

# microSTATION

---

## MUSIC WORKSTATION



### パラメーター・ガイド

**EDS-i** Enhanced Definition  
Synthesis - integrated

**REMS**

GENERAL  
**MIDI**

# KORG

## パラメーター・ガイドについて

microSTATIONのパラメーター・ガイドは、クイック・パラメーター編とフル・パラメーター編の2つに分かれています。

### クイック・パラメーター編

microSTATION本体で設定できるパラメーターをクイック・パラメーターといいます。microSTATIONを構成する主要なパラメーターです。

クイック・パラメーター編では、これらのパラメーターについて説明しています。

### フル・パラメーター編

microSTATION本体に接続したコンピューターにインストールしたmicroSTATIONエディターで設定できるパラメーターをフル・パラメーターといいます。

音色の詳細パラメーター、エフェクト・パラメーター、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなどを設定できます。

フル・パラメーター編では、これらのパラメーターについて説明しています。

## 取扱説明書の表記について

### 取扱説明書の省略名 OG, PG

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

OG: Operation Guide(microSTATIONオペレーション・ガイド)

PG: Parameter Guide(microSTATIONパラメーター・ガイド)

### ディスプレイのパラメーターの表記 “ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは“ ”で括弧で表しています。

### マーク , MIDI , Note, Tips

これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDIに関する説明、ノート、アドバイスを表しています。

### ディスプレイ表示

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

### MIDIに関する表記

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

MIDIメッセージに関する[ ]内の数字は、すべて16進数で表しています。

- \* Apple、Mac、Macintosh、Audio Units は、Apple Inc.の商標または登録商標です。
- \* Windows XP、Windows Vista、Windows 7は、Microsoft Corporationの商標または登録商標です。
- \* Intel、Intel Core、Pentiumは、Intel Corporationの商標または登録商標です。
- \* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

# 目次

|                      |    |
|----------------------|----|
| パラメーター・ガイドについて ..... | ii |
| 取扱説明書の表記について .....   | ii |

## microSTATION クイック・パラメーター編..... 1

### Programモード ..... 3

|   |    |
|---|----|
| PROG PLAY .....                                       | 3  |
| PROG EDIT .....                                       | 3  |
| OSC Common .....                                      | 3  |
| Filter/Amp .....                                      | 5  |
| Filter/Amp EG .....                                   | 6  |
| Filter EG .....                                       | 6  |
| Amp EG .....  | 6  |
| Pitch EG/LFO .....                                    | 6  |
| LFO .....   | 6  |
| OSC1 .....  | 7  |
| OSC2 .....  | 8  |
| Audition Riff .....                                   | 8  |
| Knob Assign<br>(Realtime Control Knob B Assign) ..... | 9  |
| Tempo .....   | 9  |
| ARP Setup .....                                       | 9  |
| FX Routing .....                                      | 11 |
| IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5 .....                    | 11 |
| MFX1, MFX2 .....                                      | 13 |
| TFX .....   | 13 |
| Master Vol .....                                      | 13 |
| Command .....   | 14 |
| Write Program .....                                   | 14 |
| External Setup .....                                  | 15 |

### Combinationモード ..... 17

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| COMBI PLAY .....                   | 17 |
| COMBI EDIT .....                   | 17 |
| Timbres (Timbre Parameters) .....  | 17 |
| Timbre 01 .....                    | 17 |
| Timbre 02.....16 .....             | 23 |
| Knob Assign .....                  | 23 |
| Tempo .....                        | 23 |
| ARP (Arpeggiator) .....            | 23 |
| IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5 ..... | 25 |
| MFX1, MFX2 .....                   | 26 |
| TFX (Total Effect) .....           | 26 |
| Master Vol .....                   | 26 |
| Command .....                      | 27 |
| Write Combi .....                  | 28 |
| External Setup .....               | 28 |

### Sequencerモード ..... 29

#### Sequencerモードの概要..... 29

|   |    |
|---|----|
| SEQ .....                               | 31 |
| PLAY .....                              | 31 |
| REC .....                               | 34 |
| EDIT .....                              | 36 |
| Tracks .....                            | 36 |
| Track Edit .....                        | 42 |
| Knob Assign .....                       | 45 |
| Tempo .....                             | 45 |
| ARP (Arpeggiator) .....                 | 45 |
| IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5 .....      | 46 |
| MFX1, MFX2 .....                        | 47 |
| TFX (Total Effect) .....                | 47 |
| Master Vol .....                        | 47 |
| Command .....                           | 48 |
| Song Command .....                      | 48 |
| External Setup .....                    | 51 |
| Grid Seq (Grid Sequence) .....          | 51 |
| Grid Sequence Parameters .....          | 52 |
| Sequencerモードで対応する<br>エクスクルーシブ・イベント..... | 55 |
| 本機のソング・データとその互換性.....                   | 56 |

---

## Global/Mediaモード ..... 57

|  |    |
|--|----|
| <b>Basic</b> .....                               | 57 |
| Effect SW .....                                  | 59 |
| ARP (Arpeggiator) .....                          | 59 |
| Bank Map .....                                   | 59 |
| Initial Song .....                               | 60 |
| Scroll Text .....                                | 60 |
| M.Protect (Memory Protect) .....                 | 60 |
| <b>MIDI</b> .....                                | 60 |
| MIDI Clock .....                                 | 62 |
| SEQ MIDI Out .....                               | 62 |
| ARP RTC MIDI .....                               | 63 |
| MIDI Filter .....                                | 63 |
| External Setup .....                             | 64 |
| <b>Controllers</b> .....                         | 65 |
| PEDAL/SW .....                                   | 65 |
| <b>Command</b> .....                             | 66 |
| <b>Write Global</b> .....                        | 66 |
| <b>Media</b> .....                               | 67 |
| Load .....                                       | 68 |
| Save All .....                                   | 69 |
| Save PCG .....                                   | 69 |
| Save SEQ .....                                   | 69 |
| Save To SMF (Save Song as Standard MIDI File) .. | 69 |
| Rename .....                                     | 69 |
| Delete .....                                     | 70 |
| Format .....                                     | 70 |

## microSTATION

## フル・パラメーター編 ..... 71

## Programモード ..... 73

|   |     |
|---|-----|
| <b>Panel</b> .....                      | 74  |
| Mode Select, BROWSER, UTILITY .....     | 74  |
| Display .....                           | 74  |
| Realtime Controls .....                 | 74  |
| Arpeggiator .....                       | 74  |
| <b>Quick</b> .....                      | 75  |
| Over View .....                         | 75  |
| OSC Common .....                        | 76  |
| OSC EG/LFO .....                        | 77  |
| OSC1 .....                              | 78  |
| OSC2 .....                              | 79  |
| Relative (Rel) と Absolute のパラメーターについて.. | 79  |
| ARP/Controllers .....                   | 80  |
| <b>Basic</b> .....                      | 82  |
| OSC Mode .....                          | 82  |
| Scale .....                             | 82  |
| Half-Damper Control .....               | 83  |
| Key Zone .....                          | 83  |
| Program Basic .....                     | 84  |
| Controllers .....                       | 86  |
| ARP .....                               | 87  |
| <b>OSC/Pitch</b> .....                  | 88  |
| OSC1 .....                              | 88  |
| OSC2 .....                              | 89  |
| PITCH EG .....                          | 89  |
| OSC1 Multisample .....                  | 89  |
| OSC1 Pitch .....                        | 91  |
| OSC2 Multisample .....                  | 93  |
| OSC2 Pitch .....                        | 93  |
| OSC Common .....                        | 94  |
| Pitch EG .....                          | 96  |
| <b>Filter</b> .....                     | 99  |
| Filter1 .....                           | 99  |
| Filter2 .....                           | 101 |
| Filter1 Modulation .....                | 102 |
| Filter1 LFO Mod. ....                   | 105 |
| Filter1 EG .....                        | 107 |
| <b>Fileter2</b> .....                   | 109 |
| Filter2 .....                           | 109 |
| Filter2 Modulation .....                | 109 |
| Filter2 LFO Mod. ....                   | 109 |
| Filter2 EG .....                        | 109 |
| <b>Amp</b> .....                        | 110 |
| Amp1 .....                              | 110 |
| Amp2 .....                              | 111 |
| Amp1 Modulation .....                   | 111 |
| Amp1 EG .....                           | 113 |

|   |            |
|---|------------|
| Amp2 Modulation   | 115        |
| Amp2 EG   | 115        |
| <b>LFO</b>  | <b>116</b> |
| OSC 1   | 116        |
| OSC 2   | 117        |
| Common  | 117        |
| OSC1 LFO1   | 118        |
| OSC1 LFO2   | 119        |
| OSC2 LFO1   | 119        |
| OSC2 LFO2   | 119        |
| Common LFO  | 120        |
| <b>AMS Mix/C.KeyTrk (AMS Mixer/Common Keyboard Track)</b> | <b>121</b> |
| OSC1  | 121        |
| OSC 2   | 122        |
| OSC1 AMS Mix  | 122        |
| OSC 2 AMS Mix   | 126        |
| Common KeyTrack (Common Keyboard Track)                   | 127        |
| <b>IFX (Insert Effect)</b>                                | <b>129</b> |
| IFX Routing   | 129        |
| OSC MFX Send  | 129        |
| Routing   | 130        |
| IFX Setup   | 131        |
| IFX1  | 133        |
| IFX2, IFX3, IFX4, IFX5                                    | 133        |
| <b>MFX/TFX (Master/Total Effect)</b>                      | <b>134</b> |
| MFX&TFX Routing   | 134        |
| Routing   | 135        |
| MFX1  | 136        |
| MFX2  | 136        |
| TFX   | 136        |
| <b>UTILITY Command</b>                                    | <b>137</b> |
| <br>  |            |
| <b>Combinationモード</b>                                     | <b>139</b> |
| <br>  |            |
| <b>Panel</b>  | <b>140</b> |
| Mode Select, BROWSER, UTILITY                             | 140        |
| Display   | 140        |
| Realtime Controls   | 140        |
| Arpeggiator   | 140        |
| <b>Play</b>   | <b>141</b> |
| Program Select  | 141        |
| Timbre Mixer  | 142        |
| <b>Common</b>   | <b>143</b> |
| Arpeggiator Assign  | 143        |
| Arpeggiator-A(B)  | 143        |
| Realtime Control Knob Assign                              | 144        |
| <b>Timbre Param (Timbre Parameters)</b>                   | <b>145</b> |
| Scale   | 145        |
| MIDI/OSC  | 145        |
| Pitch/Other   | 147        |
| Tone  | 149        |

|  |            |
|--|------------|
| MIDI Filter1                                 | 150        |
| MIDI Filter2                                 | 151        |
| <b>Key/Vel Zone (Keyboard/Velocity Zone)</b> | <b>152</b> |
| Keyboard Zones                               | 152        |
| Velocity Zone                                | 152        |
| <b>IFX (Insert Effect)</b>                   | <b>153</b> |
| IFX Routing                                  | 153        |
| Routing                                      | 153        |
| IFX Setup                                    | 155        |
| IFX1   | 156        |
| IFX2, IFX3, IFX4, IFX5                       | 156        |
| <b>MFX/TFX (Master/Total Effect)</b>         | <b>157</b> |
| MFX&TFX Routing                              | 157        |
| Routing                                      | 157        |
| MFX1   | 158        |
| MFX2   | 158        |
| TFX  | 158        |
| <b>UTILITY Command</b>                       | <b>159</b> |
| <br>   |            |
| <b>Sequencerモード</b>                          | <b>161</b> |
| <br>   |            |
| <b>Panel</b>                                 | <b>162</b> |
| Mode Select, BROWSER                         | 162        |
| Display                                      | 162        |
| Realtime Controls                            | 162        |
| Arpeggiator                                  | 162        |
| <b>Play</b>                                  | <b>163</b> |
| Track Select, Program Select, Pan, Volume    | 163        |
| Track Mixer                                  | 163        |
| Common                                       | 164        |
| <b>Track Param (Track Parameters)</b>        | <b>166</b> |
| Scale  | 166        |
| MIDI/OSC                                     | 166        |
| Pitch/Other                                  | 167        |
| Tone   | 168        |
| MIDI Filter 1                                | 169        |
| MIDI Filter 2                                | 170        |
| <b>Key/Vel Zone (Keyboard/Velocity Zone)</b> | <b>171</b> |
| <b>IFX (Insert Effect)</b>                   | <b>172</b> |
| IFX Routing                                  | 172        |
| Routing                                      | 172        |
| IFX Setup                                    | 173        |
| IFX1   | 174        |
| IFX2, IFX3, IFX4, IFX5                       | 174        |
| <b>MFX/TFX (Master/Total Effect)</b>         | <b>175</b> |
| MFX&TFX Routing                              | 175        |
| Routing                                      | 175        |
| MFX1   | 176        |
| MFX2   | 176        |
| TFX  | 176        |
| <b>UTILITY Command</b>                       | <b>177</b> |

## Globalモード ..... 179

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Panel .....             | 180 |
| Mode Select .....       | 180 |
| Display .....           | 180 |
| Realtime Controls ..... | 180 |
| Arpeggiator .....       | 180 |

## Software Setup ..... 181

### Basic/Controllers ..... 182

### MIDI ..... 184

|                |     |
|----------------|-----|
| External ..... | 185 |
|----------------|-----|

### User Scale ..... 186

### Category ..... 187

### Drum Kit ..... 188

|                    |     |
|--------------------|-----|
| Drum Kit .....     | 188 |
| Sample Param ..... | 189 |
| Voice/Mixer .....  | 191 |
| ドラムキットの作成 .....    | 192 |

### Arpeggio Pattern ..... 195

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Common .....             | 195 |
| Setup .....              | 196 |
| Fixed Note .....         | 196 |
| Edit .....               | 196 |
| ユーザー・アルペジオ・パターンの作成 ..... | 197 |

### UTILITY Command ..... 202

## Effect Guide ..... 205

### Overview..... 205

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| 各モードでのエフェクトについて .....                 | 205 |
| 本体でのエフェクト・パラメーターのエディットについて .....      | 205 |
| ダイナミック・モジュレーション(Dmod)とテンポ・シンク機能 ..... | 205 |
| FX Control Bus .....                  | 207 |
| エフェクトの入出力について .....                   | 207 |

### インサート・エフェクト(IFX1-IFX5) ..... 208

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| イン/アウト(In/Out) .....            | 208 |
| ルーティング(Routing) .....           | 208 |
| ミキサー(Mixer) .....               | 210 |
| インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール ..... | 211 |

### マスター・エフェクト(MFX1, MFX2) ..... 211

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| イン/アウト(In/Out) .....           | 211 |
| ルーティング(Routing) .....          | 212 |
| ミキサー(Mixer) .....              | 213 |
| マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール ..... | 213 |

### トータル・エフェクト(TFX) ..... 214

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| イン/アウト(In/Out) .....           | 214 |
| ルーティング(Routing) .....          | 214 |
| ミキサー(Mixer) .....              | 214 |
| トータル・エフェクトのMIDIによるコントロール ..... | 214 |

## Main Output ..... 214

### Effect/Mixer Block Diagram ..... 215

### Single size effect ..... 217

|   |     |
|---|-----|
| 000: No Effect .....  | 217 |
| 001: St.Comp (Stereo Compressor) .....                      | 217 |
| 002: Red Comp .....   | 217 |
| 003: St.Limitr (Stereo Limiter) .....                       | 218 |
| 004: MulLimitr (Multiband Limiter) .....                    | 219 |
| 005: St.MstLmt (Stereo Mastering Limiter) .....             | 219 |
| 006: St.Gate (Stereo Gate) .....                            | 219 |
| 007: St.P4EQ (Stereo Parametric 4EQ) .....                  | 220 |
| 008: St.G7EQ (Stereo Graphic 7 Band EQ) .....               | 221 |
| 009: St.Excitr (Stereo Exciter) .....                       | 221 |
| 010: St. Isolat (Stereo Isolator) .....                     | 222 |
| 011: St. Wah (Stereo Wah/Auto Wah) .....                    | 222 |
| 012: St.VtgWah (Stereo Vintage/Custom Wah) ..               | 223 |
| 013: VOX Wah .....  | 224 |
| 014: St. RndFlt (Stereo Random Filter) .....                | 224 |
| 015: St.MMFitr (Multi Mode Filter) .....                    | 225 |
| 016: St.SubOsc (Stereo Sub Oscillator) .....                | 226 |
| 017: Talk Mod .....   | 226 |
| 018: St.Decimt (Stereo Decimator) .....                     | 227 |
| 019: St. Record (Stereo Analog Record) .....                | 228 |
| 020: OD Wah (Overdrive/Hi-Gain Wah) .....                   | 228 |
| 021: St. Guitar Cab (Stereo Guitar Cabinet) ..              | 229 |
| 022: St. Bs Cab (Stereo Bass Cabinet) .....                 | 230 |
| 023: Bass Amp .....   | 230 |
| 024: B.Amp Cab (Bass Amp Model+Cabinet) ..                  | 231 |
| 025: TrebleBST (Treble Booster) .....                       | 231 |
| 026: Tube Pre (Tube PreAmp Modeling) .....                  | 232 |
| 027: St. TubPre (Stereo Tube PreAmp Modeling)               | 232 |
| 028: Mic Model (Mic Modeling + PreAmp) .....                | 232 |
| 029: St.Phaser (Stereo Phaser) .....                        | 233 |
| 030: Small Phs (Small Phaser) .....                         | 233 |
| 031: OrangePhs (Orange Phaser) .....                        | 234 |
| 032: BlackPhsr (Black Phaser) .....                         | 234 |
| 033: U-VIBE .....   | 234 |
| 034: St. RndPhs (Stereo Random Phaser) .....                | 234 |
| 035: St. EnvPhs (Stereo Envelope Phaser) .....              | 235 |
| 036: 2Vo.Reso .....   | 235 |
| 037: St.tremlo (Stereo Tremolo) .....                       | 236 |
| 038: TEX Treml (TEX Tremolo) .....                          | 237 |
| 039: St. EnvTrm (Stereo Envelope Tremolo) ..                | 237 |
| 040: St.AutPan (Stereo Auto Pan) .....                      | 237 |
| 041: St.PhsTrm (Stereo Phaser + Tremolo) .....              | 238 |
| 042: St.Ring M (Stereo Ring Modulator) .....                | 239 |
| 043: P4EQ - Ectr (Parametric 4-Band EQ - Exciter)           | 240 |
| 044: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah) ..... | 240 |
| 045: P4EQ - Phsr (Parametric 4-Band EQ - Phaser) .....      | 241 |
| 046: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)                 | 241 |
| 047: Comp-Amp (Compressor - Amp Simulation)                 | 242 |

|   |     |
|---|-----|
| 048: Comp-OD<br>(Compressor - Overdrive/Hi-Gain) . . . . .          | 242 |
| 049: Comp-P4EQ<br>(Compressor - Parametric 4-Band EQ) . . . . .     | 243 |
| 050: Comp-Phsr (Compressor - Phaser) . . . . .                      | 243 |
| 051: Lmtr-P4EQ<br>(Limiter - Parametric 4-Band EQ) . . . . .        | 244 |
| 052: Lmtr - Phsr (Limiter - Phaser) . . . . .                       | 244 |
| 053: Xctr-Comp (Exciter - Compressor) . . . . .                     | 245 |
| 054: Xctr - Lmtr (Exciter - Limiter) . . . . .                      | 245 |
| 055: Xctr - Phsr (Exciter - Phaser) . . . . .                       | 246 |
| 056: OD-Amp<br>(Overdrive/Hi-Gain - Amp Simulation) . . . . .       | 246 |
| 057: OD-Phsr (Overdrive/Hi.Gain - Phaser) . . . . .                 | 247 |
| 058: Wah-Amp (Wah - Amp Simulation) . . . . .                       | 247 |
| 059: Deci- Amp (Decimator - Amp Simulation) . . . . .               | 248 |
| 060: Deci-Comp (Decimator - Compressor) . . . . .                   | 248 |
| 061: Amp-Trml (Amp Simulation- Tremolo) . . . . .                   | 248 |
| 062: Organ V/C (Organ Vibrato/Chorus) . . . . .                     | 249 |
| 063: Rotary SP (Rotary Speaker) . . . . .                           | 249 |
| 064: St.Chorus (Stereo Chorus) . . . . .                            | 250 |
| 065: VtgChorus (Vintage Chorus) . . . . .                           | 251 |
| 066: BlkChorus (Black Chorus) . . . . .                             | 251 |
| 067: St.HrmChor (Stereo Harmonic Chorus) . . . . .                  | 251 |
| 068: St.Bi Mod. (Stereo Biphase Modulation) . . . . .               | 252 |
| 069: Mtap Cho (Multitap Chorus/Delay) . . . . .                     | 253 |
| 070: Ensemble . . . . .   | 253 |
| 071: Poly6 Ens (Polysix Ensemble) . . . . .                         | 254 |
| 072: St.Flange (Stereo Flanger) . . . . .                           | 254 |
| 073: VtgFlange (Vintage Flanger) . . . . .                          | 254 |
| 074: St.RndFlg (Stereo Random Flanger) . . . . .                    | 255 |
| 075: St.EnvFlg (Stereo Envelope Flanger) . . . . .                  | 255 |
| 076: St.Vibrat (Stereo Vibrato) . . . . .                           | 256 |
| 077: St.AF Mod (Stereo Auto Fade Modulation) . . . . .              | 257 |
| 078: Doppler . . . . .  | 257 |
| 079: Detune . . . . .   | 258 |
| 080: PitchSftr (Pitch Shifter) . . . . .                            | 258 |
| 081: P.Sft Mod (Pitch Shift Modulation) . . . . .                   | 259 |
| 082: P4EQ-Flng<br>(Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger) . . . . . | 260 |
| 083: Comp-Flng (Compressor - Chorus/Flanger) . . . . .              | 260 |
| 084: Lmtr-Flng (Limiter - Chorus/Flanger) . . . . .                 | 261 |
| 085: Xctr-Flng (Exciter - Chorus/Flanger) . . . . .                 | 261 |
| 086: OD-Flng<br>(Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger) . . . . .      | 262 |
| 087: Phsr-Flng (Phaser - Chorus/Flanger) . . . . .                  | 262 |
| 088: Grain Shftr (Grain Shifter) . . . . .                          | 263 |
| 089: LCR Delay (L/C/R Delay) . . . . .                              | 263 |
| 090: St.Delay (Stereo/CrossDelay) . . . . .                         | 264 |
| 091: St. Mtp Dly (Stereo Multitap Delay) . . . . .                  | 264 |
| 092: St.ModDly (Stereo Modulation Delay) . . . . .                  | 265 |
| 093: St.DynDly (Stereo Dynamic Delay) . . . . .                     | 266 |
| 094: St.PanDly (Stereo Auto Panning Delay) . . . . .                | 266 |
| 095: Tape Echo . . . . .  | 267 |
| 096: Echo Plus . . . . .  | 267 |

|   |     |
|---|-----|
| 097: Auto Revs (Auto Reverse) . . . . .                               | 268 |
| 098: SeqDlyBPM (Sequence BPM Delay) . . . . .                         | 269 |
| 099: LCR BPM (L/C/R BPM Delay) . . . . .                              | 269 |
| 100: St.DlyBPM (Stereo BPM Delay) . . . . .                           | 270 |
| 101: St.MtdBPM (Stereo BPM Multitap Delay) . . . . .                  | 270 |
| 102: St.ModBPM (Stereo BPM Modulation Delay) . . . . .                | 271 |
| 103: St.PndBPM<br>(Stereo BPM Auto Panning Delay) . . . . .           | 272 |
| 104: TapeE BPM (Tape Echo BPM) . . . . .                              | 273 |
| 105: Rev.Hall (Reverb Hall) . . . . .                                 | 274 |
| 106: Rev.Plate (Reverb Plate) . . . . .                               | 274 |
| 107: Rev.Room1 (Reverb Room) . . . . .                                | 274 |
| 108: Rev.Room2<br>(Reverb Room2 [Bright Room]) . . . . .              | 274 |
| 109: R2.Spring (Reverb2 Spring) . . . . .                             | 275 |
| 110: R2.Hall (Reverb2 Hall) . . . . .                                 | 275 |
| 111: R2.Plate (Reverb2 Plate) . . . . .                               | 275 |
| 112: R2.Room (Reverb2 Room) . . . . .                                 | 275 |
| 113: Early.Ref (Early Reflections) . . . . .                          | 275 |
| 114: P4EQ - MDly<br>(Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay) . . . . . | 276 |
| 115: Comp-MDly (Compressor - Multitap Delay) . . . . .                | 276 |
| 116: Lmtr-MDly (Limiter - Multitap Delay) . . . . .                   | 277 |
| 117: Xctr- MDly (Exciter - Multitap Delay) . . . . .                  | 277 |
| 118: OD- MDly<br>(Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay) . . . . .       | 278 |
| 119: Flng-MDly (Chorus/Flanger - Multitap Delay) . . . . .            | 278 |
| 120: Reverb - Gate . . . . .  | 279 |

**Double size effect . . . . . 280**

|   |     |
|---|-----|
| D00: St.MltLmt<br>(Stereo Multiband Limiter) . . . . .                | 280 |
| D01: OD/HGain Wah<br>(Overdrive/Hyper Gain Wah) . . . . .             | 280 |
| D02: GAmp+P4EQ<br>(Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ) . . . . . | 281 |
| D03: GAmpCLEAN (Guitar Amp Model CLEAN) . . . . .                     | 282 |
| D04: GGampSUPER (Guitar Amp Model SUPER) . . . . .                    | 282 |
| D05: GAmpTWEED (Guitar Amp Model TWEED) . . . . .                     | 282 |
| D06: GAmpUS-HG (Guitar Amp Model US-HG) . . . . .                     | 282 |
| D07: B.TubeAmp<br>(Bass Tube Amp Model + Cabinet) . . . . .           | 282 |
| D08: St. Mic<br>(Stereo Mic Modeling + PreAmp) . . . . .              | 283 |
| D09: Vocoder . . . . .  | 283 |
| D10: Rotary OD (Rotary Speaker Overdrive) . . . . .                   | 284 |
| D11: Mtap Cho (Multitap Chorus/Delay) . . . . .                       | 285 |
| D12: St. P.Sftr (Stereo Pitch Shifter) . . . . .                      | 286 |
| D13: EarlyRef (Early Reflections) . . . . .                           | 286 |

---

|  |            |
|--|------------|
| <b>付 録</b> .....                               | <b>287</b> |
| <b>Alternate Modulation Source (AMS)</b> ..... | <b>287</b> |
| <b>Dynamic Modulation Source (Dmod)</b> .....  | <b>292</b> |
| <b>Realtime Control Knob 1-4 Assign</b> .....  | <b>294</b> |
| <b>Foot Switch Assign</b> .....                | <b>295</b> |
| <b>Foot Pedal Assign</b> .....                 | <b>296</b> |
| <b>本機コントローラー操作時のMIDI送信</b> .....               | <b>297</b> |
| <b>コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作</b> .....             | <b>299</b> |
| CC#70～79によるパラメーターのコントロール ....                  | 301        |
| <b>MIDIアプリケーション</b> .....                      | <b>302</b> |
| MIDIについて .....                                 | 302        |
| MIDI 機器 / コンピューターとの接続時の設定 .....                | 302        |
| 本機が送受信する MIDI メッセージ .....                      | 302        |
| <b>ショート・カット</b> .....                          | <b>312</b> |
| <b>MIDIインプリメンテーション</b> .....                   | <b>313</b> |



**microSTATION**  
**クイック・パラメーター編**



# Programモード

Programモードでは、プログラムの演奏など、おもに以下のことを行います。

- プログラムを選択し演奏する。
- プログラムの音色やアルペジエーターをリアルタイム・コントロールのノブでコントロールする。
- 主要なプログラム・パラメーターをエディットする。


## Programモードのページ構成

microSTATIONのProgramモードは、次ページのようなツリー構造になっています。(☞p.3)

ページの移動やパラメーターの選択、値の設定方法については、「microSTATIONオペレーション・ガイド」を参照してください。

## PROG PLAY

PROG PLAYでは、プログラムを選択して演奏します。また、演奏しながらリアルタイム・コントロールのノブで、プログラムの音色やアルペジエーターをコントロールすることができます。

 PROG PLAYでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル(☞参照:p.60「Channel (Global MIDI Channel)」)で送信します。

### Tips: Auto Song Setup

プログラムやコンビネーションでRECボタンを押すと、その設定を自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。ふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。(☞参照:p.30「Tips: Auto Song Setup」)

### Program No.&Name [001: program name...]

プログラムを表示します。microSTATIONのプリロード・プログラムは、以下の7つのカテゴリに分かれて収録されています。選択しているプログラムのカテゴリは、フロント・パネルのディスプレイ左側にあるCATEGORYインジケーターで確認できます。


| カテゴリ                   | 説明   |
|------------------------|--|
| ALL                    | カテゴリ無効。すべてのプログラム<br>001...512: A, B, C, Dバンクのプログラム<br>513...640: GM2キャピタル・プログラム<br>641...768: GM2バリエーション・プログラム<br>769...777:GM2ドラム・プログラム |
| KEYBOARD               | ピアノ、エレピ、クラビ、ハーブシ、オルガン系のサウンド  |
| STRINGS/BRASS/WOODWIND | ストリングス、ブラス、ウッド・ウインド系のサウンド  |
| GUITAR                 | ギター系のサウンド  |
| BASS&BASS SPLIT        | ベース&ベース・スプリット系のサウンド  |
| SYNTH                  | シンセ系のサウンド  |
| LEAD&SOLO SPLIT        | リード、ソロ、スプリット系のサウンド   |
| DRUM/MALLET/HITS       | ドラム&パーカッション、マレット系のサウンド   |
| USER                   | ユーザー・カテゴリとして保存したサウンド<br>(工場出荷時にはありません)   |

プリロード・プログラムには、書き換えが可能なプログラム(合計512個)、書き換えできないバンクGM: GM2のキャピタル・プログラム(128個)とバリエーション・プログラム(129個)、gドラムス(9個)のプログラムが含まれます。

Note: ALL 選択時の表示をナンバーでなく、バンクごとのナンバーで確認するときは、NUMLOCKをオン(LED点灯)にして14(ENTER)ボタンを押します。

## EXTERNALコントロール

PROG PLAYで、EXTERNAL ボタンを押してエクスターナル・コントロールをオンにし、ノブ1~4を操作すると、選択しているエクスターナル・セットアップに対応したMIDIチャンネル、MIDI CCナンバーと値が、ディスプレイに一定時間表示されます。エクスターナル・セットアップの選択は、PROG EDIT: External Setupで行います。(☞参照:p.15「External Setup」)

 選択しているエクスターナル・セットアップで、ノブごとのMIDI CCナンバーの設定がOffの場合は、ノブを操作しても値は表示されません。

## PROG EDIT

microSTATIONのプログラム・クイック・パラメーターをエディットします。クイック・パラメーターは、本体でエディット可能な主要なパラメーターです。プログラムのすべてのパラメーターをエディットする場合は、接続したコンピューターのmicroSTATIONエディターを使用します。

## OSC Common

オシレーター1と2の発音に関する設定をします。

### Voice Mode (Voice Assign Mode) [Poly, Mono]

基本となるボイス・アサイン・モードを選択します。この設定によって“Mono Legato”や“Unison”(Monoモードのみ)などの設定が表示されます。

**Poly:** ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

**Mono:** モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

### MonoLegato [Off, On]

レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音を分離して演奏するのは逆の奏法です。“Voice Mode”をMonoにしたときに有効です。

**On:** レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズ内のノートがなめらかに発音します。

“Mono Legato”をOnにすると、レガートで弾いたフレーズの最初のノートは普通に発音しますが、続けて弾いたノートはいっそう穏やかな発音で、音から音への移行がなめらかになります。

**Off:** レガートのフレーズを弾いても、分離して弾いても、同じ発音になります。

PROG PLAY — PROG EDIT

- OSC Common (=p.3) <>
  - VoiceMode
  - MonoLegato
  - Unison
  - △ — NumOfVoices
  - ▽ — Detune
  - Thickness
  - PtchStrich
  - Hold
  - Reverse
- Filter/Amp (=p.5) <>
  - △ — Cutoff
  - ▽ — Resonance
  - Flt EG Int
  - AmpVel Int
- Filter/Amp EG (=p.6) <>
  - △ — Attack
  - ▽ — Decay
  - Sustain
  - Release
- Filter EG (=p.6) <>
  - △ — Attack
  - ▽ — Decay
  - Sustain
  - Release
- Amp EG (=p.6) <>
  - △ — Attack
  - ▽ — Decay
  - Sustain
  - Release
- Pitch EG/LFO (=p.6) <>
  - △ — Attack
  - ▽ — Decay
  - Sustain
  - Release
  - LFO1 Int
- LFO (=p.6) <>
  - LFO1 Speed
  - LFO1 Fade
  - LFO1 Delay
  - LFO1 Stop
  - LFO2 Speed
  - LFO2 Fade
  - LFO2 Delay
  - LFO2 Stop
  - CmnLFO Spd

- OSC1 (=p.7) <>
  - Play/Mute
  - Volume
  - Tune
  - Transpose
  - PtchSlope
  - Pitch JS+X
  - Pitch JS-X
  - Portamento
  - PortaFingr
  - PortaMode
  - PortaTime
  - LFO1
  - LFO2
  - FltLFO1toA
  - FltLFO1toB
  - FltLFO2toA
  - FltLFO2toB
  - AmpLFO1Int
  - AmpLFO2Int
  - P.LFO1 AMS Int
  - P.LFO2 AMS Int
- OSC2 <>
  - Same as OSC1 parameters
- Audition Riff (=p.8) <>
  - △ — |:000: Off
  - ▽ — Transpose
- Knob Assign (=p.9) <>
  - △ — 1-B
  - ▽ — 2-B
  - 3-B
  - 4-B
- Tempo (=p.9) <>
  - Tempo
- Arp Setup (=p.9) <>
  - Pattern
  - Octave
  - Resolution
  - Gate[%]
  - Velocity
  - Swing[%]
  - △ — Sort
  - ▽ — Latch
  - KeySync
  - Keyboard
  - Top Key
  - BottomKey
  - Top Vel
  - BottomVel
- FX Routing (=p.11) <>
  - △ — Use Dkit Setting
  - ▽ — Bus
  - FXCtrl Bus
  - OSC1 Send1
  - OSC1 Send2
  - OSC2 Send1
  - OSC2 Send2

- IFX1 (=p.11) <>
  - S01: St. Comp <>
    - △ — Wet/Dry :32:68
    - ▽ — :
    - :
    - FXParam
  - On/Off
  - Chain
  - ChainTo
  - Pan(CC#8)
  - Bus
  - FX Ctrl
  - Send1
  - Send2
- IFX2 (=p.12) <>
  - Same as IFX1 parameters
- IFX3 (=p.12) <>
  - Same as IFX1 parameters
- IFX4 (=p.12) <>
  - Same as IFX1 parameters
- IFX5 (=p.12) <>
  - S01: St. Comp <>
    - △ — Wet/Dry :32:68
    - ▽ — :
    - :
    - FXParam
  - On/Off
  - Pan(CC#8)
  - Bus
  - FX Ctrl
  - Send1
  - Send2
- MF1 (=p.13) <>
  - S01: St. Comp <>
    - △ — Wet/Dry :32:68
    - ▽ — :
    - :
    - FXParam
  - On/Off
  - Return2
  - Chain
  - ChainLevel
- MF2 (=p.13) <>
  - S01: St. Comp <>
    - △ — Wet/Dry :32:68
    - ▽ — :
    - :
    - FXParam
  - On/Off
  - Return2
- TFX (=p.13) <>
  - S01: St. Comp <>
    - △ — Wet/Dry :32:68
    - ▽ — :
    - :
    - FXParam
  - On/Off
- MasterVol (=p.13) <>
  - Master Vol
- Command (=p.14) <>
  - △ — Copy ARP
  - ▽ — Copy IFX
  - Swap IFX
  - Copy MFX/TFX
- Write Program (=p.14)
- External Setup (=p.15) <>
  - 001: External
  - 1. Gch/#001: 000
  - 2. Gch/#002: 000
  - 3. Gch/#003: 000
  - 4. Gch/#004: 000

**Unison****[On, Off]**

“Voice Mode”をMonoにしたときに有効です。

**On:** オンにして1つのノートを弾くと、デチューンした2ボイスまたは複数のボイスが同時に発音して、厚みのあるサウンドになります。このボイス数とデチューンの量は“NumOfVoices”と“Detune”で設定します。また“Thickness”でデチューンの特性をコントロールします。

**Off:** プログラムは通常の発音になります。

**NumOfVoices (Number of Voices)****[2...6]**

ノートごとに発音する、デチューンされるボイス数を設定します。“Unison”をOnにしたときに有効です。

**Detune****[00...99 cents]**

デチューンは、ユニゾン(同音)のピッチ幅をセント単位(半音の1/100)で設定します。“Unison”をOnにしたときに有効です。

“Thickness”は、この幅にわたってボイスをどのように分散させるかを設定します。“Thickness”がオフのとき、ボイスは基本ピッチを中心として均等に分散します。

(☞参照:p.85 [Detune [cents]])

