすぎた場合、少し歪んだ音を出すものがあります。その場合は、チャンネルAとBについてはプログラムのLevel/パラメータかトラックのVolume/パラメータを、チャンネルCとDについてはC LevelとD Level/パラメータを使って信号レベルを下げるようにしてください。

スイッチ

[ON, OFF]

エフェクトのオン/オフを切り替えます。演奏中にエフェクトをオン/オフしたい場合は、GlobalモードのAssignable Pedal/パラメータ(本書8-10ページ)を使って、フットスイッチでコントロールできるようにします。

また、MIDIシーケンサーからコントロール・チェンジ・メッセージを送ってもエフェクトのオン/オフ切り替えができます。コントロール・チェンジ・メッセージ92と94はFX1とFX2のスイッチ・パラメータをそれぞれコントロールします。

☞ シェルビング・タイプのイコライザーをオフにする方法

■内蔵のエフェクトの多くは、低域、高域成分をそれぞれカットまたはブーストするシェルビング・タイプの2バンド・イコライザーを持っています。このうち、ステレオ・デュレイ (13,14)、ステレオ・コーラス (19,20)、エキサイター (28)、トレモロ (35,36) の各エ

フェクトに関しては、スイッチ・パラメータのオン/オフにかかわらず常にイコライザーが機能します。

プログラムのエディット中にイコライズしていないサウンドを聴きたい場合は、エフェクト選択で00:No Effectに設定して両方のエフェクト・プロセッサをオフにすることが必要です。(エフェクト選択についての説明は次節にあります。)

Mod (ダイナミック・モジュレーション・ソース)

演奏中にエフェクトを変化させるのに使うコントローラを選びます。各エフェクトのダイナミック・モジュレーション・ソースはいくつかのコントローラを割り当てることができます。

設定	コントローラ	機能
NONE	コントローラなし	ダイナミック・モジュレーションは無効になります。
JS UP	ジョイスティック(向こう側に倒す)	ジョイスティックを向こう側に倒して変調をかけます。
JS DWN	ジョイスティック(手前に倒す)	ジョイスティックを手前に倒して変調をかけます。
AFTT	アフタータッチ	アフタータッチで変調をかけます。
PEDAL	フットペダル	GlobalモードのASSIGNABLE PEDALパラメータ(本書8-10ページ)で設定します。
VDA EG	VDA EG	モジュレーションは、現在演奏中のVDA EG全部の値の合計によってコントロールされます。

フットペダルを使ってダイナミック・モジュレーションをコントロールしたい場合は、GlobalモードでAssignable Pedal/パラメータをEffect Controlに設定してください(本書8-10ページ)。また、MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ12と13を使っても、エフェクトに変化を与えることができます。

I (ダイナミック・モジュレーション・アマウント)

[−15...+15]

このパラメータは、ダイナミック・モジュレーションがエフェクトを変化させる強さを設定します。プラスの値に設定すると、コントローラを操作した時に変化の深さが大きくなり、マイナスに設定すると、小さくなります。数値を大きくしていくと、エフェクト音の変化が更に大きくなります。

No Effect (ノー・エフェクト)

この設定を選ぶと、アレンジメント、バックিং・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラムなどを演奏しているときには、シグナル・プロセッサはオフになります。エフェクトをかけないドライ・サウンドを使って演奏したい時や、プログラムのパラメータをエディットしたい時には便利な設定です。

PROG A11 8:EFFECT		▶Effect Type					
FX1 00:No Effect	:ON	Mod:UDA	EG I+07				
FX2 00:No Effect	:ON	Mod:UDA	EG I-01				
[SERIAL]	C Pan =	L	D Pan = R				
A	B	C	D	E	F	G	H

その名の通り、00:No Effectと設定したシグナル・プロセッサは、入力信号すべてにまったくエフェクトをかけません。このため、両方のシグナル・プロセッサでこの設定をすると、信号処理されていない生の音が聞こえます。

両方のプロセッサをオフにしてエフェクトのかかっていないサウンドを聴くという手段は、特にプログラムのパラメータをエディットしている時に便利です。基本となるサウンドの出来に満足したら、仕上げとして好みのエフェクトをかけることができます。

また、本書7-3ページで説明したスイッチ・パラメータを使っても、エフェクト・プロセッサをオフにすることができます。ただし、*ii*のエフェクトのいくつかは、イコライザーの成分が入っており、スイッチ・パラメータでエフェクトをオフにしてもイコライザーは有効のままとなっています。(このパラメータについては、前節をお読みください。)

このため、スイッチ・パラメータはリアルタイム・コントロールの1つの要素として考え、演奏中にフットスイッチを使ってエフェクトをオフにできるようにしておくのがベストでしょう。プログラムのパラメータをエディットしている時や、生のドライ音で演奏している時など、完全にシグナル・プロセッサをオフにしたい場合は、この00:No Effect設定を使うことをおすすめします。

Reverb (リバーブ)

リバーブ・エフェクトは自然な音響環境をシミュレートすることによって、より自然な響きを持ったサウンドを再現します。エフェクトの中でも一番頻繁に使われるタイプと言えます。特にArrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Songモードで演奏しているときに使う機会が多いはずです。

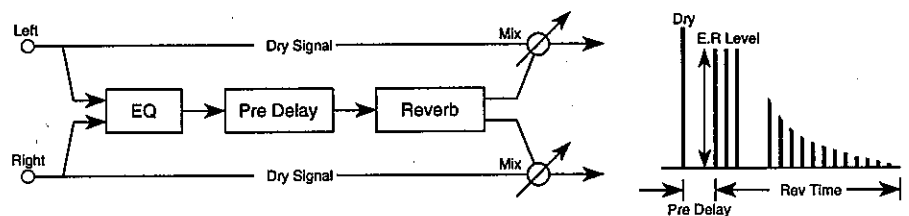
PROG A11 8:EFFECT	Effect Type
FX1 01:Hall 3.2 P060 E62 HD30	:ON Mod:UDA EG I+07 L-04 H+00 →75:25
FX2 04:Room 1.1 P010 E75 HD20	:ON Mod:UDA EG I-01 L+03 H-02 →68:32
[SERIAL] C Pan =	L D Pan = R
A B C D E F G H	

ii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)は、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)はもう少し大きなホールで、弦楽器とプラスのアンサンブルに適しています。03:Concert Hall(コンサート・ホール)は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。

エフェクト04:Roomは典型的な室内の雰囲気再現します。05:Large Roomは密度を強調した大きめの室内をシミュレートしており、Reverb Timeを約0.5秒に設定すると、ゲート・リバーブに似た効果が得られます。06:Live Stageは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と08:Dry Plateはボーカルやソロ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。最後に、09:Spring Reverbは通常ギター・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。

どのリバーブ・エフェクトについても、その前に2バンドのシェルビング・イコライザーを通ります。リバーブ・エフェクトによって、アーリー・リフレクションと呼ばれる初期反射音が生まれ、これに小さな残響音が続いて次第に消えていきます。



リバーブ・タイム

[可変]

残響が消えていく時間を設定します。ホール系のリバーブには0.2秒から9.9秒、ルームとライブ・ステージのリバーブには0.2秒から4.9秒を設定できます。プレート・リバーブとスプリング・リバーブについては、0から99までの値でその効果の強さを設定します。

P(プリ・ディレイ)

[0ミリ秒...200ミリ秒]

このパラメータは、ダイレクト音からリバーブの初期反射音が始まるまでのディレイを設定します。値が大きくなると残響がはつきりし、エコーのような音になります。

E (アーリー・リフレクション・レベル)**[可変]**

残響音の中の初期反射音の音量を設定します。ホール、ルーム、ステージの各リバーブについてはレベル0から99まで、プレートとスプリングの残響についてはレベル1から10までを設定できます。値を大きくするにつれて残響音が少しずつ強調され、はっきりとした残響音が聞こえるようになります。

HD (ハイ・ダンプ)**[0%...99%]**

高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。

L (イコライザー・ロー)**[-12dB...+12dB]**

シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ)**[-12dB...+12dB]**

シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとリバーブ音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

Early Reflections (アーリー・リフレクション)

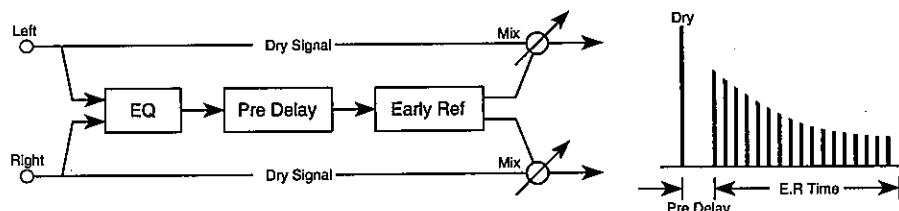
このエフェクトは自然な残響音の中でも初期反射音の部分だけを再現します(本書7-6ページ参照)。アーリー・リフレクションはその場の音響特性を決定するうえで重要な役割を果たしている要素です。これを使って、サウンドに厚みを加えたり、エコーに似た反射音を作ったり、サウンドをおもしろいタッチで仕上げたりすることができます。

PROG A11 8: EFFECT		Effect Type
FX1 10: Early Ref 1	: ON	Mod: UDA EG I+07 L+03 H-05 →67:33
T220 P015		
FX2 11: Early Ref 2	: ON	Mod: UDA EG I-01 L+00 H+00 →60:40
T200 P020		
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

10:Early Ref 1を使うと、低域成分を強調したりゲート・リバーブの効果を生み出したりすることができます。ドラムのサウンドには特にもってこいのエフェクトです。11:Early Ref 2では、反射音はもっとゆっくりと消えて行きます。12:Early Ref 3は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時の効果が得られます。

以上の3種類のアーリー・リフレクションにはすべて2バンドのシェルビング・イコライザーが入っています。



T (アーリー・リフレクション・タイム) [100ミリ秒...800ミリ秒]

初期反射音が消えていく時間を設定します。時間を長く設定するほど初期反射音がより目立つようになります。

P (プリ・ディレイ) [0ミリ秒...200ミリ秒]

このパラメータは、ダイレクト音から初期反射音が始まるまでのディレイを設定します。値が大きくなると反射音が目立つようになり、はっきりしたエコーのような音になります。

L (イコライザー・ロー) [-12dB...+12dB]

シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ) [-12dB...+12dB]

シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると初期反射音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

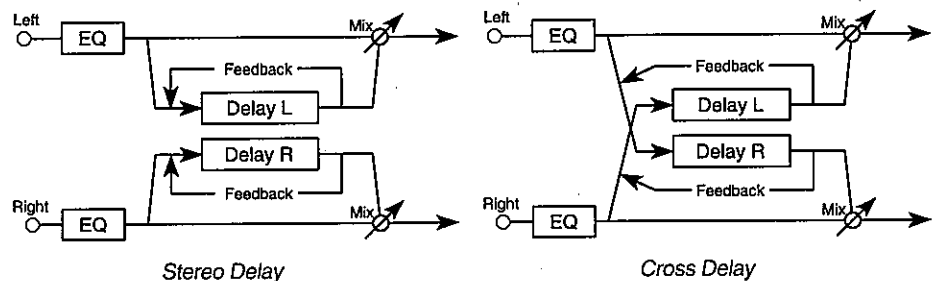
Stereo Delay (ステレオ・ ディレイ)

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。ステレオ効果なので、左右に異なるディレイ・タイムを設定してエコーをユニークにパンさせることもできます。ハイ・ダンプ・パラメータを使うと、高音域での減衰調整が効くので、ディレイの繰り返しがより自然な響きになります。

PROG	A11	8: EFFECT	Effect Type
FX1	13	Stereo Delay	:ON Mod:UDA EG I+07 L250 R260 F-40 HD30 L+00 H+00 →75:25
FX2	14	Cross Delay	:ON Mod:UDA EG I-01 L180 R360 F+80 HD10 L+00 H+00 →70:30
[SERIAL] C Pan = L D Pan = R			
A B C D E F G H			

エフェクト13: Stereo Delayは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は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を作ります。

このエフェクトは2つとも左右両チャンネルの信号を2バンドのシェルビング・イコライザーを通したうえでディレイをかけます。



L (ディレイタイムL) [0ミリ秒...500ミリ秒]

左チャンネルのディレイの長さを設定するパラメータです。

R (ディレイタイムR) [0ミリ秒...500ミリ秒]

右チャンネルのディレイの長さを設定するパラメータです。

F (フィードバック) [-99%...+99%]

フィードバックの量、つまりディレイのかかった信号がもう一度ディレイに入力される量を設定します。数値が大きいほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーの消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。

HD (ハイ・ダンプ) [0%...99%]

高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。

L (イコライザー・ロー) [-12dB...+12dB]

シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ)

[-12dB...+12dB]

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとディレイのかかったエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

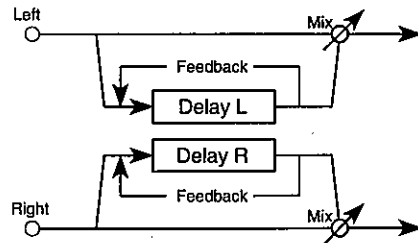
Dual Delay (デュアル・ ディレイ)

デュアル・ディレイ・エフェクトは、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。チャンネルごとにディレイ・パラメータを設定できるので、2種類のサウンドにまったく違ったディレイをかけることができます。

PROG A11 8:EFFECT		Effect Type
FX1	15: Dual Delay	:ON Mod:UDA EG I+07 250 L+50 HD10 70:30 260 R+50 HD10 70:30
FX2	00: No Effect	:ON Mod:UDA EG I-01
[SERIAL] C Pan = L D Pan = R		
A	B	C D E F G H

*i*には1系統のデュアル・ディレイ・エフェクト15: Dual Delayがあり、各チャンネルごとに4つのパラメータを持っています。最初の4つ(カーソル・キーA~D)は左チャンネル用、次の4つ(カーソル・キーE~H)は右チャンネル用です。この4つのパラメータの内容は左右チャンネルとも同じです。

このエフェクトはどちらのチャンネルの入力信号もイコライズしません。



L (ディレイ・タイムL) [0ミリ秒...500ミリ秒]

左チャンネルのディレイの長さを設定します。

L (フィードバックL) [-99%...+99%]

左チャンネルのフィードバックの量、つまりディレイのかかった信号がもう一度ディレイに入力される量を設定します。数値が大きいほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーの消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。

HD (ハイ・ダンプリ) [0%...99%]

左チャンネルの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。

ドライ:エフェクト・バランス [DRY, 99:1...1:99, FX]

左チャンネルの生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

R (ディレイ・タイムR)**[0ミリ秒...500ミリ秒]**

右チャンネルのディレイの長さを設定します。

R (フィードバックR)**[-99%...+99%]**

右チャンネルのフィードバックの量を設定します。内容はフィードバックパラメータと同じです。

HD (ハイ・ダンプR)**[0%...99%]**

右チャンネルの高音域が減衰する度合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

右チャンネルの生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。内容は前述のDRY:FXと同じです。

Multitap Delay (マルチタップ・ディレイ)

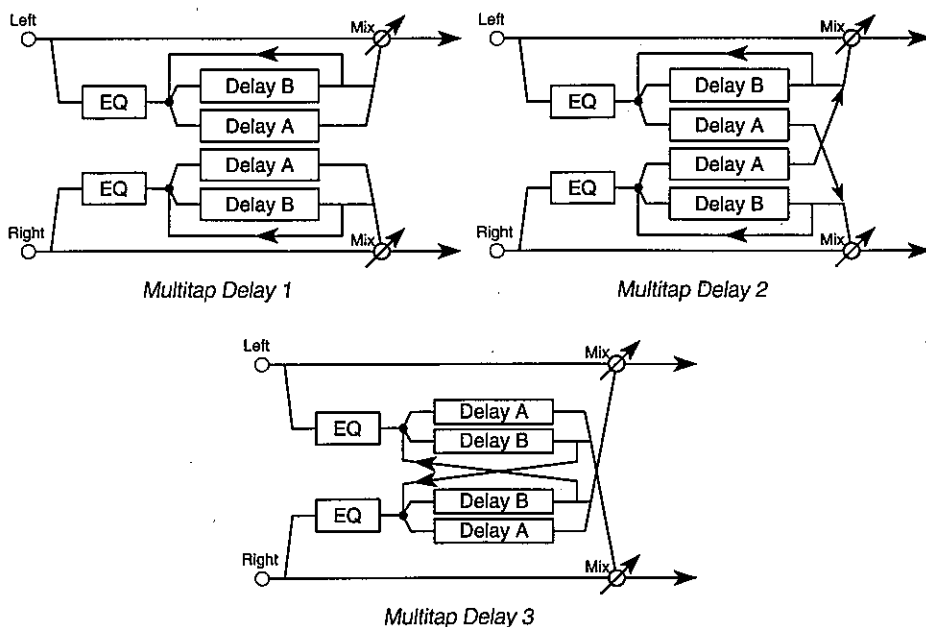
マルチタップ・ディレイは、エフェクト入力からの信号を2つの独立したディレイを通じて出力します。これによって作り出されるマルチ・エコー効果は、演奏するそれぞれの音に対応して1対のエコーを生み出します。

PROG A11 8: EFFECT		▶Effect Type	
FX1 16: Multitap Dly1: ON	Mod: UDA EG I+07	A300	B400 F+50 L+00 H+00 →50:50
FX2 18: Multitap Dly3: ON	Mod: UDA EG I-01	A300	B400 F+50 L+00 H+00 →50:50
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R	

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

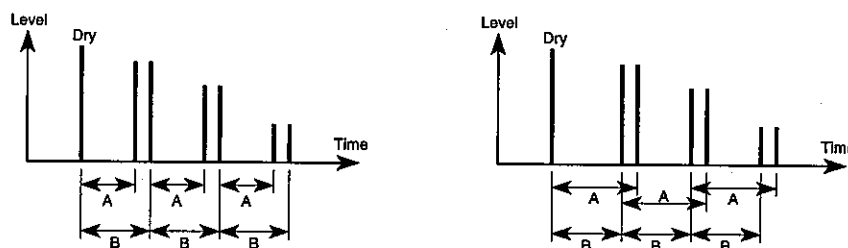
*i*には3種類のマルチタップ・ディレイがあります。16: Multitap Dly1は標準のマルチタップ・ディレイです。17: Multitap Dly2は信号をクロス・パンし、エコーのかかった左右チャンネルの信号を逆転させます。18: Multitap Dly3は両チャンネル間でフィードバックが交差するので、1対のエコーのかかった左右チャンネルが逆転します。

これら3つのエフェクトはすべて、左右チャンネルの信号を2バンドのシェルビング・イコライザーに通してからディレイをかけます。



2系統のうち1つ(DLY B) から出た信号だけが入力にフィードバックされます。そのため、両方のディレイが生み出した2番目以降のエコーのタイミングは、次頁の図のようにDelay Time Bパラメータによって決定します。

ディレイ・タイムAがディレイ・タイムBより短い場合 ディレイ・タイムAがディレイ・タイムBより長い場合



A (ディレイ・タイムA)

[0ミリ秒...500ミリ秒]

DLY Aのディレイの長さを設定するパラメータです。

B (ディレイ・タイムB)

[0ミリ秒...500ミリ秒]

DLY Bのディレイの長さを設定するパラメータです。

F (フィードバック)

[-99%...+99%]

フィードバックの量、つまり DLY Bの信号がもう一度ディレイに入力される量を設定します。数値が大きいほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーの消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。

L (イコライザー・ロー)

[-12dB...+12dB]

シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ)

[-12dB...+12dB]

シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

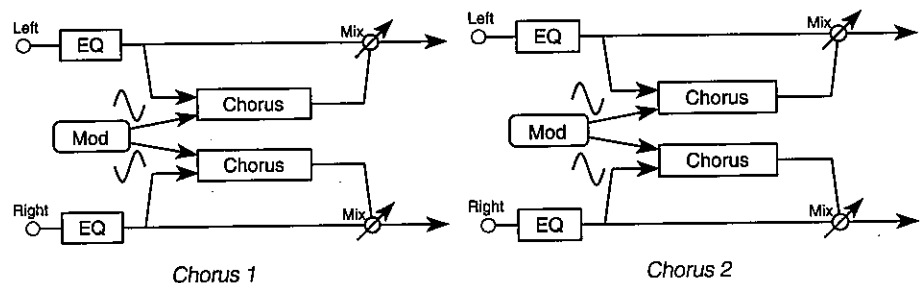
Chorus (コーラス)

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。

PROG	A11	8: EFFECT	Effect Type
FX1	19: Chorus 1	: ON	Mod: VDA EG I+07 T010 S0.30 M60 TRI L+00 H+00 +60:40
FX2	20: Chorus 2	: ON	Mod: VDA EG I-01 T005 S1.11 M40 SIN L+00 H+00 +60:40
[SERIAL] C Pan = L D Pan = R			
A B C D E F G H			

*i1*には2つの基本的なステレオ・コーラス・エフェクトがあり、どちらも左右両チャンネルを別個に処理します。19:Chorus 1は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は両チャンネルに同位相で変調をかけます。

どちらのエフェクトも、左右チャンネルの信号が2バンドのシェルピング・イコライザーを通過してからコーラス・エフェクトをかけます。



T (ディレイ・タイム)

[0ミリ秒...200ミリ秒]

ディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。

S (モジュレーション・スピード)

[0.03Hz...30Hz]

ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。標準的なコーラス効果には、低い値(1Hz前後)で十分です。

M (モジュレーション・デプス)

[0...99]

LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかという変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目だつようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。

LFO波形

[SIN, TRI]

LFOがディレイ・タイムに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波(SIN)と三角波(TRI)の選択肢があります。

L (イコライザー・ロー)

[-12dB...+12dB]

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ)**[−12dB...+12dB]**

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)

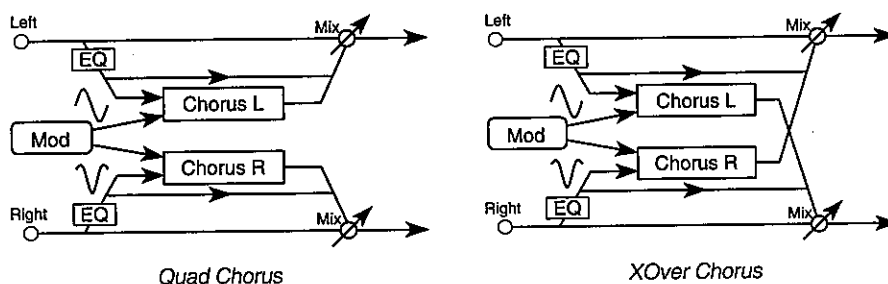
クオドラチュア・コーラス・エフェクトは、前述のステレオ・コーラスと似ています。相違点は、LFOが左右チャンネルに対し位相が90度ずれたモジュレーションをかけることです。また、チャンネルごとに別個のディレイ・タイムを使うこともできます。

PROG A11 8: EFFECT	Effect Type
FX1 21: Quad Chorus	:ON Mod:UDA EG I+07
L011 R023 →S33 M50 T+00	L+00 H+00 50:50
FX2 22: XOver Chorus	:ON Mod:UDA EG I-01
L011 R023 →S33 M50 T+00	L+00 H+00 50:50
[SERIAL] C Pan = L	D Pan = R

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

*i1*には2種類のクオドラチュア・コーラスがあります。21:Quad Chorusはその基本で、左右チャンネルを別個に処理します。22:XOver Chorusは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。

両エフェクトとも左右チャンネルの信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通してからコーラス・エフェクトをかけます。



L (ディレイ・タイムL) [0ミリ秒...250ミリ秒]

左チャンネルのディレイの基本的な長さを設定します。

R (ディレイ・タイムR) [0ミリ秒...250ミリ秒]

右チャンネルのディレイの基本的な長さを設定します。

S (モジュレーション・スピード) [1...99]

ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きくなるほどオシレーションも速くなります。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

M (モジュレーション・デプス) [0...99]

LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。

LFOシェイプ**[T+10...T-10, S-10...S+10]**

LFOがディレイ・タイムに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波(S)と三角波(T)の選択肢があります。

数値で波形の対称性を選択します。プラスの値が大きくなると、波形の頂上部分が広がり、マイナスの値にすると頂上部分がせまく尖った形になります。

L(イコライザー・ロー)**[-12dB...+12dB]**

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H(イコライザー・ハイ)**[-12dB...+12dB]**

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

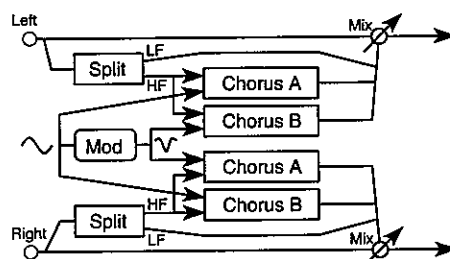
Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)

ハーモニック・コーラスは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。

PROG A11 8:EFFECT		Effect Type	
FX1 23:Harmonic Cho.:	ON	Mod:UDA EG I+07	
A022 B046	→S35 M99	SP01	FX
FX2 00:No Effect	:ON	Mod:UDA EG I-01	
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R	
A	B	C	D E F G H

*i*には1種類のハーモニック・コーラス23:Harmonic Cho.があります。他のコーラス・エフェクトと違って、ディレイを変調する時の波形を設定することはできませんが、高域成分と低域成分をスプリットするフィルターの周波数を調整することができます。

どちらのチャンネルも入力信号のイコライズはしません。



A (ディレイ・タイムA)

[0ミリ秒...500ミリ秒]

コーラス・ユニットAのディレイの長さを設定するパラメータです。

B (ディレイ・タイムB)

[0ミリ秒...500ミリ秒]

コーラス・ユニットBのディレイの長さを設定するパラメータです。

S (モジュレーション・スピード)

[1...99]

ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きくなるほどオンレーションも速くなります。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

M (モジュレーション・デプス)

[0...99]

LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。

SP (フィルター・スプリット・ポイント)**[0...18]**

フィルターが入力信号を高域成分と低域成分に分ける周波数を示すものです。値を大きくするとスプリット・ポイントの周波数が上がります。コーラス・エフェクトは、この周波数より上の部分にだけかかります。下記の実際の周波数と設定値との対照表を参照にしてください。

値	周波数
0	160 Hz
1	200 Hz
2	250 Hz
3	320 Hz
4	400 Hz
5	500 Hz
6	640 Hz
7	800 Hz
8	1.00 kHz
9	1.25 kHz
10	1.60 kHz
11	2.00 kHz
12	2.50 kHz
13	3.20 kHz
14	4.00 kHz
15	5.00 kHz
16	6.40 kHz
17	8.00 kHz
18	10.0 kHz

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

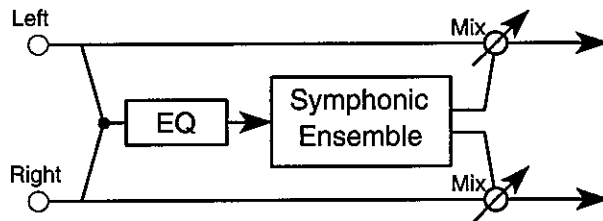
生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

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。

PROG	A11	8: EFFECT	Effect Type					
FX1	24: Symphonic Ens	ON	Mod: VDA EG I+07 L+00 H+00 →50:50					
FX2	00: No Effect	ON	Mod: VDA EG I-01					
[SERIAL]	C Pan =	L	D Pan = R					
	A	B	C	D	E	F	G	H

*i*には1種類のシンフォニック・アンサンブル・エフェクト24:Symphonic Ensがあります。これは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

M (モジュレーション・デプス)**[0...99]**

変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目だつようになります。0に設定するとアンサンブル効果がなくなります。

L (イコライザー・ロー)**[-12dB...+12dB]**

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ)**[-12dB...+12dB]**

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとアンサンブルのエフェクトがかかったサウンドのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

Flanger (フランジャー)

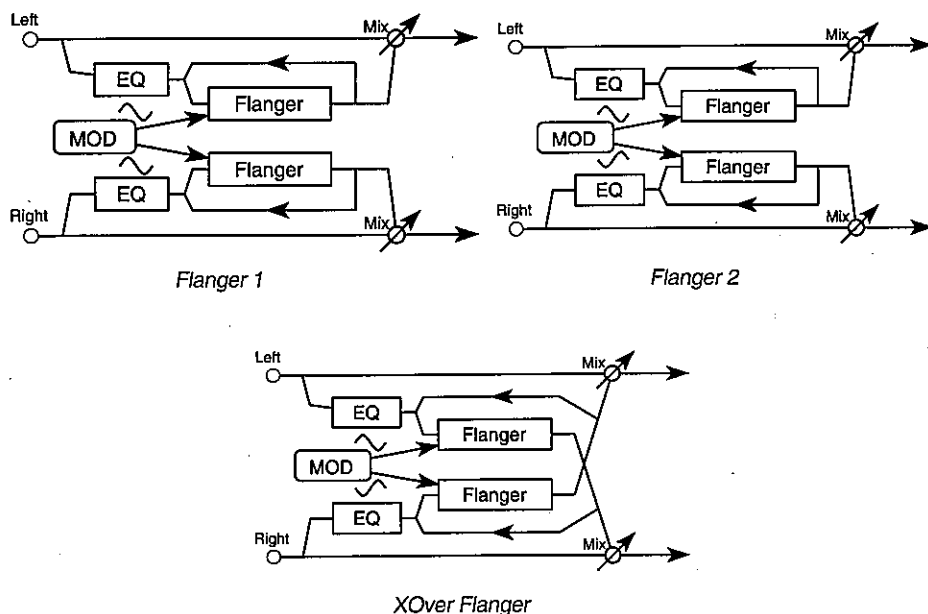
フランジャーはコーラス類と基本的には同じ原理を使っていますが、出力信号をディレイにフィードバックするループが加わっています。コーラスのような効果を生み出しますが、音程のないサウンドでも音程感を加えることができます。特にシンバル音のような倍音を多く含んだ音に使用すると強烈な音作りができます。

PROG A11 8: EFFECT	▶Effect Type
FX1 25: Flanger 1	:ON Mod:UDA EG I+07
T005 M99 →S20	F-85 L+00 H+00 20:80
FX2 27: XOver Flanger	:ON Mod:UDA EG I-01
T050 M99 →S50	F+85 L+03 H+03 50:50
[SERIAL] C Pan = L	D Pan = R

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

*i*には3種類のステレオ・フランジャーが入っています。25:Flanger 1は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は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も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。

この3種類のフランジャーは左右チャンネルとも信号を2バンドのシェルピング・イコライザーを通してからフランジ効果をかけます。



T (ディレイ・タイム) [0...200]

ディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。

M (モジュレーション・デプス) [0...99]

LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかという変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフランジャー効果がなくなります。

S (モジュレーション・スピード)

[1...99]

ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。標準的なコーラス効果には、低い値(1Hz前後)で十分です。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

F (フィードバック)

[-99%...+99%]

フランジャー入力に戻るフィードバックの量を設定します。この数値が大きくなるほど、フランジャー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となります。

L (イコライザー・ロー)

[-12dB...+12dB]

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ)

[-12dB...+12dB]

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフランジャーの効果音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

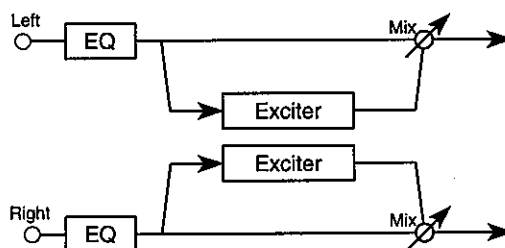
Exciter (エキサイター)