**Thickness****[Off, 1...9]**

ユニゾン(同音)のボイスのデチューン特性を設定します。

“Unison”をOnにしたときに有効です。

**Off:** 前述したように、ユニゾンのボイスはデチューンの幅に渡って均等に分散します。

**1~9:** ユニゾンのボイスは不均等に分散しますので、デチューンがさらに複雑になり、ピッチによってボイスの相互に作用する度合いが変化します。オシレーターのピッチが若干ずれているヴィンテージのアナログ・シンセに似た効果を作り出します。数字が大きいくほど効果も大きくなります。

**PtchStrtch****[-12...0...+12 (Rel)]**


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

**Hold****[Off, On]**

サスティン・ペダルをずっと踏んでいるときのような状態にします。つまり、鍵盤から指を離れた後でも、鍵盤を押し続けているように動作します。

アンプEG1の(2つのオシレーターを使用したプログラムではアンプEG2も)“Sustain”を0に設定しないと音が発音し続けますので注意してください。

**On:** ホールド機能が有効になります。

 ホールド機能を有効にしても、特定の鍵盤範囲でホールド機能が無効になる場合があります。(☞参照:p.83 [Hold Bottom Key])

**Off:** ノートは通常に発音します。これが初期設定です。

**Reverse****[PROG, Off, On (Rel)]**

両方のオシレーターのマルチサンプルすべてのリバースをオン/オフします。オン時、波形が逆再生になります。PROGにすると、プログラムのオリジナル設定に戻せます。

**トーン・パラメーター**

Filter/AmpからLFOグループのパラメーターでは、プログラムの音色設定を大まかに変更します。(microSTATIONエディターではフル・パラメーターをエディット可能です。)

LFO1Stop、LFO2Stop以外は、これらのパラメーターはRelativeパラメーターです。microSTATIONエディターでのフル・パラメーターの設定値を中心に、相対的に設定をコントロールします。

**MIDI** これらのグループのいくつかのパラメーターは、特定のMIDI CCによるコントロールと影響し合います。パラメーターの値の後ろに「CC#74」等のように表記しています。(☞参照:p.79 [パラメーターとMIDI CCとの相互作用])

**Filter/Amp**

オシレーター1と2のフィルターとアンプについて設定します。

フィルターは、サウンドの特定の周波数帯域を強調したり減衰させたりします。

アンプは、音量をコントロールします。

Note: Relativeパラメーターには、パラメーターの値の後ろに「Rel」と表記しています。Absolutパラメーターには、パラメーターの値の後ろに「Abs」と表記しています。これらのパラメーターについては、66ページの「Relative (Rel)とAbsoluteのパラメーターについて」を参照してください。

**Cutoff (Filter Cutoff)****[-99...+99 (Rel, CC#74)]**

すべてのフィルターのカットオフ周波数を同時に調整します。フィルターAとBの両方に影響します。

**Resonance (Filter Resonance)****[-99...+99 (Rel, CC#71)]**

すべてのフィルターのレゾナンスを一度に調整します。フィルターAとBの両方に影響します。

**Flt EG Int (Filter EG Intensity)****[-99...+99 (Rel, CC#79)]**

カットオフ周波数でのフィルターEGインテンシティを調整します。フィルターAとBへ同時に影響します。

-99のときはモジュレーションがかかりません。+99のときは、元のプログラムでの設定に従って同じ方向(プラスまたはマイナス)で最大のモジュレーションがかかります。例えば、もとのプログラムの“EG Intensity”が-25のとき、このパラメーターを+99にすると“EG Intensity”は-99になります。

**MIDI** このパラメーターはCC#79に対応します。

**AmpVel Int (Amp Velocity Intensity) [-99...+99 (Rel)]**

アンプ・レベルに対するベロシティ・インテンシティを調整します。

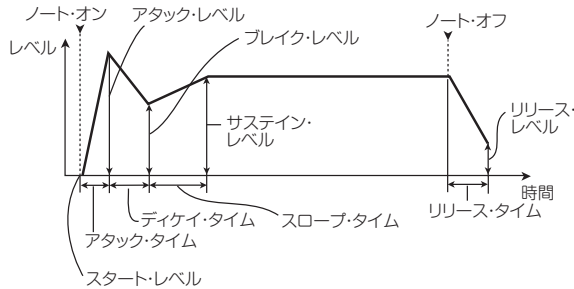
-99のとき、ベロシティによる変化は完全になくなります。+99のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向(プラスまたはマイナス)で変調が最大になります。

## Filter/Amp EG

オシレーター1と2のフィルターEG、アンプEGについて設定します。

Filter/Amp EGグループでは、すべてのフィルターEG、アンプEGを同時に調整します。一方、Filter EGやAmp EGのグループでは、それぞれを個別に調整します。

プログラムにはピッチ、フィルター、アンプ用に3つのEGがあります。これらはそれぞれ音程、音色、それと音量を時間的に変化させます。



### Attack (Filter/Amp EG Attack Time)

**[−99...+99 (Rel, CC#73)]**

フィルターやアンプEGのアタック・タイム、その他の関連パラメーターを調整します。

値が+1以上のとき、このパラメーターはアンプEGのスタート/アタック・レベル、スタート・レベルAMS、アタック・タイムAMSにも影響します。値が+1~+25の範囲では、スタート・レベル、スタート・レベルAMS、アタック・タイムAMSが、すでに設定された値から0に変化します。同じ範囲で、アタック・レベルは設定値から99に変化します。(☞参照:p.91「Alternate Modulationについて」)

### Decay (Filter/Amp EG Decay Time)

**[−99...+99 (Rel, CC#75)]**

フィルターとアンプEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

### Sustain (Filter/Amp EG Sustain Level)

**[−99...+99 (Rel, CC#70)]**

フィルターとアンプEGのサステイン・レベルを調整します。

### Release (Filter/Amp EG Release Time)

**[−99...+99 (Rel, CC#72)]**

フィルターとアンプEGのリリース・タイムを調整します。

## Filter EG

オシレーター1と2のフィルターEGのエンベロープを設定します。

### Attack (Filter EG Attack Time) **[−99...+99 (Rel)]**

フィルターEGのアタック・タイムを調整します。

### Decay (Filter EG Decay Time) **[−99...+99 (Rel)]**

フィルターEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

### Sustain (Filter EG Sustain Level) **[−99...+99 (Rel)]**

フィルターEGのサステイン・レベルを調整します。

### Release (Filter EG Release Time) **[−99...+99 (Rel)]**

フィルターEGのリリース・タイムを調整します。

## Amp EG

オシレーター1と2のアンプEGのエンベロープを設定します。

### Attack (Amp EG Attack Time) **[−99...+99 (Rel)]**

アンプEGのアタック・タイムを調整します。

### Decay (Amp EG Decay Time) **[−99...+99 (Rel)]**

アンプEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

### Sustain (Amp EG Sustain Level) **[−99...+99 (Rel)]**

アンプEGのサステイン・レベルを調整します。

### Release (Amp EG Release Time) **[−99...+99 (Rel)]**

アンプEGのリリース・タイムを調整します。

## Pitch EG/LFO

オシレーター1と2のピッチEGのエンベロープとLFO1による効果の深さを設定します

### Attack (Pitch EG Attack Time) **[−99...+99 (Rel)]**

ピッチEGのアタック・タイムを調整します。

### Decay (Pitch EG Decay Time) **[−99...+99 (Rel)]**

ピッチEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

### Release (Pitch EG Release Time) **[−99...+99 (Rel)]**

ピッチEGのリリース・タイムを調整します。

### LFO1 Int (Pitch LFO1 Intensity)

**[−99...+99 (Rel, CC#77)]**

ピッチに対するLFO1の効果量を調整します。

−99のとき、LFOによるモジュレーションは完全になくなります。+99のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向(プラスまたはマイナス)でモジュレーションが最大になります。

## LFO

オシレーター1と2のLFOについて設定します。

各オシレーターには2つのLFO(LFO1とLFO2)があります。また、2つのオシレーターで共通で使用できる1つのコモンLFOがあります。LFO1とLFO2は各ボイスごとに個別のもですが、コモンLFOはプログラムのすべてのボイスで共有します。これはすべてのボイスで同一のLFO効果を得たいときに役に立ちます。

### LFO1 Speed **[−99...+99 (Rel, CC#76)]**

LFO1のフリケンシーを調整します。(☞参照:p.117「Frequency」)

### LFO1 Fade **[−99...+99 (Rel)]**

LFO1のフェード・イン・タイムを調整します。(☞参照:p.118「Fade」)

### LFO1 Delay **[−99...+99 (Rel, CC#78)]**

LFO1のディレイ・タイム(ノート・オンからLFOがスタートするまでの時間)を調整します。(☞参照:p.118「Delay」)

### LFO1 Stop **[PROG, Off, On (Abs)]**

LFO1を止めるか、そのまま動作させるかを設定します。(☞参照:p.120「Stop」)

PROGにすると、プログラムのオリジナルの値が使用されます。例えば、オシレーター1のLFOが停止していて、オシレーター2は停止していない場合にPROGに設定すると、パラメーターの設定となります。

**LFO2 Speed** [-99...+99 (Rel)]

LFO2のフリクエンスを調整します。(☞参照:[LFO1 Speed])

**LFO2 Fade** [-99...+99 (Rel)]

LFO2のフェード・イン・タイムを調整します。(☞参照:[LFO1 Fade])

**LFO2 Delay** [-99...+99 (Rel)]

LFO2のディレイ・タイム(ノート・オンからLFOがスタートするまでの時間)を調整します。(☞参照:[LFO1 Delay])

**LFO2 Stop** [PROG, Off, On (Abs)]

LFO2を止めるか、そのまま動作させるかを設定します。(☞参照:[LFO1 Stop])

**CmnLFO Spd (Common LFO Speed)** [-99...+99 (Rel)]

コモンLFOのフリクエンスを調整します。

## OSC1

オシレーター1を設定します。

**Play/Mute** [Play, Mute]

オシレーターの発音/ミュートを設定します。

**Play:**オシレーター1が発音する状態です。

**Mute:**オシレーター1がミュート(消音)になります。

オシレーターの発音/ミュートは、フロント・パネルのPLAY/MUTE ボタンを押してオンにすると(ボタン左側のLEDが点灯)、01ボタンで発音/ミュートをコントロールできます。

**Volume** [000...127]

オシレーター1の音量を調整します。

**Tune** [-1200...+1200]

オシレーターの“Tune”値に加算または減算します。(☞参照:p.94 [Tune])

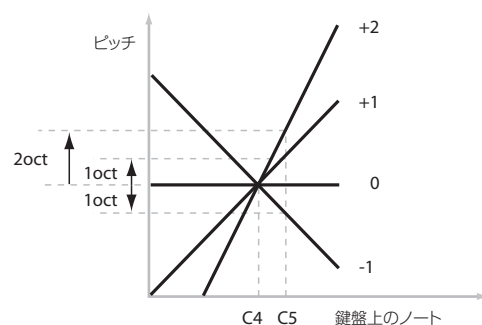
**Transpose** [-60...+60]

オシレーターの“Transpose”値に加算または減算します。(☞参照:p.94 [Transpose])

**PtchSlope (Pitch Slope)** [-1.0...+2.0]

オシレーターの“Pitch Slope”をコントロールします。通常は+1.0に設定します。

“Pitch Slope”の設定と、ピッチ、ノートの関係



+の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

+0.0にすると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。これは特殊効果的なサウンドに使うと便利です。

**Pitch JS+X** [-60...+12]

ジョイスティックを右側に傾けたとき(またはピッチ・バンド・メッセージを受信したとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は+値に設定します。

例えば、+12に設定してジョイスティックを右一杯に倒すと、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音までピッチが変化します。

**Pitch JS-X** [-60...+12]

ジョイスティックを左側に傾けたとき(またはピッチ・バンド・メッセージを受信したとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は-値に設定します。

例えば、-60に設定してジョイスティックを左一杯に倒すと、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音までピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

**Portamento (Portamento Enable)** [Off, On]

ポルタメントは、異なるノート間のピッチの変化を滑らかにします。

**On:**ポルタメントがかかり、次の音への移行が滑らかになります。

**Off:**ポルタメントはかかりません。これは初期設定です。

**PortaFingr (Portamento Fingered)** [Off, On]

奏法に合わせてポルタメントをコントロールします。

“Portamento”がOnのときに有効です。

**On:**レガート奏法時にポルタメントがかかります。音を分離して弾くとポルタメントがかかりません。

**Off:**弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

**PortaMode (Portamento Mode)** [Rate, Time]

**Rate:**例えば、オクターブごとに1秒など、一定の距離(音程)に対して常に同じ時間で移行します。半音の距離で移行にかかる時間よりも、数オクターブの距離で移行する時間のほうが長くなります。

**Time:**ある音から次の音へ移行するときにかかる時間が、音と音の距離(音程)に関係なく常に一定になります。コード進行を弾くときに、和音内の各音の移行時間がどれも同じになるので便利です。

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

ポルタメントの時間を設定します。値が大きいほどゆっくり移行します。0に設定すると、“Portamento”がオフの場合と同じで、そのノートに即座に移ります。

“Portamento”がOnのときに有効です。

### アサインブル・ペダル・スイッチへのポルタメント・オン/オフのアサイン

本体のDAMPER/PEDAL/SW端子に接続したペダル・スイッチにポルタメントのオン/オフをアサインします。

(☞参照:p.65 [Sw (Foot Switch function)])

次の手順で機能をアサインします。

1. GLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SWページを表示します。
2. “Type”をSwitchに、“SW”をPorta.SWに設定します。これで、ペダル・スイッチでポルタメントをオン/オフできるようになります。このとき、MIDIコントロール・チェンジCC#65が送信されます。

**MIDI** CC#65の受信でポルタメントがオン/オフできます。



**LFO1 [Triangle...Rnd6(Cnt)]**

LFOの基本波形を選択します。(参照:p.8 [LFO波形])  
 波形を見てすぐわかるものがほとんどですが、下記にいくつか説明を加えます。

**Guitar:** ギターのヴィブラートで、シェイプは特にそのために調節されたものです。波形は+値のみで、ピッチに使うとバンド・アップ効果のみになります。

**Random1 (S/H):** 一般的なサンプル/ホールドの波形で、一定間隔でレベルがランダムに変化します。

**Random2 (S/H):** レベルとタイミングがランダムに変化します。

**Random3 (S/H):** ランダムなタイミングでパルス波を生成します。一般的なサンプル/ホールドとは逆で、タイミングが変化しレベルは変化しません。

**Random4-6 (Continuous):** ステップ変化でなく曲線変化でRandom1-3をなめらかにしたものです。ゆるやかなランダム変化を得るために使います。

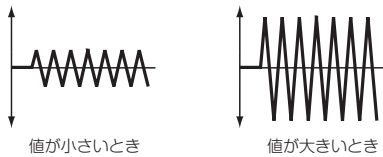
**LFO2 [Triangle...Rnd6(Cnt)]**

オシレーターのLFO 2の波形“Waveform”を選択します。  
 (参照:p.8 [LFO1])

**FiltLFO1toA (Filter LFO1 Intensity to A) [-99...+99]**

フィルターAのカットオフ周波数をLFO1で変調します。その深さと方向を設定します。

LFOによるフィルター・カットオフの変化



**FiltLFO1toB (Filter LFO1 Intensity to B) [-99...+99]**

フィルターBのカットオフ周波数をLFO1で変調します。その深さと方向を設定します。

**FiltLFO2toA (Filter LFO 2 Intensity to A) [-99...+99]**

フィルターAのカットオフ周波数をLFO2で変調します。その深さと方向を設定します。

(参照:p.8 [FiltLFO1toA (Filter LFO1 Intensity to A)])

**FiltLFO2toB (Filter LFO2 Intensity to B) [-99...+99]**

フィルターBのカットオフ周波数をLFO2で変調します。その深さと方向を設定します。

**AmpLFO1Int (Amp LFO1 Intensity) [-99...+99]**

オシレーターの音量を変化させるLFO1の効果の深さと方向を設定します。-の値のときはLFO波形が逆相になります。

**AmpLFO2Int (Amp LFO2 Intensity) [-99...+99]**

オシレーターの音量を変化させるLFO2の効果の深さと方向を設定します。-の値のときはLFO波形が逆相になります。

**P.LFO1 AMS Int (Pitch LFO1 AMS Intensity) [-12.00...+12.00]**

AMS (LFO1)によるピッチ・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

0に設定するとモジュレーションはかかりません。12.00にするると最大±1オクターブのAMS (LFO1)によるピッチ・モジュレーションがかかります。

**P.LFO2 AMS Int (Pitch LFO2 AMS Intensity) [-12.00...+12.00]**

上記のPitch LFO 1 AMS Intensityと同様です。

**OSC2**

オシレーター2を設定します。2つのオシレーターを使用しているプログラムのおきのみ有効で、それ以外ではこのページは設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同じです。

(参照:p.7 [OSC1])

**Audition Riff**

プリロード・プログラムを選択するときに、各プログラムにあらかじめ設定されている音色に適したリフ(フレーズ)を再生します。この機能をオーディションといいます。

AUDITION ボタンを押してオンにすると(ボタン左側のLEDが点灯)、オーディション・リフを繰り返し発音します。

ここでは、オーディション・リフの選択とトランスポーズを設定します。

**Audition Riff [000: Off...383: name]**

オーディション・リフを選択します。本体にはさまざまな楽器、音楽ジャンルに適した383個のオーディション・リフが内蔵されています。

000: Offでは、リフは再生しません。

**Transpose [-24...+24]**

オーディション・リフのピッチを半音単位で調節します。

▲ オーディション・リフの再生テンポは変更できません。また、オーディション・リフの再生中はアルペジエーターのテンポは設定できません。

▲ オーディション・リフの再生中はアルペジエーターはオフになります。

**LFO波形**

|          |  |                                   |  |                            |  |                          |  |                                 |  |
|----------|--|-----------------------------------|--|----------------------------|--|--------------------------|--|---------------------------------|--|
| Triangle |  | Guitar                            |  | Step Tri4 (Step Triangle4) |  | Rnd1(S/H) (Random1 -S/H) |  | Rnd4(Cnt) (Random4 -Continuous) |  |
| Saw      |  | ExpTri (Exponential Triangle)     |  | Step Tri6 (Step Triangle6) |  | Rnd2(S/H) (Random2 -S/H) |  | Rnd5(Cnt) (Random5 -Continuous) |  |
| Square   |  | ExpSawDown (Exponential Saw Down) |  | Step Saw4                  |  | Rnd3(S/H) (Random3 -S/H) |  | Rnd6(Cnt) (Random6 -Continuous) |  |
| Sine     |  | ExpSawUp (Exponential Saw Up)     |  | Step Saw6                  |  |                          |  |                                 |  |



# Knob Assign (Realtime Control Knob B Assign)

リアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4の機能を設定します。

**Knob1B** [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]  
**Knob2B** [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]  
**Knob3B** [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]  
**Knob4B** [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]

リアルタイム・コントロールBモード時のノブ 1~4の機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。

(☞参照:p.294 [Realtime Control Knob 1-4 Assign])

Note: これらのノブでは、オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとしてプログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。このときは、通常Knob Mod.1 (CC#17)、Knob Mod.2 (CC#19)、Knob Mod.3 (CC#20)、Knob Mod.4 (CC#21)を選択します。

## Tempo

テンポを調節します。プログラムのアルペジエーター、LFO、エフェクトを、ここで調節したテンポに同期させることができます。

⌋(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

テンポを調節します。

リアルタイム・コントロールCモードを選択すると、ノブ4でテンポを調整することもできます。

Global/Mediaモードの“Clock”をExt.MIDIまたはExt.USBにしたとき、または“Clock”をAutoにして外部からMIDIクロックを受信したときには、テンポ値にEXTと表示されます。このときは、外部からのMIDIクロックにアルペジエーター、LFO、エフェクトを同期させることができます。

## ARP Setup

プログラムで使用するアルペジエーターを設定します。

これらのアルペジオの設定は、プログラムを切り替えたときに自動的にそのプログラムにメモリーされている設定に切り替えることができます。(☞参照:p.59 [Load ARP:])

アルペジオのオン/オフはARP ON/OFFボタンで切り替えます。オン時は、ボタン左側のLEDが点灯します。

また、ARP ON/OFFボタン、ARP LATCHボタン、リアルタイム・コントロールCモード時のARP GATEノブ、ARP VELOCITYノブ、ARP SWINGノブ、TEMPOノブの状態は、プログラムごとに保存することができます。

**MIDI** アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにコーディングすることができます。(☞p.201)

**Pattern** [P0: UP...P4: RANDOM, 000.....639: name]

アルペジオ・パターンを選択します。

| Preset/User No      | 内容               |
|---------------------|------------------|
| P0: UP...P4: RANDOM | プリセット・アルペジオ・パターン |
| 000...511           | プリロード・アルペジオ・パターン |
| 512...639           | ユーザー・アルペジオ・パターン用 |

Note: 000~639は書き込み可能です。NUM LOCKボタンをオンにして01(1)~10(0)ボタン、14 (ENTER)ボタンで選ぶことができます。

プリセット・パターン例

“Octave”や“Sort”等の設定によって、パターンの展開のしかたが異なります。次図のP0~P4は、“Octave”1、“Sort”オン時の、展開のしかたです。P4: RANDOMは一例です。

P0: UP



P1: DOWN



P2: ALT1



P3: ALT2



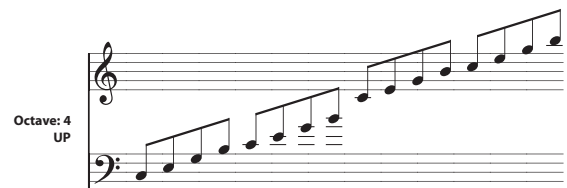
P4: RANDOM



Octave

[1, 2, 3, 4]

アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。



**Resolution** [♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫]

アルペジオのレゾリューション(分解能)を設定します。設定した音符を基準にアルペジオを展開します。“Tempo (♪)”と“Resolution”の設定によって、アルペジオ・パターンのスピードが決まります。

**Gate[%]** [000...100, Step]

アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。  
000~100: 設定したゲート・タイムで動作します。

**Step:** “Pattern”で000~639を選んでいるときに有効です。各ステップで設定したゲート値で動作します。

リアルタイム・コントロールCモード時、ノブ1(ARP GATE)でもコントロールすることができます。ゲート・タイムはノブを左に回すと短く、右に回すと長く変化します。12時方向のとき、ここで設定したゲートの長さで動作します。

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

アルペジオ音のベロシティを設定します。  
001~127: 設定したベロシティ値で動作します。

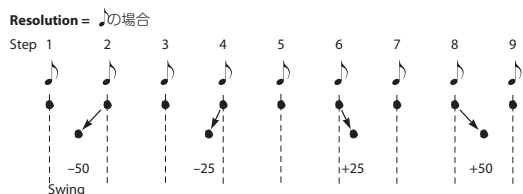
**Key:** 打鍵時のベロシティ値で動作します。  
**Step:** “Pattern”で000~639を選んでいるときに有効です。各ステップで設定したベロシティ値で動作します。

リアルタイム・コントロールCモード時、ノブ2(ARP VELOCITY)でもコントロールすることができます。ベロシティはノブを左に回すと小さい値、右に回すと大きな値に変化します。12時方向のとき、ここで設定したベロシティ値で動作します。

プリロードのユーザー・アルペジオ・パターンを選んだときは、“Gate[%]”と“Velocity”をStepにすると、アルペジオ・パターンにグルーブ感が加わります。

**Swing[%]** [-100...+100]

先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらしします。



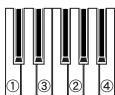
リアルタイム・コントロールCモード時、ノブ3(ARP SWING)でもコントロールすることができます。

**Sort** [Off, On]

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

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

**Off:** ノート・オンした順番をもとにしてアルペジオが展開します。



**Latch** [Off, On]

鍵盤から手を離した後にアルペジオ演奏が続くかどうかを設定します。

**On:** 鍵盤から手を離した後にアルペジオ演奏が続きます。

**Off:** 鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

このパラメーターは、フロント・パネルのARP LATCHボタンでもコントロールできます。

**KeySync** [Off, On]

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、“♪ (Tempo)”に常に従うかを設定します。

**On:** すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

**Off:** “♪ (Tempo)”に常に従います。

**Keyboard** [Off, On]

アルペジオ音と同時に鍵盤による演奏が発音するかどうかを設定します。

**On:** アルペジオ音と打鍵による演奏が一緒に発音します。例えば、同時に複数の鍵盤を押さえたとき、打鍵による発音と展開されたアルペジオ音を同時に発音し、演奏することができます。

**Off:** アルペジオ音だけが発音します。

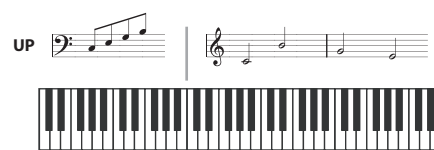
**Top Key** [C-1...G9]

**BottomKey** [C-1...G9]

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

設定した範囲内の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。範囲以外の鍵盤では、アルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

例えば、“Pattern”にP0:UPを選んで、“Latch”をOn、“Top Key”をB3、“BottomKey”をC-1にします。B3以下の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。“Latch”がオンなので鍵盤を離してもアルペジオ演奏は続きます。B3以下の鍵盤でのアルペジオ演奏に合わせて、C4以上の鍵盤で通常の演奏が行えます。アルペジオの展開を変えるときはB3以下の鍵盤を押さえます。



B3以下の鍵盤を弾くとアルペジオ・パターン P0: UPを演奏  
C4以上の鍵盤では、アルペジオ・パターンに合わせて演奏が可能。

**Top Vel** [001...127]

**Bottom Vel** [001...127]

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

設定した範囲のベロシティ(鍵盤を弾く強さ)でアルペジエーターが動作します。範囲以外のベロシティではアルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏を行えます。

Note: ノート・ナンバーとベロシティは、KEYボタンを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。

## FX Routing

エフェクトのルーティングを設定します。おもに以下について設定します。

- ・ オシレーター出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- ・ オシレーター出力をFXコントロール・バスへ入力する。
- ・ オシレーター出力をマスター・エフェクトへ入力する。

### Use Dkit Set [Off, On]

プログラムのオシレーターでドラムキットが使用されているときに表示されます。オシレーターでマルチサンプルが使用されている場合は、ここでの設定は無効となります。

**On:** プログラムのオシレーターで使用されているドラムキットであらかじめ設定されているキーごとの設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけるときにOnにします。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ“Bus”が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

**Off:** “Bus”、“FXCtrl Bus”、“OSC1 Send1”、“OSC1 Send 2”の設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントが設定したバスへ送られます。

### Bus (Bus Select) [L/R, IFX1...IFX5, Off]

オシレーター1と2出力のバスを設定します。

L/R: L/Rバスへ出力します。通常L/Rに設定します。

IFX1...IFX5: IFX1～IFX5バスへ出力します。

**Off:** L/Rバス、IFX1～IFX5バスへ出力しません。オシレーター出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときはOffに設定し、各OSC1 Send1”、“OSC1 Send 2”、“OSC 2 Send1”、“OSC 2 Send2”でセンド・レベルを設定します。

### FXCtrl Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

オシレーター1と2出力をFXコントロール・バス(モノ2チャンネルFX Ctrl1,2)へ送ります。

FXコントロール・バスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統(モノ2チャンネル)のFXコントロール・バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(参照:p.207 [FX Control Bus])

### OSC1 Send1 [000...127]

オシレーター1の出力が、マスター・エフェクト1へ送られる量(センド・レベル)を設定します。“Bus”がL/RまたはOffのときに有効です。

“Bus”をIFX1～IFX5に設定しているときのマスター・エフェクト1と2へのセンド・レベルは、各インサート・エフェクトの“Send1”、“Send2”で設定します。

### OSC1 Send2 [000...127]

オシレーター1の出力が、マスター・エフェクト2へ送られる量(センド・レベル)を設定します。(参照:“OSC1 Send1”)

### OSC2 Send1 [000...127]

### OSC2 Send2 [000...127]

オシレーター2の出力がマスター・エフェクト1と2へ送られる量(センド・レベル)を設定します。

**MIDI** CC#93でOSC1/2 Send1レベル、CC#91で、OSC1/2 Send2レベルをコントロールできます。グローバルMIDI

チャンネル(参照:p.60 [Channel (Global MIDI Channel)])でコントロールします。実際のセンド・レベルは、オシレーターごとのセンド・レベルの設定値とのかけ算となります。

## IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5

インサート・エフェクトを設定します。おもに以下について設定します。

- ・ インサート・エフェクト1～5のエフェクト・タイプを選択し、エフェクト・パラメーターを設定する。
- ・ インサート・エフェクト1～5のオン/オフを設定する。
- ・ インサート・エフェクトの接続やインサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定する。

インサート・エフェクトは、ダイレクト音(Dry)が常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(参照:p.208)

### IFX1

#### IFX Select [S00...S63, D00...D10]

インサート・エフェクト1のエフェクト・タイプを選択します。

S00～S63はシングルサイズ、D00～D10はダブルサイズのエフェクトです。

**!** ダブルサイズ・エフェクトを使用すると次のインサート・エフェクトが使用できなくなります。例えば、インサート・エフェクト1でダブルサイズ・エフェクトを選ぶとインサート・エフェクト2は使用できません。

#### IFX Parameters

“IFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターの詳細については[Effect Guide](参照:p.205)を参照してください。

microSTATION 本体では、各エフェクトの代表的なパラメーターをエディットします。すべてのパラメーターは、エディターでエディットできます。

#### On/Off [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

オフでは、入力をそのまま出力します。(000:No Effectのオンは、オフと同じです。)

**MIDI** ここでの設定とは別に CC#92 ですべてのインサート・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1～127で、元の設定になります。“Channel”(参照:p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

#### Chain [Off, On]

インサート・エフェクトを直列に接続します。

“Chain”をOnにすると、“ChainTo”で選択したインサート・エフェクトと直列に接続されます。

Onにしたときは、ディスプレイの上段にインサート・エフェクトの接続の状態を表示します。

インサート・エフェクト1～5をすべて接続

```
< IFX1[1+2+3+4+5]
  *S01:St.Comp >
```


例:IFX1 “ChainTo”: IFX2

IFX1 “Chain”: On

インサート・エフェクト1と2を直列に接続します。“Bus”をIFX1に設定していると、オシレーター出力はIFX1→IFX2の順番で直列に挿入されます。最大IFX1～IFX5までの5個のインサート・エフェクトを直列に接続することが可能です。この場合、最後のインサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“Bus”、“FxCtrl Bus”、“Send1”、“Send2”の設定が有効です。

**ChainTo [IFX2...IFX5]**

接続先のインサート・エフェクトを選択します。

 ダブルサイズ・エフェクトを選択したときは、接続先の設定には注意が必要です。例えば、IFX1→IFX2でチェインした状態で、“IFX1”でダブルサイズのエフェクトを選択すると、接続は無効になります。次のエフェクトへ接続するときは、“ChainTo”で設定してください。

**Pan (CC#8) (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]**

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

 CC#8でコントロールできます。

**Bus (Bus Select) [Off, L/R]**

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

**L/R:** L/Rバスに出力します。トータル・エフェクト通過後、OUTPUT L/MONO、Rに出力します。通常L/Rに設定します。


**Off:** L/Rへ直接出力しません。次のようなときに使用します。

ドライ音は出力せずに、マスター・エフェクトへ“Send1”、“Send2”を使用して直列接続するとき。

直接、音声出力しないで、その信号をFXコントロール・バスに送ってボコーダーやゲート系エフェクトの入力音をコントロールするとき。

**FXCtrl Bus(FX Control Bus) [Off, 1, 2]**

インサート・エフェクト通過後の音声信号を、FXコントロール・バスに送ります。(参照:p.11 [FXCtrl Bus (FX Control Bus)])

 D09: Vocoder等で“Ctrl”(FX Control Bus)を入力信号として使用している場合は、ここで同じバスに出力すると、フィードバック・ループとなり、発音音が出力します。ループしないように注意して設定してください。

**Send1 [000...127]**

**Send2 [000...127]**

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1と2へのセンド・レベルを設定します。“Bus”がL/RまたはOffのときに有効です。

 CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールできます。“Channel”(p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

**IFX2, IFX3, IFX4**

インサート・エフェクト2,3,4のエフェクト・パラメーターを設定します。

**IFX Select [S00...S61, D00...D09]**

インサート・エフェクトのエフェクト・タイプを選択します。

**IFX Parameters**

“IFX Select”で選択したエフェクト・タイプのパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターの詳細については[Effect Guide](p.205)を参照してください。

**On/Off [Off, On]**

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

(参照:p.11 [On/Off])

**ChainTo [IFX3...IFX5]**

接続先のインサート・エフェクトを設定します。

インサート・エフェクト2ではIFX3～IFX5への接続が可能です。

インサート・エフェクト3ではIFX4～IFX5への接続が可能です。

インサート・エフェクト4では“ChainTo”は設定できません。接続先はインサート・エフェクト5のみです。

(参照:p.12 [ChainTo])

**Chain [Off, On]**

**Pan (CC#8) (Post IFX PanCC#8)**

[L000...C064...R127]

**Bus (Bus Select) [Off, L/R]**

**FXCtrl Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]**


**Send1 [000...127]**

**Send2 [000...127]**

(参照:p.11 [IFX1])

**IFX5**

インサート・エフェクト5のエフェクト・パラメーターを設定します。

 インサート・エフェクト5から他のインサート・エフェクトへの接続はできません。

**IFX Select [S00...S61]**

インサート・エフェクト5のエフェクト・タイプを選択します。インサート・エフェクト5ではダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

**IFX Parameters**

“IFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターの詳細については[Effect Guide](p.205)を参照してください。

**On/Off [Off, On]**

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

(参照:p.11 [On/Off])

**Pan (CC#8) (Post IFX PanCC#8)**

[L000...C064...R127]

**Bus (Bus Select) [Off, L/R]**

**FXCtrl Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]**

**Send1 [000...127]**

**Send2 [000...127]**

(参照:p.11 [IFX1])

## MFX1, MFX2

マスター・エフェクトを設定します。おもに以下を設定します。

- マスター・エフェクトのエフェクト・タイプを選択し、エフェクト・パラメーターを設定する。
- マスターエフェクトのオン/オフを設定する。
- マスター・エフェクトの接続やエフェクト通過後のL/Rバスへのリターン・レベルを設定する。

マスター・エフェクトはダイレクト音(Dry)を出力しません。リターン・レベル“Return1”、“Return2”でエフェクト音(Wet)をL/Rバスへ戻し、L/Rバスの信号にミックスします。

マスター・エフェクトの入出力はステレオ・インーステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(☞参照:p.211「イン/アウト(In/Out)」)

### MFX1

#### MFX Select [S00...S87, D00...D13]

マスター・エフェクト1のエフェクト・タイプを選択します。

S00～S87はシングルサイズ、D00～D13はダブルサイズのエフェクトです。


S00:No Effectのときは、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

#### MFX Parameters

“MFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターの詳細については「Effect Guide」(☞p.205)を参照してください。

#### On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1のオン/オフを設定します。オフでは出力がミュートされます。

 ここでの設定とは別にコントロール・チェンジCC#94でマスター・エフェクト1と2をオフにできます。値が0でオフ、1～127で、元の設定になります。“Channel”(☞p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

#### Return 1 [000...127]


マスター・エフェクト1からL/Rバス(トータル・エフェクト通過後、OUTPUT L/MONO、R)へのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

#### Chain [Off, On]

On: マスター・エフェクト1→マスター・エフェクト2の順番で直列に接続されます。

#### ChainLevel [000...127]

“Chain On/Off”をOnにしたときのマスター・エフェクト1からマスター・エフェクト2へのレベルを設定します。


 ダブルサイズ・エフェクトを使用しているときは、“Chain”の各設定は無効になります。

### MFX2

#### MFX Select [000...120]

マスター・エフェクト2のエフェクト・タイプを選択します。

マスター・エフェクト2では、000～120のシングルサイズのエフェクトのみ選択できます。

 マスター・エフェクト2ではダブルサイズ・エフェクトは使用できません。また、マスター・エフェクト1の“Effect

Select”でダブルサイズ・エフェクトを選択するとマスター・エフェクト2は使用できません。

000:No Effectのときは、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます

#### MFX Parameters

“MFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターの詳細については「Effect Guide」(☞p.205)を参照してください。

#### On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト2のオン/オフを設定します。

#### Return 2 [000...127]

マスター・エフェクト2からL/Rバス(トータル・エフェクト通過後、OUTPUT L/MONO、R)へのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

## TFX

L/Rバスの最終段にあるトータル・エフェクトを設定します。おもに以下を設定します

- トータル・エフェクトのエフェクト・タイプを選択し、エフェクト・パラメーターを設定する。
- トータル・エフェクトのオン/オフを設定する。

トータル・エフェクトは、ダイレクト音(Dry)が常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。


トータル・エフェクトの入出力はステレオ・インーステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(☞参照:p.214「イン/アウト(In/Out)」)

トータル・エフェクト通過後、OUTPUT L/MONO、Rへ出力されます。

### TFX

#### TFX Select [S00...S61]

トータル・エフェクトのエフェクト・タイプを選択します。


 トータル・エフェクトではダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

#### TFX Parameters

“TFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターの詳細については「Effect Guide」(☞p.205)を参照してください。

#### On/Off [Off, On]

トータル・エフェクトのオン/オフを設定します。オフでは入力をそのまま出力します。

 ここでの設定とは別にコントロール・チェンジCC#95でトータル・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1～127で、元の設定になります。“Channel”(☞p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

## Master Vol

#### Master Vol (Master Volume) [000...127]

トータル・エフェクト通過後のOUTPUT L/MONO、Rへのオーディオ・アウトの最終段のレベルを設定します。



## Command

アルペジエーターやエフェクトのコピーなどを行うコマンドです。コピー元やコピー先などを設定し、“OK?”を表示させて▶ボタンを押して実行します。

コピー関連のコマンドにおいて、“From”と“Src”でコピー元を指定するときに、以下の点に注意してください。

- “From”で Program または Combi を指定したときは、“Src”には“A000”のようなバンク・ナンバーが表示されます。この表示は、PROG PLAYやCOMBI PLAYでNUMLOCKをオンにしてファンクション14(ENTER)ボタンを押したときに、ディスプレイの右上に表示されるバンク・ナンバーと一致します。
- “From”で Song を指定したときは、“Src”にはソング・ナンバーが表示されます。このときは、本体にロードされている、または本体で作成したソングのナンバーのみを選択できます。

### Copy Arpeggio

アルペジオの設定をコピーします。

**From** [Program, Combi, Song]  
コピー元のモードを選択します。

**Src (Source)** [A000: name..., 000: name...]  
コピー元を選択します。

**Src's** [A, B, A&B]  
コピー元にコンビネーションまたはソングを選んだ場合に、アルペジエーターAまたはBのどちらの設定をコピーするかを指定します。

**To** [A, B]  
コピー先のアルペジエーターを指定します。  
“Src' s”をA&Bにしたときは表示されません。

### Copy IFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのインサート・エフェクトの設定をコピーします。以下の設定がコピーされます。

- インサート・エフェクト全体の設定(IFXページの内容とエフェクト・パラメーター、ただし“Ctrl Ch”は除く)。
- インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“Bus”、“FX Ctrl”、“Send1”、“Send2”の設定。

**From** [Program, Combi, Song]  
コピー元のモードを選択します。

**Src (Source)** [A000: name..., 000: name...]  
コピー元を選択します。

**Src's** [All IFXs, IFX1...IFX5]  
コピーするエフェクトを選択します。  
All IFXsにすると、インサート・エフェクト1～5の設定をコピーします。

**To** [IFX1...IFX5]  
コピー先のインサート・エフェクトを指定します。  
“Src' s”をAll IFXsにしたときは表示されません。

### Swap IFX

インサート・エフェクトの設定を入れ替えます。

**Source1** [IFX1...IFX5]

**Source2** [IFX1...IFX5]  
入れ替えするインサート・エフェクトを選択します。

### Copy MFX/TFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をマスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトへコピーします。

▲ “Master Volume”の設定はコピーされません。

**From** [Program, Combi, Song]  
コピー元のモードを選択します。

**Src (Source)** [A000: name..., 000: name...]  
コピー元を選択します。

**Src's** [M1,2&TFX, IFX1...IFX5, MFX1, MFX2, TFX]  
コピーするエフェクトを選択します。

IFX1～IFX5を選ぶとインサート・エフェクトからコピーします。インサート・エフェクトからコピーした場合はルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全に同じにはなりません。MFX1またはMFX2を選ぶと“Return”(リターン・レベル)の設定もコピーされます。

**To** [IFX1...IFX5, MFX1, MFX2, TFX]  
コピー先のマスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトを指定します。  
“Src' s”をM1,2&TFXにしたときは表示されません。

## Write Program

エディットしたプログラムを本機のメモリーに保存します。次のことができます。

- 変更内容を保存する。
  - プログラムの名前を変更する。
  - プログラムのカテゴリーを設定する。
  - プログラムを別のバンク/プログラム・ナンバーにコピーする
- ▲ 大切なプログラムは必ず保存してください。エディットしたプログラムは、保存する前に電源をオフにしたり、他のプログラムを選択すると復元できません。

▲ ライトするときは、Global モードであらかじめメモリー・プロジェクトをはずしておいてください。

**Name** [space, !...~]  
プログラム名を設定します。◀▶ボタンで文字を選び、▲▼ボタンで文字を設定します。24文字まで入力が可能です。

**Cat (Category)** [KEYBOARD...USER]  
保存するプログラムのカテゴリーを指定します。  
ここで設定したカテゴリーは、Program、Combination、Sequencerの各モードで、カテゴリーからプログラムを選ぶことができます。

**To** [A000...D127: name]  
プログラムの保存先を指定します。microSTATIONでは、512個のプログラムを保存可能です。

保存先はバンク・ナンバーで表示されます。このバンク・ナンバーは、PROG PLAYでNUMLOCKをオンにしてファンクション14(ENTER)ボタンを押したときに、ディスプレイの右上に表示されるバンク・ナンバーと一致します。GM2バンク以外のA000～D127を指定できます。

Note: microSTATIONのプログラムは、内部的にはバンクとナンバーで管理されています。保存されるプログラムはA000～D127のバンク・ナンバーに書き込まれます。

## OK

▶ ボタンを押して保存を実行します。

Note: WRITE ボタンを押してもプログラムを保存することができます。WRITE ボタンを押すと、“OK”の確認画面が表示されます。実行すると、現在選ばれているプログラムへ上書きされます。

# External Setup

microSTATIONのエクスターナル・コントロールは、EXTERNAL ボタンを押したときに、ノブ1～4の操作でMIDIチャンネルとMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信して外部MIDI機器をコントロールします。

## Setup Select [000...127: name]

エクスターナル・コントロールで使用されるセットアップを選択します。合計128のセットアップの中から選択します。

工場出荷時には、プリロード・データがロードされています。例えば、KORG Legacy Collectionなどのソフト・シンセをコントロールするためのセットアップや、DAWソフトウェアをコントロールするためのセットアップが収録されています。(F参照: [microSTATION External Setup (PDF)])

エクスターナル・セットアップの各ノブの設定はGlobal/Media: MIDI-External Setupで行います。(☞ 参照:p.64 [External Setup])

- |          |                                       |
|----------|---------------------------------------|
| <b>1</b> | <b>[MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value]</b> |
| <b>2</b> | <b>[MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value]</b> |
| <b>3</b> | <b>[MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value]</b> |
| <b>4</b> | <b>[MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value]</b> |

選択しているエクスターナル・セットアップのノブ1～4の設定を表示します。左からMIDIチャンネル/MIDIコントロール・チェンジ/現在のノブ値が表示されます。ノブの値はエディットが可能です。





# Combinationモード

Combinationモードでは、コンビネーションの演奏など、おもに以下のことを行います。

- コンビネーションを選択し演奏する。
- ティンバーのプログラム選択やボリューム等、各種パラメーターを設定する。
- コンビネーションの音色やアルペジエーターをリアルタイム・コントロール・ノブでコントロールする。

## Combinationモードのページ構成

microSTATIONのCombinationモードは、次ページに示すようなツリー構造になっています。

ページの移動やパラメーターの選択、値の設定方法については、「microSTATIONオペレーション・ガイド」を参照してください。

## COMBI PLAY

COMBI PLAYでは、コンビネーションを選択して演奏します。また、演奏しながらリアルタイム・コントロールのノブでコンビネーションの音色やアルペジエーターをコントロールすることができます。

### Tips: Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、アルペジエーターの演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

### Combination No.&Name

[001...: combination name]

現在選ばれているコンビネーションを表示します。

microSTATIONのCombinationモードでは、256個のプリロード・コンビネーションが以下の7つのカテゴリに収録されています。

| カテゴリ                       | 説明  |
|----------------------------|---|
| All                        | カテゴリなし。384個のすべてのコンビネーションを選択可能。<br>001...128: A000...A127<br>129...256: B000...B127<br>257...384: C000...127 |
| KEYBOARD                   | ピアノ、エレピ、クラビ、ハーブシ、オルガン系のサウンド   |
| STRINGS/BRASS/<br>WOODWIND | ストリングス、ブラス、ウッド・ウインド系のサウンド   |
| GUITAR                     | ギター系のサウンド   |
| BASS&BASS SPLIT            | ベース&ベース・スプリット系のサウンド   |
| SYNTH                      | シンセ系のサウンド   |
| LEAD&SOLO SPLIT            | リード、ソロ、スプリット系のサウンド  |
| DRUM/MALLET/<br>HITS       | ドラム&パーカッション、マレット系のサウンド  |
| USER                       | ユーザー・カテゴリとして保存したサウンド<br>(工場出荷時にはありません)  |

Note: COMBI PLAYで、NUMLOCKをオン(LED点灯)にしてファンクション14(ENTER)ボタンを押すと、ディスプレイ上段の右側にバンクとナンバーが表示されます。カテゴリをALLにしたときなどに、カテゴリ内のナンバーではなく、バンクごとのナンバーで確認するときなどに表示します。

## EXTERNALコントロール

COMBI PLAYで、EXTERNALボタンを押してエクスターナル・コントロールをオンにし、ノブ1~4を操作すると、選択しているエクスターナル・セットアップに対応したMIDIチャンネル、MIDI CCナンバーと値が、ディスプレイに一定時間表示されます。

エクスターナル・セットアップの選択は、COMBI EDIT: External Setupで行います。(☞参照:p.28「External Setup」)

▲ 選択しているエクスターナル・セットアップで、ノブごとのMIDI CCナンバーの設定がOffの場合は、ノブを操作しても値は表示されません。

## COMBI EDIT

microSTATION本体のコンビネーション・クイック・パラメーターをエディットします。クイック・パラメーターは、本体でエディット可能な、以下のようなパラメーターで構成されています。

- 各ティンバーの音量、ピッチ、発音範囲などの設定。
- ティンバーで使用するプログラムのサウンドの調整。
- MIDIフィルター、コントローラーの設定。
- コンビネーション使用するアルペジエーターの設定。
- ティンバーのルーティング、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの設定。

コンビネーションのすべてのパラメーターをエディットする場合は、接続したコンピューターのmicroSTATIONエディターを使用します。

## Timbres (Timbre Parameters)

コンビネーションのティンバーに関する設定です。

### Timbre 01

#### Program Select [001...: program name]

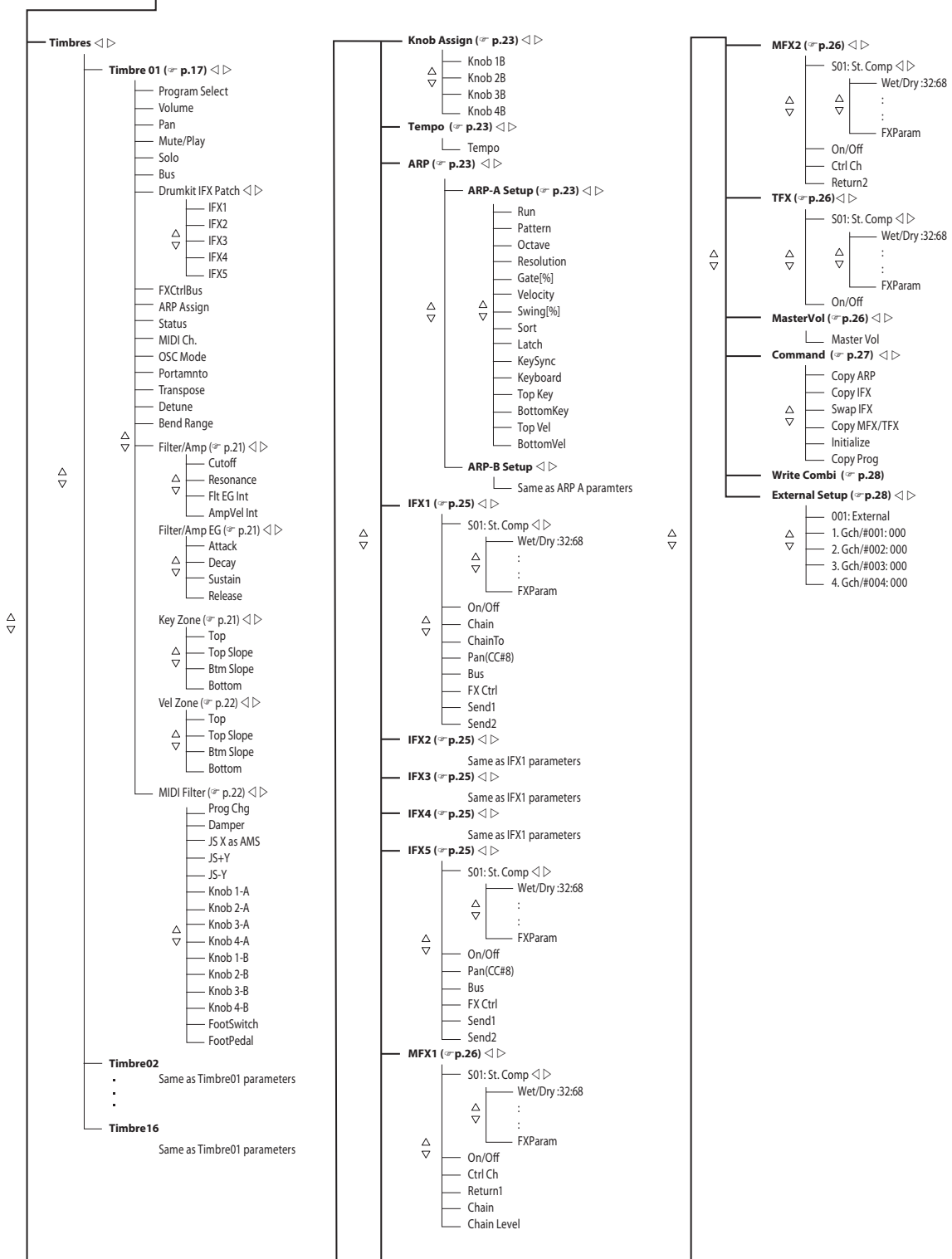
ティンバーで使用するプログラムを選びます。ナンバーとプログラム名が表示されます。カテゴリはディスプレイ左側のCATEGORYインジケーターで確認します。

Note: フロント・パネルのTIMBRE/TRACK LED点灯時、COMBI PLAYの画面でファンクション01-16ボタンを押すと、ボタンのナンバーに対応したティンバーの“Program Select”がディスプレイに表示されます。

#### ティンバーのプログラムを切り替える

- CATEGORY SELECTボタンでカテゴリを選び、▲▼ボタンでプログラムを選びます。
- CATEGORY SELECTボタンでカテゴリを選び、NUM LOCKボタンを押して(点灯)ナム・ロックの状態にしてからファンクション01~10ボタンでプログラム・ナンバーを入力し、14(ENTER)ボタンを押します。
- 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信します。(☞参照:p.141「Program Select」)

COMBI PLAY ◀▶ COMBI EDIT



**Volume** [000...127]

ティンバーのボリューム(音量)を設定します。

(☞参照:p.142 [Volume])

Tips: フロント・パネルのTIMBRE/TRACK LED点灯時にファンクション01-16ボタンを押すと、ボタンのナンバーに対応したティンバーのパラメーターをディスプレイに表示し、設定することができます。

**Pan** [RND, L001...C064...R127]

ティンバーのパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Programモードでのパンの状態はC064で再現します。(☞参照:p.142 [Pan])

**Play/Mute** [Play, Mute]

ティンバーをミュートします。

**Play:** ティンバーは発音状態になります。

**Mute:** ティンバーをミュート(消音)します。

**Bus (Bus Select)** [DKit, L/R, IFX1...IFX5, Off]

ティンバーで使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。

L/R: L/Rバスへ出力します。

IFX1...IFX5: IFX1~IFX5バスへ出力します。

**Off:** L/Rバス、IFX1~IFX5バスへ出力しません。ティンバーで使用しているプログラムのオシレーター出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときはOffに設定し、“OSC1 Send1”、“OSC1 Send2”、“OSC2 Send1”、“OSC2 Send2”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

**DKit:** ティンバーのプログラムがドラム・プログラムの場合のみ選択できます。DKitを選ぶと、ドラムキットのキーごとの設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけるときに選択します。

Note: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じバスが設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2


その他 → IFX3

このルーティングを再設定するときは、“DKit Patch”を使用します。

**DrumKit Patch**

ドラムキットのキーごとのバス・セレクト設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変更します。

ティンバーで使用するプログラムがドラム・プログラムで、“Bus”(☞p.23)をDKitにしているときに設定できます。

 ドラムキットでのバス・セレクトの設定がIFX1~IFX5のいずれかに設定されているときに設定できます。

**Bus IFX1** [L/R, IFX1...IFX5, Off]

**Bus IFX2** [L/R, IFX1...IFX5, Off]

**Bus IFX3** [L/R, IFX1...IFX5, Off]

**Bus IFX4** [L/R, IFX1...IFX5, Off]

**Bus IFX5** [L/R, IFX1...IFX5, Off]

インサート・エフェクトのパッチ先をインサート・エフェクト1~5、L/R、Offから選びます。

ドラムキットの設定に戻したい場合は、IFX1: IFX1、IFX2: IFX2、IFX3: IFX3、IFX4: IFX4、IFX5: IFX5にします。

**FXCtrl Bus (FX Control Bus)** [Off, 1, 2]

ティンバーの出力をFXコントロール・バス(モノ2チャンネルFX Ctrl1、2)へ送ります。


FXコントロール・バスは、エフェクトの入力音を、他のエフェクト出力等でコントロールするときに使用します。2系統(モノ2チャンネル)のFXコントロール・バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞参照:p.207 [FX Control Bus])

**Send1** [000...127]

**Send2** [000...127]

ティンバーのマスター・エフェクト1と2へのセンド・レベルを設定します。“Bus”がL/RまたはOffのときに有効です。

“Bus”がIFX1~IFX5のときは、各IFX1~5ページのIFX1~IFX5通過後の“Send1”と“Send2”でマスター・エフェクト1と2へのセンド・レベルを設定します。

 CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールできます。各ティンバーのMIDIチャンネル(☞参照:p.20 [MIDI Ch. (MIDI Channel)])でコントロールします。また、実際のセンド・レベルは、ティンバーで使用しているプログラムのオシレーターごとのセンド・レベル“Send1”、“Send2”(☞p.12)とのかけ算となります。

**ARP Assign** [Off, A, B]

ティンバーにアルペジエーターAまたはBをアサインします。


コンビネーションでは2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

ARP ON/OFFボタンがオンのとき、ここでの設定に従ってアルペジエーターが動作します。

**Off:** アルペジエーターは動作しません。


**A:** アルペジエーターAが動作します。ARP-A Setup (☞p.23)でアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。


**B:** アルペジエーターBが動作します。ARP-B Setupでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

 アルペジエーターAまたはBをアサインしたティンバーは、各ティンバーの“Status”(☞p.20)がINTのとき、各ティンバーの“MIDI Ch.”(☞p.20)の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。

“Status”がEXTまたはEX2のときは、各ティンバーの“MIDI Ch.”でMIDIノート・データを送信します。

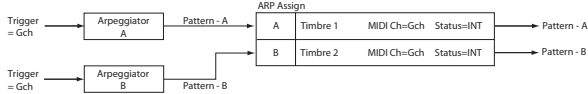
このとき、アルペジエーターのトリガー(起動)は、アルペジエーターAまたはBをアサインしている全てのティンバーで行えます。

 ローカル・コントロール・オフ(“Local Ctrl”(☞p.61)のとき、鍵盤ではアルペジエーターをトリガーしません。MIDI INからはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーをプレイバックして本機のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

 アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにレコーディングすることができます。(☞p.310)

例1) ティンバー1と2の“MIDI Ch.”(☞p.20)をGchに、“Status”(☞p.20)をINTに設定します。ティンバー1にアルペジエーターAを、ティンバー2にアルペジエーターBをアサインします。そして、アルペジエーターA、Bの“Run”(☞p.23)をOnにします。

- ARP ON/OFF ボタンがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1と2は同時に発音します。(レイヤー)
- ARP ON/OFF ボタンをオンにして鍵盤を弾くと、ティンバー1にはアルペジエーターAが、ティンバー2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。



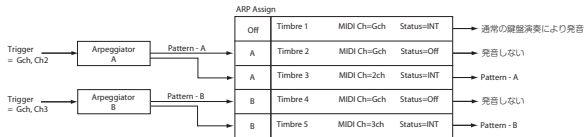
例2) ティンバー1、2、3、4、5の“MIDI Ch.” (☞p.20)をそれぞれGch、Gch、02、Gch、03に、“Status” (☞p.20)をINT、Off、INT、Off、INTに設定します。ティンバー2と3にアルペジエーターA、ティンバー4と5にアルペジエーターBをアサインします。

- ARP ON/OFF ボタンがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1のみ発音します(ティンバー2と4はGchですが、“Status”がOffなので発音しません)。
- ARP ON/OFF ボタンをオンにすると、ティンバー2と3にはアルペジエーターA、ティンバー4と5にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作します。(アルペジエーターAとBは、アサインしたティンバーのいずれかのMIDIチャンネルでノート・データを受信することによってトリガーしますが、この例ではGchによりトリガーします)。

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

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

プリロード・コンビネーションでアルペジエーターがオンのときのみ、ドラム音が発音する場合は、このような設定になっています。



**Status [Off, INT, EXT, EX2]**

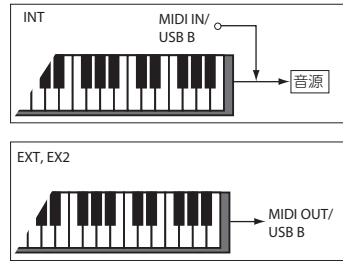
各ティンバーのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

**Off:** ティンバーは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

**INT:** microSTATIONのコントローラーを操作すると、ティンバーが発音し、外部のMIDI機器からのMIDIメッセージに応じ発音します。MIDIデータは送信しません。

**EXT:** microSTATIONのコントローラーを操作すると、ティンバーは発音せず、外部にMIDIデータを送信します。

**EX2:** “Bank Select (When Status=EX2)” (エディターのみで設定可能 ☞p.145)のLSB値とMSB値が有効になります。本機で選択できるA~g(d)のバンク・ナンバーにかわって“Bank Select”で設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。



**MIDI Ch. (MIDI Channel) [01...16, Gch]**

ティンバーのMIDI送受信チャンネルを設定します。

**Gch:** グローバルMIDIチャンネル(☞p.60 “Channel”) にティンバーのMIDIチャンネルを常に一致させます。

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

01...16では、グローバルMIDIチャンネルに一致する場合、右側に“G”を表示します。

**OSC Mode [PRG, Poly, Mono, Legt]**

ティンバーで使用するプログラムの“VoiceMode”を設定します。

**PRG:** プログラムの“VoiceMode (Voice Assign Mode)” (☞p.3)の各設定に従います。

**Poly:** プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

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

**Legt (Legato):** モノフォニックで発音し、プログラムの設定に従って、レガートで動作します。

**Portamento (Portamento) [PRG, Off, 001...127]**

ティンバーのポルタメントを設定します。

**PRG:** プログラムの設定に従い、ポルタメントがかかります。

**Off:** プログラムでポルタメントがかかる設定でも強制的にオフにします。

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

(☞参照:p.145 [Portamento])

**Transpose [-60...+00...+60]**

ティンバーの音程を半音単位で調整します。12で1オクターブです。

(☞参照:p.147 [Transpose])

**Detune [-1200...+0000...+1200]**

各ティンバーの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

+0000: 基準ピッチです。+0100で“Transpose”+01と同じピッチになります。

(☞参照:p.147 [Detune])

**Bend Range [PRG, -24...+00...+24]**

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

**PRG:** プログラムで設定したピッチの範囲になります。

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

(☞参照:p.147「Bend Range」)

## トーン・パラメーター

ProgramモードのFilter/AmpからFilter/Amp EGグループのトーン・パラメーターは、ティンバーごとにエディットが可能です。

これらのパラメーターはRelativeパラメーターです。プログラム・パラメーターの設定値を中心に、相対的に設定をコントロールします。

変更内容はコンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

**MIDI** これらのグループのいくつかのパラメーターは、特定のMIDI CCによるコントロールと影響し合います。パラメーターの値の後ろに「CC#74」等のように表記しています。(☞参照:p.79「パラメーターとMIDI CCとの相互作用」)

## Filter/Amp

ティンバーで使用しているプログラムのフィルターとアンプのパラメーターを調整します。

**Cutoff (Filter Cutoff) [-99...+99 (Rel, CC#74)]**  
すべてのフィルターのカットオフ周波数を同時に調整します。フィルターAとBの両方に影響します。

**Resonance (Filter Resonance) [-99...+99 (Rel, CC#71)]**  
すべてのフィルターのレゾナンスを一度に調整します。フィルターAとBの両方に影響します。

**Filt EG Int (Filter EG Intensity) [-99...+99 (Rel, CC#79)]**  
カットオフ周波数でのフィルターEGインテンシティを調整します。フィルターAとBへ同時に影響します。

-99のときはモジュレーションがかかりません。+99のときはもとのプログラムでの設定に従って同じ方向(プラスまたはマイナス)で最大のモジュレーションがかかります。例えば、もとのプログラムの“EG Intensity”が-25のとき、このRelativeパラメーターを+99に設定すると“EG Intensity”は-99になります。

**AmpVel Int (AmpVelocity Intensity) [-99...+99 (Rel)]**  
アンプ・レベルに対するベロシティ・インテンシティを調整します。

-99のとき、ベロシティによるモジュレーションは完全になくなります。+99のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向(プラスまたはマイナス)で変調が最大になります。

## Filter/Amp EG

ティンバーで使用しているプログラムのフィルターEGとアンプEGのパラメーターを調整します。

**Attack (Filter/Amp EG Attack Time) [-99...+99 (Rel, CC#73)]**  
フィルターやアンプEGのアタック・タイム、その他の関連パラメーターを調整します。  
値が+1以上のとき、このパラメーターはアンプEGのスタート/アタック・レベル、スタート・レベルAMS(☞参照:p.91「Alternate Modulationについて」)、アタック・タイムAMSにも影響します。値が+1~+25の範囲では、スタート・レベル、スタート・レベルAMS、アタック・タイムAMSが、すでに設定された値から0に変化します。同じ範囲で、アタック・レベルは設定値から99に変化します。

**Decay (Filter/Amp EG Decay Time) [-99...+99 (Rel, CC#75)]**  
フィルターとアンプEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

**Sustain (Filter/Amp EG Sustain Level) [-99...+99 (Rel, CC#70)]**  
フィルターとアンプEGのサステイン・レベルを調整します。

**Release (Filter/Amp EG Release Time) [-99...+99 (Rel, CC#72)]**  
フィルターとアンプEGのリリース・タイムを調整します。

## Key Zone

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

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

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

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

**Top (Top Key) [C-1...G9]**  
ティンバーが発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

**Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]**  
トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

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

72: トップ・キーから6オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

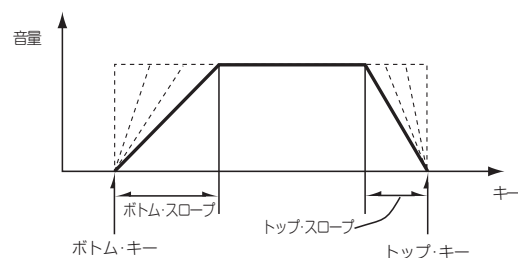
**Btm Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]**  
ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

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

72: ボトム・キーから6オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

**Bottom (Bottom Key) [C-1...G9]**  
ティンバーが発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。  
弾く鍵盤の位置による音量変化の設定





“Top Key”、“Bottom”の値は、KEY ボタンを押しながら鍵盤を押すことによってキーが入力できます。

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

### Vel Zone (Velocity Zone)

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

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

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

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

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

#### Top (Top Velocity) [001...127]

ティンバーが発音するためのベロシティの最大値を設定します。

#### Top Slope [000...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

000: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

#### Btm Slope [000...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

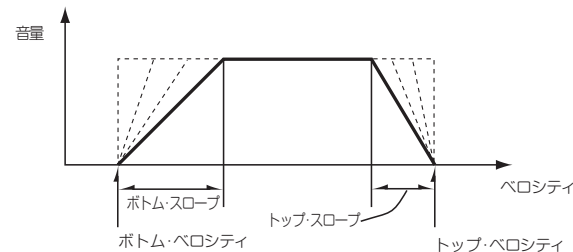
000: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

#### Bottom (Bottom Velocity) [001...127]

ティンバーが発音するためのベロシティの最小値を設定します。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



“Top”、“Bottom”は、KEY ボタンを押しながら鍵盤を押すことによってベロシティが入力できます。

### MIDI Filter

ティンバーが送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば、2つのティンバーを同じMIDIチャンネルで発音させるときに、片方はダンパー・ペダルを効かせ、片方は効かせない等の設定が行えます。

**On:** MIDIデータの送受信または受信(アフタータッチ)が有効になります。

“Status” (p.20)がINTのときは、microSTATIONのコントローラーを操作したりMIDIデータを受信することによって、Onにした機能がティンバーのプログラムに対して有効になります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能は、ここでの設定は影響しません)。

“Status”がEXTまたはEX2のときは、本機のコントローラーを操作すると、そのティンバーのチャンネルでMIDIデータを送信します。本体全体のMIDI送受信はGlobal/MediaモードのMIDIフィルター(p.185)で設定します。

機能がアサイン可能(ユーザーが設定可能)なコントローラー(フット・スイッチまたはフット・ペダル)のMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジを設定すると、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このとき、ダンパーやジョイスティックと同じコントロール・チェンジを設定した場合、ダンパーやジョイスティックの設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジが複数のコントローラーにアサインされているときは、どれか1つをOnにすると、そのコントロール・チェンジが有効となります。

**Off:** MIDIデータの送受信が無効になります。

Note: MIDI CC# = MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ・ナンバー

#### Prog Chg (Program Change) [Off, On]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

#### Damper [Off, On]

MIDI CC#64ホールド(ダンパー・ペダル)を送受信するかしないかを設定します。

#### JS X as AMS [Off, On]

MIDIピッチ・バンド・メッセージ(ジョイスティックをX方向)の受信によって、JS Xを設定したAMSでの効果を受信するかしないかを設定します。(MIDIピッチ・バンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません。)

#### JS+Y [Off, On]

MIDI CC#1(ジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

#### JS-Y [Off, On]

MIDI CC#2(ジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

#### Knob 1-A [Off, On]

#### Knob 2-A [Off, On]

#### Knob 3-A [Off, On]

#### Knob 4-A [Off, On]

リアルタイム・コントロールAモード選択時のノブ1~4に割り当てられているMIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| <b>Knob 1-B</b> | [Off, On] |
| <b>Knob 2-B</b> | [Off, On] |
| <b>Knob 3-B</b> | [Off, On] |
| <b>Knob 4-B</b> | [Off, On] |

リアルタイム・コントロールBモード選択時のノブ1~4に設定したMIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。

**Foot Switch** [Off, On]  
アサインابل・スイッチの効果を送受信するかしないかを設定します。機能はGLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SWで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

**Foot Pedal** [Off, On]  
アサインابل・ペダルの効果を送受信するかしないかを設定します。機能はGLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SWで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

## Timbre 02....16

ティンバー2 ~ 16 を設定します。ティンバー1 と同様です。「Timbre 01」を参照してください。

## Knob Assign

リアルタイム・コントロールBモード選択時のノブ1~4の機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。

|                 |                     |
|-----------------|---------------------|
| <b>Knob 1-B</b> | [Off...MIDI CC#119] |
| <b>Knob 2-B</b> | [Off...MIDI CC#119] |
| <b>Knob 3-B</b> | [Off...MIDI CC#119] |
| <b>Knob 4-B</b> | [Off...MIDI CC#119] |

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROL SELECT ボタンでBモードを選びノブ1~4を操作したときに有効です。

設定できる機能は、294 ページの「Realtime Control Knob Assign List」を参照してください。

## Tempo

テンポを調節します。ここで調節したテンポに、アルペジエーター、LFO、エフェクトを同期させることができます。

**♪(Tempo)** [040.00...300.00, EXT]  
テンポを調節します。

テンポは、リアルタイム・コントロールCモード時、ノブ4を操作して調整することもできます。

Global/Mediaモードの“Clock”をExt.MIDIまたはExt.USBにしたとき、または“Clock”をAutoにして外部からMIDIクロックを受信したときには、テンポ値にEXTと表示されます。このときは、外部からのMIDIクロックにアルペジエーター、LFO、エフェクトを同期させることができます。

## ARP (Arpeggiator)

コンビネーションで使用するアルペジエーターを設定します。コンビネーションでは、2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

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

また、アルペジエーターはリアルタイム・コントロールCモードのARP GATE ノブ、ARP VELOCITY ノブ、ARP SWING ノブ、TEMPO ノブでリアルタイムにコントロールすることもできます。

エディットした内容は“Write Combination”で保存します。

### ARP-A Setup

**Run** [Off, On]  
アルペジエーターAの起動のオン/オフを設定します。このパラメーターをOn、ARP ON/OFF ボタンをオンにして鍵盤を押さえると、アルペジエーターAが起動し“Arp Assign”(p.19)でアサインしているティンバーが発音します。

|                                     |                            |
|-------------------------------------|----------------------------|
| <b>Pattern</b>                      | [P0...P4, 000...639: name] |
| <b>Octave</b>                       | [1, 2, 3, 4]               |
| <b>Resolution</b>                   | [♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫]         |
| <b>Gate[%]</b>                      | [000...100, Step]          |
| <b>Velocity</b>                     | [001...127, Key, Step]     |
| <b>Swing[%]</b>                     | [-100...+100]              |
| <b>Sort</b>                         | [Off, On]                  |
| <b>Latch</b>                        | [Off, On]                  |
| <b>Key Sync.</b>                    | [Off, On]                  |
| <b>Keyboard</b>                     | [Off, On]                  |
| <b>Top Key</b>                      | [C-1...G9]                 |
| <b>BottomKey</b>                    | [C-1...G9]                 |
| <b>Top Vel (Top Velocity)</b>       | [001...127]                |
| <b>Bottom Vel (Bottom Velocity)</b> | [001...127]                |

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(参照:p.9「ARP Setup」)

### ARP-B Setup

もう一方のアルペジエーターBを設定します。パラメーターはアルペジエーターA(ARP A)と同様です。(参照:p.9「ARP Setup」)

### コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定

Combination、Sequencerモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができるデュアル・アルペジエーターになっています。これらのモードでのアルペジエーターの設定方法は似ています。

ここでは、コンビネーションを例にして手順を説明します。デュアル・アルペジエーターを使って以下のような設定が可能です。

- ティンバーごとにアルペジエーターがアサインできます。Off、(アルペジエーター)A、(アルペジエーター)Bから選びます。
- AとBをそれぞれに動作させるかを設定できます。

- AとBそれぞれにアルペジオ・パターンの選択や、パラメーターの設定ができます。
- 鍵盤の範囲やベロシティの強さでアルペジエーターを動作させたり、AとBのアルペジエーターを切り替えたりすることができます。
- アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけに発音するようにティンバーを設定できます。

### アルペジエーターのオン/オフ

ARP ON/OFF ボタンを押すたびにアルペジエーターのオン/オフが切り替わります。オンのときボタンが点灯します。鍵盤を押さえると選ばれているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。コンビネーションのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

 すべてのティンバーで“ARP Assign”(p.19)がOff、“Run”がOffのときは、アルペジエーターをオンにしても動作しません。

### アルペジエーターの設定

1. COMBI EDIT: Timbres - Timbre01~04の“Program Select”で、ティンバーのプログラムを選びます。ここでは例としてティンバー1~4にプログラムを任意に設定してください。
2. ティンバー1~4の“Status”をINT、ティンバー5~16はOffにしてください。ティンバー1~4の“MIDI Ch.”をGchにします。
3. “ARP Assign”でティンバーにアルペジエーターをアサインします。  
ティンバー1と2にアルペジエーターA、ティンバー3にアルペジエーターBアサインします。
4. COMBI EDIT: ARP - ARP-A SetupとARP-B Setupの“Run”をOnにします。  
ARP ON/OFF ボタンをオンにしたときに、アルペジエーターAとBが動作します。  
ARP ON/OFF ボタンがオンのとき、アルペジエーターAによってティンバー1と2が、アルペジエーターBによってティンバー3が発音します。  
ARP ON/OFF ボタンがオフのとき、鍵盤を押すとティンバー1~4がレイヤーで発音します。
5. COMBI EDIT: ARP - ARP-A SetupとARP-B Setupで、アルペジエーターAとBのパラメーターを設定します。  
AとBそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。(p.9)
6. ARP-A SetupとARP-B Setupの“Top Key”と“BottomKey”ではアルペジエーターAとBが動作する範囲を設定できます。  
例えば、  
アルペジエーターAの“Top Key”をG9、“BottomKey”をC4。  
アルペジエーターBの“Top Key”をB3、“BottomKey”をC-1。  
にすると、C4以上の鍵盤を押さえたときにはアルペジエーターA、B3以下の鍵盤を押さえたときにはアルペジエーターBが動作します。
7. また、ARP AとARP Bページの“Top Vel”と“Bottom Vel”は、アルペジエーターAとBが動作するベロシティ範囲を設定できます。  
例えば、  
アルペジエーターAの“Top Vel”を127、“Bottom Vel”を064。

アルペジエーターBの“Top Vel”を063、“Bottom Vel”を000。

にすると、鍵盤を強く弾いたときにはアルペジエーターA、鍵盤を弱く弾いたときにはアルペジエーターBが動作します。

このように、設定する鍵盤の範囲やベロシティの強さでアルペジエーターを切り替えることができ、これらを組み合わせることによって、さらにバリエーションが広がります。

8. エディットしたコンビネーションの設定を本体に保存する場合は、Global/Mediaモードでメモリ・プロテクトをはずし、コンビネーションをライトしてください。(p.60)