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ハッキリさせます。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だします。

PROG A11 8: EFFECT		▶Effect Type	
FX1 28:Exciter	:ON	Mod:VDA EG I+07	
D+50 HS05		L+04 H+00 →FX	
FX2 00:No Effect	:ON	Mod:VDA EG I-01	
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R	

A	B	C	D	E	F	G	H

iiは1種類のエキサイター28:Exciterを持っています。これは左右チャンネル信号を別々に処理します。また、それぞれ2バンドのシェルビング・イコライザーを持っています。



D (ハーモニック・デンシティ)

[−99...+99]

信号に加える倍音の密度を設定します。値が大きいほどエキサイター効果は深くなります。マイナスの値に設定すると逆に倍音を抑えるかたちになるので、薄っぺらい音になります。

HS (ホット・スポット)

[1...10]

エキサイター効果で強調する中心周波数を設定します。この周波数を基準として倍音が変わります。値が大きいほど強調する周波数が高くなります。

L (イコライザー・ロー)

[−12dB...+12dB]

シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ)

[−12dB...+12dB]

シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエキサイター効果のかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

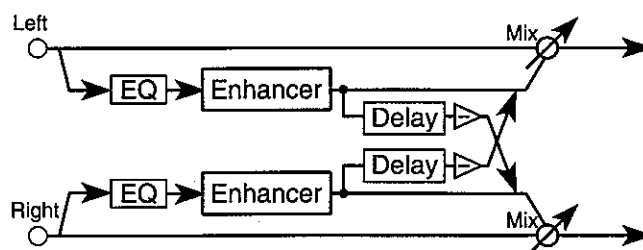
Enhancer (エンハンサー)

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。

PROG	A11	8: EFFECT	Effect Type
FX1	29: Enhancer	: ON	Mod: UDA EG I+07 L+01 M+01 →FX
FX2	00: No Effect	: ON	Mod: UDA EG I-01
[SERIAL	1 C	Pan = L	D Pan = R

A	B	C	D	E	F	G	H

これは1種類のエンハンサー29:Enhancerを持ち、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。



D (ハーモニック・デンシティ)

[1...99]

信号に加える倍音の密度を設定します。値が大きいほどエキサイター効果は深くなります。

HS (ホット・スポット)

[1...20]

エフェクトのエキサイター部分で強調する中心周波数を設定します。この周波数を基準として倍音が変わります。値が大きいほど強調する周波数が高くなります。

SW (ステレオ・ウィズス)

[0...99]

各チャンネルのディレイを互いにもう一方のチャンネルの出力に加える割合を設定します。値が大きいほどディレイ効果のステレオの音像幅が広がります。

T (ディレイ・タイム)

[1...99]

ディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。

L (イコライザー・ロー)

[-12dB...+12dB]

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ)

[-12dB...+12dB]

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエンハンサー効果のかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

Distortion (ディストーション)

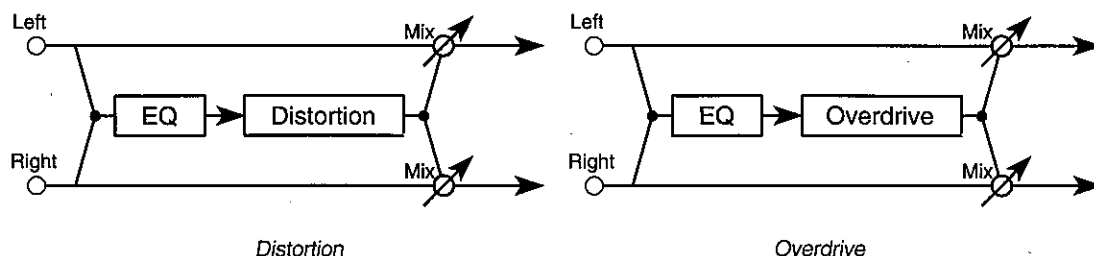
もともとギター用に考案されたディストーション・エフェクトは、入力信号のゲインがアンプの入力容量を上回ったときに生じる歪みをシミュレートするものです。ディストーションによって単音に厚みが増えるので、ソロに効果的です。また、コードを弾いた時にかけると濁ったサウンドになります。

PROG A11 8: EFFECT		▶Effect Type	
FX1 23:Distortion	:ON Mod:UDA EG I+07	D111	→HS05 R80 L+02 H-12 DL10 50:50
FX2 31:Overdrive	:ON Mod:UDA EG I-01	D050	→HS45 R00 L+03 H-03 DL20 50:50
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan =	R

A	B	C	D	E	F	G	H

11には2種類のディストーションがあり、両方ともサウンドを歪ませてわずかなワウ効果を加えます。30:Distortionは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は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。

このエフェクトは両方とも、左右チャンネル信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通してからディストーションとワウ効果をかけます。



D (ドライブ)

[1...111]

ディストーション効果の深さを設定します。値が大きいほどディストーションのレベルが上がります。

HS (ホット・スポット)

[1...99]

ワウ・フィルターがかけられる中心周波数を設定します。値が大きいほどワウ周波数が高くなります。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

R (レゾナンス)

[0...99]

ワウ・フィルターによって加わるレゾナンスの量を設定します。値が大きいほどワウ効果の深さが大きくなります。

L (イコライザー・ロー)

[-12dB...+12dB]

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ) **[−12dB...+12dB]**

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

DL (ディストーション・レベル) **[0...99]**

歪みのかかった音の出力レベルを設定します。値が大きいほど歪みが大きくなります。0に設定するとディストーション効果はなくなります。

ドライ:エフェクト・バランス **[DRY, 99:1...1:99, FX]**

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとディストーション効果のかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

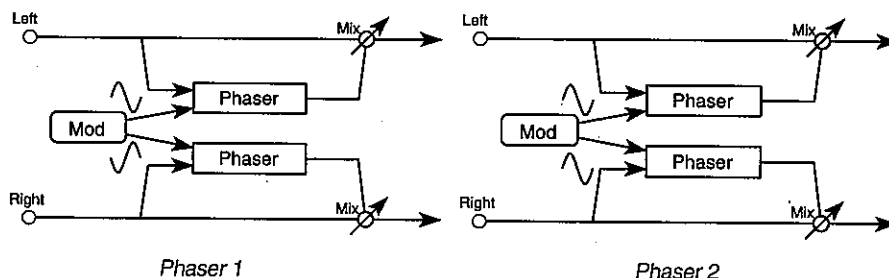
Phaser (フェイザー)

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。

PROG	A11	8: EFFECT	Effect Type
FX1	32: Phaser 1	:ON	Mod:VDA EG I+07
	HS99	→50.69 M60 F-75 SIN	25:75
FX2	33: Phaser 2	:ON	Mod:VDA EG I-01
	HS99	→50.57 M69 F+87 TRI	60:40
	[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R

A	B	C	D	E	F	G	H

11には2種類のフェイザー・エフェクトがあります。32:Phaser 1は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は左右チャンネルとも同位相で変調をかけます。



HS (ホット・スポット)

[1...99]

フェイズ・シフト効果のかかる中心周波数を設定します。値が大きいほどシフトされる周波数が高くなります。

S (モジュレーション・スピード)

[0.03Hz...30Hz]

入力信号の位相に変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きいほどスピードも速くなります。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

M (モジュレーション・デプス)

[0...99]

LFOがどれだけ位相を変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフェイザー効果がなくなります。

F (フィードバック)

[-99%...+99%]

フィードバックの量、つまりフェイザーに戻る信号の量を設定します。この数値が大きくなるほど、フェイザー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってレゾナンスが増大します。

LFO波形

[SIN, TRI]

LFOが信号の位相に変調をかけるときの波形を選びます。正弦波 (SIN) と三角波 (TRI) の選択肢があります。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

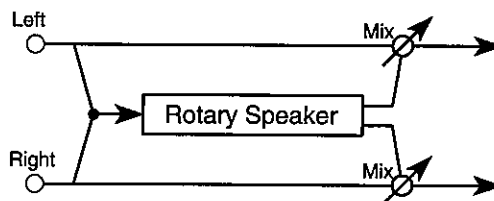
生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフェイザー効果のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

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。低速を選ぶとコーラスに似た効果が、高速を選ぶとトレモロ効果が得られます。

PROG A11 8:EFFECT		Effect Type	
FX1 34:Rotary Speaker	:ON	Mod:UDA	EG I+07
VIB09	AC04	S25	F70 FX
FX2 00:No Effect	:ON	Mod:UDA	EG I-01
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R	
A	B	C	D
E	F	G	H

11のロータリー・スピーカー・エフェクト34:Rotary Speakerは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(低周波オシレーター)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。



演奏中にダイナミック・モジュレーションで高速、低速の切り替えができます。切り替えるコントローラは、コンティニューアス・コントローラではなくスイッチ・タイプの切り替え式コントローラを使います。つまり、コントローラを速く動かしても回転スピードはそれには追従せずサウンドには影響ありません。回転速度は、コントローラを動かす速さとは無関係に、AC(アクセラレーション)パラメータで設定した加速度に従って新しい速度に切り替わります。

VIB (ビブラート・デプス)

[0...15]

ビブラート効果の深さを設定します。(実際の回転スピーカーのホーン口径を選ぶことに相当します。)値が大きいほどビブラート効果がはっきりします。

AC (アクセラレーション)

[1...15]

ダイナミック・モジュレーションで回転速度を切り替えたときに、低速から高速まで加速する(または高速から低速へ減速する)までの時間を設定します。値が大きくなるほど加速、減速が速くなります。

S (スロー・スピード)

[1...99]

LFOを低速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。

F (ファスト・スピード)

[1...99]

LFOを高速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとロータリー・スピーカー・エフェクトのかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

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。ゆつ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。

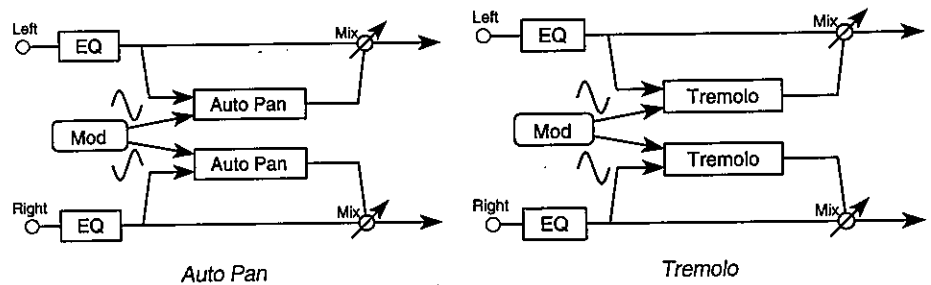
```

PROG A11 8: EFFECT      ▶Effect Type
FX1 35:Auto Pan        :ON  Mod:UDA EG I+07
SIN W+99 S1.59 M80    L+00 H+00 →FX
FX2 36:Tremolo         :ON  Mod:UDA EG I-01
TRI W+00 S04.0 M63    L+00 H+00 →FX
[ SERIAL ] C Pan = L   D Pan = R
    
```

A	B	C	D	E	F	G	H

*i*には2種類のトレモロ・エフェクトがあります。まず35:Auto Panは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は同位相で変調をかけるため、本当のトレモロ効果を生み出します。

両エフェクトとも左右チャンネル信号は2バンドのシェルピング・イコライザーを通過してからトレモロ・エフェクトがかかります。



LFO波形

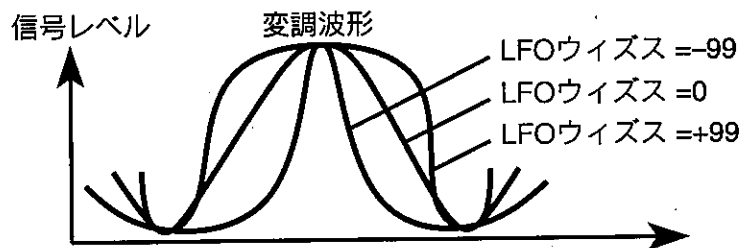
[SIN, TRI]

LFOが入力信号のレベルに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波(SIN)と三角波(TRI)の選択肢があります。

W (LFOウィズス)

[-99...+99]

LFO波形を調節します。プラスの値が大きくなるほど波形の頂上部分の幅がひろくなり、マイナスの値になると頂上部分がせまく尖った形になります。



S (モジュレーション・スピード) [0.03Hz...30Hz]

入力信号の位相に変調をかけるLFOの速さを設定します。

M (モジュレーション・デプス) [0...99]

LFOがどれだけ振幅を変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとトレモロ効果がなくなります。

L (イコライザー・ロー) [-12dB...+12dB]

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

H (イコライザー・ハイ) [-12dB...+12dB]

シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス [DRY, 99:1...1:99, FX]

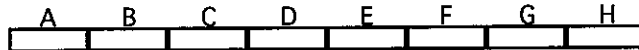
生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとトレモロ効果音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

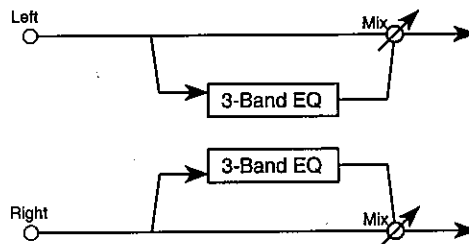
Parametric Equalizer (パラメトリック・イコライザー)

*i*のエフェクトの多くは2バンドのシェルビング・イコライザーを持っているので、出力音の低域、高域成分を調整することができますが、カットオフ周波数が固定しているので、いま一步柔軟性に欠けます。よりきめ細かなイコライゼーションが欲しいサウンドには、このパラメトリック・イコライザーがもってこいです。

PROG A11 8: EFFECT	▶Effect Type
FX1 37: Parametric EQ: ON	Mod: VDA EG I+07
LF12 G+12 → M08 G+12 W50	HF20 G+12 FX
FX2 00: No Effect	: ON Mod: VDA EG I-01
[SERIAL] C Pan = L	D Pan = R



37: Parametric EQは3バンドのパラメトリック・イコライザーで、低域、中域、高域の成分それぞれについてのカットオフ(中心)周波数とゲイン設定を設定できます。



LF (ロー・フリークエンシー)

[0...29]

低域フィルターのカットオフ周波数を設定します。値が大きくなるほどカットオフ周波数が高くなります。

G (ロー・ゲイン)

[-12dB...+12dB]

LFパラメータで設定したカットオフ・ポイントより下の周波数を低域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。

M (ミドル・フリークエンシー)

[0...99]

中域フィルターのカットオフ周波数を設定します。値が大きくなるほど中心周波数が高くなります。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

G (ミドル・ゲイン)

[-12dB...+12dB]

Mパラメータで設定した周波数を中域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。

W (ミドル・ウィズス)

[0...99]

中域フィルターで影響を受けるバンド幅を調節します。値が大きいほどフィルターでブーストまたはカットされる周波数域が広がります。

HF (ハイ・フリークエンシー)**[0...29]**

高域フィルターのカットオフ周波数を設定します。値が大きくなるほどカットオフ周波数が高くなります。

G (ハイ・ゲイン)**[-12dB... +12dB]**

HFパラメータで設定したカットオフ・ポイントより上の周波数を高域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとイコライズされた音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

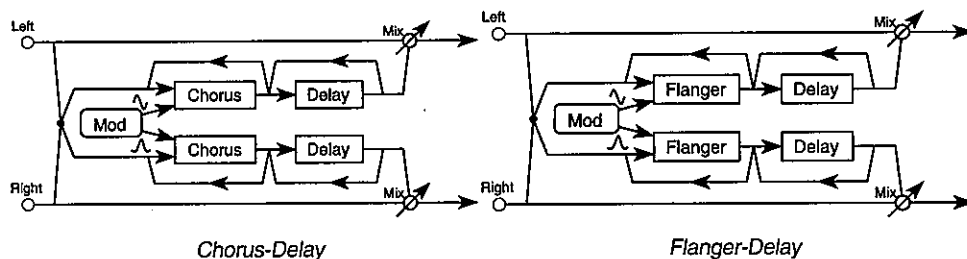
Chorused or Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)

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。特にソコ楽器に使うと効果的です。

PROG	A11	8:EFFEKT	Effect Type
FX1	38:Chorus-Delay	:ON	Mod:UDA EG I+07 T11 F+10 S30 M50 T054 F-10 +70:30
FX2	39:Flanger-Delay	:ON	Mod:UDA EG I-01 T00 F-90 S10 M50 T200 F+60 +50:50
[SERIAL] C Pan = L D Pan = R			
A B C D E F G H			

38:Chorus-Delayはコーラスとディレイが直列につながっています。39:Flanger-Delayは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オドラチュア・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。

このエフェクトはどちらのチャンネルも入力信号をイコライズしません。



T (ディレイ・タイム)

[0ミリ秒...50ミリ秒]

コーラスとフランジャー・エフェクトのディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。

F (フィードバック)

[-99%...+99%]

フランジャー入力に戻るフィードバックの量を設定します。この数値が大きくなるほど、フランジャー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となります。

S (モジュレーション・スピード)

[1...99]

コーラスまたはフランジャーのディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きいとオシレーションも速くなります。

M (モジュレーション・デプス)

[0...99]

LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかという変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果またはフランジャー効果がなくなります。

T (ディレイ・タイム)

[0ミリ秒...500ミリ秒]

ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。

F(フィードバック)

[-99%...+99%]

ディレイ・フィードバックの量、つまりディレイ入力に戻るディレイ信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

コーラスまたはフランジャー・エフェクトと、ディレイ・エフェクトの両方に対して、生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラスまたはフランジのかかったエコー音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってこのパラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

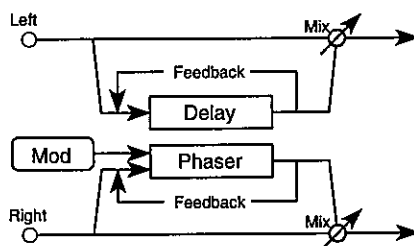
Delay & Reverb (ディレイ& リバーブ)

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。たとえば、片方のチャンネルでソロ・ギターやリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでその他の楽器音にリバーブをかけるという使い方ができます。

PROG A11 8: EFFECT		Effect Type
FX1 40:Delay/Hall	:ON	Mod:UDA EG I+07 T250 F+50 HD10 70:30 3.5 P055 HD40 60:40
FX2 41:Delay/Room	:ON	Mod:UDA EG I-01 T250 F+50 HD10 70:30 1.5 P030 HD30 60:40
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---

iiにはディレイとリバーブを並列に配置したエフェクトが2種類あります。40:Delay/Hallはディレイとホール・リバーブを組み合わせたものです。41:Delay/Roomはディレイとルーム・リバーブを組み合わせています。これらのエフェクトはどちらのチャンネルも入力信号をイコライズしません。



演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとリバーブの両エフェクトの DRY:FX バランス・パラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

T (ディレイ・タイム) [0ミリ秒...500ミリ秒]

ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。

F (フィードバック) [-99%...+99%]

フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。

HD (ハイ・ダンプ) [0%...99%]

ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。

ドライ:エフェクト・バランス [DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

リバーブ・タイム **[可変]**

残響が消えていく時間を設定します。ホール系のリバーブには0.2秒から9.9秒、ルーム系リバーブには0.2秒から4.9秒を設定できます。

P (プリ・ディレイ) **[0ミリ秒...200ミリ秒]**

このパラメータは、ダイレクト音からリバーブの初期反射音が始まるまでのディレイを設定します。値が大きくなると残響がはつきりし、エコーのような音になります。

HD (ハイ・ダンプ) **[0%...99%]**

残響音の高域成分が減衰する割合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。

ドライ:エフェクト・バランス **[DRY, 99:1...1:99, FX]**

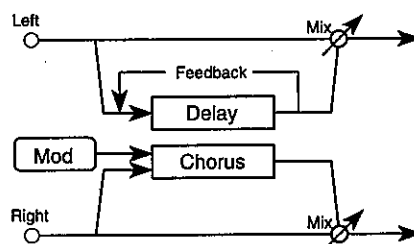
生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

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。たとえば、片方のチャンネルでソロ・ギターやリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでエレクトリック・ピアノにコーラスをかけるという使い方ができます。

PROG	A11	8:EFFE	Effect Type					
FX1	42:Delay/Chorus	:ON	Mod:UDA EG I+07 T250 F+50 HD10 70:30 0.30 M60 TRI 60:40					
FX2	00:No Effect	:ON	Mod:UDA EG I-01					
[SERIAL]	C Pan =	L	D Pan = R					
	A	B	C	D	E	F	G	H

42:Delay/Chorusはモノ・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。このエフェクトはどちらのチャンネルも入力信号をイコライズしません。



演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとコーラスの両エフェクトの DRY:FX バランス・パラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

T (ディレイ・タイム)

[0ミリ秒...500ミリ秒]

ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。

F (フィードバック)

[-99%...+99%]

フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。

HD (ハイ・ダンブ)

[0%...99%]

ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

モジュレーション・スピード

[0.03Hz...30Hz]

コーラスのディレイを変調するLFOの速さを設定します。標準的なコーラス効果には、低い値 (1Hz前後) で十分です。

M (モジュレーション・デプス)**[0...99]**

コーラスの変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目だつようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。

LFO波形**[SIN, TRI]**

LFOがディレイ・タイムに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波 (SIN) と三角波 (TRI) の選択肢があります。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

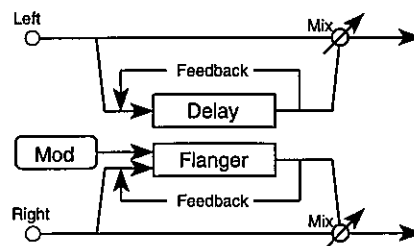
生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

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。たとえば、片方のチャンネルでソロ・ギターやリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでリズム・ギターとドラムにフランジャーをかけるという使い方ができます。

PROG A11 8: EFFECT		Effect Type					
FX1 43: Delay/Flanger	: ON	Mod: VDA EG I+07 T250 F+50 HD10 70:30 0.18 M70 F-75 40:60					
FX2 00: No Effect	: ON	Mod: VDA EG I-01					
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R					
A	B	C	D	E	F	G	H

43:Delay/Flangerはモノ・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。このエフェクトはどちらのチャンネルも入力信号をイコライズしません。



演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとフランジャーの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

T (ディレイ・タイム)

[0ミリ秒...500ミリ秒]

ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。

F (フィードバック)

[-99%...+99%]

フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。

HD (ハイ・ダンプ)

[0%...99%]

ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

モジュレーション・スピード [0.03Hz...30Hz]

フランジャーのディレイを変調するLFOの速さを設定します。標準的なフランジャー効果には、低い値(0.18Hz前後)で十分です。

M(モジュレーション・デプス) [0...99]

フランジャーの変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフランジャー効果がなくなります。

F(フィードバック) [-99%...+99%]

フランジャー入力に戻るフィードバックの量を設定します。この数値が大きくなるほど、フランジャー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクト音の音程を1オクターブ下げます。

ドライ:エフェクト・バランス [DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフランジャー効果のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

Delay & Distortion (ディレイ&ディ ストーション)

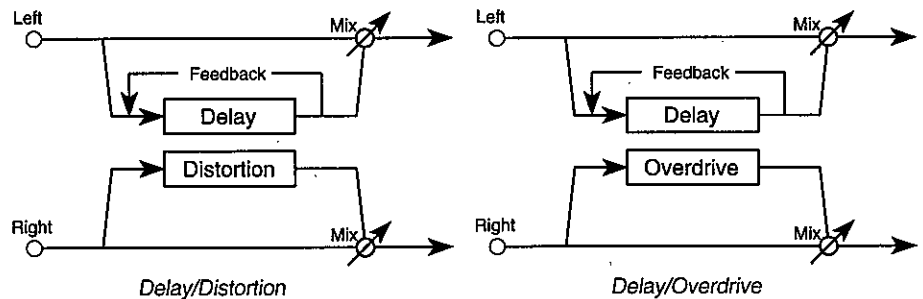
このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ディストーションまたはオーバードライブを並列に組み合わせたものです。たとえば、片方のチャンネルでリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでギターにディストーションをかけるという使い方ができます。

PROG A11 8: EFFECT		Effect Type	
FX1 44: Delay/Dist	:ON Mod:UDA EG I+07	T250 F+40	60:40 D111 HS50 R75 DL05
FX2 45: Delay/Overdrv	:ON Mod:UDA EG I-01	T250 F+40	60:40 D050 HS90 R00 DL15
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R	

A	B	C	D	E	F	G	H

*i*にはディレイとディストーション・ユニットを配置するエフェクトが2種類あります。44:Delay/Distはディレイとディストーションを組み合わせたもの、45:Delay/Overdrvは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。

これらのエフェクトはどちらのチャンネルも入力信号をイコライズしません。



演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってパラメータをコントロールすることができます。

T (ディレイ・タイム) [0ミリ秒...500ミリ秒]

ディレイの基本的なディレイの長さを設定します。

F (フィードバック) [-99%...+99%]

フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。

ドライ:エフェクト・バランス [DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

D (ドライブ) [1...111]

ディストーション効果の深さを設定します。値が大きいほどディストーションのレベルが上がります。

HS (ホット・スポット)**[1...99]**

ワウ・フィルターがかけられる中心周波数を設定します。値が大きいほどワウ周波数が高くなります。

R (レゾナンス)**[0...99]**

ワウ・フィルターによって加わるレゾナンスの量を設定します。値が大きいほどワウ効果の深さが大きくなります。

DL (ディストーション・レベル)**[1...99]**

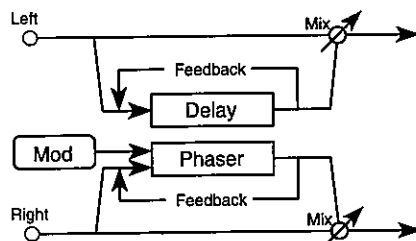
歪みのかかった音の出力レベルを設定します。値が大きいほど歪みが大きくなります。0に設定するとディストーション効果はなくなります。

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。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エレキ・ギターにフェイザーをかけるという使い方ができます。

PROG A11 8: EFFECT		▶Effect Type					
FX1	48: Delay/Phaser	: ON Mod: UDA EG I+07 T250 F+50 HD10 70:30 0.69 M60 F-75 25:75					
FX2	00: No Effect	: ON Mod: UDA EG I-01					
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R					
A	B	C	D	E	F	G	H

46: Delay/Phaserはモノ・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。このエフェクトはどちらのチャンネルも入力信号をイコライズしません。



演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとフェイザーの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。(ダイナミック・モジュレーションについての説明は、本書7-4ページをお読みください。)

T (ディレイ・タイム) [0ミリ秒...500ミリ秒]

ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。

F (フィードバック) [-99%...+99%]

フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転します。

HD (ハイ・ダンプ) [0%...99%]

ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。

ドライ:エフェクト・バランス [DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

モジュレーション・スピード [0.3Hz...30Hz]

入力信号の位相を変調するLFOの速さを設定します。値が大きいほどスピードも速くなります。

M (モジュレーション・デプス)**[0...99]**

位相を変調する深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目だつようになります。0に設定するとフェイザー効果がなくなります。

F (フィードバック)**[-99%...+99%]**

フィードバックの量、つまりフェイザー入力に戻るディレイ信号の量を設定します。この数値が大きくなるほど、フェイザー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクトのレゾナンスも増大します。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフェイザー効果のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

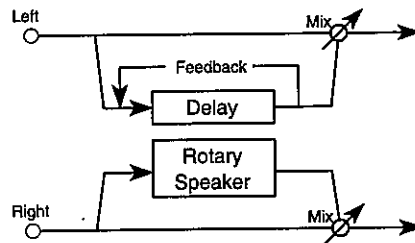
Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)

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。たとえば、片方のチャンネルでソロ・ギターやリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでオルガンのサウンドにロータリー・スピーカーをかけるという使い方ができます。

PROG A11 8: EFFECT		Effect Type	
FX1 47: Delay/Rotary	: ON	Mod: VDA EG I+07	
T250 F+40	60:40	AC04 S25 F70	30:70
FX2 00: No Effect	: ON	Mod: VDA EG I-01	
[SERIAL]	C Pan = L	D Pan = R	
A	B	C	D E F G H

iiにはディレイとロータリー・スピーカーを並列で配置するエフェクト47:Delay/Rotaryがあります。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 Speakr)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。

このエフェクトはどちらのチャンネルも入力信号をイコライズしません。



演奏中にダイナミック・モジュレーションで高速、低速の切り替えができます。切り替えるコントローラは、コンティニユアス・コントローラではなくスイッチ・タイプの切り替え式コントローラを使います。つまり、コントローラを速く動かしても回転速度はそれには追従せずサウンドには影響ありません。回転速度は、コントローラを動かす速さとは無関係に、AC(アクセラレーション)パラメータで設定した加速度に従って新しい速度に切り替わります。

T(ディレイ・タイム)

[0ミリ秒...500ミリ秒]

ディレイの基本的なディレイの長さを設定します。

F(フィードバック)

[-99%...+99%]

フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。

ドライ:エフェクト・バランス

[DRY, 99:1...1:99, FX]

生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

AC (アクセラレーション)**[1...15]**

ダイナミック・モジュレーションで回転速度を切り替えたときに、低速から高速まで加速する(または高速から低速へ減速する)までの時間を設定します。値が大きくなるほど加速、減速が速くなります。

S (スロー・スピード)**[1...99]**

LFOを低速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。

F (ファスト・スピード)**[1...99]**

LFOを高速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。

ドライ:エフェクト・バランス**[DRY, 99:1...1:99, FX]**

生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとロータリー・スピーカー・エフェクトのかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

エフェクト・プレースメント

エフェクト画面の最下行のパラメータで、エフェクト・プレースメントとエフェクト・チャンネルCとDからの出力のパン(またはレベル)を設定します。この設定によって、2系統のプロセッサがどのように*i1*のサウンドに影響を与えるかが決まります。

PROG A11 8:EFFECT		Effect Type	
FX1	IS:Chorus 1	:ON	Mod:VDA EG I+07
	T002 S0.15 M65	TRI	L+08 H+02 +80:20
FX2	01:Hall	:ON	Mod:VDA EG I-01
	2.3 P060 E62	HD30	L+00 H+00 +79:21
[SERIAL]	C Pan =	L	D Pan = R

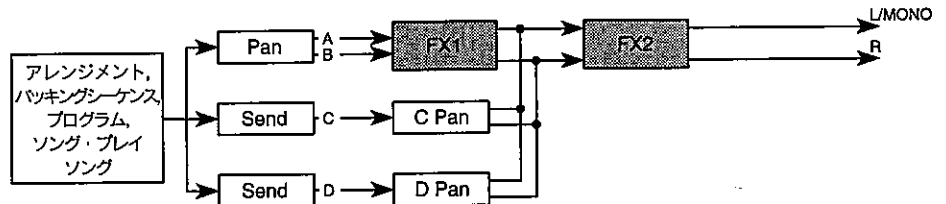
A	B	C	D	E	F	G	H

カーソルを画面最下行に移動すると、エフェクトの接続を表したグラフが現れます。このグラフをキャンセルするには、カーソルを別の行に移動してください。

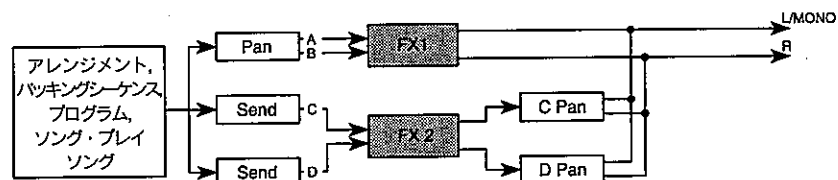
エフェクト・プレースメント

アレンジメント、バックキング・シーケンス、プログラム、ソング・プレイ、ソングなどにエフェクトをかける2系統のシグナル・プロセッサの組合せを指定します。4種類の組合せ:Serial, Parallel 1, Parallel 2, Parallel 3があります。

この設定によって、4つの入力チャンネルからエフェクト部に入る信号に、さまざまな配列でエフェクトがかかります。ステレオ・チャンネル(AとB)のレベルは、エディットを行っているアレンジメント、バックキング・シーケンス、プログラム、ソング・プレイ、ソングのパンポット・パラメータで設定します。独立チャンネル(CとD)のレベルは以下に説明するC Pan、D Panパラメータ(またはFX1レベル、FX2レベル)パラメータで設定します。

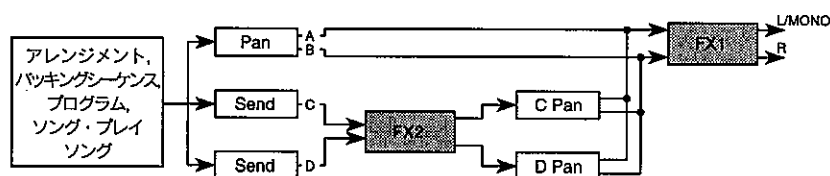


Serial設定では、チャンネルAとBに対しシグナル・プロセッサFX1およびFX2がこの順序でかかります。チャンネルCとDに入る信号はFX1の後で、(C Pan/パラメータとD Pan/パラメータのステレオ・ポジション設定で)ミックスされるため、FX2だけがかかることとなります。このため、特定の音にFX1をかけないでおくことができます。

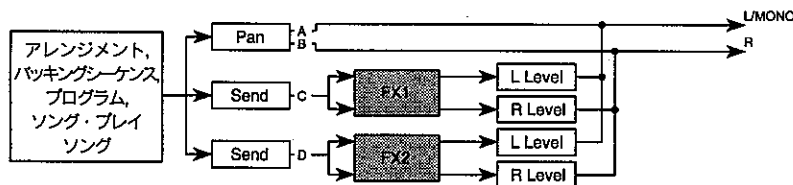


Parallel 1の設定にすると、FX1がチャンネルA,Bに、FX2がチャンネルC,Dにかかり、C Pan/パラメータとD Pan/パラメータでチャンネルCとDのステレオ・ポジションを設定した後、2つのプロセッサからの信号を最終出力としてミックスします。

この設定は2つのステレオ・エフェクトを2本のステレオ・チャンネルにかけたいときに便利です。この場合は、アレンジメント、バックキング・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラム等のEffect Send Level CおよびDのパラメータを使ってFX2が処理するサウンドのステレオ・ポジションを設定し、次にC Pan/パラメータとD Pan/パラメータをL、Rにそれぞれ設定します。



Parallel 2の設定は、Serialプレースメントの逆と言えます。FX2をチャンネルCとDにかけ、C PanパラメータとD Panパラメータでこのチャンネルのステレオ・ポジションを設定した後、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ドライ信号とミックスします。最後にこのミックス信号がFX1で処理されて最終的に出力されます。



Parallel 3はFX1がチャンネルCに、FX2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。この設定は、エフェクトのかかっていないドライなサウンドのレベルをまず設定してその後でマニュアルでエフェクトをミックスするという、標準的なオーディオ・ミキサーのエフェクト・センド/リターン経路をシミュレートする時に使えます。

この場合、DRY:FXバランスのパラメータは両プロセッサともFXに設定して、チャンネルCとDの出力信号に完全にエフェクトがかかるようにします。次にFX1レベル・パラメータとFX2レベル・パラメータを使って左右チャンネルのドライ信号に好きなだけエフェクトを加えます。そして最後にアレンジメント、バックアップ・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラムのEffect Send Level C、Dパラメータを使って、各サウンドにかけるエフェクトの量を調整します。

C Pan (Cパン)

[L, 99:1...1:99, R, OFF]

このパラメータはSerial, Parallel 1, Parallel 2のいずれかをエフェクト・プレースメントとして選んだときに表示され、チャンネルCから出力される信号の音像の定位を設定します。(エディット中のアレンジメント、バックアップ・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラムのEffect Send Level Cを使ってこのチャンネルに信号を割り当てることができます。)

このパラメータでLを選ぶと、信号は左いっぱいまで振られ、Rに設定すると右いっぱいになります。数値設定は、ステレオ音像の定位をパーセントで表したものです。OFFに設定するとチャンネルCの信号はオフとなります。

D Pan (Dパン)

[L, 99:1...1:99, R, OFF]

このパラメータはSerial, Parallel 1, Parallel 2のいずれかをエフェクト・プレースメントとして選んだときに表示され、チャンネルDから出力される信号の音像の定位を設定します。(エディット中のアレンジメント、バックアップ・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラムのEffect Send Level Dを使ってこのチャンネルに信号を割り当てることができます。)

内容は上記のC Panパラメータと同様です。

L, R (FX1レベル)**[0...9]**

このパラメータはエフェクト・プレースメントとして *Parallel 3* を選んだときにのみ表示されます。FX1からチャンネルA、Bに入る信号のレベルを設定します。(エディット中のアレンジメント、バックアップ・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラムのEffect Send Level Cを使ってFX1に信号を割り当てることができます。)

値が大きくなるほどチャンネルA、Bに入る信号のレベルも大きくなります。0に設定するとその信号はオフになります。

L, R (FX2レベル)**[0...9]**

このパラメータもエフェクト・プレースメントとして *Parallel 3* を選んだときにのみ表示されます。FX2からチャンネルA、Bに入る信号のレベルを設定します。(エディット中のアレンジメント、バックアップ・シーケンス、ソング・プレイ、ソング、プログラムのEffect Send Level Dを使ってFX2に信号を割り当てることができます。)

値が大きくなるほどチャンネルA、Bに入る信号のレベルも大きくなります。0に設定するとその信号はオフになります。

第8章

Global (グローバル・モード)

Globalモードでは、**ii**の機能全体に関係する数々の設定を行います。これには、サウンド・ホールド設定、キーボード・チューニング・パラメータ、スピーカーのオン/オフ、接続したフットペダルやフットスイッチに**ii**が応答するためのフットペダルや外部コントローラの設定、MIDI情報の送受信をコントロールするMIDIパラメータがあります。

また、2種類のユーザー・ドラム・キットのエディットもここでを行います。ドラム音を各鍵盤に割り当て、音程や音量、ステレオ音像の定位を場面に応じて調整します。ユーザー・キットを並べ変えたり初期化したりして、エディットを簡単にしたり、ユーザー・ドラム・キットを工場出荷時の状態に戻すためにROMからデータをロードしたりすることもできます。

更に、**Global**モードには、**ii**のメモリにスタイルカードからデータをロードしたり、**ii**からバルク・データ・ダンプをMIDI機器に送信する機能もあります。

各種パラメータと機能は、次頁の一覧表のように9のページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えは**PAGE+**キー、**PAGE-**キーを使います。または、**GLOBAL**キーを押しながら、進みたいページ画面・番号に相当する上段の**DATA ENTRY**キーを押します。

パラメータのエディット方法とユーティリティ機能の使い方については、プレイヤーズ・ガイドの第3章をお読みください。一部の機能については、その手順を、アプリケーション・ガイドの第6章で説明しています。

プログラム・データやアレンジメント・データと違って、**Global**モードの設定を記憶させるのに、特別な操作は必要ありません。例外としては、本書8-5ページで説明する*Xpose Pos*パラメータと、本書8-6ページの*Local Control*、*Clock Source*と、本書8-15ページで説明する*Speaker*パラメータ各パラメータがありますが、それ以外は電源を切った後でも**Global**モードの設定は記憶されています。

また、本書9-8ページで説明する*Save All Data*または*Save All Program*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。本書9-3ページで説明する*Load All Program*機能を使えば、グローバル・データをすべて再ロードすることができます。

Globalモード の機能

この表はiiのGlobal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	タイトル	内 容	本書の該当ページ
1	GLOBAL PARAM	サウンド・ホールド設定	8-3~8-4
		マスター・チューニングとMIDIコンフィグレーション	8-5~8-6
		MIDIチャンネル設定	8-7~8-8
		MIDIデータ・フィルター	8-9
2	GLOBAL PARAMETERS2	フットペダル設定	8-10~8-12
		レスポンス・カーブとメモリ・プロテクト	8-13~8-14
3	EC5 EXTERNAL CONTRLLER	EC5フット・コントローラ設定	8-15~8-16
4	SCALE	メイン/サブ/ユーザー・スケール設定	8-17~8-18
5	USER KIT 1	ユーザー・キット1のパラメータ	8-19~8-21
6	USER KIT2	ユーザー・キット2のパラメータ	同上
7	DRUM KIT UTILITY	1つのドラム・キットをロード	8-22
		ドラム・キットの並べ替え	8-22
		ドラム・キットの初期化	8-23
8	STYLE CARD	全スタイルのロード	8-24
		1つのスタイルのロード	8-24
		スタイルのセーブ	8-24
9	DATA DUMP	プログラムのダンプ	8-25
		ドラム・キットのダンプ	8-25
		グローバルのダンプ	8-25
		ソングのダンプ	8-25
		スタイルのダンプ	8-25
		アレンジメントのダンプ	8-25
		バックイング・シーケンスのダンプ	8-26
		全データのダンプ	8-26

GLOBAL PARAM (グローバル・パラメータ)

MIDIチャンネル・パラメータ
MIDIフィルタ・パラメータ

Globalモード画面の最初には、iiの全体的な機能に関する数々のパラメータが入っています。ii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、MIDI関連パラメータ、アレンジメントやバックিং・シーケンスを演奏するときのサウンド・ホールド機能の役割を決めるパラメータが含まれています。

GLOBAL 1: GLOBAL PARAM							
Sound Hold: OFF							
Master Tune = +00		Xpose Pos: POST-KBD					
Local Control: ON		Clock Source: INT					
Global/Kbd=01		KBD1=01	KBD2=01	Drum=10			
Perc=11	Bass=12	Acc1=13	Acc2=14	Acc3=15			
PROG:ENA		AFTT:ENA		CTRL:ENA		EXCL:DIS	
A	B	C	D	E	F	G	H

画面1行目はサウンド・ホールド機能です。2行目と3行目には、Master Tune, Xpose Pos, Local Control, Clock Sourceの各パラメータがあり、次の項で説明します。4行目と5行目のMIDIチャンネル・パラメータについては、本書8-7ページで説明しています。画面最下行のMIDI Filterパラメータについては、本書8-9ページで説明します。

Sound Hold (サウンド・ホールド) [OFF; LOWER+BASS, ACTUAL VOICING; LOWER+BASS, AUTO VOICING; BASS ONLY]

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

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

このパラメータには4種類の選択肢 (OFF; BASS+LOWER, ACTUAL VOICING; BASS+LOWER, AUTO VOICING; BASS ONLY) があります。

OFFにすると、ベースと低音側のキーボードの音はサステインされません。

BASS+LOWER, ACTUAL VOICING、またはBASS+LOWER, AUTO VOICINGを選ぶと、キーボードの低音側の音がサステインされます(iiの演奏が止まっている時は、ベースの音もサステインされます。)

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

BASS+LOWER, ACTUAL VOICING設定、またはBASS+LOWER, AUTO VOICING設定の場合、ベースと低音側の鍵盤は、LOWERのコード・スキャンング・モードを使用している時のみ発音しますので、ご注意ください。さらに、サウンドをサステインさせるには、Arrangement Playモード画面のページ1でLOWRミュート・ボタンを、必ずONにしてください。

このパラメータをBASS ONLYに設定すると、iiの演奏が止まっている時に、ベースサウンドしかサステインされません。鍵盤の低音側の音は、iiが止まっても演奏していても、サステインされません。コード・スキャンング・モードでLOWER, UPPER, FULLのいずれかを使っている場合は、ベースサウンドはサステインされます。また、Arrangement Playモード画面のページ1にあるLOWRミュート・ボタンの設定に関係なく、サステインされま

コード・ホールド機能をオフ (CHORD HOLDキーのLEDが消灯) にすると、動作は上述とほぼ同じですが、コード・スキャニング対象のキーボード範囲内で鍵盤を押さえている時のみ、サウンド・ホールド効果があります。

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

🔊 サウンド・ホールド機能とバックング・シーケンスについて

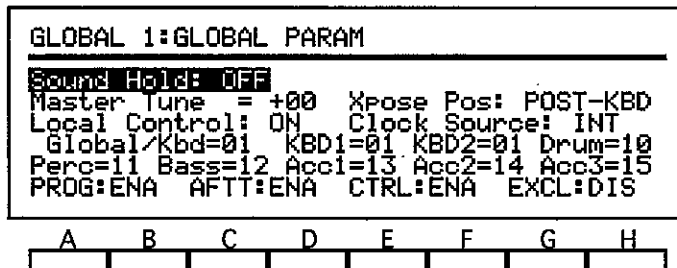
BASS+LOWER, ACTUAL VOICINGまたはBASS+LOWER, AUTO VOICINGを選んでいる時、鍵盤の低音側で弾いた音 (または*ii*が自動的に演奏した音) は、スタンダード・ノート・データとしてバックング・シーケンスのキーボード・トラックに録音されます。バックング・シーケンスを録音した後でSound Hold/パラメータの設定を変更しても、このデータには影響ありません。

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

基本設定

GLOBAL PARAM画面の2、3行目にあるパラメータは、*ii*のチューニングと基本的なMIDI関連の設定を行います。

基本設定



Master Tune (マスター・チューン)

[-50...+50]

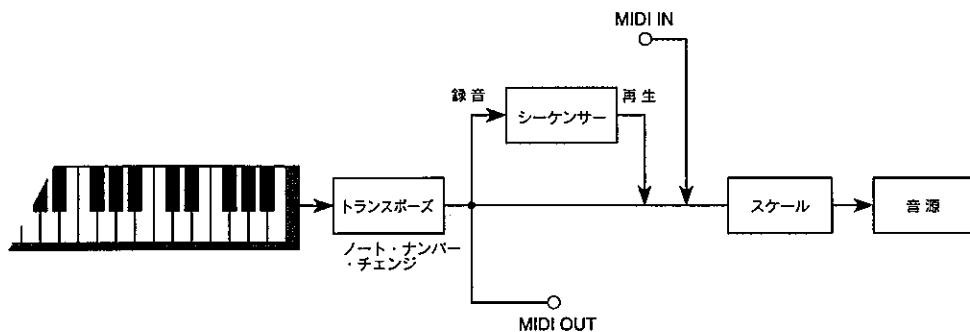
*ii*の全体のピッチを調整します。他の楽器に合わせて、最大50セント(半音の1/2)までチューニングを上下できます。

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。

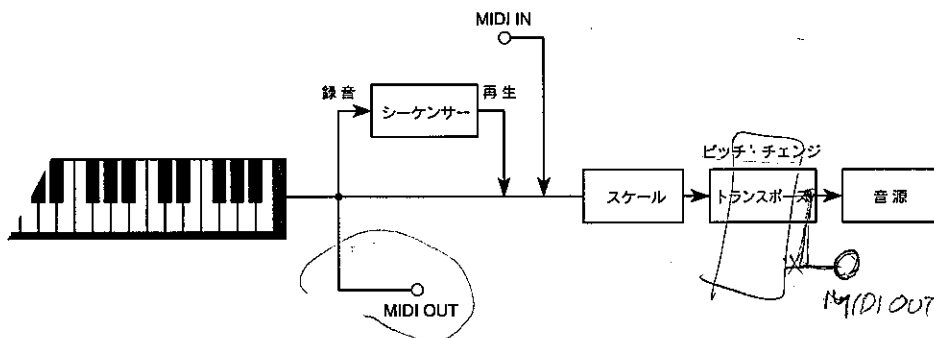
Xpose Pos (トランスポーズ・ポジション)

[POST-KBD, PRE-OSC]

OCTAVEキーとTRANSPOSEキーで設定した値によって、鍵盤上で弾いたノート・データをトランスポーズするのか、ノート・データがMIDI OUT端子から送信される前か後かを指定します。



POST-KBDに設定すると、*ii*は鍵盤から出るノート・データを移調します。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ノート・データが送られます。MIDI IN端子から受信したノート・データはトランスポーズしません。



PRE-OSC設定では、*ii*はノート・データ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端子から出るノート・データはトランスポーズされていません。MIDI IN端子から受信するノート・データは、すべてトランスポーズされます。

☞ Xpose Pos設定とScale設定について

前ページの図でもわかるように、Xpose Pos設定は、本書8-17ページ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ズにも影響します。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。この2つの設定の関係については、アプリケーション・ガイドの8-6ページをお読みください。

Local Control (ローカル・コントロール)

[ON, OFF]

*ii*の音源がローカル・コントローラからのメッセージに応答するかを設定します。

このパラメータをONにすると、*ii*は通常ローカル・コントローラに応答します。(ローカル・コントローラには鍵盤、ジョイスティック、フットペダルが含まれます。)

OFFにすると、音源部分がローカル・コントローラと分離し、コントローラで*ii*の音源を演奏したり、コントローラからのデータを*ii*のシーケンサーに録音できなくなります。また、本体内のミュージック・プロセッサは鍵盤上でのコード・スキャンを行いません。

*ii*の鍵盤を使って他のMIDI機器を操作する場合、*ii*の音源には演奏したノート・データを送信したくないので、このような時にローカル・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。

Clock Source (クロック・ソース)

[INT, EXT]

*ii*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、*ii*は独自のテンポを使います。また、シーケンスを使ったモードの時は必ず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*ii*に同期させることができます。

EXTに設定すると、*ii*は他のシーケンサーから送られたMIDIクロックに同期します。また、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージにも応答します。

EXT設定の時は、*ii*のテンポ設定は無効になります。つまり、*ii*自体のシーケンス・データを演奏できなくなります。外部MIDIシーケンサーを*ii*のMIDI IN端子に接続してなければ、EXTには設定しないでください。

電源を入れた時には、常にINT設定が選ばれます。

MIDIチャンネル

MIDIチャンネルに関するパラメータは9つあり、MIDIメッセージを送受信する*iI*のチャンネルを選ぶことができます。*iI*と接続した機器とが正しくデータの送受信ができるよう、これらのパラメータを他の機器の設定と合わせることが必要です。

MIDIチャンネル・パラメータ

GLOBAL 1: GLOBAL PARAM								
SCANS: CH:KBD OFF								
Master Tune = +00 Xpose Pos: POST-KBD								
Local Control: ON Clock Source: INT								
Global/Kbd=01 KBD1=01 KBD2=01 Drum=10								
Perc=11 Bass=12 Acc1=13 Acc2=14 Acc3=15								
PROG:ENA AFTT:ENA CTRL:ENA EXCL:DIS								
A	B	C	D	E	F	G	H	

これらの設定は主に**Program**モード、**Arrangement Play**モード、**Backing Sequence**モードに関連しています。**Song**モードで*iI*を演奏すると、*iI*はCH/WINDOWページ画面(本書5-12ページ参照)のMIDIチャンネル・パラメータを使って選択したチャンネルで、ノート情報やプログラム・チェンジ情報などを送受信します。

Global/Kbd

[1...16]

*iI*のグローバルMIDIチャンネルを選択します。通常はチャンネル01に設定されています。*iI*はこのチャンネルを使って、鍵盤上で弾いたノートのMIDIメッセージを送信します。

(**Arrangement Play**モードでは、ここで設定したチャンネルがMIDIデータの受信チャンネルになります。このとき、送信チャンネルは、キーボード・ティンバーKBD1とKBD2に対して、それぞれ下記のKBD1パラメータとKBD2パラメータによって設定されます。また、**Backing Sequence**モードでは、KBD1の送信チャンネルは、このGlobal/Kbdパラメータで設定したチャンネルになります。)

Programモードでは、このチャンネルでノート・メッセージを受信すると、現在選択されているプログラムが発音します。**Arrangement Play**モードと**Backing Sequence**モードでは、キーボード・ティンバー用に選んだプログラムが発音します。

上記のどのモードでも、*iI*はプログラム・チェンジ・メッセージをフィルターする設定になっていなければ、このチャンネルで受信したプログラム・チェンジ・メッセージにตอบสนองして、現在のプログラム選択を変更します。(MIDIフィルター・パラメータについては、本書8-9ページをお読みください。)

システム・エクスクルーシブ・メッセージがフィルターされていなければ、*iI*はこれをGlobal/Kbd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。

Diskモードのページ画面3にあるSave Std MIDI File機能を使って、バッキング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルに変換する時、このパラメータはKBD1データのMIDIチャンネルを設定するのに使用します。(詳細は、本書9-9ページをお読みください。)

KBD1

[1...16]

Arrangement Playモードでは、このチャンネルでノート・メッセージを受信すると、キーボード・ティンバーKBD1のプログラムの音色を演奏します。キーボード・アサイン・モードがシングル、レイヤー、M.DRUMSのいずれかの時に鍵盤を演奏した場合、またはスプリット・モードの時に高音部の鍵盤を弾いた場合、*iI*はこのチャンネルで送信します。

KBD2

[1...16]

Arrangement Playモードでは、このチャンネルでノート・メッセージを受信すると、キーボード・ティンバーKBD2のプログラムの音色を演奏します。スプリット・モードの時に低音部の鍵盤を弾いた場合、*iI*はこのチャンネルで送信します。

他のMIDIチャンネル)

[1...16]

残りの6つのMIDIチャンネル・パラメータは**Arrangement Play**モード、**Edit Style**モード、**Backing Sequence**モードのみに当てはまります。これらは、*iZ*がバックキング・トラックのデータを送信するチャンネルを選びます。通常チャンネル10からチャンネル15までを使います。

これらのモードのいずれかのモードの時、*iZ*は、このチャンネルで受信したノート情報やプログラム・チェンジ・メッセージに応答します。

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

MIDIフィルター

GLOBAL PARAM画面の最下行には送受信するMIDIデータをフィルターするための設定が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*ii*が応答しないようにすることができます。

MIDIフィルター・パラメータ

GLOBAL 1:GLOBAL PARAM							
Sound Hold: OFF							
Master Tune = +00				Xpose Pos: POST-KBD			
Local Control: ON				Clock Source: INT			
Global/Kbd=01		KBD1=01		KBD2=01		Drum=10	
Perc=11		Bass=12		Acc1=13		Acc2=14	
Acc3=15		PROG:ENA		AFTT:ENA		CTRL:ENA	
EXCL:DIS							
A	B	C	D	E	F	G	H

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

特定のデータをフィルターするには、該当するパラメータをDISに設定します。この設定で無効となったデータは、録音も送信もされません。ただし、すでにシーケンサーに録音されているデータは、そのまま送信されてしまいますので注意してください。

PROG (プログラム・チェンジ)

[DIS, ENA, NUM]

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。ENA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、DISにすると*ii*はどのチャンネルでもプログラム・チェンジを送受信しません。NUM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。

AFTT (アフタータッチ)

[DIS, ENA]

アフタータッチに対する応答をコントロールします。ENAに設定すると、アフタータッチは通常通り処理されます。DISに設定すると、録音中に*ii*の鍵盤や他のMIDI機器から送られた不要なアフタータッチをフィルターすることができます。また、*ii*自体もアフタータッチ・データを送信しません。

CTRL (コントロール・チェンジ)

[DIS, ENA]

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。ENAに設定すると、メッセージは通常通り処理されます。DISに設定すると、録音中に*ii*の鍵盤や他のMIDI機器から送られた不要なコントロール・チェンジをフィルターすることができます。また、*ii*自体も他の機器にコントロール・チェンジ・メッセージを送信しません。

EXCL (エクスクルーシブ)

[DIS, ENA]

システム・エクスクルーシブ・パラメータ・チェンジ・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、*ii*のプログラム・データのエディットを簡単に行うためのパソコンのソフトなどで使用されます。

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

GLOBAL PARAMETERS2 (グローバル・ パラメータ2)

アサインابل・ペダル・パラメータ
レスポンス・カーブ設定
メモリ・プロテクト設定

Globalモードのページ画面2の最初の3行にあるパラメータを使って、*iI*のリヤ・パネルにあるDAMPER端子、ASSIGN PDL/SW端子に機能を割り当てます。EC5エクスターナル・コントローラを使って*iI*をコントロールする場合はページ画面3で機能を選択してください。(本書8-15ページ参照)

GLOBAL 2:GLOBAL PARAMETERS 2							
Damper Sw Polarity : KORG (-)							
Assignable Pedal 1 : OFF							
Assignable Pedal 2 : OFF							
Curve: Velocity = 5 Aftertouch = 5							
Protect:							
Program:OFF Arrangement:OFF Style:OFF							
A	B	C	D	E	F	G	H

この画面には、ベロシティとアフタータッチに対する*iI*の鍵盤の応答を調整するカーブ・パラメータ、プログラム、スタイル、アレンジメント・データが誤って消去されないように保護するプロテクト・パラメータも入っています。これらのパラメータについては、次の項で説明します。

Damper Sw Polarity (ダンパー・スイッチ極性)

[REVERSE (+), KORG (-)]

*iI*のリヤ・パネルにあるDAMPER端子にフットスイッチを接続すると、サステイン・ペダルとして使用することができます。弾いた鍵盤を離す前にこのスイッチを押すと、その後鍵盤を離しても音が持続します。

このパラメータは、お使いのフットスイッチの極性に合うように設定してください。DS-1、PS-1などのコルグのフットスイッチはほとんど通常オープン式の極性になっています。これらのペダルのいずれかをお使いの場合は、KORG(-)を選んでください。

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

ダンパー・ペダルとしてコルグPS-2のペダルの一つをお使いの場合は、各ペダルの右ジャックはKORG(-)、左ジャックはREVERSE(+)を設定してください。ペダルの極性がわからない場合は、どちらかの設定で使用してみて、ペダルを踏んでいない時に音が持続するような場合は、もう一方の設定に切り替えてください。

専用スタンド(ST-i1)をご使用になるときは、KORG(-)を設定してください。またこの場合、リヤ・パネルのDAMPER端子は使用しないでください。

Assignable Pedal 1/2 (アサインابل・ペダル1/2) [次頁の表参照]

*iI*のリヤ・パネルにあるASSIGN PDL/SW端子にフットスイッチやエクスプレッション・ペダルを接続して、様々な*iI*の機能を操作することができます。ペダルをこの端子のいずれかに接続する場合は、Assignable Peda設定を使って、その機能を設定します。次ページの表から、ペダル機能を選んでください。

フットスイッチ機能表にある機能を使う場合、コルグPS-1など通常オープンの極性を持ったフットスイッチを使います。

エクスプレッション・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EXP-2かXVP-10をおすすめします。

この設定を変える場合は、演奏前に必ず適切なペダルを接続していることを確かめてください。この端子にペダルを接続しないで演奏したい場合は、この設定をOFFにしてください。

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
INTRO/ENDING 1	INTRO/ENDING 1キーと同じ
INTRO/ENDING 2	INTRO/ENDING 2キーと同じ
FILL 1	FILL 1キーと同じ
FILL 2	FILL 2キーと同じ
VARIATION 1	VARIATION 1キーと同じ
VARIATION 2	VARIATION 2キーと同じ
VARIATION 3	VARIATION 3キーと同じ
VARIATION 4	VARIATION 4キーと同じ
CHORD HOLD	CHORD HOLDキーと同じ
BASS INVERSION	BASS INVERSIONキーと同じ
SCALE CHANGE	メイン・スケールとサブ・スケール間の切り替え (本書8-17ページ参照)
ARR/STYLE UP	次のアレンジメント/スタイルを選択
ARR/STYLE DOWN	前のアレンジメント/スタイルを選択
PROGRAM UP	次のプログラムを選択
PROGRAM DOWN	前のプログラムを選択
VARIATION UP	次のバリエーションを選択
VARIATION DOWN	前のバリエーションを選択
PUNCH IN/OUT	パンチ・イン・レコーディング・スイッチ (本書5-7ページ参照)
EFFECT 1 ON/OFF	FX1スイッチ・パラメータ (本書7-3ページ参照)
EFFECT 2 ON/OFF	FX2スイッチ・パラメータ (本書7-3ページ参照)
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

エクスプレッション・ペダル機能

設 定	機 能
VOLUME	プログラムまたは選択トラックの標準ボリューム
EXPRESSION	プログラムまたは選択トラックの相対ボリューム
VDF CUTOFF	VDFカットオフ周波数 (明るさ)
EFFECT CONTROL	エフェクトのダイナミック・モジュレーション
DATA ENTRY	パラメータ値の入力 (VALUEダイアルと同じ)

レスポンス・カーブとメモリ・プロテクト

Globalモードのページ画面2のアサインابل・ペダル・パラメータのあとにある1組のレスポンス・カーブ・パラメータは、演奏タッチ(キー・ベロシティとアフタータッチ)に対する*i1*の応答内容を調整します。また、最下行のパラメータは、プログラム、スタイル、アレンジメントなどのデータを誤って削除してしまわないように保護します。

レスポンス・カーブ設定
メモリ・プロテクト設定

GLOBAL 2: GLOBAL PARAMETERS 2	
Damper Sw Polarity :	ORG (-)
Assignable Pedal 1 :	OFF
Assignable Pedal 2 :	OFF
Curve:	Velocity = 5 Aftertouch = 5
Protect:	
Program:	OFF Arrangement: OFF Style: OFF

A	B	C	D	E	F	G	H

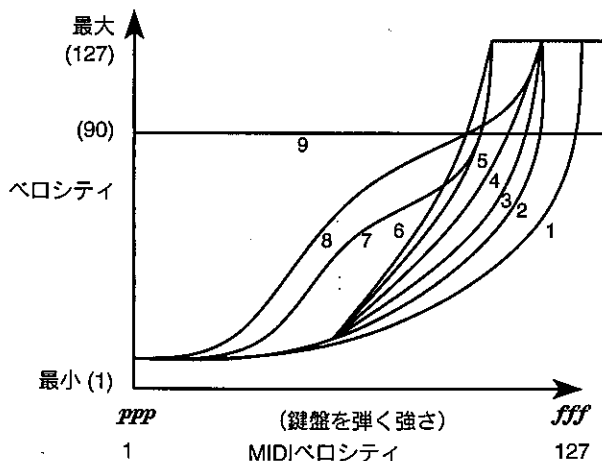
このページで選んだレスポンス・カーブは、鍵盤を弾く強さやアフタータッチなどの演奏タッチに対する、*i1*のキーボードのレスポンスを調整します。調整を行うと、キーボードが*i1*の音源に送りMIDI OUT端子から送出するデータにも影響が及びます。ただし、MIDI IN端子から入るデータには関係ありません。

Curve: Velocity (カーブ : ベロシティ)