### コンビネーション-カテゴリー: BASS & BASS SPLIT 018: DiscoSplit

高度なエディット・テクニックですが、ここではプリセット・コンビネーションでの設定を例としてその方法を次に説明します。

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(p.60)が01であることを確認してください。

コンビネーションのカテゴリー: BASS & BASS SPLIT 018: DiscoSplitを選び、ARP ON/OFF ボタンがオンになっていることを確認して、演奏してください。

- アルペジエーターAが、ティンバー5と6にアサインされています。鍵盤を弾くと、ドラムのアルペジオ・パターンでティンバー6のプログラムが発音します。
- Aの“BottomKey”、“Top Key”で、B3以下の鍵盤にだけアルペジエーターAが動作するように設定されています。
- ティンバー5にもアルペジエーターAがアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに、ティンバー6のプログラムを発音させるための設定です。  
ティンバー5と6のティンバー設定を確認してください。

|        | Status | MIDI Ch. | Assign |
|--------|--------|----------|--------|
| ティンバー5 | Off    | Gch      | A      |
| ティンバー6 | INT    | 2ch      | A      |

- アルペジエーターがオフのときに鍵盤を弾くと、Gch またはグローバルMIDIチャンネル(ここでは01)に設定されているティンバーが発音します。ティンバー6は“MIDI Ch.”が02のため発音しません。ティンバー5はGchですが、“Status”がOffのため発音しません。
- アルペジエーターが動作する MIDI チャンネルの条件は、ティンバーにアサインされているすべてのMIDIチャンネルです。この場合は“MIDI Ch.”02とGch(グローバルMIDIチャンネル)です。アルペジエーターがオンのとき、鍵盤を弾くとティンバー5(Gch)にアサインされているアルペジエーターAが動作します。ティンバー6はアルペジエーターAによって発音します。ティンバー5は“Status”がOffであるため発音しません。
- ティンバー5は“Status”がOffのために、アルペジエーターがオンでもオフでも発音しません。アルペジエーターがオンのときだけにティンバー6を発音させるためのダミー・ティンバーです。

### コンビネーション-カテゴリー: BASS & BASS SPLIT 032: Echo Jam

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(p.60)が01であることを確認してください。

コンビネーション-カテゴリー: BASS & BASS SPLIT 032: Echo Jamを選び、演奏してください。



- アルペジエーターAがティンバー4と6に、アルペジエーターBがティンバー2にアサインされています。B3以下の鍵盤を弾くとティンバー4のプログラムが、ドラムのアルペジオ・パターンで発音します。また、C4以上の鍵盤を弾くとティンバー2のプログラムが、ギター・リフのアルペジオ・パターンで発音します。
- Aの“BottomKey”、“Top Key”で、B3以下の鍵盤にだけアルペジエーターAが動作するように設定されています。
- Bの“BottomKey”、“Top Key”で、C4以上の鍵盤にだけアルペジエーターBが動作するように設定されています。
- ティンバー6にもアルペジエーターAがアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけにティンバー4のプログラムを発音させるための設定です。前述の「コンビネーション-カテゴリー: BASS & BASS SPLIT 018: DiscoSplit」を参照してください。

## IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5

インサート・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- インサート・エフェクト1～5のエフェクト・タイプの選択、エフェクト・パラメーターの設定。
- インサート・エフェクト1～5のオン/オフ、チェインの設定。
- インサート・エフェクト通過後のミキサー等の設定。

インサート・エフェクトは、ダイレクト音(Dry)が常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(☞参照:p.208)

以下のパラメーターはProgramモードと同様です。

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“Pan (CC#8)”、“Send 1”、“Send 2”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、“Ch (Control Channel)”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジはProgramモードと同じです。(☞参照:p.11 [IFX1])

### IFX1

**IFX Select** [S00...S63, D01...D10]

インサート・エフェクトのエフェクト・タイプを選びます。

#### IFX Parameters

“IFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(☞参照:p.205 [Effect Guide])

**On/Off** [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

(☞参照:p.12 [On/Off])


**Ctrl Ch (Control Channel)** [01...16, G ch, All-R]

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

インサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーには01～16の右に[\*]を表示します。MIDIチャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

**G ch:** グローバルMIDIチャンネル“Channel” (☞p.60)でコントロールします。通常G chにします。

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

 ドラムス・プログラムを選択したティンバーの“Bus” (☞p.23)を DKitにしたときは、ドラムキットのキーごとのバス・セレクト設定と“Drum Kit IFX Patch”での設定にかかわらず、そのティンバーのMIDIチャンネルはIFX1～IFX5どれでもAll-Rにすることによって有効となります。

**Chain** [Off, On]

**ChainTo** [IFX2...IFX5]

**Pan (CC#8)** [L000...C064...R127]

**Bus (Bus Select)** [Off, L/R]

**FXCtrl Bus (FX Control Bus)** [Off, 1, 2]

**Send1** [000...127]

**Send2** [000...127]

(☞参照:p.11 [IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5])

### IFX2, IFX3, IFX4

インサート・エフェクト2,3,4のエフェクト・パラメーターを設定します。

**IFX Select** [S00...S61, D00...D09]

インサート・エフェクトのエフェクト・タイプを選択します。

#### IFX Parameters

“IFX Select”で選択したエフェクト・タイプのパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターの詳細については[Effect Guide] (☞p.205)を参照してください。

**On/Off** [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

(☞参照:p.11 [On/Off])

**ChainTo** [IFX3...IFX5]

接続先のインサート・エフェクトを設定します。

インサート・エフェクト2ではIFX3～IFX5への接続が可能です。

インサート・エフェクト3ではIFX4～IFX5への接続が可能です。

インサート・エフェクト4では“ChainTo”は設定できません。接続先はインサート・エフェクト5のみです。

(☞参照:p.12 [ChainTo])

**Chain** [Off, On]

**Pan (CC#8) (Post IFX PanCC#8)**

[L000...C064...R127]

**Bus (Bus Select)** [Off, L/R]

**FXCtrl Bus (FX Control Bus)** [Off, 1, 2]


**Send1** [000...127]

**Send2** [000...127]

(☞参照:p.11 [IFX1])

### IFX5

インサート・エフェクト5のエフェクト・パラメーターを設定します。

 インサート・エフェクト5から他のインサート・エフェクトへの接続はできません。

**IFX Select** [S00...S61]

インサート・エフェクト5のエフェクト・タイプを選択します。インサート・エフェクト5ではダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

**IFX Parameters**

“IFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。エフェクト・パラメーターの詳細については[Effect Guide] (☞p.205)を参照してください。

**On/Off** [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

(☞参照:p.11 [On/Off])

**Pan (CC#8) (Post IFX PanCC#8)**

[L000...C064...R127]

**Bus (Bus Select)** [Off, L/R]

**FXCtrl Bus (FX Control Bus)** [Off, 1, 2]

**Send1** [000...127]

**Send2** [000...127]

(☞参照:p.11 [IFX1])

## MFX1, MFX2

マスター・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- ・ マスター・エフェクト1と2のエフェクト・タイプの選択、パラメーターの設定。
- ・ エフェクト・オン/オフの設定。
- ・ マスター・エフェクト出力の L/R バスへのリターン・レベルの設定。

### MFX1

**MFX1 Select** [S00...S87, D00...D13]

マスター・エフェクト1のエフェクト・タイプを選びます。

(☞参照:p.13 [MFX Select])

**MFX Parameters**

“MFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(☞参照:p.205 [Effect Guide])

**On/Off** [Off, On]

マスター・エフェクト1のオン/オフを設定します。オフでは出力がミュートされます。(☞参照:p.13 [On/Off])

**Ctrl Ch (Control Channel)** [01...16, G ch, All-R]

エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

01...16: 設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“Channel”(☞p.60)でコントロールします。通常Gchにします。

**Return 1** [000...127]


マスター・エフェクト1からL/Rバス(トータル・エフェクト通過後、OUTPUT L/MONO、Rへのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

**Chain** [Off, On]

On: マスター・エフェクト1と2がマスター・エフェクト1→マスター・エフェクト2の順番で直列に接続されます。

**ChainLevel** [000...127]

“Chain On/Off”をOnにしたときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへのレベルを設定します。

 ダブルサイズ・エフェクトを使用しているときは、“Chain”の各設定は無効になります。

### MFX2

**Effect Type** [000...120]

**MFX Parameters**

**On/Off** [Off, On]

**Ctrl Ch (Control Channel)** [01...16, G ch, All-R]

**Return 2** [000...127]

(☞参照:p.26 [MFX1])

## TFX (Total Effect)

トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- ・ トータル・エフェクトのエフェクト・タイプの選択、パラメーターの設定。
- ・ エフェクトのオン/オフ設定。

### TFX

**TFX Select** [S00...S61]

トータル・エフェクトのエフェクト・タイプを選択します。

(☞参照:p.13 [TFX Select])

**TFX Parameters**

“TFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(☞参照:p.205 [Effect Guide])

**On/Off** [Off, On]

トータル・エフェクトのオン/オフを設定します。オフでは入力をそのまま出力します。(☞参照:p.13 [On/Off])

**Ctrl Ch (Control Channel)** [01...16, G ch, All-R]

エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

01...16: 設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“Channel”(☞p.60)でコントロールします。通常Gchにします。

## Master Vol

**Master Vol (Master Volume)** [000...127]

トータル・エフェクト通過後のOUTPUT L/MONO、Rへのオーディオ・アウトの最終段のレベルを設定します。

## Command

アルペジエーターやエフェクトのコピー、初期化などを行うコマンドです。コピー元やコピー先などを設定し、“OK?”を表示させて▶ボタンを押して実行します。

コピー関連のコマンドにおいて、“From”と“Src”でコピー元を指定するときに、以下の点に注意してください。

- “From”で Program または Combi を指定したときは、“Src”には“A000”のようなバンク・ナンバーが表示されます。この表示は、PROG PLAYやCOMBI PLAYでNUMLOCKをオンにしてファンクション14 (ENTER) ボタンを押したときに、ディスプレイの右上に表示されるバンク・ナンバーと一致します。
- “From”で Song を指定したときは、“Src”にはソング・ナンバーが表示されます。このときは、本体にロードされている、または本体で作成したソングのナンバーのみを選択できます。

### Copy ARP (Copy Arpeggio)

アルペジエーターの設定をコピーします。

**From** [Program, Combi, Song]

**Src (Source)** [A000: name... 000: name...]

**Src's** [A, B, A&B]  
(☞参照:p.14 [Copy Arpeggio])

**To** [A, B]

プログラムからコピーする場合や、コンビネーション、ソングからAまたはBの1つのアルペジエーターをコピーする場合は、“コピー先をAまたはBのどちらかに指定します。“Src's”をA&Bにしたときは表示されません。

### Copy IFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。(☞参照:p.14 [Copy IFX])

ただし、“Ch (Control Channel)”の設定はコピーされません。

### Swap IFX

インサート・エフェクトの設定を入れ替え(スワップ)ます。

(☞参照:p.14 [Swap IFX])

ただし、“Ch (Control Channel)”の設定はスワップされません。

### Copy MFX/TFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。(☞参照:p.14 [Copy MFX/TFX])

ただし、“Ch (Control Channel)”の設定はコピーされません。

### Initialize All

現在選択しているコンビネーションの設定を初期化します。

### Copy Prog (Copy from Program)

指定したプログラムの設定を、現在選ばれているコンビネーションにコピーします。

- “Status” (☞p.20)の設定は、自動的にINTが設定されます。
- “MIDI Ch.” (☞p.20)は、“With Arp?”がYesのときは変わらず、NoのときはGchに自動設定されます。
- コピー元のプログラムのPROG EDIT: Knob Assignの設定がコピーされます。

**From** [A000...D127: name]

コピー元のプログラムを選びます。

**With FX?** [Yes, No]

インサート・エフェクト1~5、マスター・エフェクト1と2、トータル・エフェクトの設定をコピーします。

“Bus”の設定について

- “With FX?”の設定にかかわらず、コピー元プログラムの“Use DKit Setting”がOnの場合は、“Bus”はDKitに設定されます。それに合わせて“DKit IFX Patch”の設定が初期状態にリセットされます。
- “With FX?”をYesにすると、コピー元プログラムの“Bus”の設定がコピーされます。また、コピー先ティンバー以外の“Bus”がIFX1~IFX5の場合は、自動的にL/Rが設定されます。
- “With FX?”をNoにすると、コピー元プログラムとコピー先ティンバーの“Bus”が共にIFX1~IFX5のとき、自動的にL/Rが設定されます。

**With Arp?** [Yes, No]

コピー元のプログラムのアルペジエーターの設定もコピーされます。コピー元のプログラムのアルペジエーターの設定を“To Arp”で指定したアルペジエーターにコピーし、コピー先のティンバーにアサインされます。

**To Timbre** [01...16]

コピー先のティンバーを選択します。ティンバーごとのパラメーターは初期化されます。“Program Select” (☞p.17)にコピー元のプログラムが設定されます。


**To Arp** [A, B]


コピー先のアルペジエーターを選びます(AまたはB)。

## Write Combi

エディットしたコンビネーションを本機のメモリーに保存します。次のことができます。

- 変更内容を保存する。
- コンビネーションの名前を変更する。
- コンビネーションのカテゴリーを設定する。
- コンビネーションを別のバンク/プログラム・ナンバーにコピーする

 大切なコンビネーションは必ず保存してください。エディットしたコンビネーションは、保存する前に電源をオフにしたり、他のコンビネーションを選択すると復元できません。

 ライトするときは、Global モードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。

**Name** **[space, !...~]**

コンビネーション名を設定します。◀▶ ボタンで文字を選び、▲▼ボタンで文字を設定します。24文字まで入力が可能です。

**Category** **[KEYBOARD...USER]**

保存するコンビネーションのカテゴリーを指定します。

**To** **[A000...C127: name]**

コンビネーションの保存先を選択します。microSTATIONでは、384個のプログラムを保存可能です。

保存先はバンク・ナンバーで表示されます。このバンク・ナンバーは、COMBI PLAYでNUMLOCKをオンにしてファンクション14(ENTER)ボタンを押したときに、ディスプレイの右上に表示されるバンク・ナンバーと一致します。GM2バンク以外のA000~C127を指定できます。

Note: microSTATIONのコンビネーションは、内部的にはバンクとナンバーで管理されています。保存されるプログラムはA000~C127のバンク・ナンバーに書き込まれます。

### OK

▶ ボタンを押して保存を実行します。

Note: WRITE ボタンを押してもコンビネーションを保存することができます。WRITE ボタンを押すと、“OK”の確認画面が表示されます。実行すると、現在選ばれているコンビネーションへ上書きされます。

## External Setup

microSTATIONのエクスターナル・コントロールは、リアルタイム・コントロールのEXTERNAL ボタンを押したときに、ノブ1~4の操作でMIDIチャンネルとMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信して外部MIDI機器をコントロールします。

**Setup Select** **[000...127: name]**

エクスターナル・コントロールで使用するセットアップを選択します。合計128のセットアップの中から選択します。

工場出荷時には、プリロード・データがロードされています。例えば、KORG Legacy Collectionなどのソフト・シンセをコントロールするためのセットアップや、DAWソフトウェアをコントロールするためのセットアップが収録されています。(☞ 参照: [microSTATION External Setups (PDF)])

エクスターナル・セットアップの各ノブの設定はGlobal/Media: MIDI-External Setupで行います。(☞ 参照:p.64 [External Setup])

**1** **[MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value]**

**2** **[MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value]**

**3** **[MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value]**

**4** **[MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value]**


選択しているエクスターナル・セットアップのノブ1~4の設定を表示します。左からMIDIチャンネル/MIDIコントロール・チェンジ/現在のノブ値が表示されます。ノブの値はエディットが可能です。

# Sequencerモード

## Sequencerモードの概要

microSTATIONのMIDIシーケンサーは16MIDIトラック、1マスター・トラック(テンポ情報等)による内部または外部音源を使用したMIDIデータのレコーディング/プレイバックが可能です。

また、デュアル・アルペジエーター、GRID SEQ(グリッド・シーケンス)機能、高性能エフェクト、コントローラーなど、本機のさまざまな機能を融合した音楽制作やライブ・パフォーマンスを、さまざまな場面で活用することができます。

 電源をオフにすると、Sequencerモードの設定やレコーディングしたソング・データは消えます。必要なデータは電源をオフする前にSDカードにセーブしてください。

また、ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定をテンプレート・ソングとして保存することができます。(参照:p.48「Save Template」)

電源オン直後はソング・データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめメディアからデータをロードしてください。(参照:p.69「Load SNG」)

### MIDIシーケンサー部

- 最大210,000 MIDIイベント、最大128ソング、ソングごとに最大999小節まで使用できます。
- 演奏タイミングの分解能は最大1/480です。
- MIDIデータ用の16トラックと、拍子やテンポをまとめてコントロールするマスター・トラックがあります。
- アルペジエーターを使用した演奏やレコーディングが可能です。
- ソングごとに5系統のステレオ・インサート・エフェクト、2系統のステレオ・マスター・エフェクト、1系統のステレオ・トータル・エフェクトが使用できます。
- 各音楽ジャンルに最適なプログラムやエフェクト等が設定されている16種類のテンプレート・ソングを内蔵しています。また、自分で作成したテンプレートをユーザー・テンプレート・ソングとして16個まで保存することができます。
- ループ機能でトラック別に小節を指定してループ・レコーディング、ループ再生することが可能です。

### MIDIレコーディング関連

- 鍵盤やコントローラーでの演奏(各種MIDIコントロール・イベントを含む)をそのままレコーディングすることができます。
- フロント・パネルのファンクション01-16ボタンによりトラックの切り替え、レコーディング・トラックの選択、トラックのプレイ/ミュート設定が簡単に行えます。
- フロント・パネルのファンクション01-16ボタンと01-16LEDを使用して、ドラム・パターンなどをグリッド感覚で簡単に打ち込むことができるグリッド・シーケンス機能を内蔵しています。
- MIDIエクスクルーシブ・メッセージのリアルタイム・レコーディング/プレイバックができます。外部MIDI機器から受信したMIDIエクスクルーシブ・メッセージや、トラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をエディットしたときのパラメーター・チェンジを、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。

### パラメーター関連

- “Status”をINTやBTHに設定すると、外部のシーケンサーで本機をマルチティンバー音源として演奏させることができます。また、“Status”をBTH、EXT、EX2に設定すると、本機のシーケンサーで外部の音源を演奏させることができます。(参照:p.38「Status」)
- トーン・パラメーター(Filter/Amp、Filter/Amp EG)は、トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調整します。ソングの作成中にProgramモードに戻ってプログラムをエディットすることなく、ソングの曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くしたりする等、曲中でリアルタイムに変化させることができます。(参照:p.39「トーン・パラメーター」)
- トラックで使用するプログラム・パラメーターのAMS(オルタネート・モジュレーション)機能やコントロール・チェンジによるリアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFOスピードを同期させることができるMIDI/Tempo Sync機能を装備しています。
- Dmod(ダイナミック・モジュレーション)機能によってエフェクト・パラメーターをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFOスピードやディレイ・タイムを同期させるMIDI/Tempo Sync機能にも対応しています。
- MIDIクロック・マスターにInternal、Ext.MIDI、Ext.USBまたはAutoが設定でき、外部MIDI機器との同期演奏が可能です。(参照:p.62「Clock (MIDI Clock Source)」)

### エディット、操作関連

- オート・ソング・セットアップ機能を使用してProgramモード、Combinationモードでのプログラムやコンビネーションの設定を瞬時にソングにセットアップし、START/STOPボタンを押すだけでレコーディングを開始できます。プログラムやコンビネーションでのアルペジエーターを使った演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。(参照:p.30「Tips: Auto Song Setup」)
- ソングにプログラムやコンビネーションの設定がコピーできます。(参照:p.50「Copy Combi (Copy from Combination)」)、(参照:p.51「Copy Prog (Copy from Program)」)
- 作成したソング・データを専用フォーマットでセーブすることができます。(参照:p.69「Save SEQ」)
- 作成したソングをSMF(スタンダード MIDI ファイル)に変換してセーブできます。またSMFのソングをロードすることもできます。(参照:p.69「Save To SMF (Save Song as Standard MIDI File)」)
- MIDIトラックのエディットなどで、フロント・パネルの01-16ボタンを使用して素早くトラックを切り替えることが可能です。
- 音を聞きながら、早送りや早戻しができます。
- LOCATEボタンで、任意のロケーションへ素早く移動することができます。

### 設定パラメーター/演奏データ

1ソングは、MIDIトラック1～16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、アルペジエーター、エフェクトで構成されています。

このソングを本機では最大128ソングまで作成できます。

MIDIトラック1～16は、それぞれスタート時の設定である「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されます。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されます。

### MIDIトラック1～16

#### 設定パラメーター

Program, Play/Rec/Mute, Pan\*, Volume\*, Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, Bus, FXCtrl Bus, Send1\*, Send2\*, DKit Patch, Status, MIDI Ch., Bank Select (When Status=EX2)\*\*\*, OSC Mode, OSC Select\*\*\*, Portamento\*, Transpose\*\*, Detune\*\*, Bend Range\*\*, Filter/Amp, Filter/Amp EG, Use Program's Scale\*\*\*, Delay (Mode, Time, Base Note, Times)\*\*\*, MIDI Filter, Keyboard Zones, Velocity Zones, Track Name

#### 演奏データ

Note On/Off  
Program Change (Bank Selectを含む)  
Pitch Bend  
After Touch (Poly After)  
Control Change  
Exclusive Message

### マスター・トラック

#### 設定パラメーター/演奏データ

拍子\*, テンポ\*

\* リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで演奏データ(プログラム・チェンジやコントロール・チェンジ・メッセージ)としてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

\*\* 演奏データ(MIDI RPNデータ)を使用して、演奏スタート時の設定を演奏の途中で変えることができます。

その他のパラメーター: リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることでMIDIエクスクルーシブ・メッセージを演奏データとしてレコーディングできます。演奏スタート時の設定を演奏の途中で変えることができます。

\*\*\*: このパラメーターはmicroSTATIONエディターのみに対応します。

- コントロール・チェンジと RPN についての詳細は 304、307 ページを参照してください。
- MIDIエクスクルーシブ・メッセージについての詳細は51 ページを参照してください。

### Global/Mediaモード“SEQ MIDI Out”の設定

Sequencerモードは、通常、内蔵シーケンサーを使って、内部音源や外部MIDI音源をコントロールするマスターとして使用しますが、外部MIDIシーケンサーの複数トラックの演奏データを同時に鳴らすマルチ・ティンバー音源としても使用できます(通常、マスター・キーボードとして使用するときにはCombinationモードを使用します)。

microSTATIONは、この2つの用途に合わせて設定を変更することができます。Global/MediaモードMIDI-SEQ MIDI Outの“Trk”で設定します。

for Masterは、microSTATIONの内蔵シーケンサーを使用して外部音源をコントロールしたり、Sequencerモードをマスター・

キーボードとして使用するときには設定します。この場合、microSTATIONでソングを切り替えたときに、“Status”をEXTやBTHに設定したトラックで、プログラム・チェンジ等のMIDIメッセージを出力して、外部MIDI音源をセットアップできます。

for ExtSeqは、microSTATIONを外部シーケンサーのマルチ・ティンバー音源として使用するときには設定します。microSTATIONでソングを切り替えたときに、“Status”をEXTやBTHに設定したトラック(は)プログラム・チェンジ等のMIDIメッセージを出力しません。そのため外部MIDIシーケンサーでのエコー・バックによって、microSTATIONの同一のMIDIチャンネルに設定されたトラックのプログラム、パンやボリュームなどが同じ設定に切り替わることを防げます。

### Tips: Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定します。

#### 操作方法(Combinationモードでの例)

1. Combinationモードに入ります。
2. 任意のコンビネーションを選び、COMBI EDITでアルペジエーター等を任意にエディットします。  
Note: エディットした状態を保存したい場合は“Write Combi”を実行してください。
3. RECボタンを押します。  
ディスプレイに“Auto Song Setup OK?”と表示されます。
4. オート・ソング・セットアップ機能を実行するときは▶ボタンを、実行しないときは◀ボタンを押します。  
Sequencerモードに自動的に移り、コンビネーションの設定をソングにコピーします。  
コピー先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

#### コンビネーションで自動設定される内容

ソング・コマンド“Copy Combi”において、以下のように設定し、実行した場合と同じです。(☞参照:p.50)

- “With FX?”をYes。
- “Multi Rec?”をYes。

#### プログラムで自動設定される内容

ソング・コマンド“Copy Prog”において、以下のように設定し、実行した場合と同じです。(☞参照:p.51)

- “With FX?”をYes。
- “With ARP?”をYes。
- “To Track”を01
- “To ARP”をA

5. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定(☞p.34)にしたがってメトロノームが発音します。
6. START/STOP ボタンを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度START/STOPボタンを押します。

### コンペア機能

リアルタイム・レコーディングやトラック・エディットをする前と後の状態を比較することができます。

COMPAREボタンの左上のLEDが点灯しているときにエディットするとLEDは消灯します。その演奏データがCOMPARE LEDの消灯時に呼び出される演奏データとなります。


#### コンペアが可能な操作

基本的にはトラックのイベント・データが元に戻ります。ソングのパラメーターはソング・エディット(ソング・コマンドの実行時)のときだけコンペアが可能です。

- MIDIトラックへのレコーディング



- トラック・エディット  
“Erase Track”、“Copy Track”、“Erase Measure”、“Delete Measure”、“Insert Measure”、“Repeat Measure”、“Copy Measure”、“Create Control”、“Quantize”
- ソング・コマンド  
“Delete”、“Copy Song”

 プログラムはコンペアの対象とはならず、元に戻りません。

#### コンペアが不可能な操作

- ソングのパラメーターのエディット
- 上記(コンペアが可能な操作)以外のソング・コマンド

### microSTATIONソング・パラメーターのページ構成

microSTATIONのSequencerモードは、次ページに示すようなツリー構造になっています。

ページの移動やパラメーターの選択、値の設定方法については、「microSTATIONオペレーション・ガイド」を参照してください。

## SEQ

ソングの選択とロケーションを表示します。

### Song Select [000...127: Song Name]


レコーディング/プレイバックするソングを選びます。

### 新規ソングを作成する

ソング・コマンド“Create New”で新規にソングを作成します。

“Length”で作成するソングの長さを小節数で指定します。

ソングを作成後、長さを変更したいときはTrack Editの“Set Song Length”を実行します。新規ソング作成時に、長めに設定しておいて、レコーディングやエディットを行い、最後に“Set Song Length”で設定し直すことができます。

 本機でソングを切り替えると、ソング・セレクト・メッセージを送信します。また、外部からソング・セレクト・メッセージを受信するとソングが切り替わります。

Global/Media: MIDI-SEQ MIDI Outの“Trk” (☞p.62)をfor Masterに設定時、ソングが変わると、トラック・ステータス(“Status” ☞p.38)がEXT、EX2やBTHのトラックは、バンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1、センド2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、ポストIFXセンド2のメッセージをそのトラックのMIDIチャンネルで送信します。for ExtSeqに設定時は送信しません。

### Location [001:01....999:16]

ソングのロケーション(現在位置)を、小節:Location Measure(001~999)、拍:Location Beat(01~16)単位でディスプレイ上段に表示します。

ロケーションは、ここでは設定できません。PLAY、RECの各Set Locationページで設定します。

### トラックを選択する


鍵盤で演奏したり、レコーディングするMIDIトラックを選択します。フロント・パネルのTIMBRE/TRACK LEDが点灯した状態でファンクション01-16ボタンを押して選択します。

また、“Copy Track”などのコマンドでMIDIトラックをエディットするときを選びます。

ひとつのトラック(シングル・トラック)にリアルタイム・レコーディングするとき、ここで選んだトラックに演奏データが記録されます。

複数のトラック(マルチトラック)に同時にリアルタイム・レコーディングするときも、ファンクション01-16ボタンでレコーディングする複数のトラックを選びます。

トラック・ネームは“Rename”(☞p.41)で設定します。

 本機の鍵盤を弾く、または各コントローラーを操作すると、ここで選んだトラックの設定(プログラムやレベル等)で本体内の音源が発音します(“Status”はINTまたはBTH)。さらに、MIDIチャンネルが一致する他のトラックも同時に発音します(“Status”はINTまたはBTH)。また、それらのメッセージを、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルで送信します(“Status”はEXT、EX2またはBTH)。

## PLAY

PLAYページでは、ディスプレイ上段にロケーションが表示されます。ロケーションは“Set (Set Location)”で設定します。

下段には、プレイバックに関するパラメーターを表示され、設定します。

### LOOP-P (Loop Play)

フロント・パネルのLOOPボタンを押してループ・オンにすると、このページが表示され、以下のパラメーターが設定できます。

#### Loop M: Start – End [001...999]

ループする最初の小節と最後の小節を設定します。

ループ・オンにすると、ここでの設定に従って、すべてのトラックが“繰り返し再生します”。

### Tempo, Tempo Mode

#### ♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

ソングのテンポを設定します。ソング再生やアルページエーター等に適用されます。

**040.00...300.00:** “Tempo Mode”がManu (Manual)のときは、ここで設定したテンポでレコーディング/プレイバックします。“Tempo Mode”がRecのときは、ここで設定したテンポがマスター・トラックへレコーディングされます。

**EXT:** MIDIクロック・ソース(☞参照:p.62「Clock (MIDI Clock Source)」)がExt.MIDI、Ext.USBまたはAutoのときに表示され、本体シーケンサーのテンポは外部MIDI機器から受信したMIDIクロックに同期します。

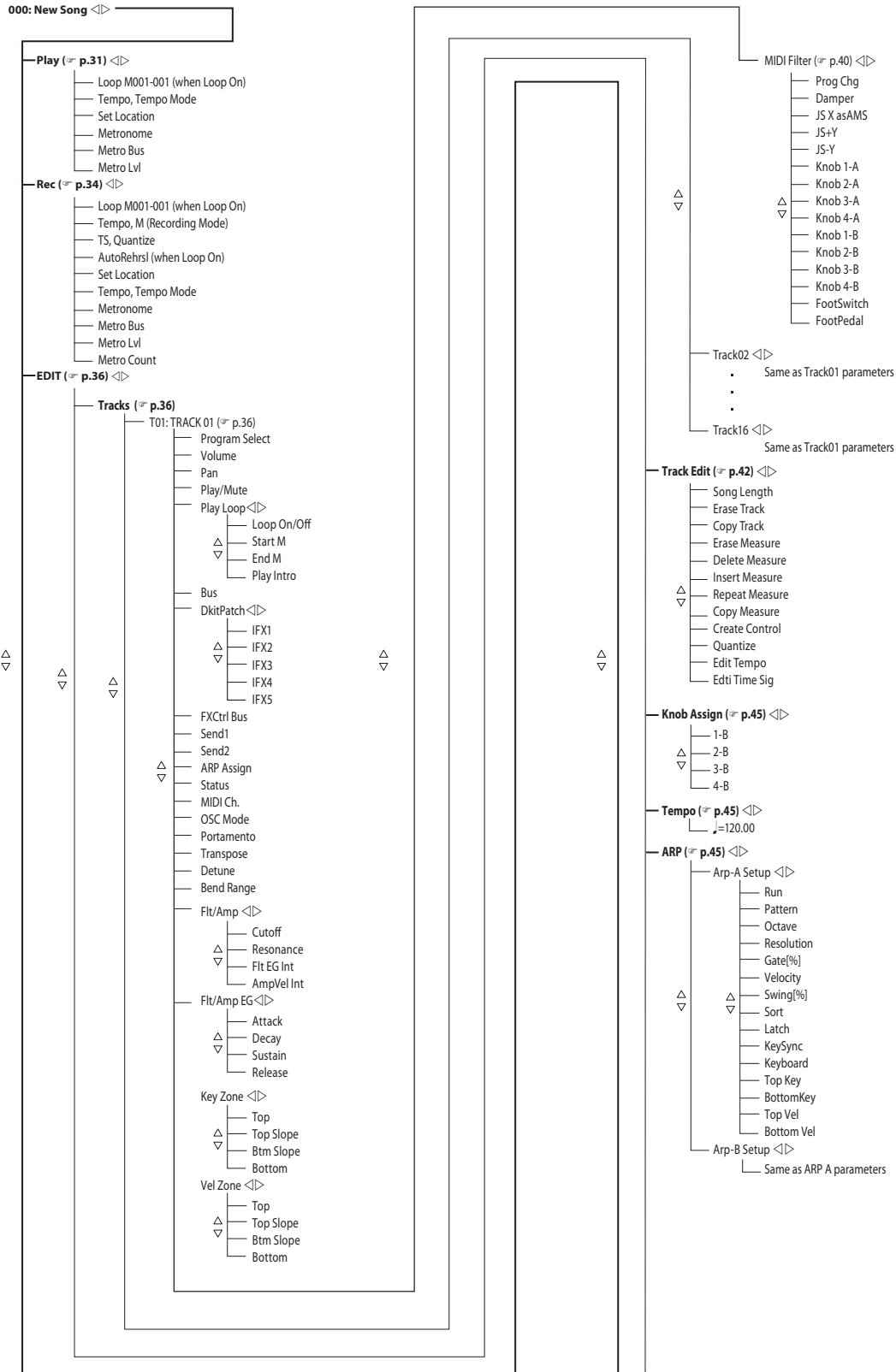
MIDIクロック・ソースがInternalのときは、上記テンポ(040.00~300.00)の設定で動作します。Autoのときは、MIDI IN端子またはUSB端子に接続された外部MIDI機器からのMIDIクロックを受信すると表示され、自動的にInternalからExternal動作に切り替わります。

Note: リアルタイム・コントロールCモード選択時のノブ4(TEMPO)を回すことでも調整できます。

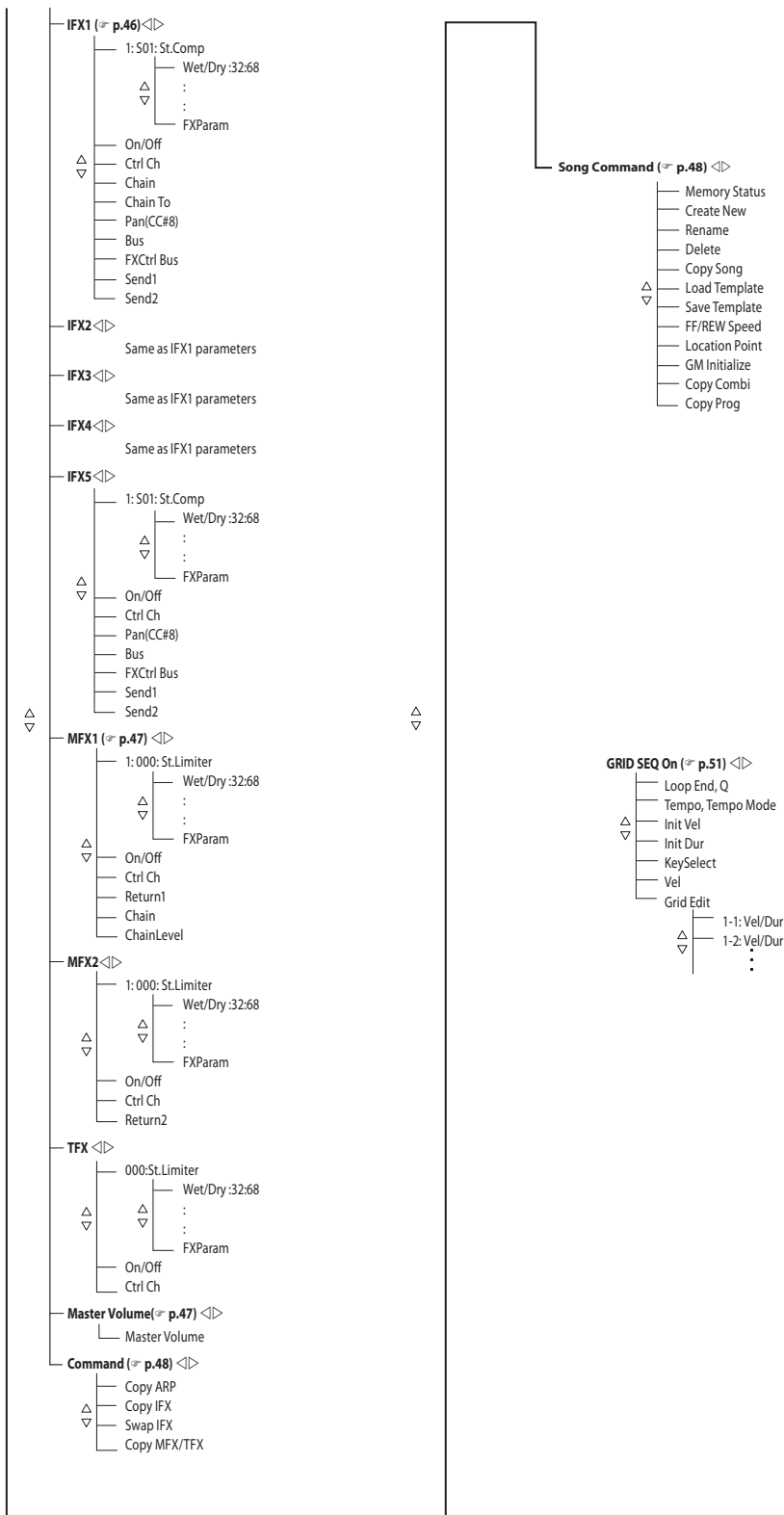
#### Tempo Mode [Auto, Manu]