[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*i1*の演奏に影響を与えます。

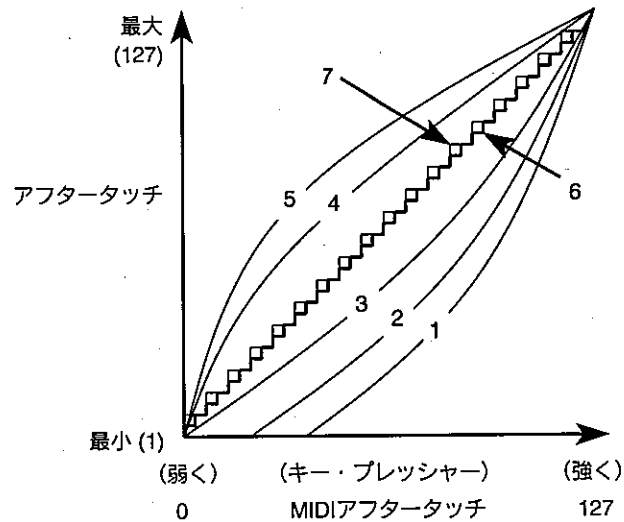
このパラメータを9にすると、鍵盤から演奏した音が、実際に弾く強さに関係なくベロシティ90で発音します。この設定は、*i1*のベロシティ感度をオフにする時に便利です。ただし、これは外部から送信されたMIDIノート・ベロシティに対する*i1*の感度には影響ありません。



Curve: Aftertouch (カーブ : アフタータッチ)

[1...8]

8種類の曲線から1つ選んで、キー・プレッシャーがプログラムの音量、音色、ピッチに与える効果を変化させます。カーブ8は下の図に入っていますが、アフタータッチに不規則な変化を与えるもので、特殊効果に使うことができます。



プロテクト

[OFF, ON]

このページ画面最下行の3つのパラメータを使って、*ii*の内部データが誤って消えてしまわないように保護します。

パラメータ	保護するデータ
Program	バンクDの全ユーザー・プログラム
	ドラム・プログラムDr17とDr18
Arrangement	全アレンジメント
Style	ユーザー・スタイルU11~U24

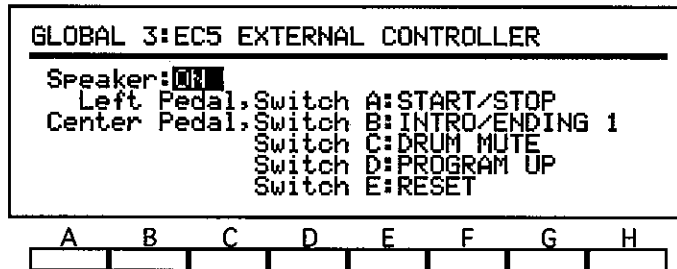
いずれかのパラメータをONにすると、それに対応するメモリ内のデータは上書きされません。このため、ライト・プログラム(本書6-33ページ)やライト・アレンジメント(本書1-17ページ)、**Edit Style**モードでの録音やエディット機能などは使えなくなります。

更に、ONに設定すると、スタイルカードや工場出荷時のデータROM、ディスクからデータをロードできなくなります。メモリ・プロテクトされた部分へデータをロードしようとすると、*ii*はデータを受け付けないというメッセージを表示します。

また、他のMIDI機器からメモリ・プロテクトされた部分へのデータのダンプも無視します。

EC5 EXTERNAL CONTROLLER (EC5エクスターナル・コントローラ)

Globalモードのページ画面3にあるパラメータを使って、*i1*の内蔵スピーカーをミュートしたり、リアパネルのEC5端子に接続したEC5エクスターナル・コントローラ・ペダルに機能を割り当てたりします。ダンパー・ペダルまたはアサイナブル・フット・コントローラを使用する場合は、ページ画面2のパラメータを使ってください(本書8-10ページ参照)。



EC5エクスターナル・コントローラは5つのフットスイッチから構成されるオプションのコントロール装置で、コルグが特に*i1*などの*i*シリーズで使用できるよう用意したものです。この画面のパラメータを設定する前に、必ずEC5をEC5端子に接続してください。(EC5に関する説明は、プレイヤーズ・ガイドの1-2ページをお読みください。)

Speaker (スピーカー)

[MUTE, ON]

*i1*の内蔵スピーカーをミュートするパラメータです。外部のスピーカー・システムを接続するときなどに設定しなおしてください。電源をオンにした時は、常にこのパラメータはONにセットされます。

Left Pedal, Switch A; Center Pedal, Switch B; Switch C...E (レフト・ペダル、スイッチA、センター・ペダル、スイッチB、スイッチC...E)

この5つのパラメータは、EC5エクスターナル・コントローラの各ペダル、または専用スタンドST-i1の左と中央のペダルに機能を割り当てます。Left PedalとSwitch Aは同じ設定を使います。同様にCenter PedalとSwitch Bも同じ設定が適用されます。下記の表でペダル機能を選んでください。

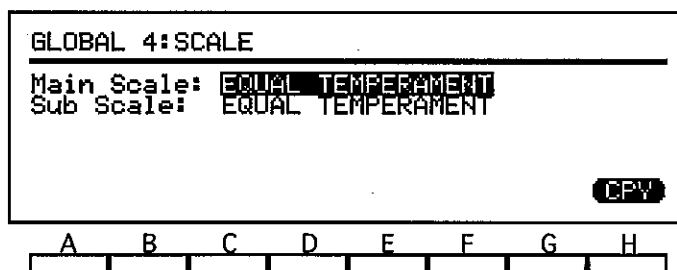
フットスイッチ機能

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
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

設 定	機 能
CHORD HOLD	CHORD HOLDキーと同じ
BASS INVERSION	BASS INVERSIONキーと同じ
SCALE CHANGE	メイン・スケールとサブ・スケール間の切り替え
ARR/STYLE UP	次のアレンジメント/スタイルを選択
ARR/STYLE DOWN	前のアレンジメント/スタイルを選択
PROGRAM UP	次のプログラムを選択
PROGRAM DOWN	前のプログラムを選択
VARIATION UP	次のバリエーションを選択
VARIATION DOWN	前のバリエーションを選択
PUNCH IN/OUT	パンチ・イン・レコーディング・スイッチ
EFFECT 1 ON/OFF	FX1スイッチ・パラメータ
EFFECT 2 ON/OFF	FX2スイッチ・パラメータ
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

SCALE (スケール)

Globalモードのページ画面4の左にある2つのパラメータは、ii本体内の音源の基本チューニング音律を指定します。メイン/サブ・スケールを選択し、フットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラ、あるいはMIDIでこれを切り替えます。



選んだ音調で演奏するためにii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iiではご自分のスケールを作ることができます。スケール設定のいずれかにUSER SCALEを選択すると、iiは各キーのチューニングを調整するために使用できる鍵盤の図を表示します。

Main Scale (メイン・スケール)

メイン・スケールにどの音律を使用するかを選択します。

EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2以外の設定にすると、その設定の右にキー・パラメータが表示されるので、そこでその音律の主調和音のキーを選ぶことができます。

EQUAL TEMPERAMENT (等分平均律) は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) は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) は、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) は、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) はアラビア音楽の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(ド)に、rast re/bayati miにはD(レ)、rast fa/bayati solにはF(ファ)、rast sol/bayati laにはG(ソ)、rast si b/bayati dolにはA#(ラ#)を設定してください。

PYTHAGOREAN (ピュタゴラス音階) は古代ギリシャの音律で、メロディー演奏に効果的です。WERKMEISTERはバロック期後半に用いられた平均律です。KIRNBERGERは18世紀に作られたハーブシコードの音律です。

SLENDROとPELOGIは、1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(ド、レ、ファ、ソ、ラ)の各鍵を使用し、後者にはキー・パラメータがC(ド)に設定されている時に、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)を選ぶと、各音程を±50セントの範囲で調整できます。ユーザー・スケール・パラメータについては次の説明をお読みください。

☞ 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。これらの設定の関係については、アプリケーション・ガイドの8-6ページをお読みください。

Sub Scale (サブ・スケール)

もう一つの音律を選択します。EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2以外の設定を選ぶと、*i*はその設定の右にキー・パラメータを表示するので、そこでその音律の主調和音のキーを選ぶことができます。

サブ・スケール設定の詳細は、前述のメイン・スケール・パラメータと同じです。

☞ メイン・スケールとサブ・スケールの切り替え

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

フットスイッチを使うには、アサインابل・ペダル・パラメータをSCALE CHANGEに設定してください(本書8-10ページ参照)。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8-15ページ参照)

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

キー

[C...B]

EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2以外の音階を選ぶと、上述したメイン・スケール、サブ・スケールのパラメータの横にキー・パラメータが表示されます。このパラメータを使って、選んだばかりの音律の主調和音のキーを選択します。

ユーザー・スケール

[-50... +50]

スケール設定のどちらかにUSER SCALEを選ぶと、*i*は各キーのチューニングを調整できる鍵盤の図を表示します。

独自の音律を作りたい場合は、カーソルをこの図の12の鍵盤の中に移動し、適宜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。

☞ プリセット・スケールから簡単にバリエーションを作る方法

プリセット・スケールのいずれかを使ってバリエーションを作りたい場合は、メイン・スケールかサブ・スケール・パラメータで音律を選んでから、カーソル・キーHを押すと、そのデータがユーザー・スケールにコピーされます。このユーザー・スケール設定を好きなようにエディットすることができます。

USER KIT (ユーザー・キット)

iiの内蔵メモリには17種類のドラム・キットと2つのユーザー・ドラム・キットが入っており、ドラム・プログラムの基本波形として使用します。ユーザー・ドラム・キットを使ってドラム音を各鍵盤に割り当ててから、それぞれのピッチ、ボリューム、ティケイ、ステレオ音像、エフェクト・センド・レベルを調整することができます。

GLOBAL 5:USER KIT 1		Dance Kick					
インデックス	#00	006	C2	+000	L+60	D+00	---
	#01	036	C#2	+000	L-24	D-82	---
	#02	030	D2	+000	L+51	D+00	---
ドラム・サウンド	#03	094	D#2	+000	L+24	D-57	---
	#04	022	E2	+000	L-09	D+00	---
	#05	060	F2	-074	L+00	D-30	---

A B C D E F G H

ユーザー・キット1のパラメータはGlobalモードのページ画面5にあります。またユーザー・キット2のパラメータはページ画面6にあります。この2つの画面の構成は同じです。各ドラム・キットのパラメータは2つのページ画面に分かれており、カーソル・キーHを押すごとにそれが切り替わります。

GLOBAL 5:USER KIT 1		Dance Kick	
#00	006	C2	Pan=CNT C=1 D=0
#01	036	C#2	Pan=CNT C=4 D=0
#02	030	D2	Pan=CNT C=2 D=0
#03	094	D#2	Pan=L03 C=4 D=0
#04	022	E2	Pan=CNT C=2 D=0
#05	060	F2	Pan=L08 C=2 D=0

A B C D E F G H

ドラム・キットをプログラムの基本波形として選ぶと、iiは、そのプログラムのVDAとVDF設定(第6章参照のこと)を使ってそのキットを演奏します。他のプログラムと同様ドラム・プログラムも、Programモードでの演奏にはそのプログラム自体のエフェクト設定を使い、シーケンスを用いたモードでは演奏トラックのエフェクト設定を使います。

Globalモードでユーザー・ドラム・キットのエディット中に鍵盤を弾くと、Programモードで最後に選んだプログラムのパラメータを使って各インストを発音します。

(インデックス)

[0...59]

エディットするドラム・キットのインストを選びます。

カーソルをインデックスの番号に移動すると、そのインデックスに割り当てられているドラム・サウンドの名前が画面右上に表示されます。(詳しくはドラム・サウンド・パラメータを参照してください。)

CURSOR POSITIONキー▲/▼を使って、インデックス・ナンバーを選びます。また、カーソル・キーAを押したままエディットしたいインストに該当する鍵盤を弾くと、そのインデックス・ナンバーが選ばれます。

ドラム・サウンド

[----, 000...163]

該当するインストが使用するドラム・サウンドを選びます。

164種類のドラム・サウンドから一つずつ各インデックスに割り当てることができます。(付属のパフォーマンス・ノートに、使用できるドラム・サウンドのリストを掲載しました。)割り当て先の鍵盤がそのドラム・サウンドを発音しないようにするには、インデックス・ナンバーを"---"に設定します。この場合は、一つ上の鍵盤のドラム・サウンドを演奏します。

カーソルをこのパラメータに移動すると、割り当てられているドラム・サウンドの名前が画面右上に表示されます。インデックスに"—"を設定した場合は、"No Drum Sound"というメッセージが現れます。

キー

[CO...G8]

C0からG8までのキーを、インデックス・パラメータで選んだ60個のインデックス各々に割り当てます。

すでに別のインデックス・ナンバーが割り当てられているキーは、選ぶことができません。ただし、同じドラム・サウンドを発音する複数のインデックスに異なるキーを割り当てることはできます。そして、チューン・パラメータとパン・パラメータを使って、キーそれぞれに異なるピッチまたはパン・ポジションで演奏することも可能です。

インデックスに割り当てられていないキーは、一つ上のキーと同じドラム・サウンドを発音しますが、ピッチはスケール・パラメータで設定された高さになります。この機能を使うと、ドラム・キット内で半音単位の音階を作ることができます。

このパラメータは、カーソル・キーCを押したまま指定したいキーに相当する鍵盤を押して設定することもできます。

☞ ドラム・キットの鍵盤とオクターブ・パラメータ

キー・パラメータは、ドラム・プログラムの標準オクターブ設定8'で対応するインストを演奏する音名を表しています。このため、オクターブ・パラメータを変更すると、発音するノートも上下します。表示されているキーの割り当ても変化し、カーソル・キーAを押したまま鍵盤を弾くと、演奏したいインストと異なるインストが呼び出されます。

このように困らないよう、ユーザー・キットを演奏するプログラムを必ず選び、エディットを始める前に、オクターブ・パラメータを8'に設定してください。

☞ ドラム・キットを鍵盤順に確認する方法

ドラム・キットのインストを鍵盤順に見たい場合は、カーソル・キーAを押しながらHキーを押すと、順に並び変わります。Hは確認を求めた後、キットを並べ変えます。つまり、割り当てられた鍵盤の順に合うように、インデックスのナンバーを変更します。そして、新しい順序でそれが表示されます。

この機能はGlobalモードのページ画面7にあるSort Drum Kit機能と同じです。詳細は、次の項の説明をお読みください。

チューン

[-120...+120]

対応するドラム・サウンドのピッチを調整します。

このパラメータを0にすると、ドラム・サウンドは標準ピッチで発音します。パラメータの値を上下すると、インストのピッチも10セント(半音の1/10)単位で最高1オクターブまで上下します。

L (レベル)

[-99...+99]

対応するインストの出力レベルを調整します。

プラスの値にすると、プログラムのレベル設定に対してインストのボリュームが上がり、マイナスの値にすると、逆に下がります。

D (ディケイ)

[-99...+99]

対応するインストのディケイ・タイムを調整します。

プラスの値にすると、プログラムのVDAEGディケイ・タイム設定に対し、インストのディケイが長くなります。マイナスの値にすると、逆に短くなります。

Exclusive Group (エクスクルーシブ・グループ)

[---, EX1...EX6, SLF]

ポリフォニックではなくモノフォニックで発音するインストのグループを6種類作ります。同じグループに割り当てられたドラム・サウンドはすべて、1つのインストであるかのように演奏されます。たとえば、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットの両方にEX1を設定すると、実際のハイハット・サウンドと同じ様にクローズ・ハイハットがオープン・ハイハットの余韻をカットします。

GLOBAL 5:USER KIT 1								▶Exclusive Group	
#05	060	F2	-074	L+00	D-30	---			
#06	048	F#2	+000	L+20	D+00	EX1			
#07	060	G2	-034	L+10	D-32	---			
#08	050	G#2	+000	L-15	D-86	EX1			
#09	060	A2	+000	L+10	D-34	---			
#10	049	A#2	+000	L-15	D+00	EX1			

A	B	C	D	E	F	G	H

インストが他のインストに影響されずに、それ自体の余韻をカットするSLF設定もあります。クラッシュ・シンバルの音にこれを使うと、弱く演奏した時に前のクラッシュ音がミュートされます。

ポリフォニックでインストを演奏したい場合は、ここを“—”に設定してください。

パンポット

[OFF, L15...L1, CNT, R1...R15]

インストのステレオ音像の定位を設定するパラメータです。チャンネルA、Bからエフェクト系統に入力されるドラム・サウンドの信号のレベルを調整します。

CNTに設定すると、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へのインストの出力がオフになります。

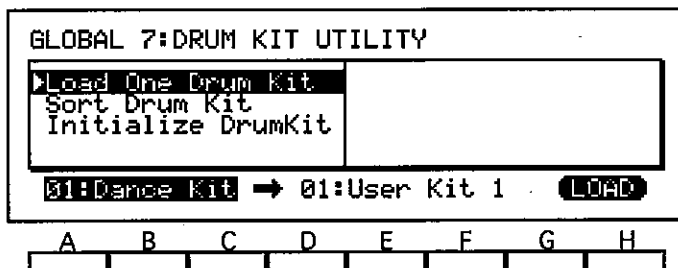
C, D (エフェクト・センド・レベルC、D)

[0...9]

チャンネルC、Dからエフェクト系統へ送られるドラム・サウンドの信号レベルを設定します。

DRUM KIT UTILITY (ドラム・キット・ユーティリティ)

GlobalモードのDRUMKIT UTILITYページ画面にはドラム・キットのエディットが簡単にできる機能が3つあります。工場のプリセットとユーザー・ドラム・キットをROMからロードし、ノート・ナンバーに従ってドラム・キットのインデックスを並べ替えたり、白紙状態から新しいキットが作れるようにドラム・キットのパラメータを初期値にリセットしたりします。



このページのSort Drum Kit機能は、基本的にはUSER KITページの機能と同じです。

Load One Drum Kit (ドラム・キットのロード)

機能

1つのドラム・キットのデータをROMからユーザー・ドラム・キット・メモリにロードします。17個のプリセット・ドラム・キットの中から任意のキットのデータ、または2つのユーザー・ドラム・キットのオリジナル設定をロードすることができます。

この機能を使うには、まずカーソル・キーAからCの上でロードしたいドラム・キットを選び、カーソル・キーDからFの上でロード先のユーザー・キットのナンバーを選択します。

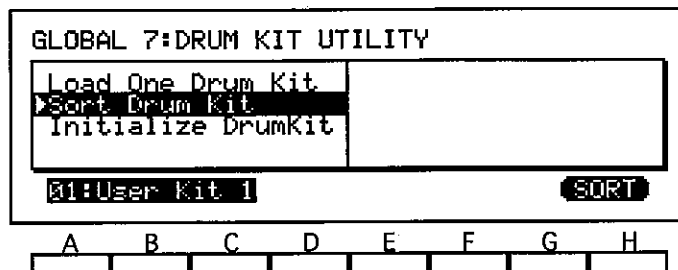
正しい選択ができたなら、[LOAD]を選択します。iiは確認を求めた後で、ドラム・キットをロードします。

Sort Drum Kit (ドラム・キットの並び替え)

機能

ドラム・キットのインストを鍵盤順に並び替えます。

ユーザー・キットを作る時に、鍵盤の順番とは関係なく、インデックス・ナンバーに割り当てていく方が便利な場合があります。たとえば、エクスクルーシブ・グループ・パラメータを使って同じグループに割り当てたインストの設定を比較するのが簡単にできません。



キットのインストを鍵盤順にして確認したい場合は、この機能を使ってキットを並べ替えます。[SORT]を選ぶだけで、iiは確認を求めた後にキットを並べ替えます。つまり、割り当てられている鍵盤の順にインデックス・ナンバーを付けかえて、新しい順番で画面に表示します。

USER KIT画面で直接この機能を使いたい場合は、カーソルキーAを押しながらカーソルキーHを押してください。

この機能を使うには、まずカーソル・キーBからEの上で並べ替えたいユーザー・ドラム・キットを入力し、[SORT]を選びます。iiは確認を求めた後で、ドラム・キットを並べ替えます。

Initialize Drum Kit (ドラム・キットの初期化)

機能

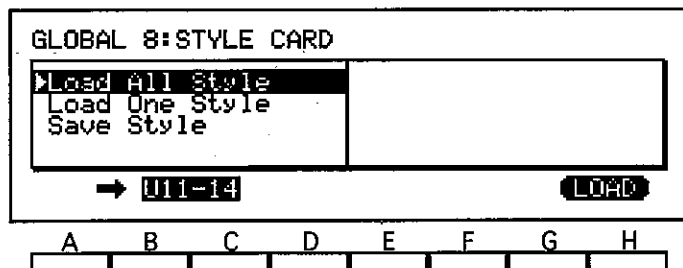
ドラム・キットのパラメータをすべて初期値にリセットします。まったく白紙の状態からプログラミングを始めるときに使うと便利です。

GLOBAL 7:DRUM KIT UTILITY							
Load One Drum Kit							
Sort Drum Kit							
▶ Initialize Drum Kit							
User Kit: 1				INIT			
A	B	C	D	E	F	G	H

この機能を使うには、まずカーソル・キーBからEの上で初期化したいユーザー・ドラム・キットを入力し、[INIT]を選びます。#は確認を求めた後で、ドラム・キットを初期化します。

STYLE CARD (スタイルカード)

Globalモードのページ画面8には、スタイルカードを使ってスタイルのレパートリーを増やすための3つの機能が入っています。これらの機能を使うと、1つないし複数のスタイルをカードからロードし、SRC-512RAMカードに4つのユーザー・スタイルをセーブすることができます。



この機能を使う前に、まずSTYLE CARDスロットにカードを挿入してください。カードを入れないでスタイルデータをロードしようとするすると、“No card in slot”というメッセージが表示されます。

Load All Style (ロード・オール・スタイル)

機能

この操作でスタイルカードから4つのスタイルを*ii*のユーザー・スタイル・メモリにロードします。

手順は、まずスタイルカードのロード先であるスタイル・メモリ・ロケーションをカーソル・キーBとCの上で選択し、[LOAD]を選びます。*ii*は確認を求めた後でデータをロードします。指定したロード先のスタイル・メモリ・ロケーションに、まだセーブしていない大切なスタイルデータが入っていないことを確認してください。新しいデータ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。

Load One Style (ロード・ワン・スタイル)

機能

この操作でスタイルカードから1つのユーザー・スタイルを*ii*のユーザー・スタイル・メモリにロードします。

手順は、まずAまたはBを押してロードしたいスタイルを選びます。次にロード先のユーザー・スタイル・ナンバーをカーソル・キーCとDの上で選択します。

選択がそれであれば[LOAD]を選びます。*ii*は確認を求めた後でデータをロードします。指定したロード先に、まだセーブしていない大切なスタイルデータが入っていないことを確認してください。新しいスタ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。

Save Style (セーブ・スタイル)

機能

コルグSRC-512RAMカードに4つのユーザー・スタイルをセーブします。

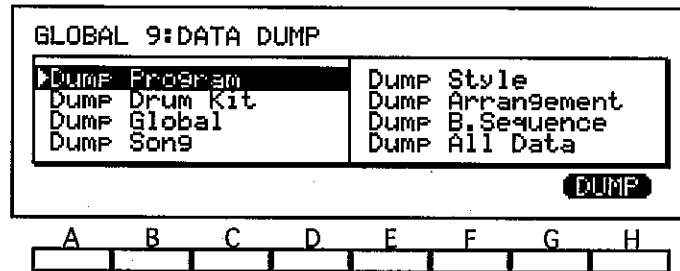
手順は、まずカーソル・キーAの上でセーブしたいユーザー・スタイルのグループを選び、[SAVE]を選択します。カードを最初にフォーマットする必要はありません。セーブと同時に自動的にフォーマットされるからです。*ii*は確認を求めた後でデータをセーブします。大切なデータがRAMカード内に入っていないことを確認してください。新しいデータをセーブすることで、カード内にあったデータは永久に失われてしまいます。

カードの脇にあるライト・プロテクト・スイッチがONの位置になっているか、スタイルカードのスロットにROMカードを挿入していると、この機能を実行しようとした時に“ROM card or protected card”というメッセージが画面に表示されます。RAMカードを使っていること、またライト・プロテクト・スイッチをオフの位置にしたことを確認して、もう一度操作を行ってください。

セーブ後はカードの書き込み保護タブをONの位置にして、データを誤って消してしまったり電池を無駄に消費してしまったりするのを防ぎます。

DATA DUMP (データ・ ダンプ)

Globalモードの最後のページ画面にある機能は、*i1*の内蔵メモリから他のMIDI機器にデータを送信する時に使います。このバULK・ダンプ機能によって、複数の*i1*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時に、*i1*はGlobalモードのページ画面1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、ページ画面1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。*i1*は、このチャンネルがバULK・ダンプを元々送った時と同じ値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。

*i1*は、上述したエクスクルーシブ・フィルターがENAIに設定されている限り、他のページでもデータ・ダンプを受信することができます。また、必要なメモリ領域はプロテクト設定を必ずオフにしておかないと、ダンプが無視されてしまいます。

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。

Dump Program (プログラム)

機能

バンクDの64個のプログラムと2つのユーザー・ドラム・プログラムDr17とDr18を送信します。データ・ダンプを実行するには、[DUMP]を選んでください。*i1*は確認を求めずに、データを送信します。

Dump Drum Kit (ドラム・キット)

機能

2つのユーザー・ドラム・キットのデータを送信します。データ・ダンプを実行するには、[DUMP]を選んでください。*i1*は確認を求めずに、データを送信します。

Dump Global (グローバル)

グローバル・パラメータのうち、マスターチューン、レスポンスカーブ、ペダルセッティング、スケールのみを送信します。データ・ダンプを実行するには、[DUMP]を選んでください。*i1*は確認を求めずに、データを送信します。

Dump Song (ソング)

機能

10個のソングのデータを送信します。[DUMP]を選んでデータダンプを実行してください。*i1*は確認を求めずにデータを送信します。

Dump Style (スタイル)

機能

12つのユーザー・スタイルのデータを送信します。データ・ダンプを実行するには、[DUMP]を選んでください。*i1*は確認を求めずに、データを送信します。また、コルグ*i2/i3*のスタイルデータを受信することもできます。この場合、U11~U14の4つのユーザー・スタイルが受信されます。

Dump Arrangement (アレンジメント)**機能**

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、[DUMP]を選んでください。*i*は確認を求めずに、データを送信します。

Dump B.Sequence (バッキング・シーケンス)**機能**

10個のバッキング・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、[DUMP]を選んでください。*i*は確認を求めずに、データを送信します。

Dump All Data (全データ)**機能**

全データ一式を送信します。データ・ダンプを実行するには、[DUMP]を選んでください。*i*は確認を求めずに、データを送信します。

ダンプ・タイプ	サイズ(バイト数)	送信時間(秒)
プログラム	12371	4.0
ドラム・キット	960	0.3
グローバル	32	—
ソング	4231~187088	1.3~58.5
スタイル	16136~224630	3.6~72.0
アレンジメント	9582	3.1
バッキング・シーケンス	2620~185477	0.8~58.0
全データ	41288~436986	28.4~118.8

第9章

Disk

(ディスク・モード)

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

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

データの種別	拡張子	サイズ(kバイト)
プログラムとグローバル	.PCG	14
ソングとパターン	.SNG	132(最大)
アレンジメント	.ARR	9
スタイル	.STY .ST2 .ST3	192(最大)
バッキング・シーケンス	.BSQ	132(最大)
スタンダードMIDIファイル	.MID	132(最大)
MIDIデータ	.EXL	64(最大)

上の表で最初の5種類のファイルはii独自のフォーマットでデータを保存します。残りの2つのファイル(シーケンス・データ用のファイルと、バルク・ダンプおよびその他のシステム・エクスクルーシブ・データ用ファイル)は標準フォーマットで、各種パソコンやMIDI機器上でも使用します。

ii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。またデート・フォ・セーブ(日付設定)機能を使って各ファイルの作成年月日を設定することができます(本書9-11ページ参照)。最後にユーティリティ機能があり、ファイルのタイトル変更や削除、ディスクのフォーマットなどをすることができます。

Diskモードの機能は、次頁の一覧表のように5のページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。または、DISKキーを押しながら、進みたいページ番号に相当するDATA ENTRYキーを押します。

パラメータのエディット方法とユーティリティ機能の使い方については、プレイヤーズ・ガイドの第3章をお読みください。

iiはMS-DOS™ディスク・フォーマットを使っているため、ディスク・ファイルの整理の仕方には制約がありません。たとえば、アレンジメントを一番頻りに使用することがわかったら、アレンジメント・ファイルだけが入ったディスクを作ることもできます。アレンジメント・ファイルは必要なディスク容量が比較的小さくて済むので、一つのディスクにたくさんのファイルを入れることができます。

スタンダードMIDIファイルについても同様のことが言えます。ページ画面3のSave Std MIDI File機能を使って、バッキング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルとしてセーブし、これをジュークボックスのようにSong Playモードで順に再生します。たくさんの曲をすぐに演奏したい時にとっても便利です。

iiを使いこなしていくにつれて、自分なりの最適な方法が見つかっていくはずですよ。

コルグX2/X3ミュージック・ワークステーションは、iiと同じプログラム構造を持っています。iiと同じディスク・フォーマットを使っているため、X2/X3のディスクからiiへ直接プログラムをロードすることができます。同様に、iiのディスクからX2/X3に直接プログラムをロードすることも可能です。

X2/X3のプログラムA00~A63は、iiのプログラムD11からD88にロードされます。また、X2/X3のプログラムA64とA65はiiのプログラムDr17とDr18にロードされます。

Diskモードの 機能

この表はiIのDisk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。

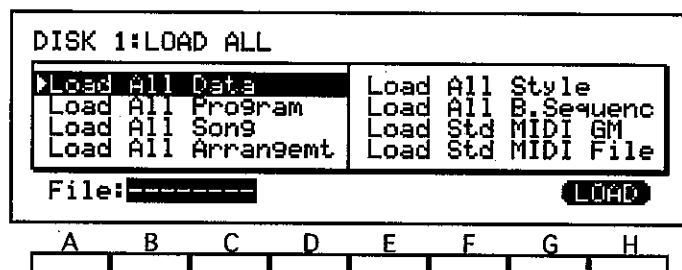
ページ画面	タイトル	内 容	本書の該当ページ
1	LOAD ALL	全データのロード	9-3
		全プログラムのロード	9-3
		全ソングのロード	9-4
		全アレンジメントのロード	9-4
		全スタイルのロード	9-4
		全バックキング・シーケンスのロード	9-4
		スタンダードMIDI GMのロード	9-4
		スタンダードMIDIファイルのロード	9-5
2	LOAD ONE	1つのプログラムのロード	9-6
		1つのソングのロード	9-6
		1つのパターンのロード	9-7
		1つのアレンジメントのロード	9-7
		1つのスタイルのロード	9-7
		1つのバックキング・シーケンスのロード	9-7
		1つのドラム・キットのロード	9-7
		3	SAVE
全プログラムのセーブ	9-8		
全ソングのセーブ	9-8		
全アレンジメントのセーブ	9-9		
全スタイルのセーブ	9-9		
全バックキング・シーケンスのセーブ	9-9		
スタンダードMIDIファイルのセーブ	9-9		
セーブ日付設定	9-11		
4	MIDI DATA FILTER	ロードと送信	9-12
		受信とセーブ	9-12
5	UTILITY	ファイルのリネーム	9-14
		ファイルの削除	9-14
		ディスクのフォーマット	9-15
		i2/i3のスタイルのロード	9-15
		i2/i3のスタイルのセーブ	9-15

上記の機能を使用中にエラー・メッセージが表示されたら、付録Aのメッセージ内容の説明と対策をお読みください。また、プレイヤーズ・ガイドの1-14ページの「フロッピー・ディスクの取扱い」についてもお読みください。

LOAD ALL (ロード・オール)

Disk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すべて*ii*本体内にロードします。また、スタンダードMIDIファイルでセーブしたシーケンスをロードするための機能も2つ入っています。(スタンダードMIDIファイルについては、アプリケーション・ガイドの8-5ページをお読みください。)

ソング、パターン、アレンジメント、スタイル、バックিং・シーケンス、ドラム・キット、プログラムなどを1つだけロードしたい場合は、次の節で説明するLOAD ONE画面の機能を使ってください。



この画面でどの機能を使う場合も、まず最初にディスク・ドライブにディスク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。

Load All Data (全データ)

機能

データ・ファイル一式をすべて*ii*本体内にロードします。

この機能の使い方は、まずカーソル・キーBまたはCを押してからファイル名を選びます。*ii*はディスク上にあるプログラム、アレンジメント、スタイル、バックিং・シーケンスの各ファイル名を表示します。この時拡張子は表示されません。

希望するファイルを選んだら、[LOAD]を選択します。*ii*は確認を求めた後にそのファイルをロードします。ロードする前に、必ず*ii*の本体にセーブされていない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。

注意: ディスク内に選んだファイル名を持つ7つのファイル一式が入っていないと、*ii*はどのファイルが足りないかを表示します。それでもかまわなければ現在あるファイルだけをロードすることもできます。

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など)をロードできるので、たいへん便利です。この方法を使うには、まずSAVE画面の適当な機能(Save All Song、Save All Programなど)を使ってデータをセーブすることが必要です。(本書9-8ページのセーブ機能の説明をお読みください。)

この時、セーブするファイルにはどれも同じファイル名をつけるようにしてください。そうすれば*ii*はこれらをALLデータ・ファイルの不完全なセットとして扱うので、このLoad All Data機能でロードすることができるようになります。

Load All Program (全プログラム)

機能

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

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

Load All Song (全ソング)

機能

10個のソングのデータ式と関連パターンを含んだソング・ファイルをロードします。手順は上記のLoad All Data機能と同じです。*i1*はディスク上にあるソングのファイル名だけを表示します。

Load All Arrangement (全アレンジメント)

機能

この機能は、64個のアレンジメントのデータ式が入ったアレンジメント・ファイルをロードします。

手順は上記のLoad All Data機能と同じです。*i1*はディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけを表示します。

Load All Style (全スタイル)

機能

この機能は、12個のスタイルデータ式が入ったスタイル・ファイルをロードします。

手順は上記のLoad All Data機能と同じです。*i1*はディスク上にあるスタイルのファイル名だけを表示します。

Load All B.Sequenc (全バックング・シーケンス)

機能

この機能は、10個のバックング・シーケンスのデータ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Load All Data機能と同じです。*i1*はディスク上にあるバックング・シーケンスのファイル名だけを表示します。

Load Std MIDI GM (スタンダードMIDI GM)

機能

1つのソングの完全なシーケンス・データの入った、スタンダードMIDIファイルをロードする機能です。この機能を使うとき、*i1*はデータをGMモードで変換しながら、ソング・メモリにロードしていきます。(バンク・チェンジを無視したり、チャンネル10をドラムプログラムに設定するなどの変換が、自動的に行われます。GMについての詳細は、アプリケーション・ガイドの第8章をお読みください。)

手順は、まずカーソル・キー**B**または**C**を押します。ディスク上のファイルすべての名前が拡張子まですべて表示されます。また、各ファイルがセーブされた日付も表示されます。

DISK 1:LOAD ALL		File
Load All Data	Load All Style	
Load All Program	Load All B.Sequenc	
Load All Song	Load Std MIDI GM	
Load All Arrangemt.	Load Std MIDI File	
NEWSONG MID Jun 28 1993		→Song0 LOAD
A	B	C
D	E	F
G	H	

ロード先のソング・ナンバーを選んで、[LOAD]を選択します。*i1*は確認を求めた後でデータをロードします。選択したロード先に、まだセーブされていない大切なデータが入っていないことを確認してください。ファイルをロードすると、そこに現在まであったデータは永久に失われてしまいます。

注意: *i1*は、スタンダードMIDIファイルのフォーマット0または1を使ってセーブされたシーケンス・データ・ファイルをロード、演奏することができます。(スタンダードMIDIファイル・フォーマットの説明は、アプリケーション・ガイドの第8章をお読みください。)

*i1*は、.MIDという拡張子でスタンダードMIDIファイルを認識しますが、他のシーケンサーやパソコンなどではスタンダードMIDIファイルを表わすのに、様々な拡張子を使っている場合があります。*i1*はこのようなファイルもロードするために、ディスク上のすべてのファイルの名前と拡張子を表示します。

独自のプログラムやソング・ファイルなど、別のフォーマットのデータが入っているファイルをロードしようとする、エラーメッセージが表示されて、そのファイルがスタンダードMIDIファイルのフォーマットと一致しないことを知らせます。

Load Std MIDI File (スタンダードMIDIファイル) **機能**

はデータを通常のMIDIファイルとして変換しながらロードしていきます。したがって、Load Std MIDI GMのときと異なり、トラック内のバンクチェンジをそのままロードします。

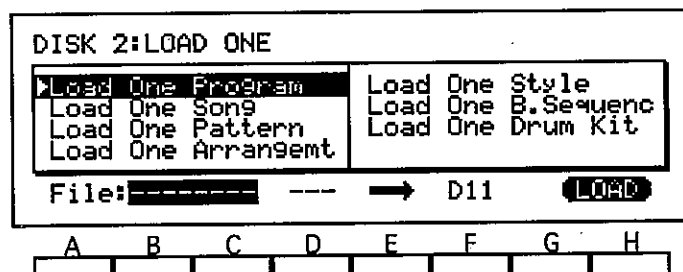
手順は上記のLoad Std MIDI GM機能と同じです。

- ☞ **Backing Sequence**のデータをスタンダードMIDIファイルとしてセーブしておいた場合は、こちらの機能を使ってロードしてください。

LOAD ONE (ロード・ワン)

Diskモードのページ画面2では、選択したファイルからソング、パターン、アレンジメント、スタイル、バックキング・シーケンス、ドラム・キット、プログラムのいずれかを一つだけ*ii*にロードします。

ファイル全部をロードしたい場合は、前節で説明したLoad All機能を使ってください。



この画面でどの機能を使う場合も、まず最初にディスク・ドライブにディスク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。

Load One Program (プログラム)

機能

プログラム・ファイルの中から1つのプログラムを*ii*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。

カーソル・キーBまたはCを押して、プログラム・ファイル名を選択してください。ディスク上にあるプログラム・ファイル名がすべて表示されます。

次に、ロードしたいプログラムのバンクとプログラム・ナンバーをカーソル・キーDで選択し、ロード先のバンクとプログラム・ナンバーをカーソル・キーFで選択します。

正しい選択ができれば、[LOAD]を選びます。*ii*は確認を求めてからデータをロードします。ロードする前に、必ず*ii*の本体にセーブされていない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。

注意: 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(本書8-17ページ参照)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。

また、ロードしたユーザー・ドラム・プログラムの中には、現在利用できるものとは異なるユーザー・キットの設定が必要となる場合があります。ドラム・プログラムをロードする場合にも、次のページで述べるLoad One Drum Kit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。

Load One Song (ソング)

機能

この機能は、ソング・ファイルから1つのソングをロードします。

手順は前述のLoad One Program機能と同じです。*ii*はディスク上にあるソングのファイル名だけを表示します。

注意: この機能はパターン・データをロードしません。ソングにパターンを使っている場合は、そのパターン・ナンバーにあるデータを使いますが、パターンが空の場合は無音となります。したがって、この機能を使ってソングをロードする場合は、下記のLoad One Pattern機能で関連パターンをロードしてください。

Load One Pattern (パターン)

機能

この機能は、ソング・ファイルから1つのパターンをロードします。

手順は前述のLoad One Program機能と同じです。*il*はディスク上にあるソングのファイル名だけを表示します。

注意：ロード先に選んだパターン・ナンバーは、複数のソングで使用されている場合があります。このため、新しいパターン・データをロードすると、それを使っているソングすべてのパターン・データも変更されることになります。

ロード元のパターン・ナンバーとは異なるナンバーにパターンをロードする場合、そのパターンを使っているソングはすべてロード先の新しいナンバーを使うように、ソングをエディットする必要があります。

Load One Arrangeme (アレンジメント)

機能

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。

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

Load One Style (スタイル)

機能

この機能は、スタイル・ファイルから1つのスタイルをロードします。

手順は前述のLoad One Program機能と同じです。*il*はディスク上にあるスタイルのファイル名だけを表示します。

Load One B.Sequenc (バッキング・シーケンス)

機能

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

手順は前述のLoad One Program機能と同じです。*il*はディスク上にあるバッキング・シーケンスのファイル名だけを表示します。

Load One Drum Kit (ドラム・キット)

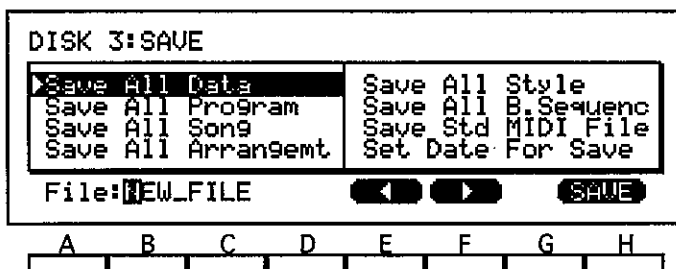
機能

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Load One Program機能と同じです。*il*はディスク上にあるプログラムのファイル名だけを表示します。

SAVE (セーブ)

Diskモードのページ画面3にはセーブ機能が入っており、それぞれのファイル・タイプのデータ一式をセーブします。また、Set Date For Save (日付設定) 機能もあり、入力した日付が、*i*のセーブする各ファイルの日付スタンプとして記録されます。



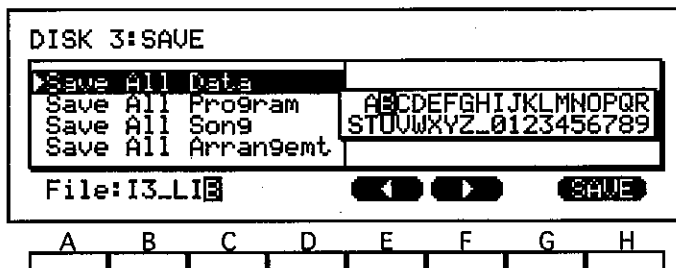
*i*は個々のプログラム、アレンジメント、スタイル、バックিং・シーケンスをセーブしませんが、スタンダードMIDIファイル・フォーマットを使えば、このソングをセーブすることはできます。

Save All Data (全データ)

機能

ディスク上に*i*のデータ・ファイル一式を作成します。

この機能を選ぶと、画面に一番最近入力したファイル名(またはNEW_FILEという初期設定でのファイル名)が、カーソル・キーBとC上に現れます。必要ならばこのファイル名を最高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、[SAVE]を押します。*i*は確認を求めた後、データをセーブします。

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、*i*はこのファイルが新しいファイルに置き替わってもよいか、というメッセージを出します。すでにあるファイルに取っておきたいデータが入っていないことを確認してから、先に進んでください。このセーブ操作によって、元のファイルは完全に消えてしまうからです。

Save All Program (全プログラム)

機能

バンクDからの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Dr7、Dr8のデータが入ったプログラム・ファイルを作成します。また、2種類のユーザー・ドラム・キットを含むグローバル・パラメータもこのファイルにセーブします。

この機能の手順は前述したSave All Data機能と同じです。入力したファイル名の右にプログラム・ファイルの拡張子(.PCG)が表示されます。

Save All Song (全ソング)

機能

最高10個のソングの入ったソング・ファイルを作成します。

手順は前述したSave All Data機能と同じです。入力したファイル名の右にソング・ファイルの拡張子(.SNG)が表示されます。

Save All Arrangemt (全アレンジメント)

機能

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・ファイルを作成します。

この機能の手順は前述したSave All Data機能と同じです。入力したファイル名の右にアレンジメント・ファイルの拡張子(.ARR)が表示されます。

Save All Style (全スタイル)

機能

12個のスタイル一式のデータが入ったスタイル・ファイルを作成します。(Diskモードのページ画面1でLoad All Style機能を使うと、3つのスタイル・ファイルと一緒にロードされます。)

この機能の手順は前述したSave All Data機能と同じです。入力したファイル名の右にスタイル・ファイルの拡張子(.STY)が表示されます。(実際には、3つのファイルにそれぞれ.STY、.ST2、.ST3の拡張子がつきます。)

Save All B.Sequenc

機能

10個のバックング・シーケンス一式のデータが入ったバックング・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Save All Data機能と同じです。入力したファイル名の右にバックング・シーケンス・ファイルの拡張子(.BSQ)が表示されます。

Save Std MIDI File (スタンダードMIDIファイル)

機能

1つのソングまたはバックング・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。元のソングがパターンを使っている場合、*iI*はこのパターンを通常のシーケンス・データに拡張し、ソングをセーブするときに適切な位置に挿入します。

手順は前述したSave All Data機能と同じですが、カーソル・キーAの上でソングまたはバックング・シーケンスのナンバーも選ぶことが必要です。またソングの場合はカーソル・キーDの上で、スタンダードMIDIファイルのフォーマットも選んでください。(バックング・シーケンスが使用できるスタンダードMIDIファイル・フォーマットは0のみです。)

DISK 3:SAVE								File Name
ABCDEFGHIJ LMNOPQR								Save All Style
STUWXYZ_0123456789								Save All B. Sequenc
								Save Std MIDI File
								Set Date For Save
S0▶OLD_JAC MID Fmt0								SAVE
A	B	C	D	E	F	G	H	

ソングのセーブ時にフォーマット0か1を選択できます。(スタンダードMIDIファイル・フォーマットの説明は、アプリケーション・ガイドの第8章をお読みください。)

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

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

[SAVE]を選ぶと、“Now saving standard MIDI file...”というメッセージとセーブの進行状況がパーセント表示で現れます。

ソングやバックング・シーケンスに入っているデータの量によって、操作にかかる時間が異なります。

変換したバックング・シーケンス・データを*iI*のSongモードにロードする場合(Diskモードのページ画面1にあるLoad Std MIDI File機能を使用)、バックング・シーケンス・データは下

記の表のようにソング・トラックに割り当てられます。変換したバックイング・シーケンス・データをコンピュータやシーケンサーで使用する場合は、表内のトラック・ナンバーと以下の説明は当てはまらない場合があります。フォーマット0のスタンダードMIDIファイルは1つのマルチ・チャンネル・トラックでのみ構成されているからです。

1	2	3	4	5	6	7	8
KBD1	KBD2	DRUM	PERC	BASS	ACC1	ACC2	ACC3
9	10	11	12	13	14	15	16
ETr1	ETr2	ETr3	ETr4	ETr5	ETr6	ETr7	ETr8

バックイング・シーケンスのキーボード・アサイン・モードがスプリットの場合、高音側の鍵盤データはトラック1としてセーブされ、低音側の鍵盤データはトラック2としてセーブされます。一方、レイヤー・モードの場合は、バックイング・シーケンスのキーボード・トラックからのデータはトラック1とトラック2の両方にセーブされます。(ただし、KBD1とKBD2のプログラム、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベル設定はそれぞれ別々のまになっています。)

☞ MIDIチャンネル

*i1*はDRUM、PERC、BASS、ACC1、ACC2、ACC3の各トラックを、**Global**モードのページ画面1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のページ画面3で該当するバックイング・シーケンス指定したチャンネルに割り当てられます。

KBD1データは、**Global**モードのページ画面1、Global/Kbd/パラメータで設定したチャンネルに割り当てられます。この画面のKBD2のMIDIチャンネル・パラメータを使って、KBD2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なおされますので、ご注意ください。

☞ 特殊なケース

エクストラ・トラックのMIDIチャンネルをバックイング・トラックの1つと同じナンバーに設定する場合には、2つのテクニックが考えられます。まず1つ目は、バックイング・トラックのサウンドをエクストラ・トラックのサウンドと重ねるために使用するテクニックです。エクストラ・トラックをバックイング・トラックと同じMIDIチャンネルに設定することで、エクストラ・トラックに割り当てられているプログラムが演奏されます。

バックイング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルとしてセーブする時、このレイヤー効果は正しく変換されません。というのは、エクストラ・トラックの、プログラム、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベル設定と、そのトラックに録音されたその他のデータが、バックイング・トラックのデータと一緒に1つのMIDIチャンネルでまとめてセーブされてしまうからです。Save Std MIDI File機能を実行する前に、エクストラ・トラックを未使用のMIDIチャンネルに設定してください。バックイング・シーケンスをスタンダードMIDIファイル・フォーマットでセーブした後、これを**Song**モードや他のシーケンサーにロードして、バックイング・トラックのデータを別のトラックにコピーすれば、このレイヤー効果を再現することができます。

もう1つのテクニックは、1つのバックイング・トラック上で曲の一部を入れ換えることです。これは通常、入れ換えたい内容の入ったバックイング・トラックのコントロール・トラックの中に、ミュート・イベントを挿入してから、エクストラ・トラックに新しいノート・データを録音するという手順で行います。エクストラ・トラックのプログラム・パラメータは必ずOFFに設定し、そのMIDIチャンネルがバックイング・トラックのMIDIチャンネルと一致することが必要です。このテクニックは、バックイング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルとしてセーブする時に、正しく変換されます。

別の手段として、バックイング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルに変換する機能を使えば、新しいノート・データを変換されたバックイング・シーケンスのトラックに直接録音し、**Song**モードまたは他のシーケンサーで使うことができます。

Set Date For Save (セーブ日付設定)

機能

iiがセーブするファイルの日付スタンプとなる日付を指定します。データを作成したりセーブした日を記録するうえで便利な機能です。

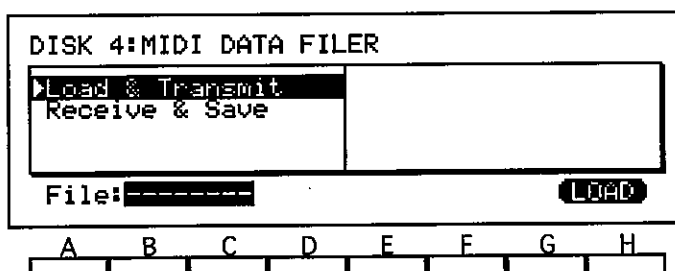
Load Std MIDI File機能(本書9-5ページ)またはDelete File機能(本書9-14ページ)の時に、このファイルの日付スタンプが表示されます。また、パソコンを使ってディスク上のデータを読むときにも日付がわかります。

カーソル・キー**A**上で月、カーソル・キー**B**上で日、カーソル・キー**C**上で年を設定できます。これは**Global**モードにあるパラメータのように特殊なパラメータなので、設定した日付は、そのまま記録されます。

iiは電源を切ってもここで設定した日付を覚えています。ただし、タイム・クロックが内蔵されていないので、日付を自動的に更新することはできません。正確な日付が必要な場合は、プログラミングを始めるときに必ずこの設定をチェックすることが大切です。

MIDI DATA FILTER (MIDIデータ・ ファイラー)

Diskモードのページ画面4では、最大64Kのバルク・ダンプ・データまたはその他のMIDIシステム・エクスクルーシブ・データを他の機器から受信して、*i*のディスクに保存し、これをまた後で外部機器に送信することができます。



MIDIデータ・ファイラー機能は、**Backing Sequence/Song**モードと64Kのメモリ・バッファを共有しています。このため、*i*のメモリがソングやバックアップ・シーケンス・データでいっぱいになっている時に、この機能を使おうとすると、“Not enough memory”というエラー・メッセージが現れます。

Load & Transmit (ロード/送信)

機能

MIDIデータ・ファイルをディスクからロードし、**MIDI OUT**端子に接続されたキーボードやその他の機器に送信します。

カーソル・キーAからFを押してから、データ・ファイルのタイトルを選びます。*i*は、ディスク上にあるすべてのMIDIデータ・ファイル(拡張子.EXL)を表示します。

ファイルを選んだら [LOAD] を押します。*i*は確認を求めた後、データをロードし、その内容を**MIDI OUT**端子から送信します。

注意: この機能を使う場合、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。

また、操作を実行する前に、必ず受信機器が正しく**MIDI OUT**端子に接続されていることを確認してください。*i*はディスクからデータを読み出すとすぐにこれを送信します。

Receive & Save (受信/セーブ)

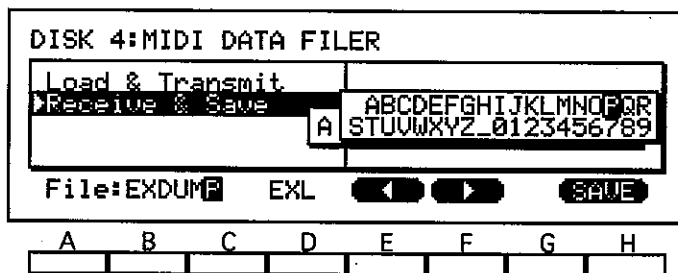
機能

MIDI IN端子に接続したキーボードや他の機器からMIDIデータを受信し、これに.EXLという拡張子をつけてMIDIデータ・ファイルに保存します。

この機能を選ぶと、画面に“Awaiting MIDI data.”というメッセージが現れます。このメッセージが表示されているときに、最高64Kまでのデータを送信することができます。このためバルク・ダンプや他のメッセージを続けて受信することもできますが、データ量の合計が64Kを越えてしまうと、*i*はバッファからデータをすべて消してしまうので、もう一度やり直さなければならなくなります。

データを送るたびに、画面には“Receiving MIDI data...”のメッセージが現れ、その後受信しているバイト数の表示が出ます。

データを*i*に送信し終わったら、これをディスク・ファイルにセーブしてください。画面上には、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、カーソル・キーBとC上に現れます。必要ならばこのファイル名を最高8文字までの範囲で変更することができます。

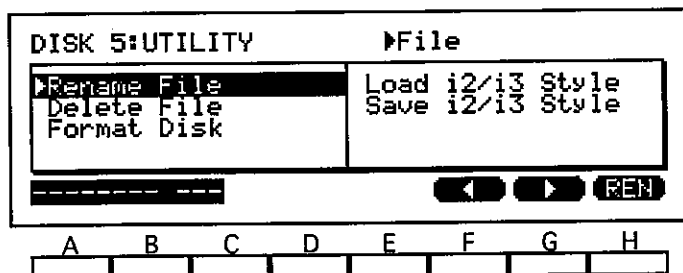


ファイル名の入力が終わったら、[SAVE]を押します。iiは確認を求めた後、データをセーブします。

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、iiはこのファイルが新しいファイルに置き替わってもよいか、というメッセージを出します。このセーブ操作によって、ファイルは上書きされるので、元のファイルは完全に消えてしまいます。

UTILITY (ユーティリティ)

Diskモードのページ画面5には*ii*のデータ・ディスクの準備や整理にかかわる3種類のユーティリティ機能が入っています。最初の2つの機能は、ファイルのタイトル変更と、必要のないファイルの削除を行います。3つ目の機能は、データをセーブする前にまずディスクを初期化する、というディスクのフォーマット機能です。



画面右には、*ii*と*i2/i3*間で、簡単にスタイル・ファイルをロードできる2つの機能があります。

このいずれかの機能を使う場合にも、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。ディスクを挿入しないで操作を行おうとすると、画面に“No disk in drive”というメッセージが表示されます。

この機能を使う場合は、下記の説明をよく読んでから注意してお使いください。不用意な使い方をすると、大切なデータが永久に失われてしまうこともあります。

Rename File (リネーム・ファイル)

機能

*ii*のディスクに入っているファイルのタイトルを変更する機能です。ファイルの整理をして、どんなデータが入っているのか分かりやすい名前を付けたい時に使うと便利です。

カーソル・キーAまたはBを押して、名前を変更したいファイルを選びます。次に、カーソル・キーDとE上でこのファイルに新しい名前を付けます。新しい名前を入力したら [REN] を選びます。*ii*は確認を求めた後で、ファイルの名前を変更します。

注意: どうしても必要でない限り、ファイル名の後に続く3文字の拡張子を変更しないようにしてください。

スタンダードMIDIファイルの拡張子(MID)やMIDIデータ・ファイルの拡張子(EXL)などを変更すると、*ii*はそのファイルを自分のものであるとは認識できなくなってしまいますので、十分ご注意ください。

もしも拡張子を変更する場合には、本書9-1ページに掲載した拡張子には絶対に変更しないでください。たとえば、MYDATA.PCGというファイルをMYDATA.ARRに変更すると、*ii*はこれをアレンジメント・データの入ったファイルだと勘違いし、結局ロードできなくなります。

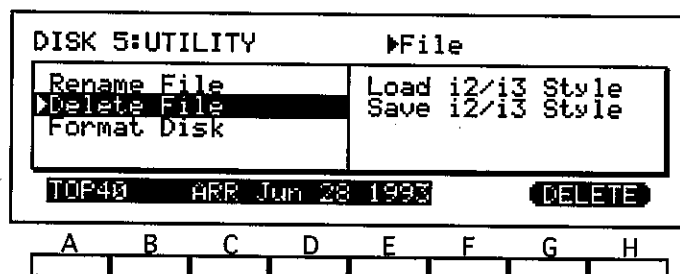
すでにあるファイルと同じ名前を付けようとする、*ii*はエラー・メッセージを表示します。

Delete File (デリート・ファイル)

機能

必要の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時などに便利です。

カーソル・キーAからEのいずれかを押してから、削除したいファイルを選びます。*ii*はディスク上にある各ファイルの名前を完全に(拡張子も含めて)表示します。また、各ファイルがセーブされた日付も表示します。



ファイルを選んだら [DELETE] を選びます。i1 は確認を求めた後でこのファイルを削除します。削除するファイルに取っておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認しておいてください。削除後、データは永久に消えてしまいます。

Format Disk (フォーマット・ディスク)

機能

新しいディスクをi1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、もう一度フォーマットし直す時にも使えます。

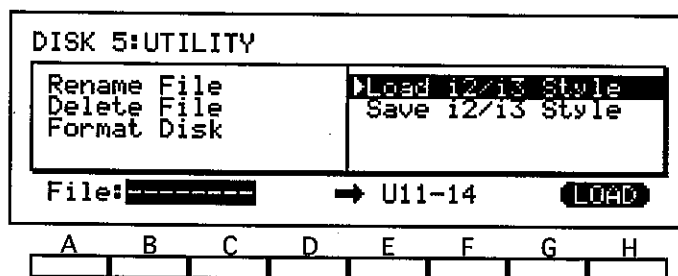
ディスクをディスク・ドライブに挿入して [FORMAT] を選びます。i1 はディスクをチェックしてファイルが入っていると、その旨を知らせ、確認を求めた後でディスクを初期化します。初期化するディスクに取っておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認してください。初期化後、データは永久に消えてしまいます。

Load i2/i3 Style (i2/i3スタイルのロード)

機能

i2/i3のディスクからi1のスタイル・メモリ・ロケーションにスタイル・ファイルをロードすることができます。

手順は、まずカーソル・キーBまたはCを押してロードするファイルを選択し、カーソル・キーEまたはF上でロード先のスタイル・メモリを選びます。最後にキーHを押します。i1 は確認を求めた後でスタイル・ファイルをロードします。選択したロード先にまだセーブしていない大切なデータが入っていないことを確認してください。ファイルをロードすると、元々あったデータは永久に失われてしまいます。

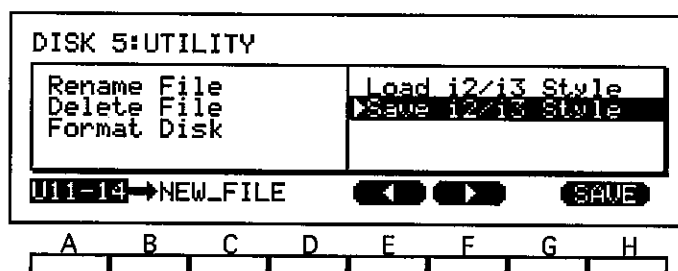


Save i2/i3 Style (i2/i3スタイルのセーブ)

機能

i1の4つのスタイル・グループをi2/i3フォーマットでセーブします。

手順は、セーブしたいスタイルをカーソル・キーAまたはB上で選び、キーCまたはDを押してファイルに名前を付け、キーHを押します。i1 は確認を求めた後でファイルをセーブします。



付録A

エラー・メッセージ

シーケンス・エディット機能のエラー・メッセージ

エラーメッセージ	Can't change base resolution.
エラーの内容	データのすでに入っているソングのベース・レゾリューションは変更不可。
対策	ベース・レゾリューションを変更しようとする前に、イレース・ソング機能でソングの内容を消去してください。(5-39ページのベース・レゾリューション・パラメータをお読みください。)

エラーメッセージ	Can't edit empty measure.
エラーの内容	シーケンス・データの入っていない小節をエディットしようとした。
対策	最初と最後の小節の設定を確認してから操作をやり直してください。

エラーメッセージ	Can't edit empty song.
エラーの内容	シーケンス・データの入っていないソングをエディットしようとした。
対策	正しいソング・ナンバーが選択されているかを確認してから操作をやり直してください。

エラーメッセージ	Can't edit empty track.
エラーの内容	シーケンス・データの入っていないトラックをエディットしようとした。
対策	正しいトラックが選択されているかを確認してから操作をやり直してください。

エラーメッセージ	Can't edit protected track.
エラーの内容	エディットしようとしているトラックのプロテクト・パラメータがオンになっている。
対策	プロテクト・パラメータをOFFにしてから操作をやり直してください。(ソングをエディットしている場合は5-10ページ参照、パッキング・シーケンスをエディットしている場合は3-13ページ参照。)

エラーメッセージ	Can't expand pattern.
エラーの内容	パターン・アサインメントをトラック・データに拡張するための、十分なメモリ容量がない。
対策	適切なセーブ機能を使って(9-8ページ)エディットするデータをメモリに保存してから、このデータの一部をクリアしてメモリ領域を空けてください。

エラーメッセージ	Can't merge pattern.
エラーの内容	バウンス・トラック操作のコピー元またはコピー先のトラックに、パターン・アサインメントが入っている。
対策	この操作は実行できません。パターンを展開してから再度実行してください。

エラーメッセージ	Can't undo this change.
エラーの内容	指定したエディット操作は実行できるが、変更内容をキャンセルできるバッファ領域を作るための十分なシーケンス・メモリがない。
対策	[YES]を選んで操作を実行するか、[NO]を選んでキャンセルしてください。(操作をアンドウできないので、データをまず保存しておく必要があります。)

エラーメッセージ	Destination includes pattern.
エラーの内容	エディット機能のアステネーションとして、パターン・アサインメントの入った小節を指定した。
対策	<i>ii</i> はこの操作を実行できません。

エラーメッセージ	Measure occupied by pattern.
エラーの内容	エディット機能の対象として、パターン・アサインメントの入った小節を指定した。
対策	<i>ii</i> はこの操作を実行できません。パターンを展開してから再度実行してください。