**Auto:** マスター・トラック(Master Track)のテンポに従います。マスター・トラックのテンポは、Track Editの“Edit Tempo”で設定するか、またはレコーディング時に“Tempo Mode”をRecに設定しテンポをレコーディングします。Autoにすると、ソングのプレイバック / レコーディング中(またはスタンバイ中)は“♪(Tempo)”の設定を変更できません。

**Manu (Manual):** “♪(Tempo)”の設定に従います。









## Set Location

### Set (Set Location) [001:01....999:16]

ロケーションを設定します。ここで設定した小節の位置に移動します。左から、小節Measure(001 ~ 999)、拍Beat(01 ~ 16)です。

 MIDIクロック・ソース(☞参照:p.62 「Clock (MIDI Clock Source)」)がInternalのときは、ロケーションを変えるとソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。Ext.MIDIで“Rcv ExtRTC”(☞p.62)がオンのときは、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが変わります。また、Autoのときは、MIDI INPUT 端子に接続した外部MIDIクロックを受信すると、自動的にExt.MIDIと同じ動作に切り替わります。それ以外ではInternalと同じ動作です。

 拍とクロックの可変範囲は、そのとき設定している拍子によって異なります。

## Metronome

### Metronome [Rec, R&P, Off]

**Rec:** レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。

**R&P:** レコーディング時とプレイバック時にメトロノームが鳴ります。

**Off:** メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング開始時のプリカウントは鳴ります。

## Metronome Bus Select

### Metro Bus [L/R, L, R]

メトロノーム音の出力先を設定します。

**L/R:** OUTPUT L/MonoとRから出力します。

**L:** OUTPUT L/Monoから出力します。

**R:** OUTPUT Rから出力します。

## Metronome Level

### Metro Lvl [000...127]

メトロノームの音量を設定します。

## REC


レコーディング方法等を設定します。

RECボタンを押してレコーディング・スタンバイにすると、ディスプレイにRECグループのページが表示されます。表示されるページは、以前に表示していたRECグループのページです。

RECページでは、ディスプレイ上段にロケーションが表示されます。ロケーションは“Set (Set Location)”で設定します。下段には、レコーディングに関するパラメーターを表示され、設定します。

## Loop-Recording (Loop Recording)

フロント・パネルのLOOPボタンを押してループ・レコーディングをオンにすると、指定した小節範囲のトラックを繰り返しレコーディングし、データを追加していくループ・オール・トラック・レコーディング・モードになります。ドラム・パターンの作成などに最適です。

 マルチ・レコーディング時にはLOOPはオンにできません。また、LOOPオン時はマルチレコーディングはできません。

### Loop M: Start - End [001...999]

ループ・レコーディング・オン時のレコーディングを繰り返す区間の小節を設定します。

## Tempo, Recording Mode


### J (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

ソングのテンポを設定します。

(☞参照:p.31 「J (Tempo)」)

### M (Recording Mode) [OVW, OVD, MPI, API]

リアルタイム・レコーディングの方法を設定します。

 フロント・パネルのLOOPボタンを押してループ・レコーディングをオンにしたときは、このパラメーターは無効になり、表示されません。このときは、“Q (Quantize Resolution)”が表示され、設定できます。

**OVW (Overwrite):** トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。

すでにデータがレコーディングされているトラックに対して、この方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータはすべて書き換えられます。最初にレコーディングするときは、この方法を選びます。

**OVD (Overdub):** 演奏データを書き加えながらレコーディングします。

すでにレコーディングされているトラックにデータを追加するときに、この方法を選びます。コントロール・データを書き加えるときやドラム・パターンをレコーディングするとき、またテンポをマスター・トラックにレコーディングするときにも、このモードを選ぶとよいでしょう。

**MPI (Manual Punch In):** すでにレコーディングされているトラックのデータを、RECボタンやフット・スイッチの操作で部分的に書き替えます。

ソングの再生時に、任意の位置でRECボタンや接続したペダル・スイッチを押して、レコーディングをスタート/ストップさせます。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

**API (Auto Punch In):** すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的にレコーディングし直します。

レコーディングする範囲をあらかじめ設定することによって、設定した範囲のみを自動的にレコーディングします。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

## Time Signature, Quantize

### TS (Time Signature)

**[\*\*/\*\*, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]**

ソングの現在位置での拍子です。拍子は小節単位で変更できません。

**\*\*/\*\***: REC ボタンを押したときに表示します。すでにその小節に記録されている拍子を使用し、拍子を変更しないでレコーディングするときを選択します。

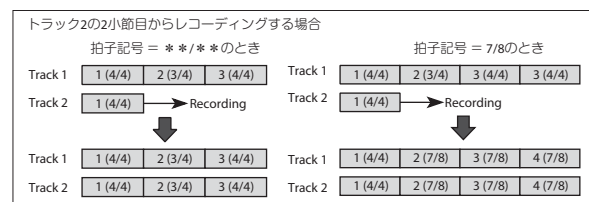
**1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16**: ソングの現在位置での拍子です。

フロント・パネルのTIMBRE/TRACK LEDを点灯させた状態で、01-16 ボタンを押してレコーディングするトラックを選び、REC ボタンを押して、ここで拍子を指定します。

START/STOP ボタンを押してレコーディングを開始すると、指定した拍子はマスター・トラック (Master Track) とレコーディング済みのトラックに記録されます。

プリカウント時に START/STOP ボタンを押してレコーディングを終了してしまうと記録されません。

通常、最初のトラックをレコーディングするときには拍子を設定し、その他のトラックをレコーディングするときは **\*\*/\*\*** にします。

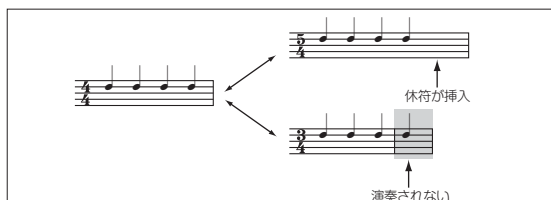


### 小節の途中で拍子を変更する

あらかじめ小節の途中で拍子を変える位置が分かっている場合は、トラック・エディットの "Insert Measure" で同じ拍子の小節ごとに拍子を指定して挿入し、その後に演奏データをレコーディングするとよいでしょう。

すでに演奏データが入っているソングの拍子を途中で変更する場合は、Track Edit の "Edit Time Sig" (☞ p.45) で小節を指定して拍子を変更します。

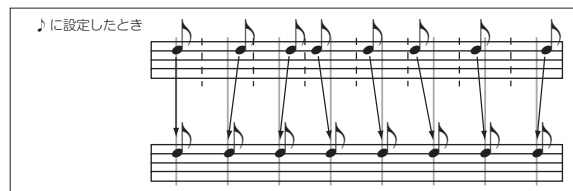
拍子を変更して小節内の拍数が増えると、増えた部分に休符が挿入されます。反対に少なくなると、少なくなった部分を隠し、その部分は演奏されません。元の拍子に戻すと、隠されたデータが演奏されます。(データ自体は消去されません。)



**Q (Quantize Resolution)** **[Hi,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{8}$ ,  $\frac{1}{16}$ ,  $\frac{1}{32}$ ,  $\frac{1}{64}$ ,  $\frac{1}{128}$ ,  $\frac{1}{256}$ ]**  
リアルタイム・レコーディング時、演奏した MIDI データのタイミングを補正します。

**Hi (High Resolution)**: 補正は行わないで、最大分解能 ( $\frac{1}{980}$ ) でレコーディングします。

$\frac{1}{32}$  ...  $\frac{1}{256}$ : 設定した音符単位でタイミングを補正します。たとえば、 $\frac{1}{32}$  のときは 32 分音符の 3 連符単位でタイミングを補正し、 $\frac{1}{256}$  のときは 4 分音符単位で補正します。



リアルタイム・レコーディング時のすべての MIDI データは、設定した分解能で補正されます。そのため分解能を粗く設定したときは、ピッチ・バンドのような連続的に変化するコントローラーの値は、階段状に変化してレコーディングされます。このようなときは、Hi でレコーディングした後に、トラック・エディットの "Q (Quantize)" で必要なデータ (ノート・データ等) だけを補正するか、または最初から分解能をあまり粗くしないでレコーディングするとよいでしょう。

## Auto Rehearsal

オート・リハーサル機能は、ループ・レコーディング中にレコーディングを停止することなく、鍵盤を弾きながらトラックの音色を選び直したり、レコーディングするフレーズなどを探ったりすることができます。ループオン時にのみ表示され設定できます。

### AutoRehrsl

**[Off, On]**

オート・リハーサルのオン/オフを設定します。ループ・レコーディング中にファンクション 01-16 ボタンでレコーディング・トラックを切り替えたときの動作を選択します。

**Off**: オート・リハーサル・オフ。レコーディング・トラックを切り替えたとき、そのままレコーディング状態を継続します。

**On**: オート・リハーサル・オン。レコーディング・トラックを切り替えたとき、選択したトラックに対応したファンクション 01-16 LED が点滅し、リハーサル状態になります。

リハーサル状態では、鍵盤を弾いてもレコーディングされません。通常、トラックを切り替えたときはプログラムを選択したり、レコーディングするフレーズを探ったりします。そのような場合にオート・リハーサルをオンにします。

レコーディングを再開するときは点滅しているトラックに対応するファンクション 01-16 ボタンを押します。ボタンを押すたびにリハーサル状態がオン/オフします。

## Set Location

### Set (Set Location)

**[001:01....999:16]**

ロケーションを設定します。ここで設定した小節の位置に移動します。左から、小節 Measure (001 ~ 999)、拍 Beat (01 ~ 16) です。

## Tempo, Tempo Mode

### ♩ (Tempo)

**[040.00...300.00, EXT]**

ソングのテンポを設定します。

(☞ 参照: p.31 「♩ (Tempo)」)

**Tempo Mode** [Auto, Manu, Rec]

**Auto:** マスター・トラック (Master Track) のテンポに従います。マスター・トラックのテンポは、Track Edit の “Edit Tempo” に設定する、またはレコーディング時に “Tempo Mode” を Rec に設定し、テンポをレコーディングします。

Autoにすると、ソングのプレイバック/レコーディング中(またはスタンバイ中)は “♩ (Tempo)” の設定を変更できません。

**Manu (Manual):** “♩ (Tempo)” の設定に従います。

**Rec:** マスター・トラック (Master Track) にテンポの変化をレコーディングします。

**テンポを変更する**

フロント・パネルのTIMBRE/TRACK LED が点灯した状態でファンクション01-16ボタンを押してトラックを選びます。

RECボタンを押して、レコーディング・スタンバイにします。

“Tempo Mode” を Rec に設定し、レコーディングをスタートさせ “♩ (Tempo)” の値を変えます。リアルタイム・コントロールCモードにしてノブ4 (TEMPO) で変更することもできます。

 LOOPボタンがオンのときは “Rec” は選べません。

レコーディング中に “♩ (Tempo)” の値を変更することによって、変更したテンポが記録され、ソングの途中でテンポが変化します。

テンポの変化はトラック・エディットの “Edit Tempo” でも設定できます。

Note: テンポ変化のみをレコーディングするときは “M (Recording Mode)” (p.34) を OVD (OverDub) にします。ファンクション01-16ボタンで現在選択しているトラックの演奏データに影響なく、テンポがマスター・トラックにレコーディングされます。

**Auto Punch In Measure**

このページは、“M (Recording Mode)” が API (オート・パンチイン・レコーディング) にしたときに表示され、設定できます。

**API In Start M: Start-End** [M001...M999]

“M (Recording Mode)” が API 時 (オート・パンチイン・レコーディング) のレコーディング開始の小節と終了の小節を設定します。

**Metronome****Metronome Sound** [Rec, R&P, Off]

**Rec:** レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。

**R&P:** レコーディング時とプレイバック時にメトロノームが鳴ります。

**Off:** メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング開始時のプリカウントは鳴ります。

**Metronome Bus Select****Metro Bus** [L/R, L, R]

メトロノーム音の出力先を設定します。

**L/R:** OUTPUT L/Mono と R から出力します。

**L:** OUTPUT L/Mono から出力します。

**R:** OUTPUT R から出力します。

**Metronome Level****Metro Lvl** [000...127]

メトロノームの音量を設定します。

**Metronome Precount****Metro Count** [0...2]

レコーディング時のプリカウントする小節数を設定します。

0にすると、(RECボタンを押した後) START/STOPボタンを押した瞬間にレコーディングが始まります。


**EDIT****Tracks**

MIDIトラックに関する設定を行います。

**Track 01 (Track Number)****Program Select** [001: Name...]


MIDIトラックで使用するプログラムを選びます。

ここで設定したプログラムは、ソングの先頭からのプレイバックとレコーディング時に使用されます。レコーディング中にプログラムを変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはプログラムが変わります。また、プレイバック中にプログラムを変えることもできます。ただし、演奏データ (プログラム・チェンジ) がレコーディングされている場合は、その時点でプログラムが変わります。

 “Status” (p.38) が INT、BTH のときは、MIDI プログラム・チェンジの受信でプログラムを設定できます。またソングを変えたとき、またはソングの先頭に戻ったとき、“Status” が EXT、EX2、BTH のトラックは、バンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。“Status” が EX2 のトラックは、Bank を [-] 表示にし、“Bank Select” (p.166) で設定するバンク・ナンバーをMIDIで送信します。(Global / MediaモードSEQ MIDI Out “Trk” p.62)

**トラックのプログラムを切り替える**

フロント・パネルのTIMBRE/TRACK LED を点灯させた状態で、ファンクション01-16ボタンを押すと、“Program Select” のページが表示されます。トラックを切り替え、プログラムを選ぶという基本操作を簡単な手順で行うことができます。

 SEQ EDIT: Tracksでトラックの選択やトラックごとのパラメーターのエディット・ページを表示させているときは、トラックを切り替えるだけでは “Program Select” のページは表示されません。

トラックのプログラムを切り替えるときは、“Program Select” のページで

- CATEGORY SELECTボタンでカテゴリーを選び、▲▼ボタンでプログラムを選びます。
- CATEGORY SELECTボタンでカテゴリーを選び、NUM LOCKボタンを押して (点灯) ナム・ロックをオンの状態にしてからファンクション01-10ボタンでプログラム・ナンバーを入力し、ENTER (14) ボタンを押します。
- 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信します。(“Status” INT、BTH時) 現在選択しているプログラ

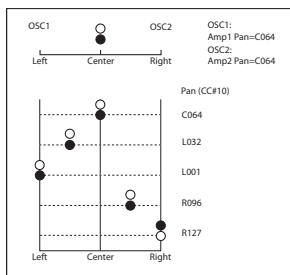
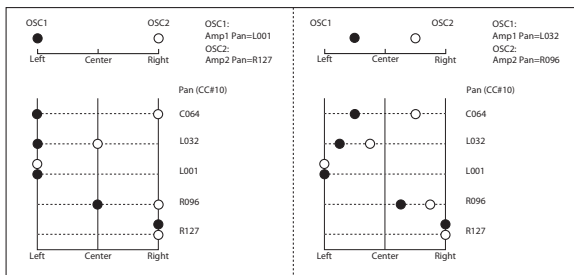
ムのMIDIプログラム・チェンジ・ナンバーは、NUM LOCKボタンを押して(点灯)ナム・ロックをオンの状態にしてからENTER(14)ボタンを押すと、ディスプレイに表示されます。

- ・ **ソングの演奏の途中でプログラムを切り替えるときにも、上記の方法で切り替えることができます。**レコーディング中にプログラムを切り替えると、プログラム・チェンジ情報がレコーディングされ、プレイバック時に同じところで切り替わります。

## Pan [RND, L001...C064...R127]

各MIDIトラックのパンを設定します。

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



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定を無視します。その場合はIFX1～IFX5の“Pan (CC#8)”でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(参照: p.210「ミキサー(Mixer)」)

**RND:** ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

**MIDI** “Status” (参照: p.38)がINTまたはBTHのとき、CC#10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0、1で左側に振り切り、64で中央、127で右側に振り切ります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したパンをMIDIで送信します(RNDは除く)。(参照: p.62 GLOBAL/MEDIA: MIDI - SEQ MIDI Out “Trk”)

## Volume [000...127]

各MIDIトラックのボリューム(音量)を設定します。

**MIDI** “Status” (参照: p.38)がINTまたはBTHのとき、CC#7でボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量はMIDIボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値のかけ算で決まります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したボリュームをMIDIで送信します。(参照: p.62 GLOBAL/MEDIA: MIDI - SEQ MIDI Out “Trk”)

## Play/Mute [Play, Mute]

MIDIトラックをミュートします。

フロント・パネルのPLAY/MUTEボタンをオンにすると(LED点灯)、ファンクション01-16ボタンで各トラックのプレイ/ミュートを設定できます。

**Play:** トラックをプレイバックします。

**Mute:** トラックをミュートします。

## DKit Patch

ドラムキットのキーごとのバス・セレクト設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変更します。

トラックで使用するプログラムがドラムス・プログラムで、“Bus Select” (参照: p.37)をDKitにしているときに設定できます。

**MIDI** ドラムキットでのバス・セレクトの設定がIFX1～IFX5のいずれかに設定されているときに設定できます。

**IFX1 [L/R, IFX1...IFX5, Off]**

**IFX2 [L/R, IFX1...IFX5, Off]**

**IFX3 [L/R, IFX1...IFX5, Off]**

**IFX4 [L/R, IFX1...IFX5, Off]**

**IFX5 [L/R, IFX1...IFX5, Off]**

インサート・エフェクトのパッチ先をIFX1～IFX5、L/R、Offから選びます。

ドラムキットの設定に戻りたい場合は、IFX1: IFX1、IFX2: IFX2、IFX3: IFX3、IFX4: IFX4、IFX5: IFX5にします。

## Bus [DKit, L/R, IFX1...IFX5, Off]

トラックのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。

(参照: p.19「Bus (Bus Select)」)

**Send1 [000...127]**

**Send2 [000...127]**

トラックのマスター・エフェクト1と2へのセンド・レベルを設定します。“Bus”をL/RまたはOffに設定しているときに有効です。IFX1～IFX5に設定しているときのマスター・エフェクト1と2へのセンド・レベルは、IFXページのIFX1～IFX5通過後の“Send1”と“Send2”で設定します。

ここで設定するセンド・レベルは、ソングの先頭からのプレイバック/レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはセンド・レベルが変わります。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただし、センド1と2のセンド・レベルがレコーディングされている場合は、それらに従って設定が変わります。

**MIDI** “Status” (参照: p.38)がINTまたはBTHのとき、CC#93、CC#91の受信でそれぞれセンド1とセンド2をコントロールでき、値が変わります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定をMIDIで送信します。“MIDI Ch.” (参照: p.38)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値(“Send1”、“Send2” (参照: p.12)とのかけ算になります)。(参照: Global/Media: MIDI - SEQ Mode “Trk” p.62)

## FXCtrl Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

ティンバーの出力をFXコントロール・バス(モノ2チャンネルFX Ctrl1、2)へ送ります。

(参照: p.19「FXCtrl Bus (FX Control Bus)」)

## ARP Assign [Off, A, B]

トラックにアルペジエーターAまたはBをアサインします。ARP ON/OFFボタンがオンのとき、ここで設定に従って、アルペジエーターによってトラックが発音します。

**Off:** アルペジエーターによる発音はありません。

**A:** アルペジエーターAによって発音します。ARP-Aページでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

**B:** アルペジエーターBによって発音します。ARP-Bページでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。



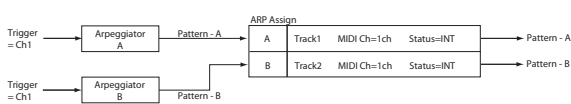
リアルタイム・レコーディングするトラックにAまたはBのアルペジエーターをアサインします。複数のトラックにアルペジエーターをアサインした場合、設定したすべてのトラックがアルペジエーターによって発音します。

MIDIチャンネルの異なる2つのトラックそれぞれにアサインしたアルペジエーターAとBに対して、一方は鍵盤からコントロールし、もう一方はMIDI INに接続した外部MIDI機器によりコントロールすることもできます。マルチトラック・レコーディング(Multi REC)により2つのアルペジエーターで展開したノート・データを同時にレコーディングすることもできます。

例1) トラック1と2のMIDIチャンネル(☞参照:p.38「MIDI Ch. (MIDI Channel)」)を01に、“Status”(☞p.38)をINTに設定します。

トラック1にアルペジエーターAを、トラック2にアルペジエーターBをアサインします。また、アルペジエーターAとBの“Run”をOnにします。

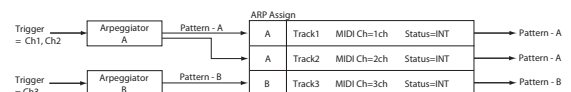
- フロント・パネルのファンクション01-16ボタンでトラック1を選びます。  
ARP ON/OFF ボタンがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1と2が同時に発音します。  
ARP ON/OFF ボタンをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1にはアルペジエーターAが、トラック2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。



例2) トラック1、2、3の“MIDI Ch.”(☞p.38)の設定をそれぞれ01、02、03に、“Status”(☞p.38)をINTに設定します。

トラック1と2にアルペジエーターAを、トラック3にアルペジエーターBをアサインします。

- 01-16ボタンでトラック1を選びます。  
ARP ON/OFF ボタンがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1が発音します。  
ARP ON/OFF ボタンをオンにして鍵盤を弾くと、アルペジエーターAが動作し、トラック1と2が発音します。
- 01-16ボタンでトラック2を選びます。  
ARP ON/OFF ボタンがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック2が発音します。  
ARP ON/OFF ボタンをオンにして鍵盤を弾くと、アルペジエーターAが動作し、トラック1と2が発音します。
- 01-16ボタンでトラック3を選びます。  
ARP ON/OFF ボタンがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック3が発音します。  
ARP ON/OFF ボタンをオンにして鍵盤を弾くと、アルペジエーターBが動作し、トラック3が発音します。
- 01-16ボタンでトラック1を選び、アルペジエーターAを起動しトラック1と2を発音させ、本機のMIDI INに接続した外部MIDI機器でMIDIチャンネル3でノート・データを送信してアルペジエーターBを起動しトラック3を発音させることもできます。



🔊 シーケンサーをプレイバックしたときのノートにはアルペジエーターはかかりません。

**MIDI** アルペジエーターAまたはBをアサインしたトラック1~16は、各トラックの“Status”(☞p.38)がINTまたはBTHのとき、各トラックのMIDIチャンネル(☞参照:p.38「MIDI Ch. (MIDI Channel)」)の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。BTH、EXT、EX2のときは、各トラックのMIDIチャンネルでMIDIノート・データを送信します。

このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDIチャンネルはアルペジエーターAまたはBをそれぞれアサインしているトラック1~16のMIDIチャンネルすべてで行えます。

**MIDI** ローカル・コントロール・オフ(“Local Ctrl”☞p.61)のとき、鍵盤ではアルペジエーターをトリガーしません。MIDI INからはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。  
アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。(☞p.310)

**Status [Off, INT, BTH, EXT, EX2]**

MIDIトラックのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

**Off:** トラックは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

**INT:** MIDIトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックすると発音します。またはINTに設定したMIDIトラックを選び、microSTATIONのコントローラーを操作すると、本体の音源が発音します。外部へはMIDIデータを送信しません。

**BTH:** INTとEXTの両方の動作をします。そのMIDIトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックする、またはBTHに設定したMIDIトラックを選んでmicroSTATIONのコントローラーを操作すると、microSTATIONの音源が発音し、同時にその演奏データをMIDIで送信します。

**EXT:** そのMIDIトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックする、またはEXTに設定したMIDIトラックを選んでmicroSTATIONの鍵盤を弾くと、MIDIデータを送信しますが、microSTATIONの音源は発音しません。

他のソングを選んだときや、ソングの先頭に戻ったとき、EXTに設定したMIDIトラックのプログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1、センド2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、ポストIFXセンド2をMIDIで送信します。(☞p.62 GLOBAL/MEDIA: MIDI - SEQ MIDI Out “Trk”)

**EX2:** “Bank Select (When Status=EX2)”が有効になります。A~g(d)のプログラム・バンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。

**MIDI** MIDIデータの送受信は、“MIDI Ch.”で設定したMIDIトラックごとのMIDIチャンネルを使用します。

| Status   | レコーディングしたデータ<br>本体での操作 |          | 受信したデータ |          |
|----------|------------------------|----------|---------|----------|
|          | 内部音源                   | MIDI OUT | 内部音源    | MIDI OUT |
| INT      | ○                      | ×        | ○       | —        |
| EXT, EX2 | ×                      | ○        | ×       | —        |
| BTH      | ○                      | ○        | ○       | —        |

**MIDI Ch. (MIDI Channel) [01...16]**

MIDIトラックが演奏データを送受信するときに使用するMIDIチャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネルは、“Status”がINTのときは受信チャンネル、EXTまたはEX2のときは送信チャンネル、BTHのときは送受信チャンネルになります。INTでMIDIチャンネルが同じトラックはMIDIデータの受信や、

シーケンサー・トラックの演奏データで同じように発音し、コントロールされます。

### OSC Mode [PRG, Poly, Mono, Legt]

MIDIトラックで使用するプログラムのボイス・アサイン・モード (☞参照:p.3「Voice Mode (Voice Assign Mode)」)を設定します。

**PRG:** プログラムのボイス・アサイン・モードの各設定に従います。

**Poly:** プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

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

**Legt (Legato):** モノフォニックで発音し、プログラムの設定に従って、レガートで動作します。

Mono, Legtのときは、2つ以上の鍵盤を弾くと発音する優先順位が、プログラムの設定に従います。

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

MIDIトラックのポルタメントを設定します。

ここで設定するポルタメントは、ソングの先頭からのプレイバック/レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされます(ただし、PRGにしたときはレコーディングされません)。

プレイバック中に設定を変えることもできます。ただし、レコーディングしたポルタメント・オン/オフ、ポルタメント・タイムのデータがある場合は、それらに従って設定が変わります。

**MIDI** “Status”がINT、BTHのトラックは、MIDIコントロール・チェンジCC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。

ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、この設定をMIDIで送信します。OffのときはCC#65で0を送信します。001~127のときはCC#65で127を、CC#05で1~127を送信します。PRGのときは送信しません。

“MIDI Ch.”で設定する各トラックのMIDIチャンネルで受信します。(☞Global/Media: MIDI - SEQ Mode “Trk” ☞p.62)

### Transpose [-60...+00...+60]

MIDIトラックの音程を半音単位で調整します。12で1オクターブです。

### Detune [-1200...+0000...+1200]

MIDIトラックの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

+0000: 基準ピッチです。

**MIDI** “Transpose”、“Detune”の設定は、MIDIで送信するノート・データには影響しません。“Transpose”、“Detune”はMIDI RPNの受信でコントロールできます。MIDIトラック1~16で設定したプログラムの設定で次のようにコントロールされます。“MIDI Ch.”(☞p.38)で設定する各MIDIトラックのMIDIチャンネルでコントロールします。

- 1つまたは2つのオシレーターを使用したプログラムのと  
き、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“Transpose”  
が、ファイン・チューンの受信で“Detune”がそれぞれコン  
トロールされ、設定が変わります。
- ドラムキットを使用したドラム・プログラムのとき、MIDI  
RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で  
“Detune”がコントロールされ、設定が変わります。コン  
トロールが可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・

チューンを合わせて±1オクターブとなります。

### Bend Range [PRG, -24...+0...+24]

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

**PRG:** プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24~+24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

**MIDI** MIDI RPNのピッチ・ベンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのときは受信しません)。

### トーン・パラメーター

ProgramモードのFilter/AmpからFilter/Amp EGグループのトーン・パラメーターは、トラックごとにエディットが可能です。これらのパラメーターはRelativeパラメーターです。プログラム・パラメーターの設定値を中心に、相対的に設定をコントロールします。

変更内容はソングに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

**MIDI** これらのグループのいくつかのパラメーターは、特定のMIDI CCによるコントロールと影響し合います。パラメーターの値の後ろに「CC#74」等のように表記しています。(☞参照:p.79「パラメーターとMIDI CCとの相互作用」)

### Filter/Amp:

#### Cutoff (Filter Cutoff) [-99...+99 (Rel, CC#74)]

すべてのフィルターのカットオフ周波数を同時に調整します。

(☞参照:p.5「Cutoff (Filter Cutoff)」)

#### Resonance (Filter Resonance)

[-99...+99 (Rel, CC#71)]

すべてのフィルターのレゾナンスを一度に調整します。

(☞参照:p.5「Resonance (Filter Resonance)」)

#### Filt EG Int (Filter EG Intensity)

[-99...+99 (Rel, CC#79)]

カットオフ周波数でのフィルターEGインテンシティを調整します。

(☞参照:p.5「Filt EG Int (Filter EG Intensity)」)

#### AmpVel Int (AmpVelocity Intensity)

[-99...+99 (Rel)]

アンプ・レベルに対するベロシティ・インテンシティを調整します。

(☞参照:p.5「AmpVel Int (Amp Velocity Intensity)」)

### Filter/Amp EG:

#### Attack (Filter/Amp EG Attack Time)

[-99...+99 (Rel, CC#73)]

フィルターやアンプEGのアタック・タイム、その他の関連パラメーターを調整します。

(☞参照:p.6「Attack (Filter/Amp EG Attack Time)」)

#### Decay (Filter/Amp EG Decay Time)

[-99...+99 (Rel, CC#75)]

フィルターとアンプEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

(☞参照:p.6「Decay (Filter/Amp EG Decay Time)」)



**Sustain (Filter/Amp EG Sustain Level)**  
**[−99...+99 (Rel, CC#70)]**

フィルターとアンブEGのサスティン・レベルを調整します。  
 (☞参照:p.6「Sustain (Filter/Amp EG Sustain Level)」)

**Release (Filter/Amp EG Release Time)**  
**[−99...+99 (Rel, CC#72)]**

フィルターとアンブEGのリリース・タイムを調整します。  
 (☞参照:p.6「Release (Filter/Amp EG Release Time)」)

**Key Zone:**

MIDIトラック1~16が発音するキーの範囲を設定します。  
 トップ/ボトム・キーで、MIDIトラック1~16が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。  
 (☞参照:p.21「Key Zone」)

**MIDI** この設定は MIDI の送受信には影響ありません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信されます。

**Top** **[C−1...G9]**  
 MIDIトラックが発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

**Top Slope** **[00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]**  
 トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

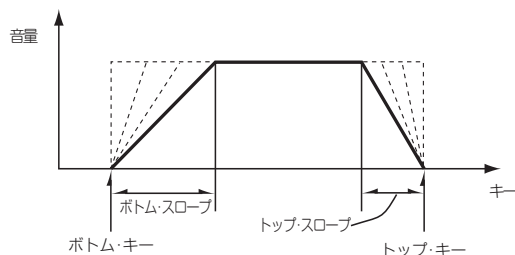
**00:** トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。  
**12:** トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。  
**72:** トップ・キーから6オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

**Btm Slope** **[00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]**  
 ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

**0:** ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。  
**12:** ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。  
**72:** ボトム・キーから6オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

**Bottom** **[C−1...G9]**  
 MIDIトラックが発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



“Top”と“Bottom”の値は、KEYボタンを押しながら鍵盤を押すことによってキーが入力できます。

**▲** 1つのトラック内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

**Vel Zone (Velocity Zone):**

トップ/ボトム・ベロシティで、MIDIトラック1~16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。  
 (☞参照:p.22「Vel Zone (Velocity Zone)」)

**MIDI** この設定は MIDI の送受信には影響しません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信します。

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

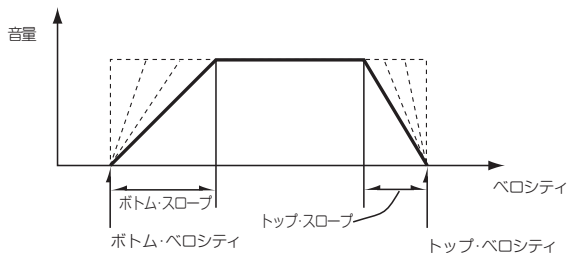
**Top** **[1...127]**  
 トラックが発音するためのベロシティの最大値を設定します。

**Top Slope** **[000...120]**  
 トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。  
**000:** トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。  
**120:** トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

**Btm Slope** **[000...120]**  
 ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。  
**000:** ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。  
**120:** ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

**Bottom** **[001...127]**  
 MIDIトラック1~16が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



“Top”と“Bottom”は、KEYボタンを押しながら鍵盤を押すことによってベロシティが入力できます。

**MIDI Filter:**

**Prog Chg (Program Change)** **[Off, On]**  
 MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

**Damper** **[Off, On]**  
 MIDI CC#64ホールド(ダンパー・ペダル)を受信するかしないかを設定します。

**JS X asAMS [Off, On]**

MIDIピッチ・バンド・メッセージ(ジョイスティックX方向)の受信によって、JS Xに設定したAMSでの効果を設定します。(MIDIピッチ・バンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません。)

(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

**JS+Y [Off, On]**

MIDI CC#1(ジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を受信するかしないかを設定します。

**JS-Y [Off, On]**

MIDI CC#2(ジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を受信するかしないかを設定します。

**Knob 1-A [Off, On]****Knob 2-A [Off, On]****Knob 3-A [Off, On]****Knob 4-A [Off, On]**

リアルタイム・コントロールAモード選択時のノブ1~4に割り当てられているMIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。

**Knob 1-B [Off, On]****Knob 2-B [Off, On]****Knob 3-B [Off, On]****Knob 4-B [Off, On]**

リアルタイム・コントロールBモード選択時のノブ1~4に設定したMIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。

**Foot Switch [Off, On]**

アサインナブル・スイッチの効果を送受信するかしないかを設定します。機能はGlobal/Media: Controllers-PEDAL/SW ページで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

**Foot Pedal [Off, On]**

アサインナブル・ペダルの効果を受信するかしないかを設定します。機能はGlobal/Media: Controllers-PEDAL/SW ページで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

## Play Loop

**Loop [Off, On]**

ループさせるMIDIトラックを設定します。

On: トラックは、次の“Start M”と“End M”間を繰り返します。

**Start M (Loop Start Measure) [001...999]**

ループする最初の小節を設定します。

**End M (Loop End Measure) [001...999]**

ループする最後の小節を設定します。

**Play Intro [Off, On]**

On: “Start M”で設定した小節以前の小節を1度プレイバックした後に、“Start M”~“End M”間を繰り返します。

例えば、ドラムス・トラックでイントロのフィル・インを演奏させた後にループさせるときなどに使用します。

Off: “Start M”からプレイバックが始まり、“End M”の間を繰り返します。

 “Loop”をOnにし、“Start M”を001以外に設定したときに有効となります。

例: “Start M”: 003、“End M”: 004に設定し“Play Intro”をOnにした場合

トラック1は次のようにループします。

M001-M002-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

“Play Intro”をOffの場合

トラック1は次のようにループします。

M003-M004-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

“Play Loop”を利用して、リアルタイム・レコーディングの作業を効率よく進めることができます。

## Rename

**Rename [!...~]**

トラックの名前を設定します。◀▶ ボタンで文字を選び、▲▼ ボタンで文字を設定します。24文字まで入力が可能です。

## Track02...Track16 (Track Number)

MIDIトラック2~16のプログラムを設定します。トラック1と同様です。前述の「Track 01 (Track Number):」(☞p.36)を参照してください。

## Track Edit

MIDIトラック1~16、マスター・トラックをエディットします。  
MIDIトラックについては、指定した小節やトラックをコピー、移動、挿入や削除をすることができます。  
マスター・トラックについては、マスター・トラックのテンポや拍子がエディットできます。  
ファンクション01-16ボタンでトラックを選び、エディットのページへ移動します。必要なパラメーターを設定し、“OK?”を表示させて▶ボタンを押して実行します。

## Song Length

ソングの長さ(小節数)を変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。

**Length** [001...999]

ソングの長さを設定します。



“Length”で設定した小節の後のデータは削除されます。

## Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。  
マスター・トラックだけを消去することはできません。

**Track** [01...16]

データを消去するトラックを指定します。

**All Tracks** [No, Yes]

**No:** “Track”で指定したトラックの演奏データだけが消去されます。

**Yes:** すべてのトラックの演奏データが消去されます。

## Copy Track

コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。コピー・トラックを実行すると、コピー先の元のトラック・データは消去されますので、十分に注意してください。

**From Track** [01...16]

コピー元のトラックを選びます。あらかじめ選択しているトラックが初期設定としてセットされます。

**To Track** [01...16]

コピー先のトラックを選びます。

## Erase Measure

指定した小節の演奏データを含む各種データを消去します。イレース・メジャーでは、指定した種類のデータだけを消去することもできます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