エラーメッセージ	Not enough memory.
エラーの内容	<i>ii</i> のシーケンス・メモリ空き容量が十分ないので、指定したエディット操作ができない。
対策	適当なセーブ機能(本書9-8ページ)を使って、エディットしようとしているメモリ領域のデータをセーブしてから、このデータの一部を消してメモリ領域を空けてください。

エラーメッセージ	Patterns must be expanded.
エラーの内容	パターン・アサインメントの入った小節をエディットしようとしたので、この操作を完了するにはパターン・アサインメントを拡張する必要がある。
対策	[YES]を選んで操作を実行するか[NO]を選んでキャンセルしてください。(操作を実行すると、その小節は更にメモリ容量を消費することになります。)

エラーメッセージ	Pattern won't fit in track.
エラーの内容	トラックの長さを越えてしまうような置き方でパターンをスタイル・トラックに配置した。
対策	パターン・アサインメントを確認するか、パターンまたはコード・バリエーションのレングス・パラメータを変更してください。(2-25または2-4ページ参照)

エラーメッセージ	Source includes pattern.
エラーの内容	エディット機能のソースとして、パターン・アサインメントの入った小節を指定した。
対策	<i>ii</i> はこの操作を実行できません。

エラーメッセージ	Source is empty.
エラーの内容	コピー、ゲット、バウンス操作のソース・メジャーとして、録音されていない(つまりまだ存在していない)小節を指定したので、 <i>ii</i> はその操作ができない。
対策	トラックと小節の選択内容を確認してください。

エラーメッセージ	Source overlaps destination.
エラーの内容	コピー先、またはバウンス先に、ソース・メジャーとオーバーラップする小節を指定したので、 <i>ii</i> はその操作ができない。
対策	トラックと小節の選択内容を確認してください。

ディスク機能のエラー・メッセージ

エラーメッセージ	Can't find file.
エラーの内容	ロード、デリート、リネーム等を行うファイルを選んでからディスクを取り替えた。
対策	ドライブに入っているディスクに、ロード、デリート、リネーム等を行いたいファイルが入っていることを確認してください。

エラーメッセージ	Can't load--corrupt file
エラーの内容	選択したソング・ファイル(SNG)データが壊れているので、iiはデータをロードできない。
対策	正しいファイルを選択しているか確認してください。該当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。

エラーメッセージ	Can't load empty file.
エラーの内容	選んだファイルにデータが入っていないので、ロード操作ができない。
対策	誤ったディスク操作を行うと、このようなファイルができることがあります。本書9-14ページで説明したデリート・ファイル機能でファイルを削除してください。

エラーメッセージ	Can't load--not SMF.
エラーの内容	スタンダードMIDIファイル・フォーマットに準拠しないファイルを、ロード・スタンダードMIDIファイル機能を使ってロードしようとした。(スタンダードMIDIファイル・フォーマットについての詳細は、アプリケーション・ガイドの8-5ページをお読みください。)
対策	正しいファイルを選択しているか確認してください。

エラーメッセージ	Can't load SMF format 2.
エラーの内容	スタンダードMIDIファイル・フォーマット2に準拠したファイルをロードしようとした。(スタンダードMIDIファイル・フォーマットについての詳細は、アプリケーション・ガイドの8-5ページをお読みください。)
対策	正しいファイルを選択しているか確認してください。

エラーメッセージ	Can't load--track too long.
エラーの内容	999小節以上のデータが入ったスタンダードMIDIファイルをロードしようとした。
対策	正しいファイルを選択しているか確認してください。iiのシーケンサーは1トラックあたり999小節を越えるデータは保持しません。

エラーメッセージ	Can't load to protected RAM.
エラーの内容	プロテクトされているメモリ領域にデータをロードしようとした。
対策	本書8-14ページで説明したプロテクト・パラメータを確認し、ロードしようとしているデータのプロテクト・パラメータをOFFに設定してください。

エラーメッセージ	Can't read disk.
エラーの内容	ドライブに入っているディスクのフォーマットが壊れたか、iiの認識できないフォーマットになっている。
対策	本書9-14ページのフォーマット・ディスク機能を使ってディスクをフォーマットしなおしてください。

エラーメッセージ	Can't save empty song.
エラーの内容	ソングデータの入っていないソングをセーブしようとした。
対策	選択したソング・ナンバーを確認してください。

エラーメッセージ	Can't write to protected disk
エラーの内容	ドライブに入っているディスクの書き込み禁止タブが開いている。
対策	タブを閉めて操作をやり直してください。

エラーメッセージ	Can't write to protected file
エラーの内容	「読み出し専用」または「ロック状態」の属性のファイル内容を取り替えようとした。
対策	ファイル属性はパソコンを使って設定、変更します。コンピュータでファイルの属性を変更するか、別のファイル名を入力してください。

エラーメッセージ	Can't write--full directory.
エラーの内容	ドライブに入っているディスクに、すでにファイルが112項目入っている。
対策	一部ファイルを削除して(本書9-14ページ参照)ディレクトリのスペースを作るか、別のディスクを使ってください。

エラーメッセージ	Corrupt standard MIDI file.
エラーの内容	ロードしようとしているファイルには適切なスタンダードMIDIファイルのヘッダーが付いているが、不適当なデータが入っている。
対策	ファイル選択を確認してください。

エラーメッセージ	Disk already formatted.
エラーの内容	ドライブに入っているディスクは、すでに以上で使用できるフォーマットに初期化されているので、このままフォーマット・ディスク機能を実行すると、現在入っているデータが失われてしまう。
対策	保存しておきたいデータが入っていないことを確認してください。[YES]を選ぶとディスクがフォーマットされ、[NO]を選ぶと操作がキャンセルされます。

エラーメッセージ	Disk contains ??? file (s).
エラーの内容	ドライブ内のディスクに、表示された数のファイルが入っているため、このままフォーマット・ディスク機能を実行すると、現在入っているデータが失われてしまう。
対策	保存しておきたいデータが入っていないことを確認してください。[YES]を選ぶとディスクがフォーマットされ、[NO]を選ぶと操作がキャンセルされます。

エラーメッセージ	New filename already in use.
エラーの内容	すでに他のファイルで使っているファイル名を付けようとした。
対策	別のファイル名を入力してください。

エラーメッセージ	No disk in drive.
エラーの内容	ドライブ内にディスクが入っていない。
対策	Diskモードの機能を実行する前に、ドライブにディスクを挿入してください。ディスクがドライブに入っているのにこのメッセージが現れたら、一度ディスクを取り出し、再度正しく挿入してください。

エラーメッセージ	No MIDI data to save.
エラーの内容	MIDIデータを受信していないのに、MIDIデータ・ファイルをセーブしようとした。
対策	受信/セーブ機能の使い方は、本書9-12ページをお読みください。

エラーメッセージ	Not enough memory.
エラーの内容	<i>ii</i> のシーケンス・メモリに十分な空き容量がないので、MIDIデータ・ファイル送信用のバッファを作ることができない。(本書9-12ページ参照)
対策	適切なセーブ機能(本書9-8ページまたは9-9ページ)を使ってバックアップ・シーケンスをセーブしてから、イレース・バックアップ・シーケンス(本書5-17または3-20ページ)でシーケンス・メモリを空けてください。

エラーメッセージ	Not enough memory to load.
エラーの内容	<i>ii</i> のメモリに十分な空き容量がないので、ロードしようとしているファイルの内容を保持できない。
対策	適切なセーブ機能(本書9-8ページ)を使って、ロード先のメモリ領域のデータをセーブしてから、このデータの一部を消してメモリ・スペースを空けてください。

エラーメッセージ	Not enough room on disk.
エラーの内容	ドライブ内のディスクに、新しくファイルを作るための十分なスペースがない。
対策	一部ファイルを削除して(本書9-14ページ)ディスクの空き容量を作るか、別のディスクを使ってください。

エラーメッセージ	Not i1 disk format.
エラーの内容	ドライブ内のディスクが <i>ii</i> 以外のコルグ・フォーマットでフォーマットされている。
対策	01/Wやその他のコルグ・ミュージック・ワークステーションでフォーマットされたディスクを使おうとすると、このメッセージが出ます。本書9-14ページで説明したフォーマット・ディスク機能を使ってディスクをフォーマットし直すか、別のディスクを使ってください。

エラーメッセージ	Not i1 file format.
エラーの内容	選択したファイルには <i>ii</i> のファイル名が付いているが、該当する <i>ii</i> のファイル・フォーマットに準拠していないデータが入っている。
対策	ファイル選択を確認してください。 <i>ii</i> の拡張子が付いていても実際に <i>ii</i> のデータが入っていないファイルをロードしようすると、このメッセージが出ます。

ワーニングメッセージ	?????????.??? not found.
警告の内容	ロード・オール・データ機能でファイルをロード中に、表示タイトルのファイルが見つからない。
対策	不完全なファイル一式をロードする場合は[YES]を、操作を中止する場合は[NO]を選んでください。

ワーニングメッセージ	?????????.??? already exists.
警告の内容	ディスク上にあるファイルがすでに使っているファイル名を付けて、データをセーブしようとした。
対策	すでにあるファイルを新しいデータに置き換える場合は[YES]を、操作を中止する場合は[NO]を選んでください。

スタイル・カード機能のエラーメッセージ

エラーメッセージ	Can't read card.
エラーの内容	カード・スロットに入っているカードのフォーマットが壊れているか、 <i>i1</i> の認識できるフォーマットではない。
対策	カード・スロットにはスタイル・カード以外のカードを使わないでください。スタイル・カードを挿入している場合は、コルグ製品販売店か(株)コルグ営業技術課にご相談ください。

エラーメッセージ	No card in slot.
エラーの内容	カード・スロットにスタイル・カードが入っていません。
対策	GlobalモードのSTYLE CARDページにある機能を使う前に、必ずカード・スロットにカードを挿入してください。カードが挿入されていてもこのメッセージが表示された場合は、カードを一度取り出してから、もう一度正しく挿入してください。

エラーメッセージ	Not i1 card format.
エラーの内容	カード・スロットのカードが <i>i1</i> 以外のコルグ製品で使用するフォーマットになっている。
対策	<i>i1</i> のカード・スロットには、スタイル・カード以外のカードを使用しないでください。

一般的なエラー・メッセージ

エラーメッセージ	Backup battery power is low.
エラーの内容	内蔵バックアップ電池の電圧が低い。
対策	最寄りのコルグ製品販売店か、(株)コルグ営業技術課に電池交換を依頼してください。

エラーメッセージ	Can't write to protected RAM.
エラーの内容	プロテクトされているメモリ領域にデータを書き込もうとした。
対策	本書6-12ページのプロテクト・パラメータを確認して、書き込もうとしているデータに該当するパラメータをOFFにしてください。

エラーメッセージ	Corrupt exclusive data.
エラーの内容	適切なデータ・フォーマットに従っていないMIDIシステム・エクスクルーシブ・データを送信した。
対策	データを確認してもう一度操作を行ってください。

エラーメッセージ	KEY Weight Control
エラーの内容	KEY Weight Controlが正常に働かなかった。
対策	カーソルポジションの▲キー、▼キーなどを押して、エラー表示を解除してから、もう一度Key Weight Controlを操作してください。それでも同じエラーが出る場合は、最寄りのコルグ製品販売店か、(株)コルグ営業技術課へご連絡ください。

付録B

故障とお思いになる前に

一般的な問題

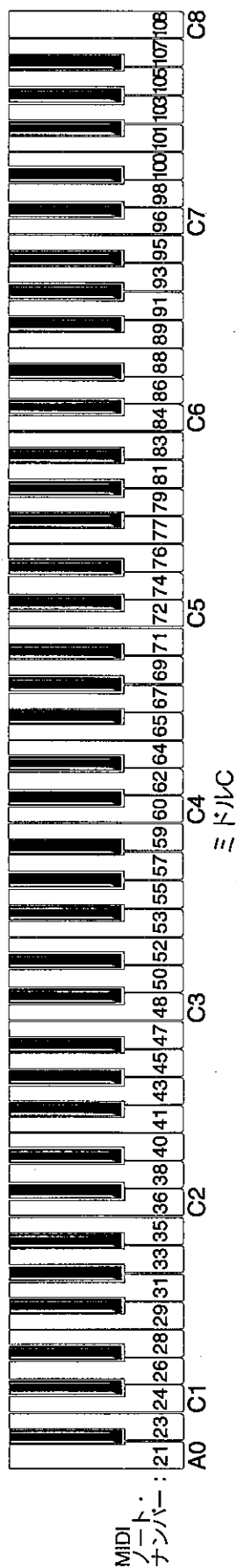
症 状	対 策
電源が入らない	電源コードを適切なコンセントに差し込んでいますか？
	POWERスイッチがオンになっていますか？
	それでも電源が入らない場合は、最寄りのコルグ製品販売店にご相談ください。
電源が入っているが液晶画面には何も表示されない	CONTRASTつまみでLCDコントラストを調整してください。
音が出ない	Globalモードのページ画面3でスピーカー・パラメータがONになっていることを確認してください。(ヘッドフォンを使っていると、この設定に関係なくスピーカーの音は聞こえません。)
	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどとの接続を確認してください。
	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどの電源が入っていて正しい接続がなされているかを確認してください。
	IIのMASTER VOLUMEスライダーまたはOUTPUT MIXER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。本書8-6ページ参照。
アレンジメント、スタイル、バックイング・シーケンス、ソングなどを演奏すると間違った音が出る	バンクDのプログラムかドラム・プログラムDr17またはDr18を一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
	2つのユーザー・ドラム・キットのいずれかを一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
	アレンジメントを一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
アレンジメントまたはバックイング・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イング・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、録音したり、ディスクから別のスタイルをロードしたりして、ユーザー・スタイルを変えませんでしたか？ 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。本書8-10ページ参照。
	現在のプログラムのHoldパラメータがONになっていないことを確認してください。本書6-6ページ参照。
選んだアレンジメントやバックイング・シーケンス、ソングが演奏されない	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。
SONG, BACKING SEQ, EDIT STYLEモードで録音できない	スタイルの場合は、スタイル・メモリのプロテクトがオンになっていないか確認してください。本書8-14ページ参照。
	選択したトラックのプロテクトがオンになっていませんか？ 本書3-13または5-10ページ参照。
	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。

症 状	対 策
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 <i>i7</i> がMIDIデータを受信していることを確認してください。本書8-7ページ参照。
	送信されてくるMIDIデータを <i>i7</i> がフィルターしてしまわないようにしてください。本書8-9ページ参照。
プログラムのエディット中、VDF2ページ、VDA2ページ、Pitch MG2パラメータを選べない	エディット中のプログラムはダブル・オシレータ・プログラムではありません。本書6-6ページ参照。
プログラムの書き込みができない	プログラムのメモリ・プロテクト機能がONになっていませんか？これをOFFに設定してください。本書8-14ページ参照。
	バンクD、プログラムDr17-Dr18以外のバンクにプログラムを書き込もうとしていませんか？書き込みはバンクDかプログラムDr7-Dr8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、エフェクト・プレースメント・パラメータを確認してください。これらパラメータの相互作用については第7章「エフェクト」の「エフェクト・プレースメント」をお読みください。
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。
	オクターブ・パラメータが8になっていることを確認してください。

フロッピー・ディスクとスタイル・カードに関する問題

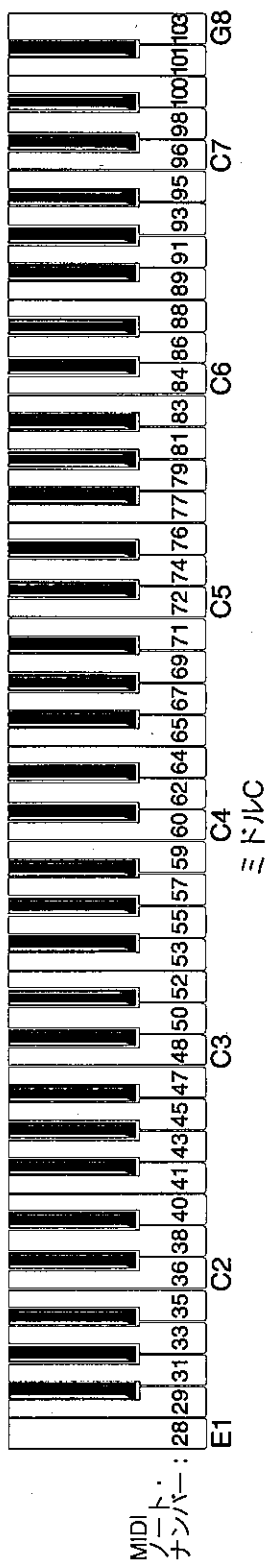
症 状	対 策
フロッピー・ディスクをフォーマットできない	3.5インチ両面倍密 (2DD) のフロッピー・ディスクを使っていますか？このタイプのディスクを必ず使ってください。
	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクにセーブできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクからロードできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクにデータが入っていますか？
	プログラム、アレンジメント、スタイル等のメモリがプロテクト (保護) されていませんか？本書8-14ページをお読みください。
スタイル・カードからのロード/セーブができない	カードが正しく挿入されていますか？
	スタイルのメモリ・プロテクトがオンになっていませんか？本書8-14ページ参照。
	スタイル・データをRAMカードにセーブする時、カードの書き込み保護タブがOFFになっていることを確認してください。

i1の鍵盤 (88鍵)

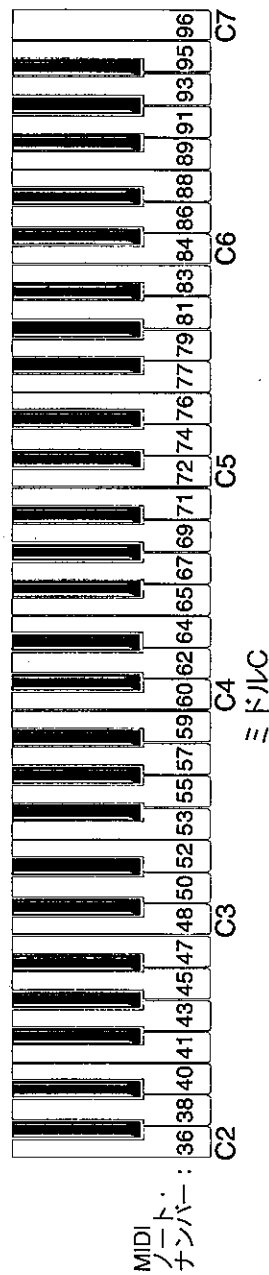


付録C

i2の鍵盤 (76鍵)



i3, i4Sの鍵盤 (61鍵)

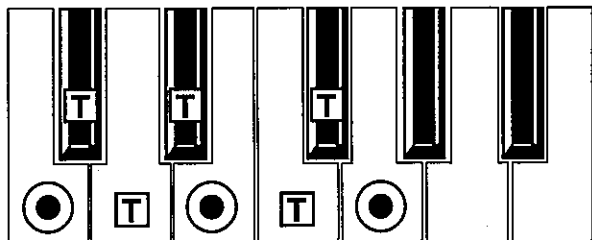


Recognized Chords

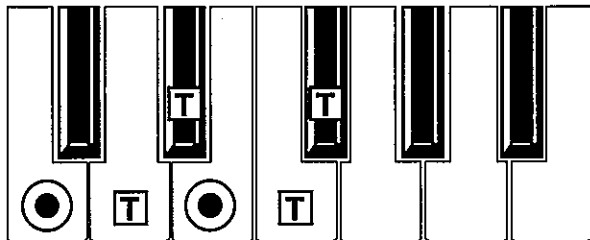
下図のコードはすべて、ルート音がドの根音位置となっています。*ii*がメジャー6thとマイナー6thを正しく認識するには、このような根音位置でコードを弾く必要があります。というのは、これらのコードが関係短調のマイナー7thとマイナー7th b5のコードと同じ音で構成されているからです。(たとえば、ド-ミ-ソ-ラの組合せはC6にもAm7にもなります。)

Major

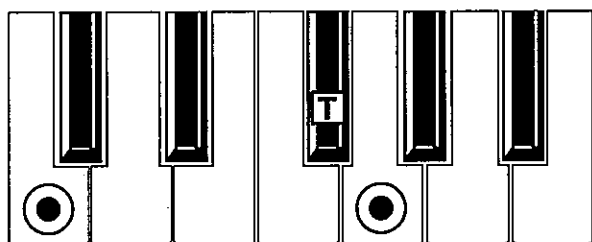
3音



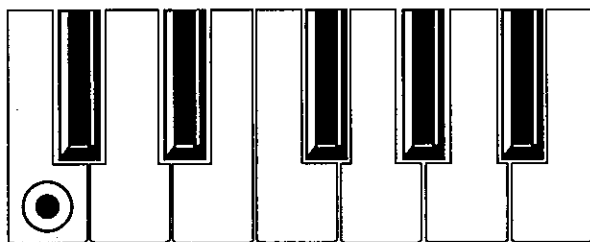
2音



2音

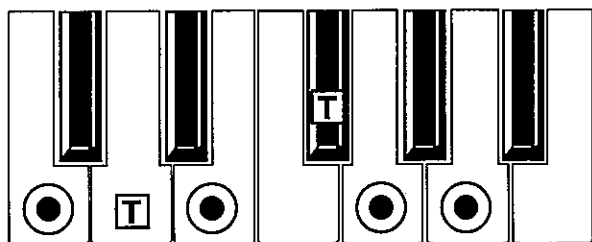


1音

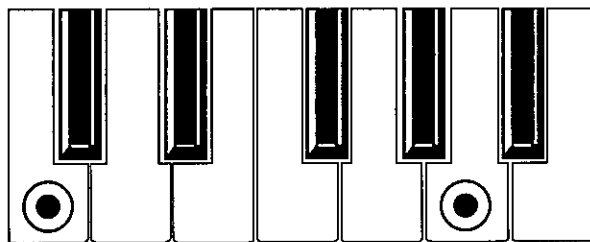


Major 6th

4音

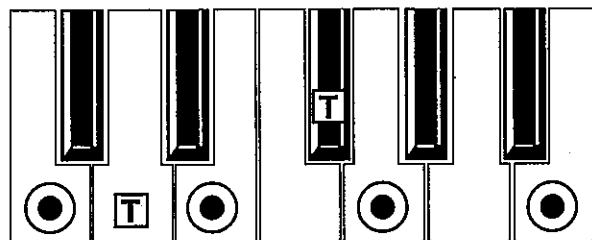


2音

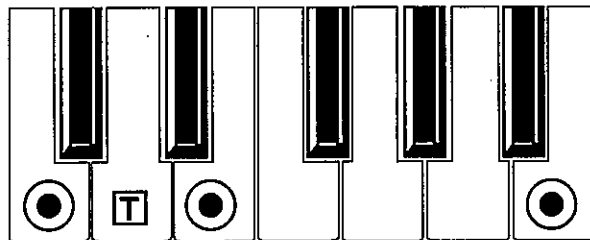


Major 7th

4音



3音



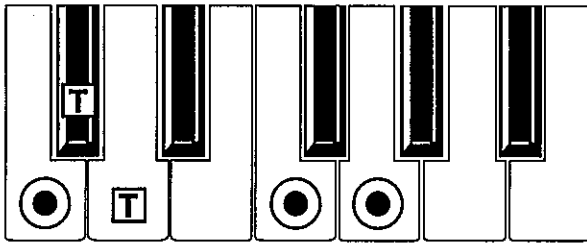
2音



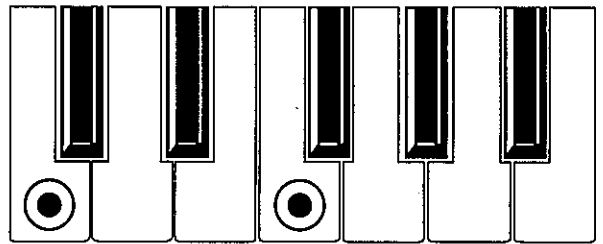
● = コード構成音 T = テンションを加える音

Sus 4

3音

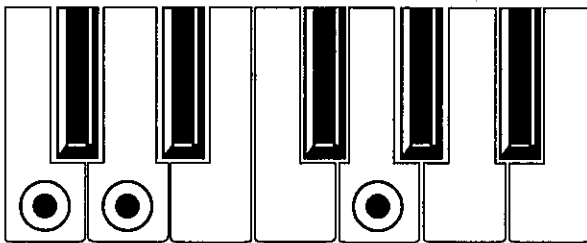


2音



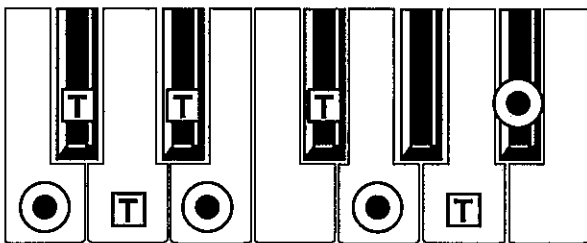
Sus 2

3音

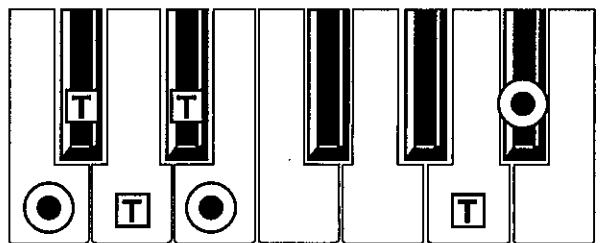


Dominant 7th

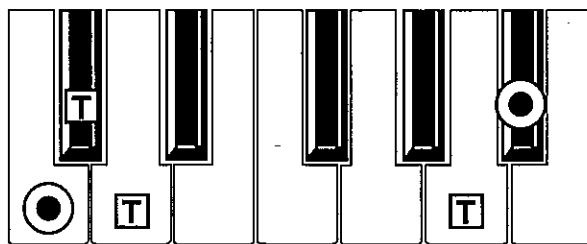
4音



3音

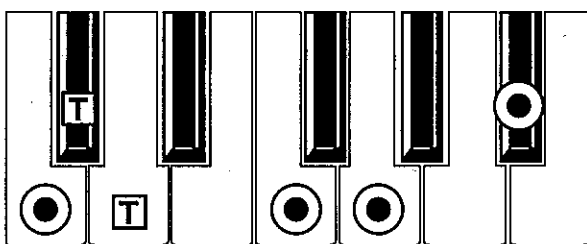


2音

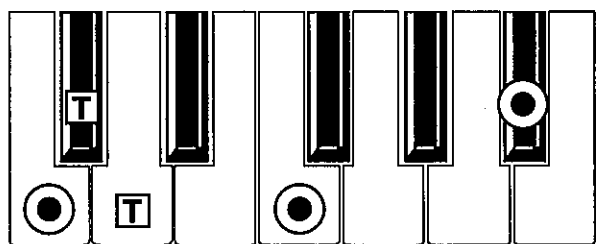


Dominant 7th Sus 4

4音



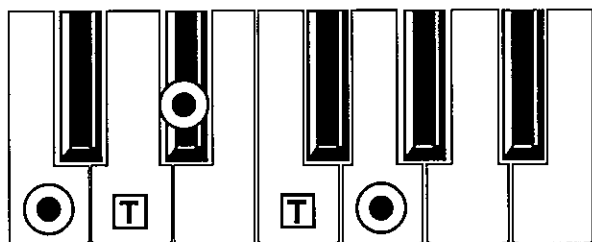
3音



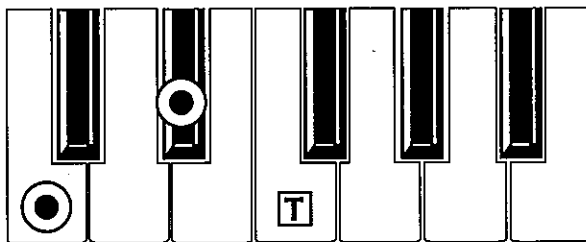
● = コード構成音 T = テンションを加える音

Minor

3音

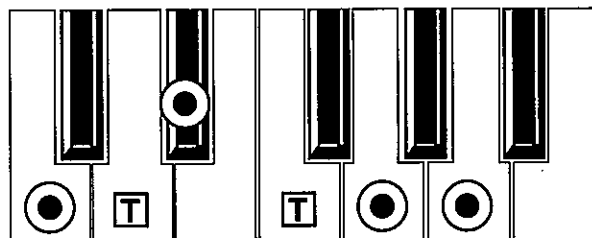


2音



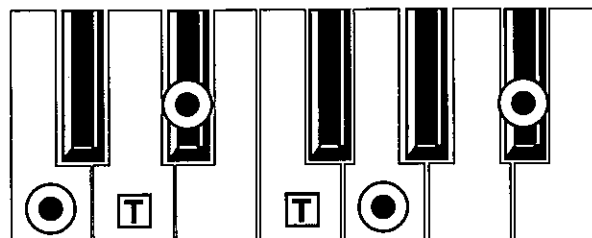
Minor 6th

4音



Minor 7th

4音

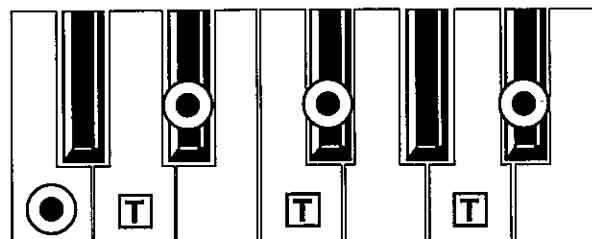


3音



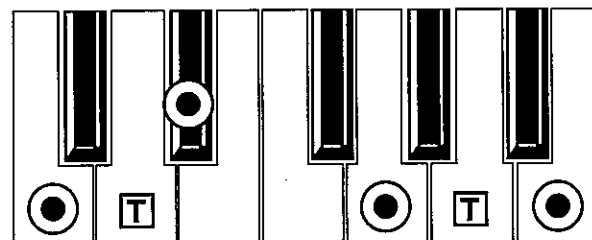
Minor 7th ^b5

4音



Minor-Major 7th

4音



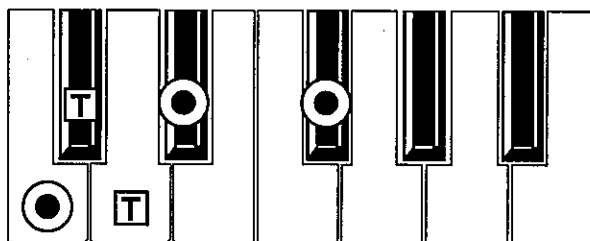
3音



● = コード構成音 T = テンションを加える音

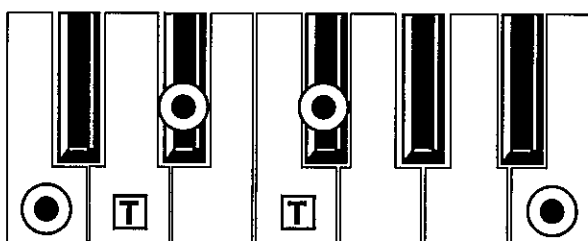
Diminished

3音



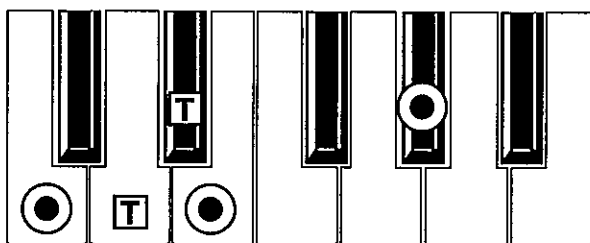
Diminished Major 7th

4音



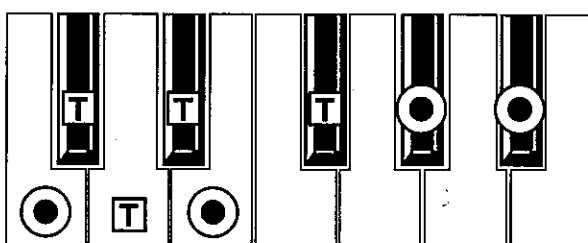
Augmented

3音



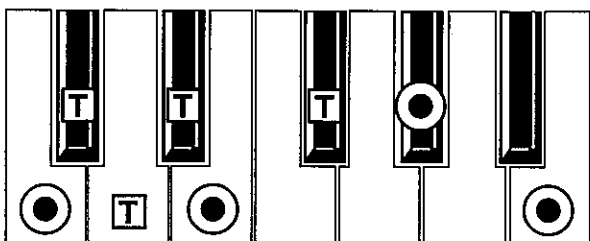
Augmented 7th

4音



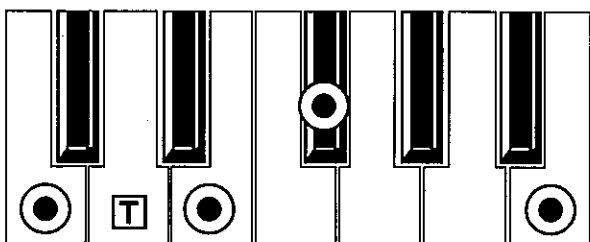
Augmented Major 7th

4音



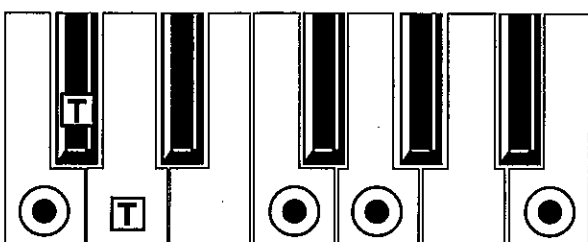
Major 7th ^b5

4音



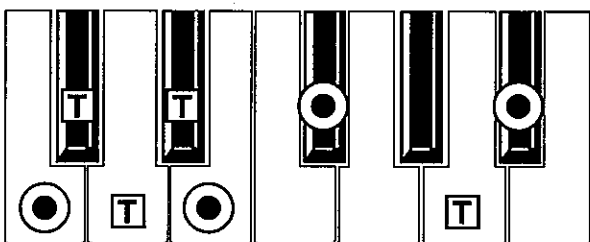
Major 7th Sus 4

4音



Dominant 7th ^b5

4音



● = コード構成音 T = テンションを加える音

キック/ スネア割当表

下の表は、アレンジメントのキックおよびスネアのDesignation/パラメータの設定内容と、実際に発音する音との対応関係を示したものです。各表の左の欄は、現在のスタイルで使用しているドラム・サウンドを表しています。

キック割当表

	A	B	C	D
キック 1	Kick 1	Kick 2	Kick 3	Kick 4
キック 2	Kick 2	Kick 3	Kick 4	Kick 1
キック 3	Kick 3	Kick 4	Kick 1	Kick 2
キック 4	Kick 4	Kick 1	Kick 2	Kick 3

スネア割当表

	A	B	C	D
スネア 1	Snare 1	Snare 2	Snare 3	Snare 4
スネア 2	Snare 2	Snare 3	Snare 4	Snare 1
スネア 3	Snare 3	Snare 4	Snare 1	Snare 2
スネア 4	Snare 4	Snare 1	Snare 2	Snare 3
サイドスティック	Snare 1	Snare 2	Snare 3	Snare 4

ドラム・マップ・ テーブル

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

ドラム・マップ1 (パーカッション)

元のノート・データ	マッピング後
キック 1 (C2)	クラベス
キック 2 (B1)	ロー・ウッドブロック
キック 3 (G1)	ハイ・アゴーゴ
キック 4 (E1)	ハイ・ボンゴ
スネア 1 (D2)	カウベル
スネア 2 (E2)	カスタネット
スネア 3 (A1)	ロー・アゴーゴ
スネア 4 (F1)	ロー・ボンゴ

元のノート・データ	マッピング後
サイドスティック (C#2)	ハイ・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
クローズ・ハイハット (F#2)	シェーカー
アクセント・ハイハット (F#1)	タンバリン
オープン・ハイハット (A#2)	カバサ
ペダル・ハイハット (G#1)	マラカス
ライド1 (D#3)	ミュート・トライアングル
ライド (D3)	マラカス
ライド・ベル (F3)	オープン・トライアングル

元のノート・データ	マッピング後
クラッシュ1 (C#3)	ビブラスラップ
クラッシュ2 (A3)	ベル・ツリー
チャイナ・クラッシュ (E3)	ベル・ツリー
スブラッシュ (G3)	ジングル
ハイ・トム1 (D3)	ハイ・ボンゴ
ハイ・トム2 (C3)	ロー・ボンゴ
ミドル・トム1 (B2)	ミュート・コンガ
ミドル・トム2 (A2)	ハイ・コンガ
ロー・トム1 (G2)	ロー・コンガ
ロー・トム2 (F2)	ロー・ティンバル

ドラム・マップ2 (スネアなし)

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

ドラム・マップ3 (サイドスティックとハイハット)

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

* 実際に聞こえるスネアの音は、現在のアレンジメントでのスネア割当によって決まります。

ドラム・マップ4 (サイドスティックとライド)

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

* 実際に聞こえるスネアの音は、現在のアレンジメントでのスネア割当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
ベーシック電源ON時 チャンネル設定可能	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	0～127 *****	0～127 0～127	Seq. Dataは送信時 0～127
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
アフターキー別 タッチチャンネル別	○ ○	○ ○	キー別はSeq. Dataのみ *A *A
ピッチ・ベンダー	○	○	*C
コントロール	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンク・セレクト(MSB, LSB) *P モジュレーション (ピッチ, カットオフ) *C パダル (スケール, タンパー) *C データ・エンタリー(MSB, LSB) *E ボリューム, エクスプレッション *C A: Bハンポット, セントC, D *C エフェクト・コントローラ1, 2 *C EGタイム(リリース, アタック), フライトネス *C チェンジ 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) *2 120, 121 オール・サウンド・オフ, リセット・オールコントローラ 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 ：ソング・セレクト ：チューン	○ ○ 0～9 ×	○ ○ 0～9 ×	*1 *1
リアルタイム ：クロック ：コマンド	○ ○	○ ○	*1 *1
その他 ：ローカル ON/OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × ○ ×	○ ○ 123～127 ○ ×	
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, 65:ピッチベントレゾ、=01, 65:フィンチューン、=02, 65:コースチューン *3 KORGエクスクルーシア以外に、インクワイリーメッセージ、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

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description	ENA
1000 nnnn (8n)	0k kk kkk (kk)	0100 0000 (40)	Note Off kkk kkkk-0~127 (88Keys+Transpose+Octave)	A
1001 nnnn (8n)	0k kk kkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Note On kkk kkkk-0~127 (88Keys+Transpose+Octave) vvv vvvv-1~127	A
1010 nnnn (An)	0k kk kkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Poly Key Pressure (Recorded Seq Data)	T, Q
1011 nnnn (8n)	0000 0000 (00)	0mm mmm (mm)	Bank Select (MSB) (BANK Key, etc) *1	P
1011 nnnn (8n)	0000 0001 (01)	0vvv vvvv (vv)	Modulation 1 (Joystick(+Y))	C
1011 nnnn (8n)	0000 0010 (02)	0vvv vvvv (vv)	Modulation 2 (Joystick(-Y))	C
1011 nnnn (8n)	0000 0100 (04)	0000 0000 (00)	Foot Pedal (Select Main Scale)	C
1011 nnnn (8n)	0000 0100 (04)	0111 1111 (7F)	Foot Pedal (Assign Sub Scale)	C
1011 nnnn (8n)	0000 0111 (07)	0vvv vvvv (vv)	Volume (Assign Pedal, etc)	C
1011 nnnn (8n)	0000 1010 (0A)	0vvv vvvv (vv)	Panpot (by A:B Panpot)	C
1011 gggg (8g)	0000 1100 (0C)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn (8n)	0010 0000 (20)	0111 1111 (11)	Bank Select (LSB) (BANK Key, etc) *1	P
1011 nnnn (8n)	0100 0000 (40)	0000 0000 (00)	Hold 1 Off (Damper Pedal)	C
1011 nnnn (8n)	0100 0000 (40)	0111 1111 (7F)	Hold 1 On (Damper Pedal)	C
1011 nnnn (8n)	0ccc cccc (cc)	0vvv vvvv (vv)	Control Data (Recorded Seq Data)	C, Q
1100 nnnn (8n)	0ppp pppp (pp)	-----	Program Change (Prog Change)	P
1101 nnnn (8n)	0vvv vvvv (vv)	-----	Channel Pressure (Aftertouch)	T
1110 nnnn (8n)	0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Pitch Bend (Joystick(X))	C

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

gggg : 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)

All~A88 : mm, ll, pp = 38, 00, 00~3F

B1~B88 : " " 38, 00, 40~7F

C1~C88 : " " 00, 01, 00~3F

D1~D88 : " " 00, 01, 40~7F

Dr11 : " " 3E, 00, 00

Dr12 : " " 3E, 00, 10

Dr13 : " " 3E, 00, 19

Dr14 : " " 3E, 00, 20

Dr15 : " " 3E, 00, 28

Dr16 : " " 3E, 00, 40

Dr17 : " " 3E, 00, 18

Dr18 : " " 3E, 00, 30

Dr21~28 : " " 3E, 00, 74~79

Dr31~38 : " " 3E, 00, 7A~7F

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

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

Transmitted when in Song mode (Internal Clock)

When the number is changed, the 12/13 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, 3/8

tt, ss = 00, 10 / Measure

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

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

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

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

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	Exclusive Status
0111 1110 (7E)	Non Realtime Message
0000 eeee (0e)	MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID)
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY
0100 0010 (42)	KORG ID
0011 1001 (30)	12/13/148/11 ID (MANUFACTURERS ID)
0000 0000 (00)	(FAMILY CODE (LSB))
0000 0111 (03)	(" " (MSB))
0000 0000 (00)	(MEMBER CODE (LSB))
0000 0000 (00)	(" " (MSB))
0000 0000 (00)	(Minor Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	(" " (MSB))
0000 0000 (00)	(Major Ver. (LSB))
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 (3e)	Format ID g:Global ch.
4th Byte = 0011 1001 (39)	12/13/148/11 ID
5th Byte = 0fff ffff (ff)	Function Code (See Func Code List)
6th Byte = 0add dddd (dd)	Data
...	...
LastByte = 1111 0111 (F7)	End of Exclusive BOX

1-b Transmitted Function Code List

Func	Description	R	D	E	C
42	MODE DATA	○			
4E	MODE CHANGE				○*4
41	PARAMETER CHANGE				○*5
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE				○*6
40	PROGRAM PARAMETER DUMP				○*7
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○			
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	○			
65	ALL STYLE DATA DUMP	○			
48	ALL SONG DATA DUMP	○			
66	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	○			
51	GLOBAL DATA DUMP	○			
52	DRUMS DATA DUMP	○			
50	ALL DATA(GBL, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, SEQ)DUMP	○			
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR		○		
23	DATA LOAD COMPLETED (ACK)		○		
24	DATA LOAD ERROR (NAR)		○		
21	WRITE COMPLETED		○		
22	WRITE ERROR		○		
67	CHORD		○		

Transmitted when

- R : Request message is received
- D : Data dump from Global mode, Page 9 (Doesn't respond to Exclusive EMA, DJS)
- E : Exclusive message is received
- C : Code 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 i2/i3, wait until [DATA LOAD COMPLETED] or [WRITE COMPLETED] is received.

*5 : Transmitted when Mode is changed.

*6 : Transmitted when editing parameters in EDIT PROGRAM and PROGRAM (Performance Edit) mode.

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

*8 : Transmitted when entering EDIT PROGRAM mode, or when editing a Performance Edit parameter.

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description	E/A
1000 nnnn (8n)	0xxx xxxx (xx)	0xxx xxxx (xx)	Note Off	A
1001 nnnn (8n)	0xxx xxxx (xx)	0000 0000 (00)	Note Off	A
1001 nnnn (8n)	0xxx xxxx (xx)	0vvv vvvv (vv)	Note On	A
1010 nnnn (An)	0xxx xxxx (xx)	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)	0vvv 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 Pampot)	C
1011 nnnn (Bn)	0000 1010 (0A)	0vvv vvvv (vv)	Paupot	C
1011 nnnn (Bn)	0000 1011 (0B)	0vvv vvvv (vv)	Expression	C
1011 nnnn (Bn)	0000 1100 (0C)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control (Dyna Mod Src= PEDAL1)	C
1011 gggg (Bg)	0000 1100 (0C)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control (Dyna Mod Src= PEDAL2)	C
1011 gggg (Bg)	0000 1101 (0D)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control *#1	P
1011 nnnn (Bn)	0010 0000 (20)	0111 1111 (11)	Bank Select(LSB) (For RPN Edit)	C
1011 nnnn (Bn)	0010 0110 (26)	0vvv vvvv (vv)	Data Entry (LSB) (Damper Off)	C
1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	0xxx xxxx(40)	Hold1 Off	C
1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	01xx xxxx(3F)	" On	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 gggg (Bg)	0101 1100 (5C)	0xxx xxxx(100)	Effect1 Level (FX1 Off)	C
1011 gggg (Bg)	0101 1100 (5C)	0xxx xxxx(100)	" (FX1 On)	C
1011 nnnn (Bn)	0101 1101 (5D)	0vvv vvvv (vv)	Chorus Level (Send D Level)	C
1011 gggg (Bg)	0101 1110 (5E)	0000 0000 (00)	Effect2 Level (FX2 Off)	C
1011 gggg (Bg)	0101 1110 (5E)	0xxx xxxx(100)	" (FX2 On)	C
1011 nnnn (Bn)	0110 0000 (60)	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 0000 (78)	0000 0000 (00)	All Sound Off	C
1011 nnnn (Bn)	0111 1001 (78)	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 gggg (Bg)	0111 1010 (7A)	0000 0000 (00)	Local Control Off	A
1011 gggg (Bg)	0111 1010 (7A)	0111 1111 (7F)	Local Control On	A
1011 nnnn (Bn)	0111 1011 (7B)	0000 0000 (00)	All Notes Off	A
1011 nnnn (Bn)	0111 110x (7x)	0000 0000 (00)	Omni Mode Off/On (All Notes Off)	A
1011 nnnn (Bn)	0111 1110 (7E)	000m mmmn(111)	Mono Mode On (All Notes Off)	A
1011 nnnn (Bn)	0111 1111 (7F)	0000 0000 (00)	Mono Mode Off (All Notes Off)	A
1100 nnnn (Cn)	0ppp pppp (pp)	-----	Program Change (Prog. Comb CHG) *#1,2	P
1101 nnnn (Dn)	0vvv vvvv (vv)	-----	Channel Pressure (Aftertouch)	T
1110 nnnn (En)	0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Bender Change (Pitch Bend)	C

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

When in SONG Mode, each track's channel.

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

x : Random

- *1 : MIDI In (Hex): Program
 mm, ll, pp = 00, 00, 00~3F : All~A88
 00, 00, 40~7F : B11~B88
 00, 01, 00~3F : C11~C88
 00, 01, 40~7F : D11~D88
 00, 02, 00~0F : Dr11
 00, 02, 10~17 : Dr12
 00, 02, 18 : Dr17
 00, 02, 19 : Dr13
 00, 02, 1A~1F : Dr17
 00, 02, 20~27 : Dr14
 00, 02, 28~2F : Dr15
 00, 02, 30~37 : Dr18
 00, 02, 38~3F : Dr11
 00, 02, 40~47 : Dr16
 00, 02, 48~73 : Dr11
 00, 02, 74~79 : Dr21~26
 00, 02, 7A~7F : Dr31~36
 3E, xx, 00~3F : All~A88
 3E, xx, 40~7F : B11~B88
 3E, xx, 00~3F : All~A88
 3E, xx, 40~7F : B11~B88
 3A~3B, xx, xx : OFF *1-1
 3E, xx, 00~0F : Dr11
 3E, xx, 10~17 : Dr12
 3E, xx, 18 : Dr17
 3E, xx, 19 : Dr13
 3E, xx, 1A~1F : Dr17
 3E, xx, 20~27 : Dr14
 3E, xx, 28~2F : Dr15
 3E, xx, 30~37 : Dr18
 3E, xx, 38~3F : Dr11
 3E, xx, 40~47 : Dr11
 3E, xx, 74~78 : Dr21~26
 3E, xx, 7A~7F : Dr31~36
 3F, xx, xx : OFF *1-1

xx : Random

*1-1: When in PROGRAM Mode, it is ignored.

*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

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
1111 1010 (FA)	Start
1111 1011 (FB)	Continue
1111 1100 (FC)	Stop
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
0ggg gggg (gg)	MIDI CHANNEL
0000 aaaa (0a)	SUB ID 1
0000 00bb (0b)	SUB ID 2
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

*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
0ggg gggg (gg)	MIDI CHANNEL
0000 0100 (04)	SUB ID 1
0000 00bb (0b)	SUB ID 2
0vvv vvvv (vv)	VALUE(LSB)
0mmmm mmm (mm)	VALUE(MSB)
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)

2-6 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES
 * Not received when Sequencer is playing, recording, or when the DATA FILER page is selected.

Function Code List

Func	Description	G	P	A	No.
12	MODE REQUEST	○	○	○	42
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	40
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	4C
30	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	64
31	ALL STYLE DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	65
18	ALL SONG DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	48
32	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	66
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	51
0D	DRUMS DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	52
0F	ALL DATA(GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP REQ	◎	○	○	50
11	PROGRAM WRITE REQUEST	◎	○	○	21
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	23
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	◎	○	○	23
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	◎	○	○	23
65	ALL STYLE DATA DUMP	◎	○	○	23
48	ALL SONG DATA DUMP	◎	○	○	23
66	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	◎	○	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	◎	○	○	23
52	DRUMS DATA DUMP	◎	○	○	23
50	ALL DATA(GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP	◎	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE	○	○	○	23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	◎	○	○	23
57	CHORD	◎	○	○	23

Received when in

G : GLOBAL Mode
 P : PROG, E: PROG mode
 A : any other mode

No. : MIDI Out Function No.
 (transmitted after the message has been received.)

2-6 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES
 * Not received when Sequencer is playing, recording, or when the DATA FILER page is selected.

Function Code List

Func	Description	G	P	A	No.
12	MODE REQUEST	○	○	○	42
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	40
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	4C
30	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	64
31	ALL STYLE DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	65
18	ALL SONG DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	48
32	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	66
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	51
0D	DRUMS DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	52
0F	ALL DATA(GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP REQ	◎	○	○	50
11	PROGRAM WRITE REQUEST	◎	○	○	21
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	23
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	◎	○	○	23
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	◎	○	○	23
65	ALL STYLE DATA DUMP	◎	○	○	23
48	ALL SONG DATA DUMP	◎	○	○	23
66	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	◎	○	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	◎	○	○	23
52	DRUMS DATA DUMP	◎	○	○	23
50	ALL DATA(GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP	◎	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE	○	○	○	23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	◎	○	○	23
57	CHORD	◎	○	○	23

Received when in

G : GLOBAL Mode
 P : PROG, E: PROG mode
 A : any other mode

No. : MIDI Out Function No.
 (transmitted after the message has been received.)

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

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

(1) MODE REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0010 (12)	MODE REQUEST	12H
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func-42 message.		
(2) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0000 (10)	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	10H
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func-40 or Func-24 message.		
(3) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0001 1100 (1C)	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	1CH
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func-4C or Func-24 message.		
(4) ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	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.		
(5) ALL STYLE DATA DUMP REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0011 0001 (31)	ALL STYLE DATA DUMP REQUEST	31H
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func-65 or Func-24 message.		
(6) ALL SONG DATA DUMP REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0001 1000 (18)	ALL SONG DATA DUMP REQUEST	18H
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func-48 or Func-24 message.		
(7) ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	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.		
(8) GLOBAL DATA DUMP REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1110 (0E)	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	0EH
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func-51 or Func-24 message.		

(9) DRUMS DATA DUMP REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1101 (0D)	DRUMS DATA DUMP REQUEST	0DH
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func-52 or Func-24 message.		
(10) ALL DATA (GLB. DRM. PRG. ARR. STY. SEQ. BSQ.) DUMP REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1111 (0F)	ALL DATA DUMP REQUEST	0FH
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func-50 or Func-24 message.		
(11) PROGRAM WRITE REQUEST		R
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0001 (11)	PROGRAM WRITE REQUEST	11H
0ppp pppp (pp)	Write Program No. (0-63, 64-65)	
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, writes the data and transmits Func-21 or Func-22 message.		
(12) PROGRAM PARAMETER DUMP		R, T
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0000 (40)	PROGRAM PARAMETER DUMP	40H
0ddd dddd (dd)	Data	(NOTE 1.2)
...	...	
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message. This message and data is transmitted when entering EDIT PROGRAM mode, or editing a Performance Edit Parameter.		
(13) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP		R, T
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1100 (4C)	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	4CH
0ddd dddd (dd)	Data	(NOTE 1.3)
...	...	
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message. Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.		
(14) ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP		R, T
Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0110 0100 (64)	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	64H
0ddd dddd (dd)	Data	(NOTE1.4)
...	...	
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		

(15) ALL STYLE DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0110 0101 (65)	ALL STYLE DATA DUMP
Oddd dddd (dd)	Style Header
Oddd 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.
 Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(16) ALL SONG DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0100 1000 (48)	ALL SONG DATA DUMP
0sss ssss (ss)	Seq. Data Size
Oddd dddd (dd)	Control Data
Oddd dddd (dd)	Sequence Data
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
 Receives Func-18 message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(17) ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0110 0110 (66)	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP
0sss ssss (ss)	Backing Sequence Data Size
Oddd dddd (dd)	Control Data
Oddd 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.

(18) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001 (51)	GLOBAL DATA DUMP
Oddd 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.

(19) DRUMS DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0101 0010 (52)	DRUMS DATA DUMP
Oddd 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.

(20) ALL DATA(GB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP R, T

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

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

(21) MODE CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110 (4E)	MODE CHANGE
0000 mmmm (0n)	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.

(22) PARAMETER CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0100 0001 (41)	PARAMETER CHANGE
0ppp pppp (pp)	Parameter Page
0ppp pppp (pp)	Parameter Stage
0ppp pppp (pp)	Parameter Position
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit8~0)
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.

(23) DRUM KIT PARAMETER CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0101 0011 (53)	DRUM KIT PARAMETER CHANGE
0000 000k (0k)	Drum Kit No.
00ss ssss (ss)	Index No. (ss=00~59)
0000 pppp (0p)	Parameter No.
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit8~0)
0vvv vvvv (vv)	Value (MSB bit13~7)
1111 0111 (F7)	EOX

(24) **MODE DATA**

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0100 0010 (42)	MODE DATA (NOTE 11)
0000 mmm (0m)	Mode Data (NOTE 13)
0000 00vv (0v)	Card Status
1111 0111 (F7)	EOX

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

(25) **MIDI IN DATA FORMAT ERROR**

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0010 0110 (28)	MIDI IN DATA FORMAT ERROR (NOTE 13)
1111 0111 (F7)	EOX

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

(26) **DATA LOAD COMPLETED (ACK)**

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

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

(27) **DATA LOAD ERROR (NAK)**

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0010 0100 (24)	DATA LOAD ERROR
1111 0111 (F7)	EOX

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

(28) **WRITE COMPLETED**

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0010 0001 (21)	WRITE COMPLETED
1111 0111 (F7)	EOX

Transmits this message when DATA WRITE via MIDI has been completed.

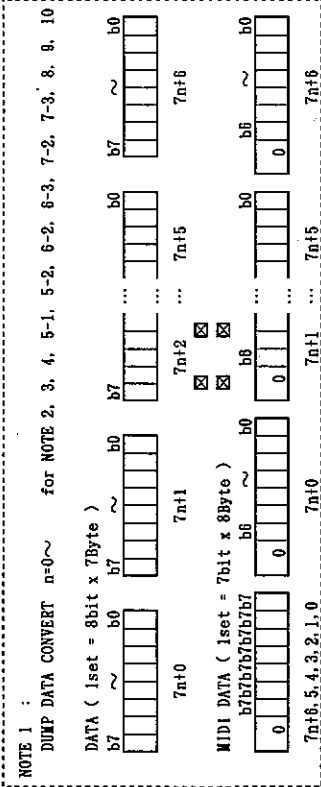
(29) **WRITE ERROR**

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0010 0010 (22)	WRITE ERROR
1111 0111 (F7)	EOX

Transmits this message when DATA WRITE via MIDI has not been completed.

(30) **CHORD**

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0110 0111 (67)	CHORD
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 (See TABLE 1, NOTE 1)
[Parameter No. 00],, [Parameter No. 163]
164Byte = 7x23+3 → 8x23+(1+3) = 188Byte

NOTE 3 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT (See TABLE 1, NOTE 2)
[Prog. D1(164Byte)],, [Prog. D88(164Byte)],
[Prog. Dr7(164Byte)],, [Prog. Dr8(164Byte)]
164x(64+2)Byte = 7x1546+2 → 8x1546+(1+2) = 12371Byte (4.0Sec)

NOTE 4 : ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP FORMAT (See TABLE 5, NOTE 1)
[ARR1(131Byte)],, [ARR88(131Byte)]
131x64Byte = 7x1197+5 → 8x1197+(1+5) = 9582Byte (3.1Sec)

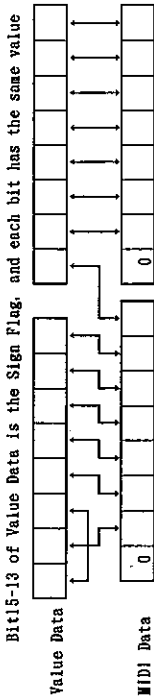
NOTE 5 : ALL STYLE DATA DUMP FORMAT.

- 5-1: Extension Style Header (24Byte) (See TABLE 6-4, NOTE 1)
- 5-2: Style Header (24Byte) (See TABLE 6-3, NOTE 1)
- 5-3: Style Data (3328~65496Byte) (See TABLE 6-1.6-2, NOTE 1)
- 5-4: Style Header (24Byte) (See TABLE 6-3, NOTE 1)
- 5-5: Style Data (3328~65496Byte) (See TABLE 6-1.6-2, NOTE 1)
- 5-6: Style Header (24Byte) (See TABLE 6-3, NOTE 1)
- 5-7: Style Data (3328~65496Byte) (See TABLE 6-1.6-2, NOTE 1)
- 5-8: Style Header (24Byte) (See TABLE 6-3, NOTE 1)
- 5-9: Style Data (3328~65496Byte) (See TABLE 6-1.6-2, NOTE 1)

∴ MIN= 24+3328Byte = 7x473+6 → 8x473+(1+6) = 3831Byte x3
MAX= 24+65496Byte = 7x9360+0 → 8x9360 = 74880Byte x3 (3.6~72.0Sec)

NOTE 11 : $mmmm = 2$: PROGRAM PAGE 1 5 : SONG PLAY 9 : EDIT STYLE
 3 : PROGRAM PAGE 2~ 6 : SONG 10 : ARRANGEMENT
 4 : GLOBAL 8 : DISK 11 : BACKING SEQUENCE

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



NOTE 13 : $vv = 0$: Card not inserted
 = 1 : Bad card
 = 2 : Style Card

NOTE 14 : $kk = 00$: DrumKit1
 01: " 2

NOTE 15 : CHORD TYPE

Type	MSB	LSB
No Chord	0000 0000	0000 0000
dim	0000 0000	0100 1001
sus2	0000 0001	0000 0101
m	0000 0001	0000 1001
major	0000 0001	0001 0001
sus4	0000 0001	0010 0001
aug	0000 0010	0001 0001
m6	0000 0101	0000 1001
6	0000 0101	0001 0001
m7B5	0000 1000	0100 1001
7B5	0000 1000	0101 0001
m7	0000 1001	0000 1001
7	0000 1001	0001 0001
7sus4	0000 1001	0010 0001
aug7	0000 1010	0001 0001
dimM7	0001 0000	0100 1001
M7B5	0001 0000	0101 0001
mM7	0001 0001	0000 1001
M7	0001 0001	0001 0001
M7sus4	0001 0001	0010 0001
augM7	0001 0010	0001 0001

NOTE 16 : TENSION NOTE(S)

Tension	MSB	LSB
B8	0000 0000	0000 0010
9	0000 0000	0000 0100
#9	0000 0000	0000 1000
11	0000 0000	0010 0000
#11	0000 0000	0100 0000
B13	0000 0010	0000 0000
13	0000 0100	0000 0000

NOTE 6 : ALL SONG DATA DUMP FORMAT
 6-1: Sequence Data Size (2Byte)
 [Data Size (bit6~0)].
 [Data Size (bit13~7)]

6-2: Control Data Dump Format (3702Byte)
 [Control Data (Song Size(288) x 10 = 2880Byte)].
 [Pattern Data (2009Byte)].
 [Song0-Tr.1 Addr (2Byte)]. ..., [Song0-Tr.16 Addr]. [Song0-Tempo Track Addr].
 [Song1-Tr.1 Addr (2Byte)]. ..., [Song8-Tr.16 Addr]. [Song8-Tempo Track Addr] (340Byte).
 [Pattern0 Addr (2Byte)]. ..., [Pattern99 Addr] (2009Byte).
 [Pattern End Addr(2Byte)]

6-3: Sequence Data Dump Format
 [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 = 2+8xA+(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 (bit8~0)].
 [Data Size (bit13~7)]

7-2: Control Data Dump Format (2292Byte)
 [Control Data (BSQ Size(195) x 10 = 1950Byte)].
 [BSQ0-Tr.1 Addr (2Byte)]. ..., [BSQ0-Tr.16 Addr]. [BSQ0-Tempo Track Addr].
 [BSQ1-Tr.1 Addr (2Byte)]. ..., [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
 2292Byte+4x[BSQ Data Step]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte
 ∴ 7-1, 7-2, 7-3 = 2+8xA+(1+B)Byte
 (0.8~58.05Sec)

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
 (0.35Sec)

NOTE 10 : ALL DATA (GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP FORMAT
 [Global Data].
 [Drums Data].
 [All Program Parameters].
 [All Arrangement Parameters].
 [All Style Data].
 [All SONG Data]
 [All Backing Sequence Data]
 28+840+1082+1838+157x3702+4x[Seq. Data Step]Byte+2292+4x[BSQ Data Step]
 = 7xC+D → 8xC+(1+D)Byte
 (10.5~90.05Sec)