**Track** [01...16]

データを消去する小節のトラックを指定します。

**Trk'sM\*\*\*-M\*\*\*** [001...999]

データを消去する小節を指定します。

**Kind** [All, Note, Ctrl Chg, AfterT, PitchBend, Prog Chg, SysEX]

消去するデータの種類を選びます。

**All:** そのトラック内のすべての種類のデータを消去。

**Note:** ノート・データを消去。

**Ctrl Chg:** コントロール・チェンジ・データを消去。

**AfterT:** チャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータを消去。

**PitchBend:** ピッチ・ベンド・データを消去。

**Prog Chg:** プログラム・チェンジ・データを消去。

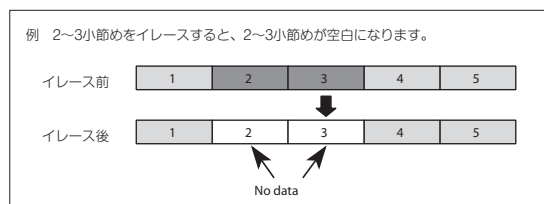
**SysEX:** エクスクルーシブを消去。

**All Tracks** [Yes, No]

データの消去を実行するトラックを設定します。

**No:** あらかじめ選択しているトラックだけの“Kind”データを消去します。

**Yes:** すべてのトラックの“Kind”データを消去します。



コントロール・データ が、消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。



数小節にまたがって持続するノート・データは、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されますので注意してください。

## Delete Measure

指定した小節を削除します。デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

**Track** [01...16]

削除する小節のトラックを指定します。

**Trk'sM\*\*\*-M\*\*\*** [001...999]

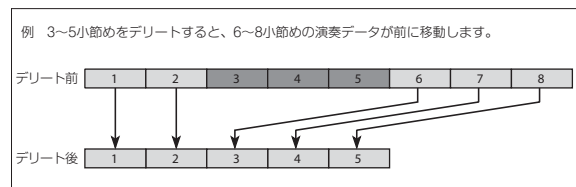
削除する小節を設定します。

**All Tracks** [Yes, No]

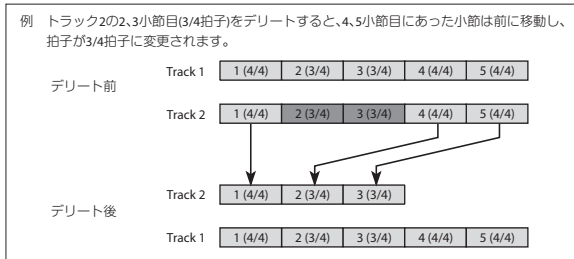
削除を実行するトラックを設定します。

**No:** あらかじめ選択しているトラックの小節間を削除します。

**Yes:** すべてのトラックの小節間を削除します。



“All Tracks”をNoで実行したときは、マスター・トラックは削除されません。拍子やテンポのデータはそのまま残り、デリートによって前に移動した小節の拍子やテンポが変わります。



“All Tracks” をYesにして実行すると、指定した小節からマスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データが削除され、拍子やテンポもデリートした小節分だけ前へ移行します。

削除する範囲の中と外にデータがまたがっているときは、範囲内のデータだけを削除します。

数小節にまたがって持続するノート・データの途中の小節を削除すると、それ以降の小節のノート・データも削除します。

### Insert Measure

指定した数の小節を、指定したトラックにインサート(挿入)します。インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

タイでつながれているノート・データの途中で演奏データを挿入すると、挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分を消去します。

**Track** [01...16]

小節を挿入するトラックを指定します。

**at Measure** [001...999]

挿入する小節位置を指定します。

**Length** [001...999]

挿入する小節数を設定します。

**Time Sig** [\*\*/\*\*, 1/4...16/16]

挿入する小節の拍子を設定します。

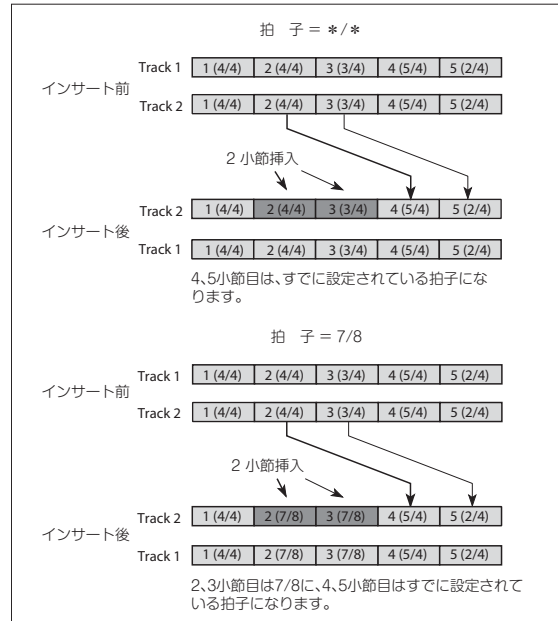
インサートする小節の拍子をすでに設定されている拍子に合わせるときは、\*\*/\*\*に設定します。\*\*/\*\*以外に設定すると、挿入される小節の拍子が変わり、その小節でのすべてのトラックが、設定した拍子になります。

**All Tracks** [Yes, No]

小節の挿入を実行するトラックを設定します。

**No:** あらかじめ選択しているトラックに挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは、挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

**Yes:** マスター・トラックを含むすべてのトラックに小節を挿入します。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏されます。



### Repeat Measure

指定したトラックの演奏データを、小節単位で回数を指定して繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、“To End of Measure”の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。“Play Loop”(p.41)をオンにして再生していたソングを、演奏データとして展開する場合などに利用するとよいでしょう。

**Track** [01...16]

リピート・メジャーを実行するトラックを指定します。

**Trk'sM\*\*\*-M\*\*\*** [001...999]

リピートさせる小節範囲を指定します。

**Times** [002...999]

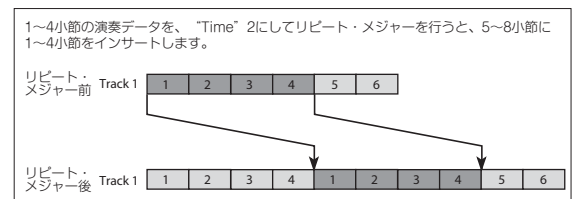
リピートする回数を設定します。

例えば“From Measure”を001、“To End of Measure”を004、“Times”を002に設定すると、5~8小節に1~4小節の演奏データを挿入し、結果1~4小節を2回繰り返します。

**All Tracks** [Yes, No]

**No:** あらかじめ選択しているトラックに演奏データを挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

**Yes:** マスター・トラックを含むすべてのトラックに演奏データを挿入します。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏されます。



## Copy Measure

コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを上書きします。

**From Track** [01...16]

コピー元のトラックを指定します。

**Trk's M\*\*\*-M\*\*\*** [001...999]

コピー元の小節範囲を指定します。

**All Tracks** [Yes, No]

**No:** あらかじめ選択しているトラックの演奏データをコピーします。このときコピーする小節の演奏データは上書きされますが、拍子とテンポは上書きしないので注意してください。

**Yes:** マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データをコピーします。

**To** [S000...S127]

コピー先のソングを選びます。

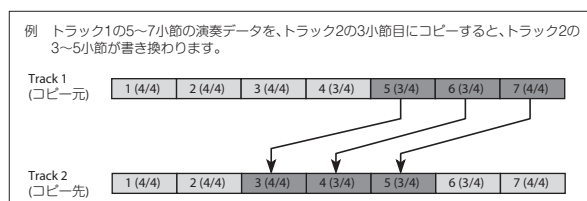
**To Track** [01...16]

コピー先のトラックを選択します。

“All Tracks”がNoのときに設定できます。

**To Measure** [001...999]

コピーを挿入する先頭の小節を設定します。



## Create Control (Create Control Data)

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンドの各データをMIDIトラックの指定した範囲に作成します。

**Track** [01...16]

クリエイト・コントロール・データを実行するトラックを指定します。

**From** [001:01...999:16]

**To** [001:01...999:16]

コントロール・データを挿入するロケーションを設定します。

**Kind** [CC#000...119, AfterT, PitchBend]

クリエイトする演奏データ(イベント)の種類を選びます。

**CC#000...119:** コントロール・チェンジのデータを挿入します。

**AfterT:** アフタータッチのデータを挿入します。

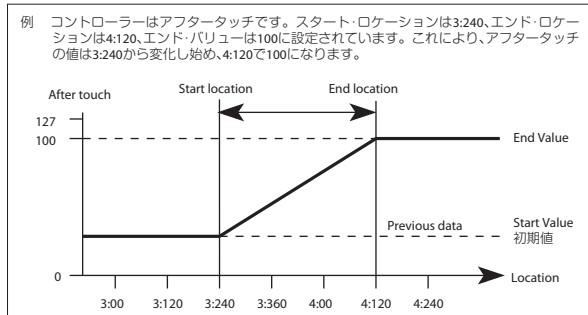
**PitchBend:** ピッチ・バンドのデータを挿入します。

**Start Val (Start Value)** [000...127]

**End Val (End Value)** [000...127]

コントロール・データのスタート位置の値とエンド位置の値を設定します。

“Start Val”には初期状態としてスタート位置での値がセットされます。スタート位置でのバリューから、スムーズに変化するコントロール・データを作成するときは、“Start Val”はそのまま、”End Val”を設定するとよいでしょう。



▲ クリエイト・コントロール・データを実行すると、多量のシーケンス・メモリーを消費します。従って、メモリーの残量が少ないときは、データを作成できないことがあります。このようなときは、あらかじめ“Quantize”でクオンタイズを行い、不要なコントロール・データを削除しておいてください。また、クリエイト・コントロール・データで挿入したデータにクオンタイズをかける方法もあります。

## Quantize

入力したMIDIデータ(ノート・データ、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、プログラム・チェンジ等)のタイミングを補正します。

クオンタイズを実行すると、演奏データは以下のようになります。

- ノート・データにクオンタイズを実行すると、ノート・オンのタイミングは補正されますが、レングス(音符の長さ)は変わりません。
- クオンタイズのレゾリューションをHiにすると、ベース・レゾリューション(♩/480)のタイミングで補正しますので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。また、同じコントロール・データが同じタイミングで含まれていると、それらが1つにまとめ内部メモリーが節約できます。

**Track** [01...16]

クオンタイズをかけるトラックを指定します。

**From** [001:01...999:16]

**To** [001:01...999:16]

クオンタイズを行うロケーションを指定します。

**Kind** [Note, Others]

クオンタイズをかける演奏データ(イベント)の種類を選びます。

**Note:** ノート・データにクオンタイズをかけます。ノートの範囲を“Bottom”と“Top”で設定します。

**Others:** ノート以外の演奏データにクオンタイズをかけます。

**Bottom** [C-1...G9]

**Top** [C-1...G9]

ノートの範囲を設定します。“Kind”をNoteにしたときに設定します。“Bottom”でNoteの下限を、“Top”でNoteの上限を設定します。特定のノートのみ(例えばドラムス・トラックでのスネア音のみ)にクオンタイズをかけるときなどに利用できます。また、すべてのノートにクオンタイズをかけるときはC-1、G9に設定します。



**Resolution****[Hi...1/4]**

補正時の分解能を指定します。

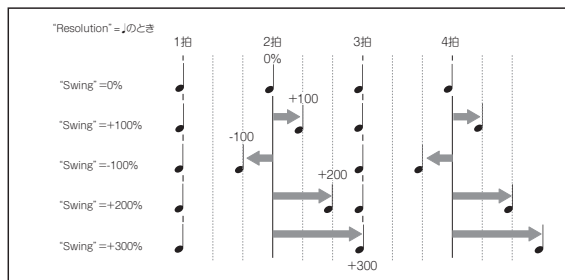
レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。

**Swing****[-300%...+300%]**

リズムにスイング感をつけます。例えば、スクエアな16ビートを絶妙なシャッフル・グループに簡単に変換できます。

0%以外に設定すると、“Resolution”で設定した分解能に対して偶数拍の音符の位置をずらして、リズムにスイング感をつけます。

+100%に設定すると、“Resolution”で設定した分解能に対して1/3の位置に移動します。+300%に設定すると、偶数拍の音符は次の奇数拍の音符の位置まで移動します。

**Edit Tempo**

マスター・トラックのテンポ・データをエディットします。

**Mode****[Create, Erase]**

マスター・トラックをエディットします。

**Create:** 指定した範囲にテンポ・データを作成します。

**Erase:** 指定した範囲のテンポ・データを消去します。

**From****[001:01...999:16]****To****[001:01...999:16]**

エディットするロケーションを指定します。

“Mode”がEraseのときは、テンポ・データを消去する範囲を指定します。

“Mode”がCreateのときは、テンポ・データを作成する範囲を指定します。

**Start****[030.00...300.00]****End****[030.00...300.00]**

“Mode”をCreateにしたときに、作成するテンポ・データのスタート位置の値とエンド位置の値を設定します。

(☞参照:p.44「Start Val (Start Value)」)

**Edit Time Sig.**

マスター・トラックの拍子設定をエディットします。

**M****[001...]**

拍子を変更する小節を指定します。

**TS****[1/4...16/16]**

拍子を設定します。

**Knob Assign**

ソングのリアルタイム・コントロール Bモード選択時のノブ1~4の機能を設定します。

レコーディング中にこれらのノブを操作すると、ここでアサインされたMIDIメッセージがレコーディングされます。

**Knob 1B** **[Off, ...MIDI CC#119]**

**Knob 2B** **[Off, ...MIDI CC#119]**

**Knob 3B** **[Off, ...MIDI CC#119]**

**Knob 4B** **[Off, ...MIDI CC#119]**

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROL ボタンでBモードを選択しノブ1~4を操作したときに有効です。

設定できる機能は、294 ページの「Realtime Control Knob Assign List」を参照してください。

**Tempo**

ソングのテンポを調節します。ソング演奏やアルペジエーター、LFO、エフェクトを、ここで調節したテンポに同期させることができます。

**J(Tempo)****[040.00...300.00, EXT]**

テンポを調節します。

(☞参照:p.31「J(Tempo)」)

**ARP (Arpeggiator)**

Sequencer モードでのアルペジエーターの動作を設定します。ソングごとに設定できます。Sequencer モードでは、Combination モード同様に、2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

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

Sequencer モードでは、アルペジエーターの演奏データをレコーディングすることができます。このときレコーディングしながら、アルペジオ・パターンやパラメーターを変えたり、リアルタイム・コントロールCモードを選択し、ノブを操作してアルペジオ・パターンを変化させることができます。

▲ アルペジエーターとシーケンサーのテンポは独立して設定できません。

MIDIクロック・ソース(☞参照:p.62「Clock (MIDI Clock Source)」)がInternalのとき、内蔵シーケンサーのスタートのタイミングで、アルペジエーターを同期させることができます。

- アルペジエーターをオンにして、START/STOP ボタンを押すと、アルペジエーターがシーケンサーのタイミングに同期します。
- START/STOPボタンを押すと、シーケンサーと共にアルペジエーターもストップします。アルペジエーターのみをストップさせるときは、ARP ON/OFFボタンをオフにします。

また、アルペジエーターの“Key Sync”がオフのとき、ARP ON/OFFボタンをオンにして、シーケンサーのリアルタイム・レコーディング前のプリカウント中に鍵盤でアルペジエーターを動作させると、レコーディング開始と同時にパターンの先頭からアルペジエーターによる演奏がレコーディングされます。

**MIDI** MIDIクロック・ソース(☞参照:p.62「Clock (MIDI Clock Source)」)がExt.MIDIまたはExt.USBのときは、MIDI INまたはUSB 端子に接続した外部MIDI機器が出力する、MIDIリアルタイム・クロック・コマンドによって同様にコントロールできます。この場合、シーケンサーのスタート/ストップは本体シーケンサーのSTART/STOPボタンでも行えます。

## ARP-A Setup

|                   |                            |
|-------------------|----------------------------|
| <b>Run</b>        | [Off, On]                  |
| <b>Pattern</b>    | [P0...P4, 000...639: name] |
| <b>Octave</b>     | [1, 2, 3, 4]               |
| <b>Resolution</b> | [♪3, ♪, ♪3, ♪, ♪3, ♪]      |
| <b>Gate[%]</b>    | [000...100, Step]          |
| <b>Velocity</b>   | [001...127, Key, Step]     |
| <b>Swing[%]</b>   | [-100...+100]              |
| <b>Sort</b>       | [Off, On]                  |
| <b>Latch</b>      | [Off, On]                  |
| <b>Key Sync</b>   | [Off, On]                  |
| <b>Keyboard</b>   | [Off, On]                  |
| <b>Top Key</b>    | [C-1...G9]                 |
| <b>BottomKey</b>  | [C-1...G9]                 |
| <b>Top Vel</b>    | [001...127]                |
| <b>BottomVel</b>  | [001...127]                |

ソングのアルペジエーターAの各パラメーター、アルペジエーターAが動作する鍵盤の範囲とベロシティの範囲を設定します。

(☞参照:p.9「ARP Setup」)、(☞参照:p.23「ARP (Arpeggiator)」)

## ARP-B Setup

もう一方のアルペジエーターBを設定します。パラメーターはアルペジエーターA(ARP A)と同様です。

## IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5

MIDIトラック1~16のバスと、インサート・エフェクトを設定します。おもに以下について設定します。

- ・ インサート・エフェクト1~5のエフェクト・タイプの選択。
- ・ インサート・エフェクト1~5のオン/オフ、チェインの設定。
- ・ インサート・エフェクト通過後のミキサー等の設定。
- ・ インサート・エフェクトの詳細設定。

インサート・エフェクトは、ダイレクト音(Dry)が常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(☞参照:p.208)

以下のパラメーターはProgramモードと同様です。(☞参照:p.131「IFX Setup」)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“Pan: #8”、“Send 1”、“Send 2”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、“Ch (Control Channel)”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジはProgramモードと同じです。

ここで設定するパン(CC#8)、センド・レベルは、ソングの先頭からのプレイバック/レコーディングで使用されます。MIDIトラッ

クのレコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時には、それらに従って設定が変わります。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただしパン(CC#8)、センド1と2のデータをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。

**MIDI** “Status”(☞p.38)がINTまたはBTHのとき、CC#8、CC#93、CC#91の受信でそれぞれインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、センド2をコントロールし、値が変わります。ソングを変えたときやソングの先頭に戻ったとき“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。各インサート・エフェクトの“Ch (Control Channel)”で設定したMIDIチャンネルで送受信します。(☞Global/Media: MIDI - SEQ Mode “Trk” p.62)

## IFX1

インサート・エフェクト1を設定します。

**IFX Select** [S00...S63, D01...D10]

インサート・エフェクトのエフェクト・タイプを選びます。

### IFX Parameters

“IFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(☞参照:p.205「Effect Guide」)。

**On/Off** [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

(☞参照:p.12「On/Off」)

**Ch (Control Channel)** [Ch01...16, G ch, All-R]

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

(☞参照:p.25「Ctrl Ch (Control Channel)」)

**ChainTo** [IFX2...IFX5]

**Chain** [Off, On]

**Pan (CC#8)** [L000...C064...R127]

**Bus (Bus Select)** [Off, L/R]

**FXCtrl Bus (FX Control Bus)** [Off, 1, 2]

**Send1** [000...127]

**Send2** [000...127]

(☞参照:p.11「IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5」)

## IFX2, IFX3, IFX4

インサート・エフェクト2~4を設定します。

**IFX Select** [S00...S61, D01...D09]

インサート・エフェクトのエフェクト・タイプを選びます。

### IFX Parameters

“IFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(☞参照:p.205「Effect Guide」)。

**On/Off** [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

(☞参照:p.12「On/Off」)

**Ch (Control Channel)** [Ch01...16, G ch, All-R]

(☞参照:p.25「Ctrl Ch (Control Channel)」)

**ChainTo** [IFX3...IFX5]

**Chain** [Off, On]



|                                    |                      |
|------------------------------------|----------------------|
| <b>Pan (CC#8)</b>                  | [L000...C064...R127] |
| <b>Bus (Bus Select)</b>            | [Off, L/R]           |
| <b>FXCtrl Bus (FX Control Bus)</b> | [Off, 1, 2]          |
| <b>Send1</b>                       | [000...127]          |
| <b>Send2</b>                       | [000...127]          |

(☞参照:p.11 [IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5])

---

## IFX5

インサート・エフェクト5を設定します。

|                   |            |
|-------------------|------------|
| <b>IFX Select</b> | [000...61] |
|-------------------|------------|

インサート・エフェクトの種類を選びます。

### IFX Parameters

“IFX Select”で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(☞参照:p.205 [Effect Guide])。

|               |           |
|---------------|-----------|
| <b>On/Off</b> | [Off, On] |
|---------------|-----------|

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。  
(☞参照:p.12 [On/Off])

|                             |                          |
|-----------------------------|--------------------------|
| <b>Ch (Control Channel)</b> | [Ch01...16, G ch, All-R] |
|-----------------------------|--------------------------|

(☞参照:p.25 [Ctrl Ch (Control Channel)])

|                |               |
|----------------|---------------|
| <b>ChainTo</b> | [IFX3...IFX5] |
|----------------|---------------|

|              |           |
|--------------|-----------|
| <b>Chain</b> | [Off, On] |
|--------------|-----------|

|                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| <b>Pan (CC#8)</b> | [L000...C064...R127] |
|-------------------|----------------------|

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| <b>Bus (Bus Select)</b> | [Off, L/R] |
|-------------------------|------------|

|                                    |             |
|------------------------------------|-------------|
| <b>FXCtrl Bus (FX Control Bus)</b> | [Off, 1, 2] |
|------------------------------------|-------------|

|              |             |
|--------------|-------------|
| <b>Send1</b> | [000...127] |
|--------------|-------------|

|              |             |
|--------------|-------------|
| <b>Send2</b> | [000...127] |
|--------------|-------------|

(☞参照:p.11 [IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5])

---

## MFX1, MFX2

マスター・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- ・ マスター・エフェクト1と2のエフェクト・タイプの選択、オン/オフの設定。
- ・ マスター・エフェクト出力のL/Rバスへのリターン・レベルの設定。
- ・ マスター・エフェクトの詳細設定。
- ・ マスター・エフェクトのルーティングの設定。

これらのパラメーターは、Programモードと同様です。

(☞参照:p.13 [MFX1, MFX2])

---

## MFX1

|                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| <b>MFX Select</b> | [S00...S87, D00...D13] |
|-------------------|------------------------|

### MFX Parameters

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| <b>MFX On/Off</b> | [Off, On] |
|-------------------|-----------|

(☞参照:p.13 [MFX1, MFX2])

|                             |                          |
|-----------------------------|--------------------------|
| <b>Ch (Control Channel)</b> | [Ch01...16, G ch, All-R] |
|-----------------------------|--------------------------|

(☞参照:p.25 [Ctrl Ch (Control Channel)])

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| <b>Return 1</b> | [000...127] |
|-----------------|-------------|

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| <b>Chain On/Off</b> | [Off, On] |
|---------------------|-----------|

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| <b>Chain Level</b> | [000...127] |
|--------------------|-------------|

(☞参照:p.13 [MFX1, MFX2])

---

## MFX2

|                   |              |
|-------------------|--------------|
| <b>MFX Select</b> | [S00...S120] |
|-------------------|--------------|

### MFX Parameters

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| <b>MFX On/Off</b> | [Off, On] |
|-------------------|-----------|

(☞参照:p.13 [MFX1, MFX2])

|                             |                          |
|-----------------------------|--------------------------|
| <b>Ch (Control Channel)</b> | [Ch01...16, G ch, All-R] |
|-----------------------------|--------------------------|

(☞参照:p.25 [Ctrl Ch (Control Channel)])

|                 |             |
|-----------------|-------------|
| <b>Return 2</b> | [000...127] |
|-----------------|-------------|

(☞参照:p.13 [MFX1, MFX2])

---

## TFX (Total Effect)

トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- ・ トータル・エフェクトのエフェクト・タイプの選択、オン/オフ設定。
- ・ トータル・エフェクトの詳細設定。

これらのパラメーターは、Programモードと同様です。

(☞参照:p.13 [TFX])

---

## TFX

|                   |            |
|-------------------|------------|
| <b>TFX Select</b> | [000...61] |
|-------------------|------------|

### TFX Parameters

(☞参照:p.13 [TFX])

|                             |                          |
|-----------------------------|--------------------------|
| <b>Ch (Control Channel)</b> | [Ch01...16, G ch, All-R] |
|-----------------------------|--------------------------|

(☞参照:p.25 [Ctrl Ch (Control Channel)])

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| <b>TFX On/Off</b> | [Off, On] |
|-------------------|-----------|

(☞参照:p.13 [TFX])

---

## Master Vol

|                                   |             |
|-----------------------------------|-------------|
| <b>Master Vol (Master Volume)</b> | [000...127] |
|-----------------------------------|-------------|

(☞参照:p.13 [Master Vol (Master Volume)])

## Command

### Copy ARP

アルペジエーターの設定をコピーします。

(☞参照:p.14 [Copy Arpeggio])

### Copy IFX

インサート・エフェクトの設定をコピーします。

(☞参照:p.14 [Copy IFX])

ただし、各インサート・エフェクトの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

### Swap IFX

インサート・エフェクトの設定を入れ替えます。

(☞参照:p.14 [Swap IFX])

ただし、各インサート・エフェクトの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

### Copy MFX/TFX

マスター・エフェクトやトータル・エフェクトの設定をコピーします。

(☞参照:p.14 [Copy MFX/TFX])

ただし、マスター・エフェクトとトータル・エフェクトの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

## Song Command

新規ソングの作成やソングのコピー、ソング名の設定などを行うコマンドです。必要なパラメーターを設定し、“OK?”を表示させて▶ボタンを押して実行します。

### Memory Status

シーケンサー・メモリーの残り容量を表示します。

### Creat New (Create New Song)

新規にソングを作成します。

#### Length

[001...999]

作成するソングの長さを小節数で指定します。

Note: ソング作成後に長さを変更したいときはTrack Editの“Set Song Length”(☞p.42)を実行します。新規ソング作成時に、長めに設定しておいて、レコーディングやエディットを行い、最後に“Set Song Length”で設定し直すことができます。

### Rename (Rename Song)

選択しているソングをリネームします。◀▶ボタンで文字を選び、▲▼ボタンで文字を設定します。24文字まで入力が可能です。

### Delete (Delete Song)

現在選ばれているソングを削除します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データを削除し、そのソング用に確保していたメモリー領域が開放されます。

### Copy Song (Copy From Song)

現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データと演奏データをコピーします。実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データをそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。

#### From

[S000...]

コピー元のソングを選択します。

### Load Template

テンプレートをソングにロードします。

内蔵シーケンサーは、音楽ジャンル別に適切なプログラムやエフェクトをあらかじめ設定したプリセット・テンプレート・ソング(P00~15の16種類)を内蔵しています。また、よく使用するプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の各設定を自分で作成し、使用できるユーザー・テンプレート・ソング(U00~15の16種類)があります。(☞参照:p.48 [Save Template])

#### From

[P00...P15, U00...U15]

ロードするテンプレート・ソングを選びます。

Note: 16種類のプリセット・テンプレート・ソングのトラック1には、すべてドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。

### Save Template

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・ソングU00~15にセーブします。

#### To

[U00...U15]

セーブする先のユーザー・テンプレート・ソング(U00~15)を選びます。実行するとセーブ先のユーザー・テンプレート・ソングの設定データをすべて削除し、書き替えます。

### FF/REW Speed

▶▶(FF)ボタンまたは◀◀(REW)ボタンを押したときの、早送りと巻戻しのスピードを設定します。

#### Speed

[1...4]

早送りと巻戻しのスピードを設定します。

再生テンポが基準になります。1は再生テンポと同じ速度です。2~4は、それぞれ再生テンポの2倍、3倍、4倍の速度になります。

Note: ただし、演奏データが密集している部分では、早送り、巻戻しのスピードが落ちることがあります。演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。

### IgnoreTmpto (Ignore Tempo)

[Off, On]

Onにすると、再生テンポや音符の長さ等を無視して早送りと巻戻しをします。

演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。

Offにすると、“Speed”で設定したスピードで早送りと巻戻しをします。

## Location Point

LOCATE ボタンを押したときに移動するロケーションを設定します。

### Loc (Location) [001:01...999:16]

LOCATE ボタンを押したときに移動するロケーションを設定します。

左から、小節Measure(001~999)、拍Beat(01~16)です。

001:01 に設定し、LOCATE ボタンを押すとソングの先頭に戻ります。

Note: このダイアログが開いていない状態で、WRITE ボタンを押しながら LOCATE ボタンを押すと、現在のロケーションを“Loc”の値として設定できます。

## GM Initialize

GM システム・オン・メッセージを Sequencer モードに送り、各 MIDI トラックを GM 用の設定にリセットします (「GM Initialize List」参照)。

**MIDI** Sequencer モードで、外部から GM システム・オン・メッセージを受信したときや、シーケンス・データに GM システム・オン・メッセージが記録されているときは、このコマンドを実行したときと同様に GM 用の設定にリセットされません。ただし、これらの場合では、MFX/TFX の各パラメータはリセットされません。

## GM Initialize List

|                 | Page                                 | Parameter        | Track 1-9, 11-16 | Track 10     |                    |
|-----------------|--------------------------------------|------------------|------------------|--------------|--------------------|
| Track Parameter | EDIT-Tracks                          | Program Select   | G001*            | g(d)001*     |                    |
|                 |                                      | Play/Mute        | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
|                 |                                      | Pan              | C064             | C064         |                    |
|                 |                                      | Volume           | 100              | 100          |                    |
|                 |                                      | Bus              | L/R              | L/R          |                    |
|                 |                                      | Send1            | 0                | 0            |                    |
|                 |                                      | Send2            | 40               | 40           |                    |
|                 |                                      | FXCtrl Bus       |                  |              |                    |
|                 |                                      | ARP Assign       |                  |              |                    |
|                 |                                      | Status           | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
|                 |                                      | MIDI Ch.         | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
|                 |                                      | OSC Mode         | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
|                 |                                      | Portamnto        | Off              | Off          |                    |
|                 |                                      | Transpose        | +00              | +00          |                    |
|                 |                                      | Detune           | +0000            | +0000        |                    |
| Bend Range      | +02                                  | +02              |                  |              |                    |
| Key Zone        | C-1...G9 (Slope=000)                 | C-1...G9         |                  |              |                    |
| Vel Zone        | 001...127 (Slope=000)                | 001...127        |                  |              |                    |
| MIDI Filter     | On                                   | On               |                  |              |                    |
| Arpeggiator     | ARP                                  | 各種パラメーター         | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
| IFX             | IFX1<br>IFX2<br>IFX3<br>IFX4<br>IFX5 | Effect Type      | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
|                 |                                      | Pan: #8          | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
|                 |                                      | FXCtrl Bus       | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
|                 |                                      | Send1, Send2     | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
|                 |                                      | その他のパラメーター       | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
| MFX             | MFX1<br>MFX2                         | MFX1 Effect Type | -                | -            | St.Chorus          |
|                 |                                      | MFX2 Effect Type | -                | -            | Reverb Smooth Hall |
|                 |                                      | Chain            | -                | -            | Off                |
|                 |                                      | Level            | -                | -            | 127                |
|                 |                                      | Return1          | -                | -            | 127                |
|                 |                                      | Return 2         | -                | -            | 50                 |
| その他のMFX パラメーター  | -                                    | -                | -                | 設定値のままで変化しない |                    |
| TFX             | TFX                                  | -                | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |
| Master Volume   | Master Vol                           | -                | -                | -            | 設定値のままで変化しない       |

\*: それぞれKEYBOARD~DRUM/MALLET/HITSカテゴリー内の対応したプログラムが設定されます。

### Copy Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションの設定を、現在選ばれているソングの設定としてコピーします。

Note: コンビネーションで使用しているティンバーのみをコピーします。コンビネーションの“Status”がOffのティンバーはコピーされません。また、ミュートに設定されている(“Play/Mute”がMute)ティンバーは、ソングのトラックでは“Status”Offに設定されます。

**with FX?** [No, Yes]  
コンビネーションのエフェクトの設定をコピーします。

**Multi Rec?** [No, Yes]  
アルペジエーターをオンにしてマルチ・レコーディングをした場合、レコーディング時と同じ演奏とサウンドが、再生時に再現できるように、トラックの設定を補正したり、トラックを追加したりします。

Note: コンビネーションでのアルペジエーターの状態によって補正します。オフでライトされているコンビネーションをコピーする場合は、ソングでも、アルペジエーターをオフで使うことが前提になります。ソングでアルペジエーターをオンで使う場合は、コンビネーションでアルペジエーターをオンにしてライトしてから、コピーしてください。

Onにすると、トラックのMIDIチャンネル等を補正します。レコーディング・トラック、“Play/Mute”(p.37)も自動的に設定します。また、“M (Recording Mode)”(p.34)にはOVW(Overwrite)が選ばれます。(自動設定されたレコーディング・トラック、“Play/Mute”は、ソングを選び直すと、リセットするので注意してください。)

Note: 補正する内容は、下記を参考にしてください。ここでの内容を自動的に補正します。コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えてさらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

### レコーディング時の演奏が再生時に再現できないときは

“Copy Combi”でコンビネーションの設定をコピーし、アルペジエーターをオンにしてマルチトラック・レコーディングを行ったとき、レコーディング時の演奏が再生時に再現できないことがあります。

同一のMIDIチャンネルに設定されている複数のトラックは、レコーディング時に演奏データが1つにまとめられます。アルペジエーターによって発音しているトラックと同一のMIDIチャンネルのトラックがある場合、アルペジエーターによって演奏されたデータと、手弾き等で入力した演奏データが1つにまとめられ、同じチャンネルの各トラック(“Status”INT時)すべてが発音してしまいます。

このような場合は、アルペジエーターによって発音するトラックのMIDIチャンネルを変更し、さらにアルペジエーターを起動させるためのトラックを作ることによって解決できます。

レコーディング時の演奏が再生時に再現できない場合は、次の条件を確認してください。

“Copy Combi”で“Multi Rec?”をYesにしたとき、ここでの内容を自動的に実行します。通常Yesにして実行してください。その場合、ここでの修正は必要ありませんが、自動修正の内容をここで確認してください。

• “ARP Assign”の設定(p.37)

| トラック   | T01 | T02 | T03 | T04 | T05 | T06 | T07 | T08 |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Assign | Off | B   | Off | A   | Off | A   | Off | Off |

• “MIDI Ch.”の設定(p.38)

| トラック     | T01 | T02 | T03 | T04 | T05 | T06 | T07 | T08 |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Status   | INT | INT | INT | INT | INT | Off | Off | Off |
| MIDI Ch. | Gch | Gch | Gch | 02  | Gch | Gch | Gch | Gch |

アルペジエーターがトラックにアサインされている場合、グローバルMIDIチャンネル“Channel”(p.60)に01以外が設定されているかを確認します。(グローバルMIDIチャンネルが01の場合です。)

| “Run”          | MIDI Ch. *1      | 修正          |
|----------------|------------------|-------------|
| A、BのどちらかがOnの場合 | 01のみ             | 修正必要        |
|                | 01 02、01 03、etc. | 修正必要なし      |
| A、Bの両方ともにOn    | 01のみ             | 修正必要        |
|                | 01 02、01 03 etc. | 片方のみ修正必要    |
|                | 01 02 03、etc.    | 修正必要なし/必要*2 |

\*1 アルペジエーターが動作する複数のトラックにそれぞれ設定されている“MIDI Ch.”が01だけの場合は、「01のみ」の欄を見ます。“MIDI Ch.”が01と02または01と03のように01ともう1つのチャンネルが設定されている場合は「01 02、01 03、etc.」の欄を、01と02と03のように01とその他複数のMIDIチャンネルが設定されている場合は「01 02 03、etc.」の欄を見ます。

\*2 修正が必要な場合は、1つのアルペジエーターが動作するトラックが“MIDI Ch.”01だけを使用しているときです。また、2つのアルペジエーターで同じMIDIチャンネルを使用している場合にも修正が必要な場合があります。

⚠ コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えて、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

上の例は、コンビネーション・カテゴリ: BASS & BASS SPLIT 032: Echo Jamを“Copy Combi”で“Multi Rec?”をYesにしないでコピーした例です。新規ソングを選び、実際にコピーして確認してください(このコンビネーションのアルペジエーター設定についてはp.19を参照してください)。

この設定を例として修正が必要か、そして修正が必要な場合、どこを修正するかを確認します。

アルペジエーターAとBの“Run”がOnになっていて、アルペジエーターが動作するトラックには“MIDI Ch.”01と02が設定されています。片方のアルペジエーターに対して修正が必要です。この設定のままマルチトラック・レコーディングを行うと、T01、02、03のMIDIチャンネルが同一のため、高音側のギター/ピアノ・パッド(T02、03、05)、低音側のベース(T01)、アルペジエーターBによるギター・リフ(T02)の演奏データが1つにまとめられてしまい、再生時に演奏が再現されません。(T06はアルペジエーターAをトリガーするためのダミー・トラックです。)

- アルペジエーターBによるギターの演奏データを分けてレコーディングするために、T02のMIDIチャンネルを変更します。トラック2の“MIDI Ch.”を03に変更します。
- アルペジエーターBをトリガーするための設定を追加します。トラック8(または使用していないトラックのいずれかを選択)の“Status”をOff、“MIDI Ch.”を01に設定します。(T08はアルペジエーターBをトリガーするためのダミー・トラックとなります。)
- トラック8の“ARP Assign”をBに設定します。以下の設定になります。

| トラック     | T01 | T02 | T03 | T04 | T05 | T06 | T07 | T08 |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Assign   | Off | B   | Off | A   | Off | A   | Off | B   |
| Status   | INT | INT | INT | INT | INT | INT | INT | Off |
| MIDI Ch. | 01  | 03  | 01  | 02  | 01  | 01  | 01  | 01  |

以上で修正が終了しました。フロント・パネルの TIMBRE/TRACK LED が点灯した状態でファンクション01-16ボタンを押してMIDIチャンネルが01のトラックを選びます。レコーディング・トラックにトラック1からトラック8を選択してマルチトラック・レコーディングしてください。

## Copy Prog (Copy from Program)

指定したプログラムの設定を現在選ばれているソングのトラックにコピーします。

Combinationモードの“Copy Prog”と同様の機能です。(☞参照: p.27 「Copy Prog (Copy from Program)」)

Combinationモードと異なる点は、コピー先のトラックの“MIDI Ch.”が“With Arp?”の設定に関わらず、ソングのトラックに設定されているチャンネルに保たれます。

## External Setup

microSTATIONのエクスターナル・コントロールは、EXTERNALボタンを押したときに、ノブ1～4の操作でMIDIチャンネルとMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信して外部MIDI機器をコントロールします。

### Setup Select [000...127: name]

エクスターナル・コントロールで使用されるセットアップを選択します。合計128のセットアップの中から選択します。

工場出荷時には、プリロード・データがロードされています。例えば、KORG Legacy Collectionなどのソフト・シンセをコントロールするためのセットアップや、DAWソフトウェアをコントロールするためのセットアップが収録されています。(F参照: 「microSTATION External Setup (PDF)」)

エクスターナル・セットアップの各ノブの設定はGlobal/Media: MIDI-External Setupで行います。(F PG p.)

- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| 1 | [MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value] |
| 2 | [MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value] |
| 3 | [MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value] |
| 4 | [MIDI Ch/MIDI CC#: Knob value] |

選択しているエクスターナル・セットアップのノブ1～4の設定を表示します。左からMIDIチャンネル/MIDIコントロール・チェンジ/現在のノブ値が表示されます。ノブの値はエディットが可能です。

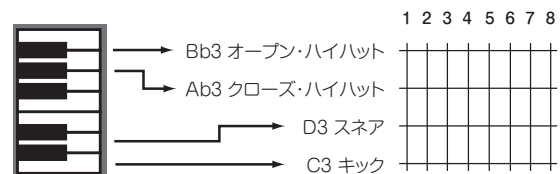
## Grid Seq (Grid Sequence)

シーケンサーの停止中に、GRID SEQボタンを押すとグリッド・シーケンス機能を使用できます。ファンクション01-16ボタンでグリッドをオン/オフしてドラム・パターン等を簡単に作成できます。シーケンサーをプレイバックすると、ファンクション01-16 LEDがシーケンサーに同期して点灯し、作成したドラム・パターン等を確認できます。

Note: プレイバック、レコーディング中はグリッドのオン/オフはできません。

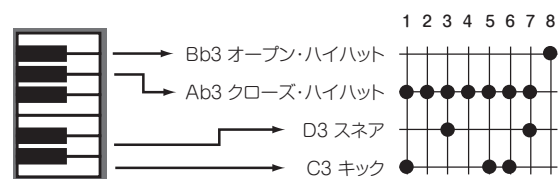
### グリッドとは?

8ビート1小節分をオフのグリッドで表現すると、以下のようになります。



- 8分音符を縦線で表現します。1小節分なので8本の縦線が入ります。
- 音色(ノートナンバー)を横線で表現します。ここでは、4本の横線が4つのドラム音に相当します。
- 縦線と横線の交わる点、+の部分をグリッドと呼びます。

発音させるグリッドをオン(●)することで、ドラム・パターンを作成します。



(☞操作方法は、オペレーション・ガイド p.38)

### グリッド・シーケンス機能のコンペアについて

グリッド・シーケンスがオフのときはコンペア操作が可能です。COMPAREボタンを押してコンペアをオンにすると(LED点灯)、グリッド・シーケンスをオンにする直前の状態に戻ります。グリッド・シーケンス・オン時はCOMPAREボタンは無効になり、コンペアの操作はできません。

例えば以下ようになります。

- グリッド・シーケンスがオフの状態。
- グリッド・シーケンスをオンにしてハイハットのパターンを作成します。
- グリッド・シーケンスをオフにします。
- COMPAREボタンを押してコンペアをオン(LED点灯)にします。  
手順1の状態に戻ります。
- COMPAREボタンを押してコンペアをオフ(LED消灯)にします。  
手順2後のハイハットのパターンが作成された状態になります。
- グリッド・シーケンスをオンにしてスネアのパターンを作成します。
- グリッド・シーケンスをオフにします。
- コンペアをオン(LED点灯)にします。

手順2後のハイハットのパターンが作成された状態に戻ります。

- コンペアをオフ(LED消灯)にします。  
手順6後のスネアのパターンが作成された状態になります。

## Grid Sequence Parameters

GRID SEQ ボタンを押してグリッド・シーケンスをオンにすると、GRID SEQ グループのページが表示されます。上段には、グリッドの対象となるキー名(グリッド・キー)とループ範囲が表示されます。

```
GRID[C#4]001-002
√LpEnd:002 Q:♪ >
```

### グリッド・キー: [C#4]

[C#4]: ループ範囲にノート・イベントがある場合は、[ ]で表示されます。

(C#4): ループ範囲にノート・イベントがない場合は、( )で表示されます。

KEY ボタンを押しながら、鍵盤を弾くことで、グリッド・キーを選択することができます。

### ループ範囲: 001-002

ループ範囲を表示します。グリッド・シーケンス・オン時はここでの設定に従い、全てのトラックは繰り返し再生します。左の数字がループ・スタート小節、右の数字がループ・エンド小節を示します。

ディスプレイの下段には、グリッド・シーケンスの設定パラメーターが表示されます。

## Loop End, Quantize

### LpEnd (Loop End) [001...999]

ループする最後の小節を設定します。

グリッドの数は最大64グリッドと制限があります。このため、設定できる範囲は、ループ・スタート小節、“Q (Quantize)”、“TS (Time Signature)”の設定により制限されます。

- ループ・スタートM001、“TS”: 4/4、“Q”: 8th にすると、1~8小節の最大8小節まで設定できます。
- ループ・スタートM016、“TS”: 4/4、“Q”: 8th にすると、16~24小節の最大8小節まで設定できます。
- ループ・スタートM001、“TS”: 4/4、“Q”: 16th にすると、1~4小節の最大4小節まで設定できます。

Note: ループ・スタートは、ループ・オン、グリッド・シーケンスオフ時のSEQ: PLAY-LOOP-PまたはSEQ: REC-LOOP-Rでのループ・スタート設定が自動的に設定されます。設定を変更するときは、ループをオン、グリッド・シーケンスをオフにして、PLAYまたはRECグループで行います。(p.31、p.34)

Note: “TS”の設定は、グリッド・シーケンスオフ時のPLAYまたはRECグループの設定が使用されます。設定を変更するときはPLAYまたはRECグループで行います。(p.35)

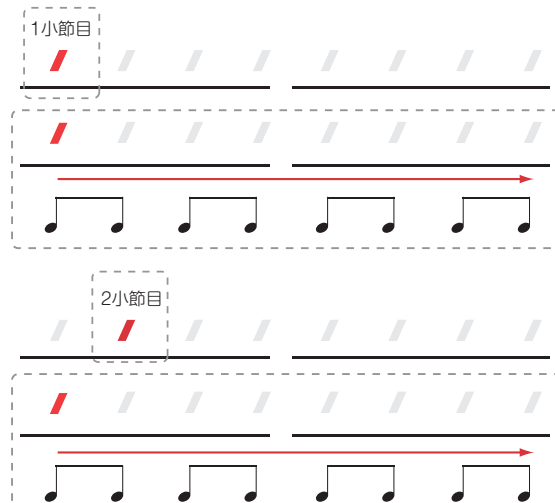
### Q (Quantize)

#### [32th-tri, 32th, 16th-tri, 16th, 8th-tri, 8th, 4th]

グリッドの音符を設定します。この設定は、PLAYとRECグループでのクオンタイズの設定にリンクします。(Hi以外の設定)

Note: “LpEnd”または“Q”の設定を変更すると、変更した設定に従って、入力が可能になったグリッドのLEDが一瞬点灯します。

例: Loop: 001-002 (2小節)、TS: 4/4、Q: 8th

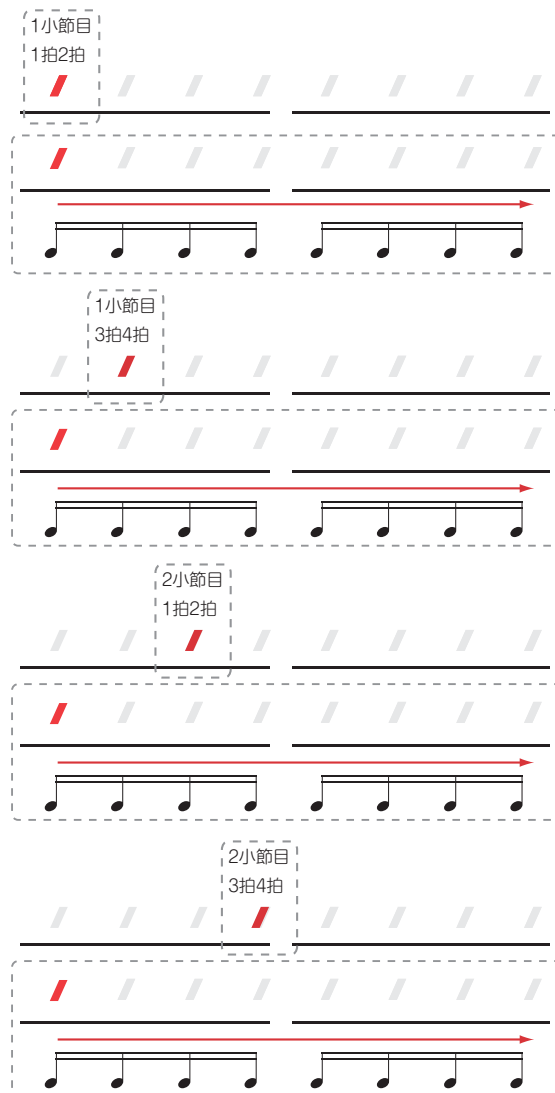


ファンクションLED下段(09-16)は、グリッド(音符)を表します。

ファンクションLED上段(01-08)は、ロケーションを表します。この例では小節を表しますが、設定によって、表すロケーションは異なります。

ファンクション01-08ボタンを押すと、その小節(ロケーション)で入力可能なグリッドに対応したLEDが一瞬点灯します。

例: Loop: 001-002 (2小節)、TS: 4/4、Q: 16th





## Tempo, Tempo Mode

```
GRID[C#4]001-002
◊Tempo:120.00 :Manu>
```

### Tempo [040.00...300.00, EXT]

ソングのテンポを設定します。プレイバック時にファンクション 09-16 LED の点灯スピードも変わります。(☞ 参照:p.31 「Tempo」)

### Tempo Mode [Auto, Manu]

ソングに適用するテンポ設定を指定します。

(☞ 参照:p.31 「Tempo Mode」)

## Initial Velocity

```
GRID[C#4]001-002
◊Init Vel :100 >
```

### Init Vel (Initial Velocity) [001...127]

グリッドのベロシティの初期値を設定します。グリッドをオンしたときに、この値が入力されます。

Note: KEY ボタンを押しながら鍵盤を弾くと、グリッド・キーを選択できます。また、“Vel” が As Played のとき、鍵盤を弾いたときのベロシティ値が “Init Vel” の値として自動的にセットされます。(☞ 参照:p.53 「Vel (Velocity Mode)」)

Note: グリッド・オン後に、この設定を変更しても、入力したグリッドには影響ありません。新しい設定値でグリッド入力するときは、一旦グリッドをオフしてから、再びオンにします。また、グリッドのベロシティ値は、グリッド・オン後も Grid Edit ページでエディットできます。(☞ 参照:p.53 「Grid Edit」)

## Initial Duration

```
GRID[C#4]001-002
◊Init Dur :100%>
```

### Init Dur (Initial Duration) [1%...100%]

グリッドのデュレーション(音の持続時間)の初期値を設定します。グリッドをオンしたときに、この値が入力されます。

通常、ドラム・プログラムの場合は、デュレーションの値で発音は変化しませんので、設定の必要はありません。ベース等のフレーズをグリッドで作成する場合に有効になります。

Note: グリッド・オン後に、この設定を変更しても、入力したグリッドには影響ありません。新しい設定値でグリッド入力するときは、一旦グリッドをオフしてから、再びオンにします。グリッドのデュレーションの値は、グリッド入力後も Grid Edit ページでエディットできます。(☞ 参照:p.53 「Grid Edit」)

## Grid Key Select

```
GRID[C#4]001-002
◊KeySelect:C#4 >
```

### Key Select

[C-1 ... G9]

グリッド・キーを選択します。通常、グリッド・キーは、KEY ボタンを押しながら鍵盤を弾くことで選択しますが、ここでも任意のキーを選択することが可能です。

ここでの設定は、ディスプレイ上段のグリッド・キー表示 ( ) [ ] に相互にリンクします。

## Velocity Mode

```
GRID[C#4]001-002
◊Vel :as Played>
```

### Vel (Velocity Mode)

[As Played, Fixed]

**As Played:** KEY ボタンを押しながら鍵盤を弾いてグリッド・キーを選択したときに、鍵盤を弾いたときのベロシティ値が “Init Vel” に自動的に設定されます。鍵盤を弾いて音を確認しながら、グリッドに入力する場合に便利な機能です。通常は As Played に設定します。

**Fixed:** KEY ボタンを押しながら鍵盤を弾いてグリッド・キーを選択しても “Init Vel” の値は変更されません。

Note: グリッド・シーケンス・オン時に、REC ボタン、START ボタンの順に押してリアルタイム・レコーディングすることができます。通常の鍵盤演奏をグリッド・シーケンスによるフレーズに追加することが可能です。この場合も、ここでの設定が有効となります。As Played のときは鍵盤のベロシティ値、Fixed のときは “Init Vel” のベロシティ値でレコーディングされます。

## Grid Edit

```
GRID[C#4]001-002
◊Grid Edit >
```

```
<[C#4]Vel/Dur
◊1-1 :100/:080%>
```

```
<[C#4]Vel/Dur
◊1-2 :100/:080%>
```

### Grid Select

[1-1 ... 8-8]

グリッド・ナンバーを選択します。

左の数字は、上段のファンクション 01-08 ボタンと LED に対応します。

右の数字は、下段のファンクション 09-16 ボタンと LED に対応します。

選択できるグリッド・ナンバーは、ループ小節数、“Q (Quantize)”、“TS (Time Signature)” の設定によって制限されます。

Note: KEY ボタンを押しながら鍵盤を弾いて、エディットするグリッド・キーを指定することができます。



例: Loop: 001-002 (2小節)、TS: 4/4、Q: 8th

この例では、次のナンバーが対応します。

- 1小節目: 1-1、1-2、1-3、1-4、1-5、1-6、1-7、1-8
- 2小節目: 2-1、2-2、2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8

例: Loop: 001-002 (2小節)、TS: 4/4、Q: 16th

この例では、次のナンバーが対応します。

- 1小節目1拍2拍: 1-1、1-2、1-3、1-4、1-5、1-6、1-7、1-8
- 1小節目3拍4拍: 2-1、2-2、2-3、2-4、2-5、2-6、2-7、2-8
- 2小節目1拍2拍: 3-1、3-2、3-3、3-4、3-5、3-6、3-7、3-8
- 2小節目3拍4拍: 4-1、4-2、4-3、4-4、4-5、4-6、4-7、4-8

**Vel (Velocity) [---, 001...127, \*\*\*]**

---: グリッド・オフの状態を示します。グリッド・オンの001~127値を---にすることで、グリッド・オフにすることもできます。

001...127: グリッド・オンのベロシティ値を示します。“Init Vel”の値によって同じベロシティ値で入力されたハイハットの音を、任意に変更することでパターンに変化をつけることなどが可能です。

\*\*\*: グリッドとグリッドの間に複数ノート・イベントがある状態を示します。例えば、“Q”を16thにして作成したパターンに対して、“Q”を8thに変更した場合、1つのグリッドの範囲に2つのノート・イベントが存在する場合があります。

また、リアルタイム・レコーディングしたトラックに対して、グリッド・シーケンスをオンすると、ノート・イベントはグリッドに変換されます。この場合も、1つのグリッドの範囲に2つ以上のノート・イベントが存在する場合があります。

このような場合、\*\*\*と表示して、2つ以上のノート・イベントが存在することを示します。このとき、\*\*\*を001~127に変更すると、2つ以上のノート・イベントは消去され、新たにグリッド・オンすることになります。2つ以上のノート・イベントは、1つのノート・イベントになります。

**Dur (Duration) [---, 001%...999%, Tie, \*\*\*]**

---: グリッド・オフの状態を示します。

001% ... 999%: グリッドがオンのデューレーション値を示します。小節を超えない範囲で変更が可能です。

Tie: リアルタイム・レコーディングしたトラックに対して、グリッド・シーケンスをオンすると、ノート・イベントはグリッドに変換されます。このとき、タイ・イベントはタイ・グリッドとして表示されます。タイ・グリッドのデューレーション値は変更することはできません。

## Sequencerモードで対応するエクスクルーシブ・イベント

システム・エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバックが可能です。

- 外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージ
- Sequencerモードでのパラメーター・チェンジ (下表参照)
- フット・ペダル、リアルタイム・コントロール・ノブ等にアサインされたMaster Volumeのユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ

### リアルタイム・レコーディングでレコーディング対象となるエクスクルーシブ・メッセージ

以下が対象となるエクスクルーシブ・メッセージです。

### Sequencerモードでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーター・チェンジ

| フロント・パネル/ページ  | パラメーター                                |  |
|---------------|---------------------------------------|--|
| フロント・パネル      | ARP                                   | ON/OFFボタン、LATCHボタン、ARP GATEノブ、ARP VELOCITYノブ、ARP SWINGノブ、TEMPOノブ       |
|               | REALTIME CONTROLS                     | SELECTボタン、EXTERNALボタン  |
| Track Param   | EDIT-Tracks                           | Program Select, Volume, Pan, PLAY/MUTE                                 |
|               |                                       | OSC Mode, Portamento   |
|               |                                       | Transpose, Detune, Bend Range  |
|               |                                       | DKit Patch IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5, Bus, Send1, Send2, FxCtrl Bus |
|               |                                       | ARP Assign   |
| Knob Assign   | Realtime Control Bモードのノブにアサインしたパラメーター |  |
| ARP           | ARP-A Setup                           | すべてのパラメーター   |
|               | ARP-B Setup                           | すべてのパラメーター   |
| IFX1          | エフェクトのすべてのパラメーター                      |  |
| IFX2          | エフェクトのすべてのパラメーター                      |  |
| IFX3          | エフェクトのすべてのパラメーター                      |  |
| IFX4          | エフェクトのすべてのパラメーター                      |  |
| IFX5          | エフェクトのすべてのパラメーター                      |  |
| MFx1          | エフェクトのすべてのパラメーター                      |  |
| MFx2          | エフェクトのすべてのパラメーター                      |  |
| TFx           | エフェクトのすべてのパラメーター                      |  |
| Master Volume | Master Vol                            |  |

- 一度にレコーディングできるエクスクルーシブ・メッセージのサイズは最大約320キロバイトです。このサイズは同一小節内にほかのイベントが存在すると、その分減少します。
- 外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージとエディット時のパラメーター・チェンジを同時にレコーディングすることはできません。
- Global/Media: MIDI - SEQ MIDI Out "Param"の設定により、レコーディングされるイベントがコントロールされます。CCではコントロール・チェンジ・メッセージのみがレコーディングされます。SysExではパラメーター・チェンジ、エクスクルーシブ・メッセージのみがレコーディングされます。(☞ 62ページ「Param (Parameter MIDI Out)」)
- ソング・コマンド実行によるパラメーターのエディットは、リアルタイム・レコーディングの対象になりません。

### 内部パラメーター・チェンジをレコーディングする

内部パラメーター・チェンジのレコーディング方法を説明します。例として、トラック1にレコーディングしたフレーズにインサート・エフェクト1 (IFX1) をかけ、空きトラックへ、エフェクトを変更するなどのパラメーター・チェンジをレコーディングします。

Note: システム・エクスクルーシブ・メッセージをレコーディングするには、Global/Media: MIDI - MIDI Filterの"SysEx"をOnにする必要があります。Global/Mediaモードに移りOnになっていることを確認してください。

- MIDIトラック1に任意のプログラムを選び、インサート・エフェクト1に送ってください。そして、16小節程度のフレーズをレコーディングします。
  - トラック1の"Program Select" (☞ p.36)で任意のプログラムを選びます。
  - トラック1の"Bus" (☞ p.37)をIFX1に設定してインサート・エフェクト1へルーティングします。そしてインサート・エフェクト1に任意のエフェクトを選びます(☞ p.37)。
  - フロント・パネルのTIMBRE/TRACK LEDが点灯した状態でファンクション01-16ボタンを押してトラック1を選び、REC、START/STOPの順でボタンを押して、16小節程度のフレーズをレコーディングします。
- 01-16ボタンでトラック9を選び、パラメーター・チェンジをレコーディングします。
 

Note: ここでは空きトラックを選んでください。データが記録されているMIDIトラックにレコーディングする場合は、"M (Recording Mode)" (☞ p.34)で、OVD (Overdub)を選び、レコーディングします。

・01-16ボタンでトラック9を選び、REC、START/STOPの順でボタンを押して、レコーディングを開始します。

・レコーディング中に、適当なタイミングでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターを変更します。インサート・エフェクト1に他のエフェクトを選び、エフェクト・パラメーターの値を変えたり、トーン・パラメーター(☞p.39)の値を変更してトラックの音色をリアルタイムに変更します。

Note: リアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターについては、55ページ「Sequencerモードでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーター・チェンジ」を参照してください。

### 3. レコーディングを終了します。

Note: エクスクルーシブ・メッセージは、常に01-16ボタンで選択したカレント・トラックにレコーディングされます。ここではMIDIトラック9(MIDI Track09)にレコーディングされます。

### 4. トーン・パラメーターなど、リアルタイムで変更したパラメーターのページを表示させて、プレイバックすると、レコーディングされた設定が再現できます。

## 本機のソング・データとその互換性

メディアから、本機のシーケンサーにロードして再生できるソング・データには、次の2種類があります。

### 本機専用フォーマットでセーブされているソング・データ

このデータは本機専用です。

本機独自の細かな設定による演奏が忠実に再現できますので、本機で再生することを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをお勧めします。

### スタンダードMIDIファイル

本機専用フォーマットのように本機での演奏を忠実に再現できませんが(普通の演奏には問題ありません)、SMF対応の他機種と互換性が持てます。

ソング・データ等のロード/セーブは、Global/Mediaモードで行ないます。

エクスクルーシブ・イベントを含んだデータにも対応していません。

XG、GSデータ等の外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージやトラック・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジ(☞参照: 「内部パラメーター・チェンジをレコーディングする」)を、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。



レコーディングしたGM、XG、GSのエクスクルーシブ・メッセージは、プレイバック時に本機では再現されません。

レコーディングされたデータは、エクスクルーシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にメディアへのセーブやロードが可能です。またエクスクルーシブ・メッセージは、SMF(スタンダードMIDIファイル)のロードやセーブ(“Load SMF”、“Save to SMF”)にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクルーシブ・イベントをSMFとして保存したり、SMFに含まれるエクスクルーシブ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

# Global/Mediaモード

Global/Mediaモードでは、microSTATION本体に関する設定など、おもに以下の設定を行います。

- ・ マスター・チューニング、トランスポーズなどの全体のチューニングに関する設定やペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブの設定。
- ・ エフェクトやアルペジエーターのオン / オフ、メモリー・プロテクトの設定。
- ・ グローバルMIDIチャンネル、MIDIフィルターなどMIDIに関する設定やエクスターナル・セットアップの設定。
- ・ リア・パネルに接続したペダルなどへの機能のアサイン。
- ・ 本体に挿入した SD カードに、インターナル・メモリーの各種データをセーブ(保存)。
- ・ メディアからインターナル・メモリーへのデータのロード(読み込み)。
- ・ ファイルのリネーム、デリート、メディアのフォーマット。

Note: microSTATION本体とコンピューターを接続し、アプリケーション microSTATION エディターを使用すると、microSTATION本体で設定できるパラメーターに加え、ユーザー・スケール、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなどを設定できます。(☞p.186)

🔧 Global/Mediaモードで設定した内容を残しておく場合は、電源をオフする前に必ず保存してください。“Write Global”を実行します。(☞参照:p.66「Write Global」)

## Global/Mediaモードのページ構成

microSTATIONのGlobal/Mediaモードは、次ページに示すようなツリー構造になっています。ページの移動やパラメーターの選択、値の設定方法については、「microSTATIONオペレーション・ガイド」を参照してください。

## Basic

### MTune (Master Tune)

**[-50cents (427.47Hz)...+50cents (452.89Hz)]**

全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント)、±50セントの範囲で設定します。0のとき440Hz(A4の周波数)です。

🔧 ここでのA4はスケールがEqual Temperamentの場合です。他のスケールを選択したときは、A4=440Hzにならないことがあります。

### Transpose

**[-12...+00...+12]**

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

この設定は、“Convrt (Convert Position)” (☞p.61)で設定した位置(PreMIDIまたはPostMIDI)で適用されます。

microSTATIONが送信するMIDIナンバー

| -12                  | 0                    | +12                   |
|----------------------|----------------------|-----------------------|
| 24...84<br>(C1...C6) | 36...96<br>(C2...C7) | 48...108<br>(C3...C8) |

Note: microSTATIONから送信するノート・ナンバーの範囲は、“Convrt (Convert Position)”がPreMIDIのときは“Transpose”の設定によって異なります。

**MIDI** “Master Tune”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ファイン・チューニング・メッセー

ジ(F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)の受信によってコントロールできます。

“Transpose”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・コース・チューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)の受信によってコントロールできます。これらは、“Channel” (☞p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

また、Program、Combination、Sequencerの各モードでは、プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencerモード)ごとのチューニングとトランスポーズをMIDI RPNメッセージの受信でコントロールできます。チューニングは、MIDI RPNファイン・チューン・メッセージで“MTune”の値を基準として相対的にコントロールできます。

トランスポーズは、MIDI RPNコースチューン・メッセージで“Transpose”の値を基準として相対的にコントロールできます。

これらは、Programモードでは“Channel” (☞p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネル、その他のモードではティンバー、トラックごとのMIDIチャンネルでコントロールします。(“Transpose”、“Detune” ☞p.20、☞p.39)

## Vel Curve (Velocity Curve)

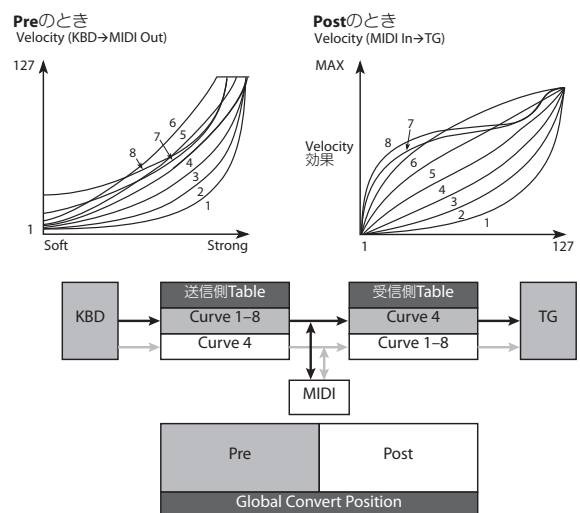
**[1...8]**

ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。“Convrt (Convert Position)” (☞p.61)の設定によって選択できるカーブが変化します。

“Convrt (Convert Position)”がPreMIDIのときは、鍵盤の直後でカーブを使用し、鍵盤演奏の強弱の効果が送信側のカーブ1~8(下図左)のように変化し、受信側はカーブ4(下図右)リニアに固定されます。

“Convrt (Convert Position)”がPostMIDIのときは、音源の直前でカーブを使用し、鍵盤演奏の強弱の効果が、送信側のカーブ4(下図左)に固定され、受信側のカーブ1~8(下図右)のように変化します。

本体をMIDI音源として使用するとき、音の明暗を全体的に調整したい場合は、“Convrt (Convert Position)”をPostMIDIに設定して、適切なペロシティ・カーブを選んでください。

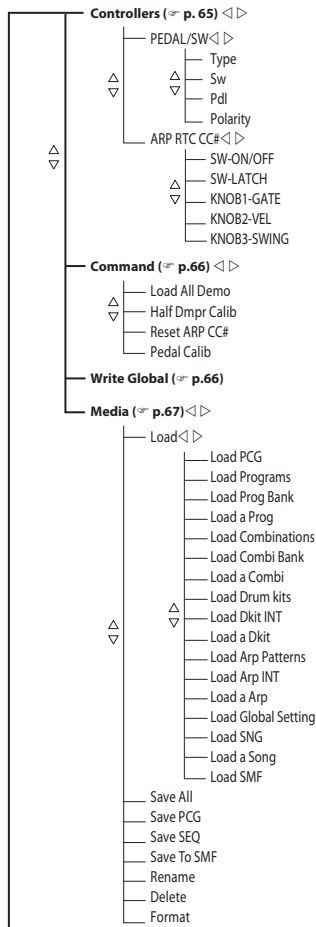
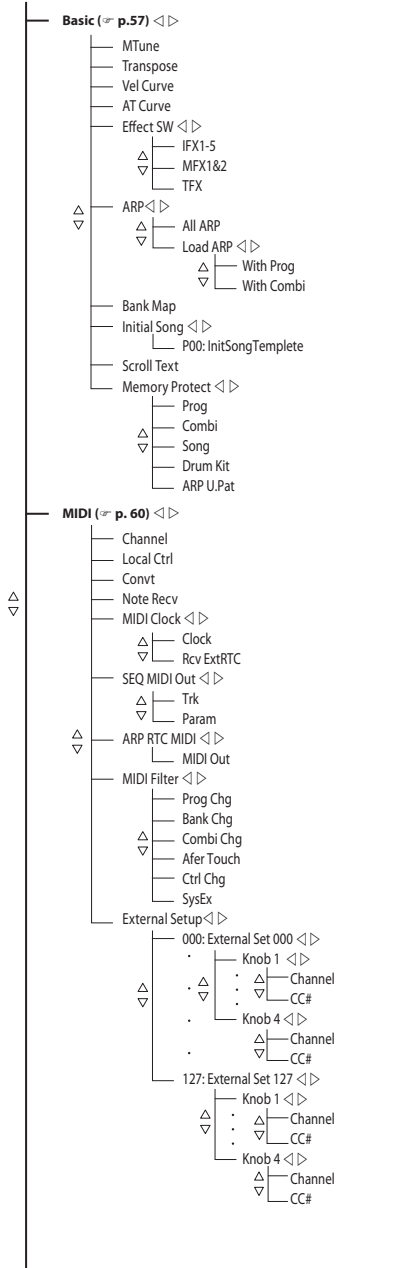


1, 2, 3: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。

4 (Normal): 標準的なカーブです。

5, 6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。

GLOBAL/MEDIA Mode ◀▶



7: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。

8: より一定の効果が得られるカーブです。

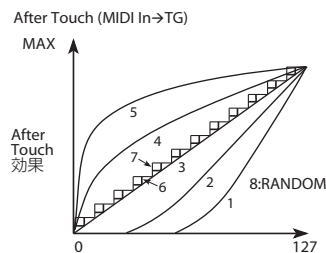
カーブにはそれぞれの特徴がありますので、自分の演奏スタイルに合わせて得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。

### AT Curve (Aftertouch Curve) [1...8]

“Convrt (Convert Position)”をPostMIDIに設定したときに、受信したアフタータッチの強弱による音量や音色が変化する場合を設定します。

▲ “Convrt (Convert Position)”がPreMIDIのときは、無効になります。

音源の直前でカーブを使用します。“After Touch Curve”では、受信したアフタータッチに対して使用するカーブを選択します。



1, 2: 強く押し込んだときに効果が得られるカーブです。

3 (Normal): 標準的なカーブです。

4, 5: あまり強く押し込まなくても効果が得られるカーブです。

6, 7: それぞれ24, 12段階で変化します。特に7のカーブは、12段階で変化するので、アフタータッチでピッチを変化させるときに、変化幅を1オクターブにしておくと、ピッチを半音単位で変化させることができます。

8: ランダムなカーブです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。ただし、0と127のときだけは、ランダムな値ではなく、それぞれ常に0と127が適用されます。

**MIDI** アフタータッチは、ここでの設定が本体内の音源の直前で適用されるので、MIDIの受信データには影響を与えませんが、送信データには影響しません。

## Effect SW

### IFX 1-5 [Off, On]

**On:** すべてのインサート・エフェクト(IFX 1~IFX5)がオフになります。

**Off:** Program、Combination、Sequencer各モードのIFXページの各インサート・エフェクトの“On/Off”の設定が有効になります。

### MFx1&2 [Off, On]

**On:** マスター・エフェクト1と2(MF1, 2)がオフになります。

**Off:** Program、Combination、Sequencer各モードのMF1ページの各マスター・エフェクトの“On/Off”の設定が有効になります。

### TFX [Off, On]

**On:** トータル・エフェクトがオフになります。

**Off:** Program、Combination、Sequencer各モードのTFXページのトータル・エフェクトの“On/Off”の設定が有効になります。

**MIDI** “IFX 1-5 Off”、“MF1&2 Off”、“TFX Off”を切り替えるとコントロール・チェンジ・メッセージCC#92(エフェクト・コントロール2)、CC#94(エフェクト・コントロール4)、CC#95(エフェクト・コントロール5)をそれぞれ送信します。オフのとき0、オンのとき127を送信します。

## ARP (Arpeggiator)

### All ARP [Off, On]

**On:** すべてのアルペジエーターがオフになります。アルペジエーターはARP ON/OFFがオンの場合も動作しません。

**Off:** アルペジエーターは、Program、Combination、Sequencer各モードのアルペジエーターの設定とARP ON/OFFボタンの設定に従って動作します。

### Load ARP:

### With Prog [Off, On]

**On:** プログラムを切り替えると、自動的にそのプログラムにメモリーされているアルペジエーターの設定に切り替わります。通常Onにします。

**Off:** プログラムを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。アルペジエーターからのフレーズを変えずに、プログラムの音色のみを切り替えていくようなときに設定します。

### With Combi [Off, On]

**On:** コンビネーションを切り替えると、自動的にそのコンビネーションにメモリーされているアルペジエーターの設定に切り替わります。通常Onにします。

**Off:** コンビネーションを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。アルペジエーターからのフレーズを変えずに、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに設定します。

## Bank Map

### Bank Map [KORG, GM(2)]

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト(CC#0: 上位バイト、CC#32: 下位バイト)に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。

ProgramバンクA~D、GM、g(1)~g(9)、g(d)、CombinationバンクA~Cに対して次の表に示すバンク・セレクトを受信(R)、送信(T)します。

| Bank        | Bank Map: KORG        | Map: GM(2)                      |
|-------------|-----------------------|---------------------------------|
| A           | 00. 00 R/T            | 63. 00 R/T                      |
| B           | 00. 01 R/T            | 63. 01 R/T                      |
| C           | 00. 02 R/T            | 63. 02 R/T                      |
| D           | 00. 03 R/T            | 63. 03 R/T                      |
| GM,         | 121. 00 R/T, 56. 00 R | 121. 00 R/T, 56. 00 R, 00. 00 R |
| g(1)...g(9) | 121. 01...09 R/T      | 121. 01...09 R/T                |
| g(d)        | 120. 00 R/T, 62. 00 R | 120. 00 R/T, 62. 00 R           |

## Initial Song

### Initial Song

[P00...P15, U00...U15: name, Initialized]

電源ON時、Sequencerモードのソングの初期設定としてロードするテンプレート・ソングを選択します。

P00...P15: プリロード・テンプレート・ソング(☞ VNL)

U00...U15: ユーザー・テンプレート・ソング

Initialized: 初期設定ソング

## Scroll Text

### ScrollText

[Off, On]

プログラム名、コンビネーション名、ソング名等の文字数が長くてディスプレイに表示しきれないときに、スクロールさせて表示します。

Off: スクロール・オフ(初期値)

On: スクロール・オン

## M.Protect (Memory Protect)

### Program

[Off, On]

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけます。

On: 本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ プログラムのライト
- ・ プリロード・プログラム・データのロード
- ・ メディアからのプログラム・データのロード
- ・ MIDIデータ・ダンプでのプログラム・データの受信

Off: 本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

### Combi

[Off, On]

本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトをかけます。

On: 本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ コンビネーションのライト
- ・ プリロード・コンビネーション・データのロード
- ・ メディアからのコンビネーション・データのロード
- ・ MIDIデータ・ダンプでのコンビネーション・データの受信

Off: 本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

### Song

[Off, On]

本体内のソング・メモリーにプロテクトをかけます。

ただし、電源をオフにすると、この設定とは関係なく、ソング・メモリー内のソング・データが消去します。

On: 本体内のソング・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ シーケンサーのレコーディング
- ・ プリロード・ソング・データのロード
- ・ メディアからのソング・データのロード
- ・ MIDIデータ・ダンプでのソング・データの受信

Off: 本体内のソング・メモリーに書き込みができます。

### Drum Kit

[Off, On]

本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトをかけます。

On: 本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ プリロード・ドラムキット・データのロード
- ・ メディアからのドラムキット・データのロード
- ・ MIDIデータ・ダンプでのドラムキット・データの受信