PROGRAM PARAMETERS (TABLE 1)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ' ~
08	PROGRAM NAME (Tail)	
OSCILLATOR		
10	OSCILLATOR MODE	0, 1, 2 #1
11	ASSIGN	bit0=0: POL, =1: MON
12	HOLD	bit1=0: OFF, =1: ON
13	OSC-1 M/D. SOUND(LSB)	0~FFF? : 0~FFF? #14
14	OSC-1 M/D. SOUND(MSB)	FE~01 : 32' ~4'
15	OSC-1 OCTAVE	0~FFF? : 0~FFF? #14
16	OSC-2 M/D. SOUND(LSB)	0~FFF? : 0~FFF? #14
17	OSC-2 M/D. SOUND(MSB)	FE~01 : 32' ~4'
18	OSC-2 OCTAVE	F4~0C : -12~12
19	DETUNE	CE~32 : -50~50
20	DELAY START	00~83 : 00~99
PITCH EG		
21	START LEVEL	9D~63 : 99~99
22	ATTACK TIME	00~63 : 00~99
23	ATTACK LEVEL	9D~63 : 99~99
24	DECAY TIME	00~63 : 00~99
25	RELEASE TIME	00~63 : 00~99
26	RELEASE LEVEL	9D~63 : 99~99
27	TIME VELOCITY SENSE	9D~63 : 99~99
28	LEVEL VELOCITY SENSE	9D~63 : 99~99
CUTOFF MG		
WAVEFORM		
29	OSC-1 MG ENABLE	bit0=2 : 0~5 #2
	OSC-1 MG ENABLE	bit5=0: OFF, =1: ON
	OSC-2 MG ENABLE	bit0=0: OFF, =1: ON
	KEY SYNC	bit7=0: OFF, =1: ON
30	FREQUENCY	00~63 : 00~99
31	DELAY	00~63 : 00~99
32	INTENSITY	00~63 : 00~99
AFTERTOUCH		
33	PITCH BEND RANGE	F4~0C : -12~12
34	VDF CUTOFF	9D~63 : 99~99
35	VDF MG INT	00~63 : 00~99
36	VDA AMPLITUDE	9D~63 : 99~99
JOYSTICK		
37	PITCH BEND RANGE	F4~0C : -12~12
38	VDF SWEEP INT.	9D~63 : 99~99
39	VDF MG INT.	00~63 : 00~99
OSC-1 PITCH EG		
40	PITCH EG INT	9D~63 : 99~99
OSC-1 PITCH MG		
41	WAVEFORM	bit0=2 : 0~5 #2
	KEY SYNC	bit7=0: OFF, =1: ON
42	FREQUENCY	00~63 : 00~99
43	DELAY	00~63 : 00~99
44	FADE IN	00~63 : 00~99
45	INTENSITY	00~63 : 00~99
46	REBO MOD BY KBD TRK	9D~63 : 99~99
47	INTENSITY MOD BY AT	00~63 : 00~99
48	INTENSITY MOD BY JS	00~63 : 00~99
49	FREQ MOD BY AT/JS	00~09 : 0~9

GLOBAL PARAMETERS (TABLE 2)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
GLOBAL PARAMETER		
00	MASTER TUNE	CE~32 : -50~50
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
02	DAMPER POLARITY	00 : 0, 01 : 1
03	ASSIGNABLE PEDAL 1	00~0B #8
04	ASSIGNABLE PEDAL 2	00~0B #8
05	MAIN SCALE TYPE	00~0A
06	MAIN SCALE KEY	00~0B : C~B
07	USER SCALE	CE~32 : -50~50
18	VELOCITY CURVE	0~7 : 1~8
19	AFTER TOUCH CURVE	0~7 : 1~8
20	SUB SCALE TYPE	00~0A #9
22	SUB SCALE KEY	00~0B : C~B
23	RESERVE	00
27		

DRUM PARAMETERS (TABLE 3)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
DRUM KIT 1-INDEX#0		
00	INST NO.	00~OFF, 01~:INT
01	KEY	0C~73 : C0~C8
02	A:B PAN	bit0~4 #10
	EXCLUSIVE ASSIGN	bit5~7 #10
03	TUNE	88~78 : 120~120
04	LEVEL	9D~63 : 99~99
05	DECAY	9D~63 : 99~99
06	D SEND LEVEL	bit0~3 : 0~8
	C SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9
DRUM KIT 1-INDEX#1 ~ DRUM KIT 2-#59		
07		SAME AS DRUM KIT 1-#(00~06)x(60x2-1)
...		
839		

#1 : 0 : SINGLE
 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 " "

#4 : bit0,1 ... VDF 0 : OFF
 bit4,5 ... VDA 1 : LOW
 2 : HIGH
 3 : ALL

#5 : 00 : L15
 0F : CNT
 1E : R15
 1F : PRG (When in SONG Mode)
 FF : OFF

#6 : A11~A88 : 00~8F
 B11~B88 : 40~7F
 D11~D88 : 80~85
 C11~C88 : 86~C5
 D11~D88 : 00~8F
 Dr7~Dr8 : 40~41

#7 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0: DIS, =1: EMA
 bit1 : DAMPER " "
 bit2 : AFTERTOUCH " "
 bit3 : CONTROL CHANGE " "
 bit7=1 : A11~A88
 : B11~B88
 : D11~D16, Dr21~Dr26, Dr31~Dr36
 : C11~C88
 =0 : D11~D88
 : Dr7~Dr18

Program is selected by #6 and *(bit7)

SEQUENCER CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
SONG 0 CONTROL DATA		
00	MIDI Channel (Tr. 1)	00~0F : 1~16
15	MIDI Channel (Tr. 16)	*11
16	STATUS (Tr. 1)	
31	STATUS (Tr. 16)	
32	BEND RANGE (Tr. 1)	00~0C : 00~12
47	BEND RANGE (Tr. 16)	
48	BEAT	*12
48	TEMPO	28~FO : 40~240
49	PROTECT (Tr. 1)	bit0-0: OFF, -1: ON
50	PROTECT (Tr. 8)	bit7
50	PROTECT (Tr. 9)	bit0-0: OFF, -1: ON
51	PROTECT (Tr. 16)	bit7
52	NEXT SONG NO.	*13
53	SONG NAME (Head)	20~7F : ~~~~~
52	SONG NAME (Tail)	
63	(RESERVE)	00
84	EFFECT PARAMETER	*20
TRACK 1 CONTROL DATA		
93	PROGRAM NO.	*6
94	OUTPUT LEVEL	00~7F : 00~127
95	REY TRANSPOSE	EE~18 : -24~24
96	DRY TUNE	CE~32 : -50~50
97	A-B PAN	00~1E, 1F, FF *5
98	D SEND LEVEL	bit0~3 : 0~9, PRG
98	C SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9, PRG
99	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~69
100	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~69
101	VEL WINDOW TOP	01~7F : 01~127
102	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F : 01~127
103	CONTROL FILTER	*7
104	MIDI CHANNEL	00~0F : 1~16
TRACK 2~16 CONTROL DATA		
105	SAME AS TRACK 1(93~104) x 15	
284		
285~290	(RESERVE)	00
291	METRONOME LEVEL	00~63 : 0~99
292	METRONOME PAN	00~1E *5
293	METRONOME LEAD IN	0~2 : 0~2
294	TEMPO TRACK ON/OFF	0: OFF, 1: ON
295	(RESERVE)	00
SONG 1~9 CONTROL DATA		
296	SAME AS SONG 0 (00~295) x 9	
297		
298		

(TABLE 4-1)

PATTERN 0 PARAMETERS		*12
2860	BEAT	
2861	LENGTH	01~63 : 1~99
PATTERN 1~99 PARAMETERS		
2882	SAME AS PATTERN 0(2860, 2861) x 99	
3158		
SONG 0, TRACK 1 DATA ADDRESS		
3160	DATA ADDRESS(LSB).....	0000 (Start Addr)
3161	" " " (MSB)	
SONG 0, TRACK 2 ~ TRACK 16 DATA ADDRESS		
3162	SAME SONG 0, TRACK 1 ADDRESS(3160, 3161)	
3191		
SONG 0, TEMPO TRACK DATA ADDRESS		
3192	DATA ADDRESS (LSB)	
3193	" " " (MSB)	
SONG 1~9 TRACK DATA ADDRESS		
3194	SAME AS SONG 0 TRACK ADDRESS(3160~3193)	
3499		x 9
PATTERN 0 DATA ADDRESS		
3500	DATA ADDRESS (LSB)	
3501	" " " (MSB)	
PATTERN 1 ~ TRACK 99 DATA ADDRESS		
3502	SAME AS PATTERN 0(3500, 3501)	
3889		
3701	End Pattern Addr(L)	" " " (H)
SEQUENCE DATA (TABLE 4-2)		
No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
SEQUENCE DATA 1		
3702	DATA (1-L)	*15
3703	DATA (1-H)	*15
3704	DATA (2-L)	*15
3705	DATA (2-H)	*15
SEQUENCE DATA 2 ~		
3706	SAME AS SEQUENCE DATA 1(3702~3705)	
3707		
3708		

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

*10 : bit0~4 = 00 : L15
OP : CNT
IE : R15
IP : OFF

bit5~7 = 0 : EX Off
1 : EX Group1
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
9 : Song9
7F : OFF

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 (12 only)

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

*15 : SEQUENCE DATA FORMAT
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 : [B], t = 1FE : file from previous bar
g = 30 : [B], 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 t| 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 Last Bar No.

ARRANGEMENT PARAMETERS

No.	PARAMETER	DATA(hex) : VALUE
00	ARRANGE NAME (Head)	20~7F : ' ~ ' ~
09	ARRANGE NAME (Tail)	00~37 : 11~88
10	STYLE NO.	00~03 : VAR 1~4
11	INITIAL VARIATION	0A~D2 : 40~240
14	INITIAL TEMPO	0A~D2 : 40~240
15	KEYBOARD ASSIGN	00~03 : *18
16	SPLIT POINT	24~50 : C9~C7
17	OCTAVE	FE~02 : -2~+2
18	TRANSPOSE	F5~0B : -C#~+B
19	MANUAL DRUM KIT	00~07 : Dr1~Dr8
STITCHES		
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
25	RESERVE	00
26	RESERVE	00
29	FILL1	00~0C : OFF~DOWN
30	FILL2	00~0C : OFF~DOWN
33	DRUM PARAMETERS	
34	PROG	00~7F : 0~127 *17
35	BANK	
36	VOL	00~7F : 0~127 *5
37	PAN	
38	D SEND LEVEL	bit0~3 : 0~9, PRG
	C SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9, PRG
39	OCTAVE	FE~02 : -2~+2
40	OUT STATUS	
41	WRAP-AROUND	FF~0B : STV~11 *11
PERCUSSION PARAMETERS		
42	SAME AS DRUMS	
49		
BASS PARAMETERS		
50	SAME AS DRUMS	
57		

(TABLE 5)

ACC 1~3 PARAMETERS	
58	SAME AS DRUMS
81	
KBD 1~2 PARAMETERS	
82	SAME AS DRUMS
87	
KBD1 VELOCITY WINDOW	
98	TOP
99	BOTTOM
KBD2 VELOCITY WINDOW	
100	TOP
101	BOTTOM
EFFECT PARAMETERS	
102	
130	

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

*17 : BANK = 00, PROG = 00~7F : A11~A88~B88
 = 00~7F : C11~C88~D88
 = 01, = 00~07 : Dr1~Dr18
 = 02, = 08~0D : Dr21~Dr26
 = 02, = 0E~13 : Dr31~Dr36

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 : PULL~PL 2 : CARD OR DISK
11	TEMPO	0A~D2 : 40~240
12	TIME SIGNATURE	M. Res only *12
NOTE RETrIGGER SWITCH		
13	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	00~7F : 0~127 *17
39	BANK	
40	VOL	00~7F : 0~127 *5
41	PAN	
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 VARIATION1 PARAMETERS		
62	KEY	00~10 : 0~16 *18
63	LENGTH	
VARIATION1 CHORD VARIATION2~6 PARAMETERS		
64	SAME AS VARIATION1 CHORD VARIATION1	
73		
VARIATION 2~4 PARAMETERS		
74	SAME AS VARIATION1	
109		

(TABLE 6-1)

INTRO1 CHORD VARIATION1 PARAMETERS		
110	KEY	00~10 : 0~16 *18
111	LENGTH	
INTRO1 CHORD VARIATION2 PARAMETERS		
112	KEY	00~10 : 0~16 *18
113	LENGTH	
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 : 1~8
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	M7sus4	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	m7	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	dim7	00~05 : 1~6
151	aug	00~05 : 1~6
152	aug7	00~05 : 1~6
153	aug7	00~05 : 1~6
VARIATION 2~4 CHORD VARIATION TABLE		
154	SAME AS VARIATION1	
213		

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

INTRO1 CHORD VARIATION TABLE	
214	Major : 00~01 : 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	M7sus4 : 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	mM7 : 00~01 : 1~2
226	7th : 00~01 : 1~2
227	7b5 : 00~01 : 1~2
228	7sus4 : 00~01 : 1~2
229	dim : 00~01 : 1~2
230	dimM7 : 00~01 : 1~2
231	aug : 00~01 : 1~2
232	aug7 : 00~01 : 1~2
233	augM7 : 00~01 : 1~2
INTRO2 CHORD VARIATION TABLE	
234	SAME AS INTRO1
253	...
254	...
ENDING 1~2 CHORD VARIATION TABLE	
254	SAME AS INTRO1
299	...
FILL 1~2 CHORD VARIATION TABLE	
294	SAME AS INTRO1
333	...
PATTERN 0 CONTROL DATA	
334	BEAT : *12
335	LENGTH : 01~63 : 1~99
PATTERN 1~99 CONTROL DATA	
336	SAME AS PATTERN 0
533	...
VARIATION1 ACC1 DATA ADDRESS	
534	DATA ADDRESS (LSB)
535	DATA ADDRESS (MSB)
VARIATION1 ACC. 2~3 DATA ADDRESS	
536	SAME AS VARIATION1 ACC1 DATA ADDRESS
538	...
VARIATION1 BASS, DRUMS, PERC. DATA ADDRESS	
540	SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS
545	...

VARIATION 2~4 DATA ADDRESS	
546	SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS
581	...
582	...
ENDING 1~2 DATA ADDRESS	
582	SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS
805	...
FILL 1~2 DATA ADDRESS	
608	SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS
629	...
PATTERN 0 DATA ADDRESS	
630	DATA ADDRESS (LSB)
631	DATA ADDRESS (MSB)
PATTERN 1~99 DATA ADDRESS	
632	SAME AS PATTERN 0
829	...
830	END PATTERN ADDR(L)
831	END PATTERN ADDR(M)

STYLE DATA (TABLE 6-2)		
No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
STYLE 1 DATA		
0	DATA (1-L)	*15
1	DATA (1-H)	*15
2	DATA (2-L)	*15
3	DATA (2-H)	*15
STYLE 2 DATA ~		
4	SAME AS STYLE1	
...		

STYLE HEADER (TABLE 6-3)		
No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
STYLE 1		
0	STYLE1 ADDRESS	
...		
3	...	
4	STYLE1 SIZE	
5	...	
STYLE 2~4		
6	SAME AS STYLE1	
...		
23	...	

No.	PARAMETER
0	DUMMY START ADDRESS (= 70000(hex))
...	
3	...
4	DUMMY SIZE (= 1)
5	...
6	U21~24 START ADDRESS
...	
9	...
10	U21~24 DATA SIZE (Style Header + DATA)
11	...
12	U15~18 START ADDRESS
...	
15	...
16	U15~18 DATA SIZE (Style Header + DATA)
17	...
18	U11~14 START ADDRESS
...	
21	...
22	U11~14 DATA SIZE (Style Header + DATA)
23	...

BACKING SEQUENCE CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
00	BSEQ 0 CONTROL DATA	20~7F : ' ' ~ ' ' ~
01	BSEQ NAME (Head)	
02	BSEQ NAME (Tail)	
03	ARRANGEMENT NO.	00~3F : 11~88
04	STYLE NO.	00~37 : 11~88
05	VARIATION	00~03 : VAR 1~4 7L~84
06	TEMPO	0A~D2 : 40~240
07	KEYBOARD ASSIGN	*16
CHORD SCANNING TYPE		
18	CHORD SCAN LOW	bit0=0:OFF, =1:ON
19	CHORD SCAN HIGH	bit1=0:OFF, =1:ON
20	BASS INVERSION	bit2=0:OFF, =1:ON
21	CHORD HOLD	bit3=0:OFF, =1:ON
22	CHORD LATCH	bit4=0:OFF, =1:ON
23	KBD1 BANK	*17
24	KBD1 OCTAVE	FF~02 : -2~+2
25	KBD2 PROG	
26	KBD2 BANK	*17
27	KBD2 OCTAVE	FE~02 : -2~+2
28	KEYBOARD TRK STATUS	*21-1
29	CONTROL TRK STATUS	*21-1
30	AUTOTEMPO	0A~D2 : 40~240
31	BEAT	H1 Res only *12
32	SPLIT POINT	24~60 : C2~C7
33	TRANSPOSE	F3~0B : -C#~F#
SWITCHES		
34	DYNAMIC VELOCITY	bit0=0:OFF, =1:ON
35	RESERVE	00
36	METRONOME SWITCH	*21-2
37	METRONOME LEVEL	00~63 : 0~89
38	METRONOME PAN	*5
39	METRONOME LEAD-IN	0~2 : 0~2
40	NEXT BSEQ No.	*21-3
41	AUTO START	*21-4

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

DATA (TABLE 7-1)

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
46	PROG	*17
47	BANK	00~7F : 0~127
48	VOL	bit0~3 : 0~9, PRG
49	PAN	bit4~7 : 0~9, PRG
50	C SEND LEVEL	00~0C : 00~12
51	D SEND LEVEL	00~0C : 00~12
52	TRK STATUS	00~0C : 00~12
53	BEND RANGE	00~0C : 00~12
54	REF TRANSPOSE	00~0C : 00~12
55	DEFINE	00~0C : 00~12
56	PROTECT	00~0F : 0~15
57	MIDI CHANNEL	01~7F : 1~127
58	VEL WINDOW TOP	01~7F : 1~127
59	VEL WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G8
60	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G8
61	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G8
EXTRA TRACK 2~8 CONTROL DATA		
61	SAME AS TRACK 1	
62	EFFECT PARAMETER	*20
63	BSEQ 1~9 CONTROL DATA	
64	SAME AS BSEQ 0	
65	BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS	
66	1950 DATA ADDRESS (LSB)	
67	1951 DATA ADDRESS (MSB)	
68	BSEQ TRACK 2~16 DATA ADDRESS	
69	SAME AS BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS	
70	1981	
71	BSEQ TRK DATA ADDRESS	
72	1982	
73	TEMPO TRACK DATA ADDRESS	
74	1983	
75	SAME AS BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS	
76	BSEQ 1~9 DATA ADDRESS	
77	1984	
78	SAME AS BSEQ TRACK DATA ADDRESS	
79	2280	
80	END ADDRESS (LSB)	
81	2281	
82	END ADDRESS (MSB)	

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

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

IOI I I I t	t t t t t t t t	vvvv vvvv	vvvv vvvv
EventID	EventTime	Value 2	Value 1

*19-1-3 : 0 : SINGLE
1 : LOWER
2 : UPPER
3 : FULL

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

EventID	Value
0	Arrangement 0~63 11~88
1	Style 0~55 *19-1-1
2	Variation 0~9 *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 MUTE/PLAY
8	Drum Mute " "
9	Perc. Mute " "
10	Bass Mute " "
11	ACCI Mute " "
12	ACC2 Mute " "
13	ACC3 Mute " "
14	Drum Map 0~7 1~8
15	KBD1 Prog V1 = PROG V2 = BANK
16	KBD2 Prog " "
17	KBD1 Octave -2~+2
18	KBD2 Octave -2~+2

*19-2 : CHORD EVENT

ChordID	EventTime	Tension	Note	Bass	Root
iiii iii t	tttt tttt	nnnn nnnn	bbbb irrr		

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 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)

*20 EFFECT PARAMETERS

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Effect 1 Type No.	0. 1~2F:OFF, 1~47
(01)	" 2 "	0. 1~2F:OFF, 1~47
(02)	" 1 L-Ch E.BalInc	00~64 : 00~100
(03)	" 1 R-Ch "	00~64 : 00~100
(04)	" 2 L-Ch "	00~64 : 00~100
(05)	" 2 R-Ch "	00~64 : 00~100
(06)	Output 3 Pan	00.01~65 #20-1
(07)	" 4 "	00.01~65 #20-1
(08)	Effect 1/O	bits~0 #20-2
(08)	Effect 1 Parameters	
(16)	"	#20-3
(17)	Effect 1 Mod Source	00~0D #20-4
(18)	Effect 1 Mod Amount	F1~0F : -15~15
(19)	Effect 2 Parameters	
(26)	"	#20-3
(27)	Effect 2 Mod Source	00~0D #20-4
(28)	Effect 2 Mod Amount	F1~0F : -15~15

*20-1 : 00 : Off #20-2 :
 01 : R bit0-0:Effct1 L-Ch Off.=1:0n
 02 : 01:99 bit1=0: " 1 R-Ch Off.=1:0n
 ; bit2=0: " 2 L-Ch Off.=1:0n
 ; bit3=0: " 2 R-Ch Off.=1:0n
 64 : 99:01 bit4,5=0:Serial
 65 : L
 1:Parallel
 2:Parallel 2
 3:Parallel 3

*20-3 : Effect Parameters (8Byte) 47 Types

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
1~3:Hall, (4.5:Room, 6:Live,Stage)		
(00)	Reverb Time	00~61(2F):0.2~9.9(4.9)
(01)	(NUL)	00
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(04)	E. R Level	00~63 : 00~99
(05)	(NUL)	00
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

NUL not listed from here on, Value must be 00.
 7:Wet Plate, 8:Dry Plate, 9:Spring

(00)	Pre Delay(L)	DATA(Hex) : VALUE
(01)	" " (H)	00~C8 : 00~200
(02)	E. R Level	01~0A : 01~10
(03)	Reverb Time	00~63 : 00~99
(04)	High Damp	00~63 : 00~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

10~12:Early Reflection 1,2,3

(00)	E. R Time	00~46 : 100~800
(01)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

13:Stereo Delay, 14:Cross Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	" " (H)	9D~63 : -89~99
(02)	Feedback	00~63 : 00~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	" " (H)	F4~0C : -12~12
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

15:Dual Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	" " (H)	9D~63 : -89~99
(02)	Feedback L	00~63 : 00~99
(03)	High Damp L	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	" " (H)	F4~0C : -12~12
(06)	Feedback R	9D~63 : -89~99
(07)	High Damp R	00~63 : 00~99

16~18:Multitap Delay 1,2,3

(00)	Delay Time A(L)	00~1F4 : 00~500
(01)	" " (H)	9D~63 : -89~99
(02)	Delay Time B(L)	00~1F4 : 00~500
(03)	" " (H)	9D~63 : -89~99
(04)	Feed back	F4~0C : -12~12
(05)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

19,20:Stereo Chorus 1,2

(00)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(01)	Mod Speed	00~DB #20-3-2
(02)	WG Status #20-3-3	bit1 ← 1 bit2 ← 0
(04)	Delay Time	00~C8 : 00~200
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

21:Quadrature Chorus, 22:X Over Chorus

(00)	Delay Time L	00~FA : 00~250
(01)	Delay Time R	00~FA : 00~250
(02)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(03)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(04)	Mod Waveform	EB~14 #20-3-4
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

23:Harmonic Chorus

(00)	Delay Time A (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	" " (H)	9D~63 : -89~99
(02)	Delay Time B (L)	00~1F4 : 00~500
(03)	" " (H)	9D~63 : -89~99
(04)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(05)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(06)	Filter Split Point	00~12 : 00~18

24:Symphonic Ensemble

(00)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

25:26:FlangerL.2, 27:X Over Flanger

(00)	Delay Time	00~C8 : 00~200
(01)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(02)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(03)	Feedback	9D~63 : 99~99
(04)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(05)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	Exciter	
(00)	Harmonic density	9D~63 : 99~99
(01)	Hot Spot	00~08 : 01~10
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(00)	Harmonic Density	01~63 : 01~99
(01)	Hot Spot	01~14 : 01~20
(02)	Stereo Width	00~63 : 00~99
(03)	Delay	01~63 : 01~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12
(00)	Distortion, 31:Over Drive	
(00)	Drive	01~6F : 01~111
(01)	Hot Spot	00~63 : 00~99
(02)	Resonance	00~63 : 00~99
(03)	Distortion Level	00~63 : 00~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

32:33:Phaser 1, (2)

(00)	Mod Depth	00~63 : 01~99
(01)	Mod Speed	00~08 : *20-3-2
(02)	MG Status	*20-3-3
(03)	Feedback	9D~63 : 99~99
(04)	Hot Spot	00~63 : 00~99

34:Rotary Speaker

(00)	Vibrato Depth	00~0F : 00~15
(01)	Acceleration	01~0F : 01~15
(02)	Slow Speed	01~63 : 01~99
(03)	Fast Speed	01~63 : 01~99

35:Auto Pan, (36:Tremolo)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~08 : *20-3-2
(02)	MG Status	*20-3-3
(03)	Shape	8D~63 : 99~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

37:Parametric EQ

(00)	Low Freq	00~1D : 00~29
(01)	Low Gain	F4~0C : -12~12
(02)	Mid Freq	00~63 : 00~99
(03)	Mid Gain	F4~0C : -12~12
(04)	Mid Width	00~63 : 00~99
(05)	High Freq	00~1D : 00~29
(06)	High Gain	F4~0C : -12~12

38:Chorus-Delay, 39:Flanger-Delay

(00)	Delay Time	00~32 : 00~50
(01)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(02)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(03)	Feedback	9D~63 : 99~99
(04)	Delay Time	00~E1 : 00~450
(05)	Feedback	9D~63 : 99~99
(07)	Pre Delay	00~63 : 00~99

40:Delay / Hall

(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	Delay Time (H)	9D~63 : 99~99
(02)	Feedback	9D~63 : 99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Reverb Time	00~61 : 0.2~9.9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

41:Delay / Room

(00)	Delay Parameter	
(03)	Reverb Time	00~2F : 0.2~4.9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~98 : 00~150

42:Delay / Chorus, (43:Delay / Flanger)

(00)	Delay Parameter	
(03)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~08 *20-3-2
(06)	MG Status	*20-3-3
(07)	Feedback	9D~63 : 99~99
(08)	Distortion, 45:Delay / Over Drive	

44:Delay / Distortion, 45:Delay / Over Drive

(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	Delay Time (H)	9D~63 : 99~99
(02)	Feedback	9D~63 : 99~99
(03)	Drive	01~6F : 01~111
(04)	Hot Spot	01~63 : 01~99
(05)	Resonance	00~63 : 00~99
(06)	Distortion Level	01~63 : 01~99

46:Delay / Phaser

(00)	Delay Parameter	
(03)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~08 *20-3-2
(06)	Feedback	9D~63 : 99~99

47:Delay / Rotary Speaker

(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	Delay Time (H)	9D~63 : 99~99
(02)	Feedback	9D~63 : 99~99
(03)	Acceleration	01~0F : 01~15
(04)	Slow Speed	01~63 : 01~99
(05)	Fast Speed	01~63 : 01~99

*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

EG : T+10
 : :
 FF : T-10
 00 : S-10
 : :
 14 : S+10

*20-4 : Dynamic Modulation Source

0 : None
 1 : Joy Stick (Y)
 2 : Joy Stick (-Y)
 3 : Aftertouch
 4 : Assignable Pedal 1
 5 : Assignable Pedal 2
 6 : VDA EG

DRUM KIT PARAMETERS
PARAM No. for DRUM PARAM CHANGE
n : 0~58 (Index) (TABLE 9)

No.	PARAMETER	No. from TABLE 3
0	INST. NO.	047n
1	KEY	147n
2	TUNE	347n
3	OUTPUT LEVEL	447n
4	DECAY	547n
5	EXCLUSIVE ASSIGN	247n 55~7
6	A:B PAN	247n 50~4
7	C SEND LEVEL	647n 64~7
8	D SEND LEVEL	647n 60~3

PROGRAM PARAMETERS : PAGE/STAGE/POSITION TO OFFSET POSITION (TABLE 8)

STAGE	PARAMETER	A	B	C	D	E	F	G	H
PAGE 0 : OSCILLATOR		0	1	2	3	4	5	6	7
0	OSCILLATOR MODE	10				11			
1	OSC-1	12	13		65	14	40	86	
2	OSC-1	82							82
3	OSC-2	15	16		112	17	87	133	
4	OSC-2	18		19		20	129	129	
5	PITCH EG	21	22	23	24	25	26	28	27
PAGE 1 : VDF 1		0	1	2	3	4	5	6	7
0	CUTOFF			53			83		
1	KEYBOARD TRACKING	52				51		85	
2	EG TIME KEYBOARD TRACKING	54				78	78	78	78
3	EG INTENSITY	56					84		
4	EG TIME VELOCITY SENSE	55				79	78	79	79
5	ENVELOPE	57	58	50	60	61	62	63	64
PAGE 2 : VDF 2		0	1	2	3	4	5	6	7
0	CUTOFF	97	100				130		
1	KEYBOARD TRACKING	98				88	132		
2	EG TIME KEYBOARD TRACKING	101				125	125	125	125
3	EG INTENSITY	103					131		
4	EG TIME VELOCITY SENSE	102				126	126	126	126
5	ENVELOPE	104	105	106	107	108	109	110	111
PAGE 3 : VDA 1		0	1	2	3	4	5	6	7
1	KEYBOARD TRACKING	67				60	85		
2	EG TIME KEYBOARD TRACKING	69				80	80	80	80
3	EG INTENSITY	68					81	81	81
4	EG TIME VELOCITY SENSE	70				75	76	77	78
5	ENVELOPE	71	72	73	74	75	76	77	78
PAGE 4 : VDA 2		0	1	2	3	4	5	6	7
1	KEYBOARD TRACKING	114				113	132		
2	EG TIME KEYBOARD TRACKING	116				127	127	127	127
3	EG INTENSITY	115					128	128	128
4	EG TIME VELOCITY SENSE	117				122	123	124	125
5	ENVELOPE	118	119	120	121	122	123	124	125
PAGE 5 : PITCH MG		0	1	2	3	4	5	6	7
1	OSC-1	41			45	43	44	48	47
2	OSC-1	42				46	49		41
4	OSC-2	88			92	90	91	95	94
5	OSC-2	88				93	95		88
PAGE 6 : VDF MG/IS		0	1	2	3	4	5	6	7
0	VDF MG	29			30		31	32	
1	VDF MG INT	29					35	39	28
3	PITCH BEND	37					33		
4	CUTOFF	38							
5	LEVEL	36					34		
PAGE 7 : EFFECT		0	1	2	3	4	5	6	7
0	EFFECT1 TYPE	155				157	166		167
1	EFFECT1 PARAMETERS	168 - 176							
3	EFFECT2 TYPE	156				158	177		178
4	EFFECT2 PARAMETERS	179 - 187							
5	EFFECT PLACEMENT	165			161	162		163	164



アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ① 消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ② 輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③ 天災（火災等）によって生じた故障。
- ④ 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤ コルグ・サービスステーション及び、コルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
- ⑥ 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦ 保証期間が切れている場合。
- ⑧ 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎ (03) 5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03) 3323-5241
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052) 832-1419
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F	☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの営業所、または下記までお問い合わせください。
営業技術課 〒157 東京都世田谷区南烏山4-28-20 ☎(03)3309-7004

《WARNING》

This product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎ (03)3325-5691 ■インフォメーション:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎ (03)5376-5022
■東京営業所:〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎ (03)3323-5241 ■名古屋営業所:〒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

© KORG INC.

0704 EH Printed in Japan