Off: 本体内のドラムキット・メモリーに書き込みができます。

### ARP U.Pat (Arpeggio User Pattern)

[Off, On]

本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトをかけます。

On: 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ プリロード・アルペジオ・パターン・データのロード
- ・ メディアからのユーザー・アルペジオ・パターン・データのロード
- ・ MIDIデータ・ダンプでのユーザー・アルペジオ・パターン・データの受信

Off: 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーに書き込みができます。

## MIDI

本機全体のMIDIに関する設定を行います。

### Channel (Global MIDI Channel)

[01...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、次の操作をするときに使用します。

- ・ Program (PROG PLAY)モード中に演奏情報を送受信するとき。
- ・ Combinationモード (COMBI PLAY)中にMIDIでコンビネーションを切り替えるとき。
- ・ 各モードでGchに設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするとき。
- ・ システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するとき。

### MIDI受信について

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネルでMIDIデータを受信します。

CombinationモードやSequencerモードでは、ティンバーごとやトラックごとに設定したMIDIチャンネルでMIDIデータを受信します。

Combinationモードのとき、グローバルMIDIチャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。(☞p.63)

IFX 1~5(CC#92)、MFX1&2(CC#94)、TFX(CC#95)をMIDIでオン/オフするときは、グローバルMIDIチャンネルで行います。

インサート・エフェクト通過後のパン、センド、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをコントロールするときは、Programモードではグローバル MIDI チャンネル、Combination、Sequencerモードではインサート・エフェクト1~5、マスター・エフェクト1と2、トータル・エフェクトそれぞれの“Ctrl Ch”で設定したチャンネルで行います。“Ctrl Ch”をGchに設定すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロールできます。



## 本体の鍵盤やコントローラーを操作したときのMIDI送信について

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。Combinationモードでは、グローバルMIDIチャンネルと“Status”をEXTまたはEX2に設定したティンバーのMIDIチャンネルで同時に送信します。

Sequencerモードでは、“Track Select”(p.31)で設定しているトラック(“Status”BTH,EXT,EX2)の設定チャンネルで送信します。

## EXTERNALモード

リアルタイム・コントロールEXTERNAL選択時は、ノブ1~4が、接続したコンピューターやMIDI機器のコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・セットアップ(p.64)で設定するMIDIチャンネル、MIDI CC#(コントロール・チェンジ)メッセージを送信します。

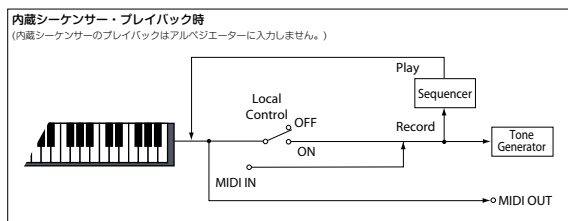
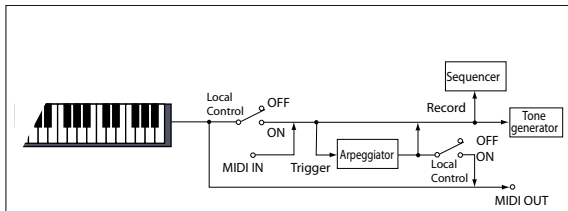
## Local Ctrl (Local Control) [Off, On]

**On:** microSTATIONのノブまたは鍵盤やジョイスティックなどを使って、microSTATIONの音源部をコントロールします。microSTATIONだけで演奏するときは、Onにします。

**Off:** microSTATIONのノブまたは鍵盤やジョイスティックなどと音源部が切り離されます。

そのため、本体の操作(鍵盤やジョイスティックを使った演奏や、シーケンサーを再生したときの演奏)では発音しません。

外部のシーケンサーからのエコーバックによって二重に音が鳴ってしまうときは、Offにします。



**MIDI** Local Control Off時、MIDIの送受信は通常に行われます。鍵盤を弾くとそのノート・データを送信し、また受信したノート・データで本体の音源が発音します。

Note: Local Control On時でも、内蔵シーケンサーをプレイさせたときのノートではアルペジエーターはトリガーしません。

## ConvT (Convert Position) [PreMIDI, PostMIDI]

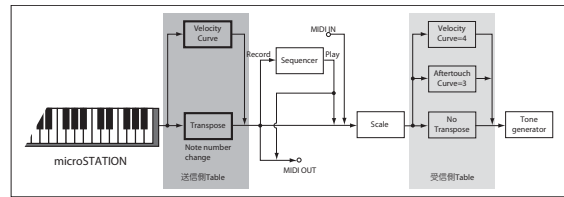
トランスポーズ、ベロシティ・カーブを適用する位置を設定します。この設定は、MIDIの送受信データや内蔵シーケンサーのレコーディング・データに影響を与えません。

鍵盤で本体の音源を発音させるときはこの設定に関係なく常にトランスポーズ、ベロシティ・カーブの影響を受けます。

**PreMIDI:** 鍵盤から出力するデータにベロシティ・カーブ、トランスポーズをかけます。

(ベロシティ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の鍵盤を弾いたときのMIDI OUTから送信するデータと内蔵シーケンサーへレコーディングするデータです。

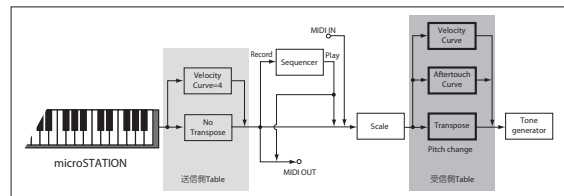
MIDI INから受信したMIDIデータや、内蔵シーケンサーの再生データは影響を受けません。



**PostMIDI:** 音源(Tone generator)へ入る前のデータにベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。

(ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、音源へ送られる、鍵盤を弾いたデータ、内蔵シーケンサーを再生したデータおよび、MIDI INからの受信データです。

本体の鍵盤を弾いたり、内蔵シーケンサーの再生時のMIDI OUTから送信するデータや、内蔵シーケンサーへレコーディングするデータは影響を受けません。



## Note Recv (Note Receive) [All, Even, Odd]

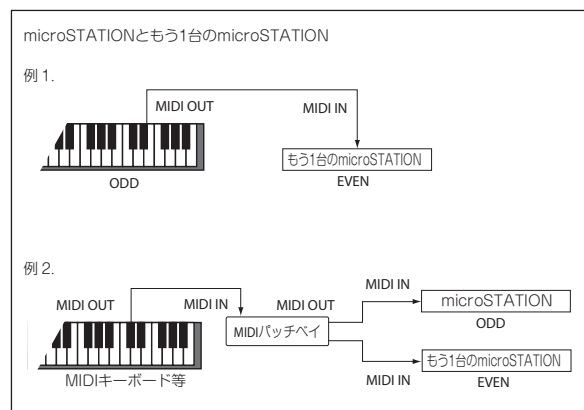
microSTATIONの鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう1台のmicroSTATIONを接続して、最大同時発音数を2倍にするときは、一方でEven、もう一方でOddを選び、双方が発音するように設定します。

**All:** すべてのノート・ナンバーで発音します。通常はAllにします。

**Even:** 偶数のノート・ナンバー(C, D, E, F#, G#, A#)で発音します。

**Odd:** 奇数のノート・ナンバー(C#, D#, F, G, A, B)で発音します。

**MIDI** 受信したMIDIデータには影響を与えません。



## MIDI Clock

### Clock (MIDI Clock Source)

[Internal, Ext.MIDI, Ext.USB, Auto]

外部MIDI機器(シーケンサー、リズム・マシーンなど)やコンピューターと、本機のアルペジエーターや内蔵シーケンサーを同期させるときに設定します。

**Internal:** 内部クロックでアルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。本機を単独で使用するときや、本機をマスター(コントロールする側)として外部MIDI機器を本機のMIDIクロックに同期させるときは、Internalにします。

**Ext.MIDI:** MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

**Ext.USB:** USB端子に接続したコンピューター(DAWアプリケーションなど)からのMIDIクロックに同期して、アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

**Auto:** 通常はInternalと同様な動作となります。MIDI IN端子またはUSB端子に接続された外部MIDIクロックを受信すると、自動的にExt.MIDIやExt.USBと同様な動作に切り替わります。

Note: 外部MIDIシーケンサーやコンピューターを接続している場合に、Autoに設定すると、外部機器がMIDIクロックを出力していないときは、自動的にInternalの動作に切り替わり、アルペジエーターを動作させたり、MIDI/Tempo Syncオンに設定した各種パラメーターを動作させることができます。

Note: MIDI INやUSB端子からMIDIクロック、スタート、コンティニュー・メッセージを受信して、500ms以内に新たなMIDIクロックを受信しなかったときや、あるいはMIDI INやUSB端子からMIDIクロック、スタート、コンティニュー・メッセージを受信しないで、本機のフロント・パネルでシーケンサーをスタートさせたときは、Internalの動作に切り替わります。

### Rcv ExtRTC

(Receive Ext.Realtime Command Clock) [Off, On]

**Off:** "Clock"がExt.MIDI、Ext.USBのとき、またはAutoで外部MIDIクロックを受信して動作しているときでも、MIDIのコモン・メッセージとリアルタイム・メッセージ(ソング・ポジション・ポインター、スタート、コンティニュー、ストップ)を受信しません。(ソング・セレクトは受信します。)

Note: 外部MIDIシーケンサーからの上記メッセージによって本機のソング設定が不必要にリセットしてしまう場合等に設定します。

**On:** 上記コモン・メッセージ(ソング・セレクトを含む)とリアルタイム・メッセージを受信します。



"Clock"がInternalの場合は設定できません。

## SEQ MIDI Out

### Trk (Track MIDI Out)

[for Master, for ExtSeq]

Sequencerモードでソングを切り替えたときのMIDI送信に関する動作を設定します。

**for Master:** 通常、Sequencerモードでは、本体の鍵盤演奏を、内蔵シーケンサーでレコーディングしたりプレイバックしたりします。このとき、EXTまたはBTHに設定したトラックでは、外部音源をコントロールします。本体でソングを切り替えた際に、EXTやBTHに設定したトラックで、プログラム・チェンジ等のMIDIメッセージ\*を出力して外部MIDI音源をセットアップできます。

**for ExtSeq (for External Sequencer):** 本体でソングを切り替えた際に、EXTまたはBTHに設定したトラックでもプログラム・チェンジ等のMIDIメッセージ\*を出力しません。外部MIDIシーケンサー・トラックでのエコーバックによって、同一MIDIチャンネルに設定したトラックのプログラム等の各種パラメーターの設定が上書きされることを防ぎます。Sequencerモードを外部シーケンサーのマルチ・ティンバー音源として使用するときを選択するとよいでしょう。

#### \* 対象パラメーター

- Program Select: CC#00 バンク・セレクト(LSB), CC#32 バンク・セレクト(MSB), プログラム・チェンジ
- Pan: CC#10 パン
- Volume: CC#7 ボリューム
- Portamento: CC#65 ポルタメント On/Off, CC#5 ポルタメント・タイム
- Send1/2: CC#93 センド1レベル, CC#91 センド2レベル
- (Post FX)Pan: CC#8 ポスト・インサートエフェクト・パン

### Param (Parameter MIDI Out)

[CC, SysEx]

Sequencerモードでパラメーターを変更したときに、コントロール・チェンジを送信するか、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信するかを設定します。

**CC (Control Change):** エディットしたパラメーターの情報はコントロール・チェンジで送信します。

**SysEx (SysEx-Param Change):** エディットしたパラメーターの情報はパラメーター・チェンジで送信します。

Note: それぞれ"Ctrl Chg"と"SysEx" (☞p.63)がOnに設定している必要があります。

#### \* 対象パラメーター

- Pan: CC#10 パン
- Volume: CC#7 ボリューム
- Send1/2: CC#93 センド1レベル, CC#91 センド2レベル

## ARP RTC MIDI

### MIDI Out [CC, SysEx]

ARP ON/OFF ボタン、ARP LATCH ボタンまたはリアルタイム・コントロールCモード時にノブ1~3を操作したときに出力するMIDIメッセージを設定します。

**CC (Control Change):** ARP ON/OFF ボタン、LATCH ボタン、ノブ1~3を操作すると、Global/Media: Controllers-ARP RTC CC# の“SW -ON/OFF”、“SW-LATCH”、“KNOB1-GATE”~“KNOB3-SWING”で設定したMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを出力します。

**SysEx (SysEx-Param Change):** ARP ON/OFF ボタン、LATCH ボタン、ノブ1~3を操作すると、ボタンと各ノブに割り当てられているパラメーター(アルペジエーターのオン/オフ、ラッチのオン/オフ、“Gate”、“Velocity”、“Swing”)のシステム・エクスクルーシブ・パラメーター・チェンジ・メッセージを送信します。

## MIDI Filter

### Prog Chg (Enable Program Change) [Off, On]

**On:** プログラム・チェンジを送受信します。

Programモード(PROG PLAY)では、グローバルMIDIチャンネル(☞p.60)と一致するチャンネルのプログラム・チェンジを受信するとプログラムが切り替わります。プログラムを切り替えるとグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Combinationモード(COMBI: PLAY)では、グローバルMIDIチャンネルに一致するチャンネルのプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーションが切り替わります。ただし、“Enable Combination Change”の設定によって切り替わらないようにすることができます。各ティンバーに設定されているMIDIチャンネル(☞p.20)に一致するチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのティンバーのプログラムが切り替わります。ただし、ティンバーに対するプログラム・チェンジは“Enable Program Change”(☞p.22)の設定に影響を受けます。

コンビネーションを切り替えると、グローバルMIDIチャンネルと“Status”(☞p.20)がEXTまたはEX2のティンバーで設定されているMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Sequencerモードでは、“Status”(☞p.38)がINTまたはBTHのトラックで設定されているMIDIチャンネルに一致するチャンネルのプログラム・チェンジを受信すると、そのトラックのプログラムが切り替わります。

ソングを選んだり、シーケンス・データをプレイすると、“Status”がBTH、EXTまたはEX2のトラックで設定されているMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。(☞参照: p.62 [Trk (Track MIDI Out)])

**Off:** プログラム・チェンジを送受信しません。

### Bank Chg (Enable Bank Change) [Off, On]

**On:** プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。“Prog Chg”がOnのときに有効です。

**Off:** バンク・セレクトを送受信しません。

内蔵シーケンサーにレコーディングするときは、この設定に関わらずバンク・セレクトがレコーディングされますが、再生時はこの設定に従います。

### Combi Chg (Enable Combination Change)

[Off, On]

**On:** COMBI PLAYにいるとき、グローバルMIDIチャンネルと一致するチャンネルでプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。“Prog Chg”がOnのときに有効です。

グローバルMIDIチャンネル以外のMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、ティンバーのMIDIチャンネルが一致する場合は、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

**Off:** ティンバーのMIDIチャンネル(☞p.20)とグローバルMIDIチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると、そのティンバーのプログラムが切り替わります。コンビネーションは切り替わりません。

ティンバーに対するプログラム・チェンジは“Enable Program Change”(☞p.22)の設定に影響を受けます。

### AfterTouch (Enable Aftertouch)

[Off, On]

**On:** MIDIアフタータッチを受信します。

**Off:** MIDIアフタータッチを受信しません。

アフタータッチがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、ここでの設定は反映されません(MIDIで送信します)。

本機の鍵盤の操作では、チャンネル・アフタータッチ、ポリ・アフタータッチを共に送信しません。アフタータッチはAMSとして対応しているので、アフタータッチを受信してコントロールできます。

### Ctrl Chg (Enable Control Change)

[Off, On]

**On:** コントロール・チェンジを送受信します。

**Off:** コントロール・チェンジを送受信しません。

コントロール・チェンジがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、ここでの設定は反映されません(MIDIで送信します)。

### SysEx (Enable System Exclusive)

[Off, On]

**On:** システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。

内蔵シーケンサーにパラメーター・チェンジ等のシステム・エクスクルーシブ・データをレコーディングするときはOnにします。また、コンピューターなどを接続し、本機をエディットしたり、双方でエディットするときにOnにします。

**Off:** システム・エクスクルーシブ・データを送受信しません。

## External Setup

リアルタイム・コントロールEXTERNALモード時に使用されるエクスターナル・セットアップを作成します。

このページで128種類までのエクスターナル・セットアップを作成することができます。例えばステージ上のMIDI機器数台をコントロールするためのセットアップや、KORG Legacy Collectionなどのソフト・シンセをコントロールするセットアップなど用途別に設定できます。

このエクスターナル・セットアップはプログラムとは独立したものです。microSTATIONのノブをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・セットアップを選ぶと、プログラムを変更したりCombinationモードやSequencerモードに切り替えたりしても、そのセットアップはそのまま変わりません。このため、外部MIDIコントロールに影響を与えずに別のmicroSTATIONのサウンドを選んだり、逆に、サウンドは変えずに外部MIDIコントロールを切り替えたりすることができます。

Note: セットアップを変更したら、“Write Global”を実行して、設定を保存してください。

セットアップ例については「microSTATION External Setup」(PDF)を参照してください。

## External Setup

エクスターナル・セットアップを設定します。

### Setup Select

**[000: External Set 000...127: External Set 127]**

エクスターナル・セットアップを選びます。

### Knob 1...4:

#### Channel **[Ch01...16, Glb]**

各ノブのMIDIチャンネルを設定します。必要なら、ノブごとに異なるチャンネルを設定できます。

Gch: Global/Mediaモードで設定したグローバルMIDIチャンネルで送信します。

#### CC# **[Off, 000...119]**

ノブで送信するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

### エクスターナル・セットアップを使用する

Note: 事前にmicroSTATIONからコンピューターのアプリケーションまたはMIDI機器にMIDIデータが送信できるように設定してください。

ここでは、Programモードでの操作を説明します。

1. PROGボタンを押してProgramモードに入ります。(LED点灯)
2. EXTERNALボタンを押して、リアルタイム・コントロールをExternalモードにします。
3. PROG EDIT: External Setupページを選びます。
4. “Setup Select”で使用するエクスターナル・セットアップを選びます。  
選択し終わったら、PROG PLAYに戻ります。
5. リアルタイム・コントロール・ノブ1~4を操作すると、割り当てられたMIDIチャンネルでMIDIコントロール・チェンジ(CC#)が送信されます。

ディスプレイに操作したノブの設定(MIDIチャンネルとMIDIコントロール・チェンジ)と送信している値が表示されます。


Note: microSTATIONの鍵盤やその他のコントローラーは各モードでの通常の動作をします。

6. Combinationモードに切り替えます。
7. 同様にリアルタイム・コントロール・ノブ1~4を操作します。設定を継続しながら、接続されたMIDI機器等をコントロールすることができます。

Programモードでプログラムを変更したりCombinationモードに切り替えたりしても、そのセット・アップはそのまま変わりません。そのため、外部MIDI機器へのコントロール設定を変えないで、別のmicroSTATIONのサウンドを選んだり、逆に、サウンドは変えずに外部MIDI機器へのコントロール設定を切り替えたりすることができます。

また、エクスターナル・セットアップは、各モードのExternal Setupページで選択することができます。

### エクスターナル・セットアップを設定する

 Global/Mediaモードでエディットした内容は、電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると保持されません。設定を保存するときは、“Write Global Setting”(または“Update Global Setting”)を実行してください。

1. GLB/MEDIAボタンを押して、Global/Mediaモードに入ります。
2. ▼▲ボタンでMIDIを選び、▶ボタンを押します。
3. ▼▲ボタンでExternal Setupを選び、▶ボタンを押します。エクスターナル・セットアップの選択ページ(000: External Set 000)が表示されます。
4. ▼▲ボタンを押してエディットしたいエクスターナル・セットアップを選び、▶ボタンを押します。  
ノブの選択画面が表示されます。
5. ▼▲ボタンを押してエディットしたいノブを選び、▶ボタンを押します。
6. ▶ボタンを押して“MIDI Channel”を選び、▼▲ボタンでノブが送信するMIDIチャンネルを設定します。
7. ◀ボタンを押して戻り、▼▲ボタンを押して“CC#”を表示します。
8. ▶ボタンを押して“CC#”を選び、ノブが送信するMIDIコントロール・チェンジを設定します。
9. ◀ボタンを押してノブの選択画面に戻り、他のノブについてもMIDIチャンネルとMIDIコントロール・チェンジを設定します。

# Controllers

## PEDAL/SW

### Type [Damper, Switch, Pedal]

DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したオプションを選択します。

**Damper:** ハーフ・ダンパー・ペダルを接続したときに選択します。

**Switch:** ペダル・スイッチを接続したときに選択します。

**Pedal:** ボリューム・ペダルを接続したときに選択します。

### Sw (Foot Switch function)

#### [List of Foot Switch Assign]

“Type”をSwitchにしたときに表示されます。DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したペダル・スイッチ(別売PS-1)でコントロールする機能を設定します。

(☞参照:p.295 [Foot Switch Assign List])

### Pdl (Foot Pedal function)

#### [List of Foot Pedal Assign]

“Type”をPedalにしたときに表示されます。DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したフット・ボリューム・ペダル(別売XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。(☞参照:p.296 [Foot Pedal Assign List])

### Polarity [-KORG, +]

DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したダンパー・ペダルまたはペダル・スイッチと同じ極性に設定します。

コルグ・ダンパー・ペダル(別売DS-1H)やコルグ・ペダル・スイッチ(別売PS-1)を接続するときは、これらの極性は-(↓)なので、ここを-KORGにします。また、極性が+(↑)のダンパー・ペダルやペダル・スイッチを接続するときは、ここを+にします(↓:オープン型、↑:クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルやペダル・スイッチを操作しても正確に動作しません。ダンパー・ペダルやペダル・スイッチを接続しないときは(-)にします。

### 接続したフット・スイッチによるプログラムの選択

DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したフット・スイッチでプログラムを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、プログラム・ナンバーが昇順または降順で1ずつ切り替わります。

パフォーマンス中などの手が離せないときに、フット・スイッチでプログラムを素早く切り替えると便利です。

フット・スイッチを使用してプログラムを切り替える方法は2通りあります。1つは、フット・スイッチにProgram Up/Dwnをアサインする方法です。もう1つは、フット・スイッチにValue Inc/Decをアサインする方法です。それぞれの方法は、下記のように使用状況に合わせて使い分けてください。

#### フット・スイッチにProgram Up/Dwnを割り当てる

フット・スイッチにProgram Up/Dwnをアサインすると、フット・スイッチで直接プログラム・チェンジをコントロールし、プログラム・アップやプログラム・ダウンを行うことができます。通常こちらを使用します。

1. リア・パネルのDAMPER/PEDAL/SW1端子に、フット・スイッチを接続します。  
別売のPS-1ペダル・スイッチをお使いください。
2. GLB/MEDIA ボタンを押して、Global/Media モードに入ります。
3. GLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SWの“Type”を

Switchにします。

4. “Sw”をProgram UpまたはProgram Dwnに設定します。  
Program Upにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ上のプログラム・ナンバーが選択できます。  
Program Dwnにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ下のプログラム・ナンバーが選択できます。
  5. “Polarity”を接続したペダルと同じ極性に設定します。  
別売のPS-1ペダル・スイッチを接続したときは、-KORGに設定します。  
これでフット・スイッチを踏むと、プログラムが1ずつ切り替わります。
  6. 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(☞参照:p.66 [Write Global])
  7. PROG ボタンを押してPROG: PLAYに入り、フット・スイッチを押すと、プログラムが切り替わります。
- Note: この設定はコンビネーションの選択にも同様に機能します。

## ARP RTC CC#

ARP ON/OFFボタン、ARP LATCHボタン、リアルタイム・コントロールCモード選択時のノブにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。これらのボタンやノブを操作すると、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージをMIDI OUT端子から出力します。

また、MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器から、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージを送信してアルペジエーターをコントロールすることができます。

### SW - ON/OFF [Off, 000...119]

ARP ON/OFF ボタンにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#14です。

### SW - LATCH [Off, 000...119]

ARP LATCH ボタンにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#31です。

### KNOB1 - GATE [Off, 000...119]

リアルタイム・コントロールCモード選択時のノブ1にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#22です。

### KNOB2 - VEL [Off, 000...119]

リアルタイム・コントロールCモード選択時のノブ2にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#23です。

### KNOB3 - SWING [Off, 000...119]

リアルタイム・コントロールCモード選択時のノブ3にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#24です。

## Command

### Load All Demo

本体にメモリーされているすべてのデモ・ソング・データをロードします。

- 🔧 ロードする前に“Memory Protect” (※p.60)で、ロードするデータをオフにしてください。オンのまま実行すると、「Memory Protected」が表示され、ロードできません。

### HalfDmpr Calib (Half Damper Calibration)

DAMPER/PEDAL/SW端子に接続したダンパー・ペダルのハーフ・ダンブ効果のかかり具合が適切でないときにハーフ・ダンブの感度を調整します。

- 🔧 ハーフ・ダンパー・ペダルは動作が微妙なため別売の DS - 1Hをご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、調整できないことがあります。

1. ハーフ・ダンパー・ペダルを DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続します。
2. コマンド“HalfDmpr Calib”を選び、▶ボタンを押して“Done?”を表示します。
3. ハーフ・ダンパー・ペダルを踏み込み、その後ペダルから足を離します。
4. ▶ボタンを押してペダルの調整を適用します。  
正しく調整できないときは、エラー・メッセージ“Can't Calibrate”が表示されます。もう一度、手順2から調整しなおしてください。

### Reset ARP CC#

GLOBAL: Controllers-ARP CC Assignの各コントローラーのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを自動設定します。

**To** [All Off, CC Default]

リセット方法を設定します。

**All Off:** すべてをOffにします。

**CC Default:** 各コントローラーに標準的なMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

各コントローラーの操作で外部MIDI機器をコントロールする場合には、CC Defaultにして実行します。また、各コントローラーには、任意のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てられますが、通常はCC Defaultでの設定で使用します。値は表を参照してください。

Reset ARP CC#初期設定

| コントローラー      | 初期設定  |
|--------------|-------|
| ARP ON/OFF   | CC#14 |
| ARP LATCH    | CC#31 |
| KNOB 1 GATE  | CC#22 |
| KNOB 2 VEL   | CC#23 |
| KNOB 3 SWING | CC#24 |

### Pedal Calib (Pedal Calibration)

DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したフットペダルの感度を調整します。フットペダルの感度は、工場出荷時に、標準的な感度に調整されています。お使いのフットペダルのかかり具合が適切でないときに感度を調整します。

- 🔧 フットペダルは、別売の EXP-2 フット・コントローラー、XVP-10エクスペッション/ボリュームをご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、調整できないことがあります。

1. フットペダルをDAMPER/PEDAL/SW 端子に接続します。
2. コマンド“Pedal Calib”を選び、▶ボタンを押して“Done?”を表示します。
3. フットペダルをゆっくりと一番奥まで踏み込み、次に一番手前に戻してください。(この操作を数回繰り返しても正しく処理されます)
4. ▶ボタンを押してペダルの調整を適用します。  
正しく調整できないときは、エラー・メッセージ“Can't Calibrate”が表示されます。もう一度、手順2から調整しなおしてください。

Note: 一度、調整するとその状態は、本体にメモリーされます。

## Write Global

Global/Mediaモードの設定を保存します。

- 🔧 Effect SWの設定は保存されません。



## Media

このモードは、本体に挿入したSDカードに、インターナル・メモリーの各種データをセーブ(保存)したり、メディアからインターナル・メモリーにデータをロード(読み込み)します。ファイルのデリート、フォーマットなども行います。

使用できるメディアは次のとおりです。

### SDカード

MS-DOS フォーマットの FAT16 および FAT32 に対応  
認識できる容量 : FAT32: 2TERA(2000G byte)まで。  
FAT16: 2G byteまで。

Note: SDHCメモリー・カードに対応します。

SDカードについてはOG p.60を参照してください。

### ファイル、ディレクトリについて

本機は、メディアのファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。

本機は、MS-DOSが認識する(MS-DOSコンピュータで読むことができる)ファイル、ディレクトリをDOSファイル、DOS

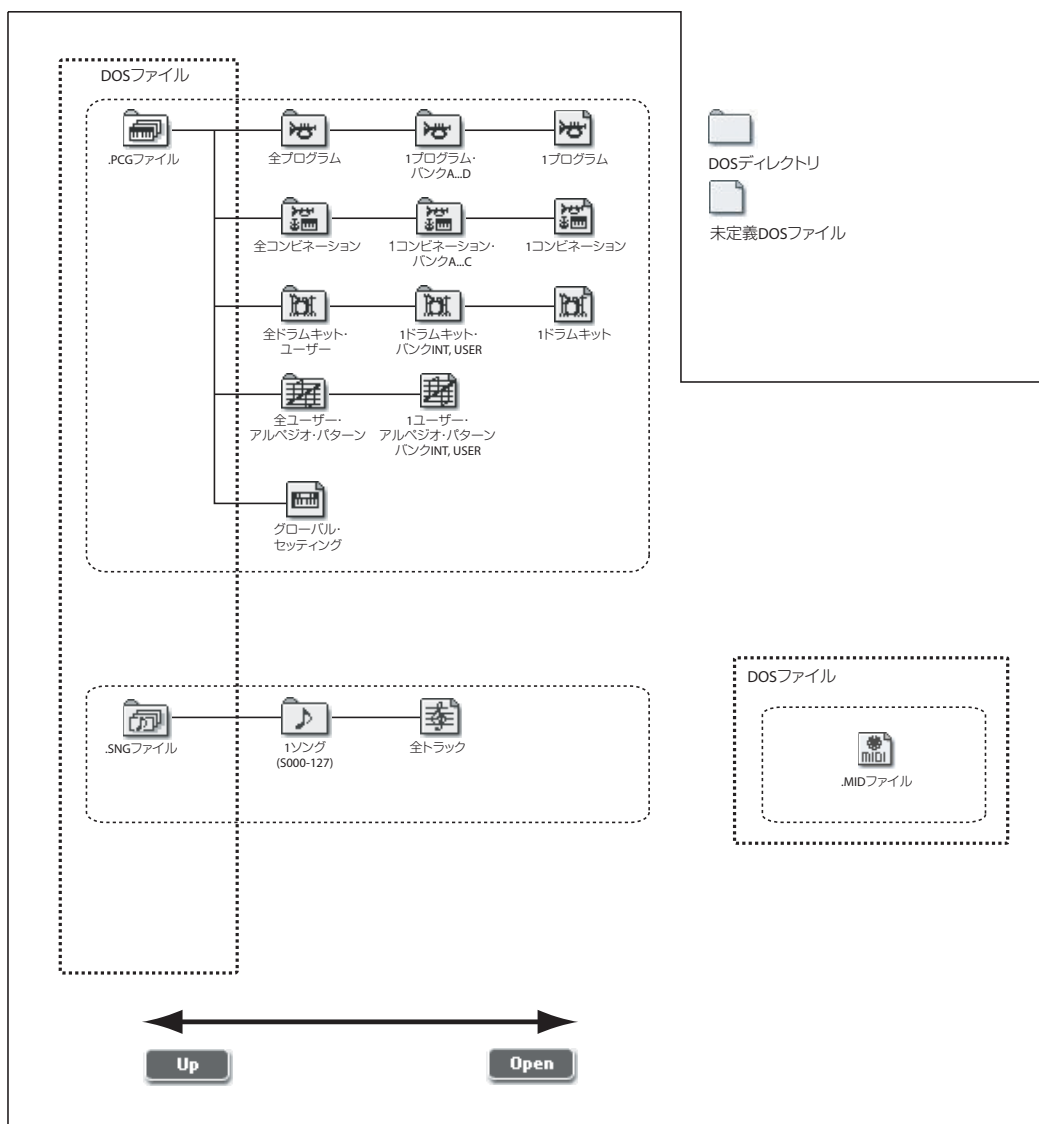
ディレクトリと呼びます。また、DOSファイルの種類を、DOSファイルにつけられた拡張子によって識別します。

下記以外の拡張子のつくDOSファイルがある場合、スタンダードMIDIファイル(SMF)として認識します。ただし、SMFフォーマットでないファイルはロードできません。

| 拡張子  | 種類   |
|------|--|
| .PCG | プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル設定、アルペジオ・パターン(本機専用フォーマット) |
| .SNG | ソング(本機専用フォーマット)                                      |
| .MID | スタンダードMIDIファイル(SMFフォーマット)                            |
| .EXL | MIDIエクスクルーシブ・データ                                     |

本機でメディアをフォーマットしたり、最初にセーブを行ったときには、ルート・ディレクトリにKORG/MICRO\_STというディレクトリが自動的に作成されます。セーブを行うと、そのディレクトリの下に、自動的に名前のついたファイルが作成されます。

またセーブ時には、そのデータの種類から、これらの拡張子が自動的につけられます。これをコンピューター等で変更した場合、再ロード時に未定義のファイルとみなし、スタンダードMIDIファイルとして扱われますので注意してください。



## Load

選択したファイルまたはディレクトリをインターナル・メモリーへロードします。

### Load PCG

.PCGファイル内のデータをロードします。

### All PCG

.PCGファイル内のすべてのデータをロードします。

### Load All Programs

.PCGファイル内のすべてのプログラム・データをロードします。

### Load All Bank A/Bank B/Bank C/Bank D

選択したバンク内のすべてのプログラム・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。

**To** [Bank A, B, C, D]

ロード先のバンクを選びます。

### Load a Program

選択した1プログラム・データを、ロード先に選んだプログラム・ナンバーにロードします。

Note: 選択したプログラムは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするプログラムを確認する際に便利です。

**To** [A000...D127: Name]

ロード先のバンクとプログラムを選びます。

### Load All Combinations

.PCGファイル内のすべてのコンビネーション・データをロードします。

### Load All Bank A/Bank B/Bank C

選択したバンク内のすべてのコンビネーション・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。

**To** [Bank A, B, C]

ロード先のバンクを選びます。

### Load a Combi

選択した1コンビネーション・データを、ロード先に選んだコンビネーション・ナンバーにロードします。

Note: 選択したコンビネーションは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするコンビネーションを確認する際に便利です。

**To** [A000...C127: Name]

ロード先のバンクとコンビネーションを選びます。

## Load All Drum Kits


.PCGファイル内のすべてのドラムキット・データをロードします。

### Load All INT/USER

選択したドラムキット・バンク内のすべてのドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・バンクにロードします。

**To** [INT, USER]

ロード先のバンクを選びます。

 選択したドラムキット・バンク(INT)のロード先を(USER)にして実行した場合、000~015がロードされます。また、(USER)のロード先に(INT)を選択すると000~015へロードされます。

### Load a Drum Kit

選択した1ドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ナンバーにロードします。

Note: 選択したドラムキットは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするドラムキットを確認する際に便利です。

**To** [00...47: Name]

ロード先のドラムキットを選びます。

## All Arp Patterns

.PCGファイル内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データをロードします。

### Load INT/USER

選択したユーザー・アルペジオ・パターン・バンク内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・バンクにロードします。

**To** [INT, USER]

ロード先のユーザー・アルペジオ・パターン・バンクを選びます。選択したユーザー・アルペジオ・パターン・バンクINTのロード先をUSERにして実行した場合、000~511のユーザー・アルペジオ・パターンがロードされます。また、USERのロード先にINTを選択すると000~511のユーザー・アルペジオ・パターンにロードされます。

### Load an Arp

選択した1ユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーにロードします。


Note: 選択したユーザー・アルペジオ・パターンは、ロード前でも鍵盤を弾くと動作します。ロードするユーザー・アルペジオ・パターンを確認する際に便利です。

**To** [000...639]

ロード先のユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。

## Load Global Setting

.PCGファイル内のグローバル設定データをロードします。Globalモードでのドラムキットとユーザー・アルペジオ・パターン以外のパラメーターが含まれます。

 メモリー・プロテクトとEffect SWの設定はロードされません。

## Load SNG

.SNGファイル内のデータをロードします。

### Load All SNG

.SNGファイル内のすべてのデータをロードします。

### Locate [Append, Clear]

.SNG内にあるソング・データのロード方法を指定します。

**Append:** すでにインターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる.SNGファイル内のソング・データは、つめてロードされます。インターナル・メモリー上にあるソング・データを消去せずに選択したメディアからソング・データを追加してロードする場合には選びます。

**Clear:** すでにインターナル・メモリー上に存在するソング・データをすべて消去して、ソング・データの配置をそのままロードします。電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときに選びます。

### Load a Song

選択した1ソング・データを、ロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。

**To** [S000...S127: Name]


ロード先のソングを選びます。


## Load SMF


選択したスタンダードMIDIファイルを、ロード先に選んだソングにロードします。また、SMFデータに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージをエクスクルーシブ・イベントとしてロードします。

**To** [S000...S127: Name]

ロード先のソングを選びます。

 GS/XGの音色配列やメッセージには対応していません。データの内容によっては正しく再生されない場合がありますが、“SysEx”をOnにすることによってデータの保持は可能です。

 未定義のファイルを選びロードを実行すると、スタンダードMIDIファイルとみなし、ロード先に指定したソングにロードします。ただし、ファイルの形式が適切でない場合は、無効となりエラー・メッセージが表示されます。


 ソングにロードされるプログラム・バンク、プログラム・ナンバーは、“Bank Map” (p.59)の設定に従います。“Bank Map”がKORGのときは、バンク・セレクト00. 00(MSB. LSB)に対してAバンクが選ばれます。“Bank Map”がGM (2)のときは、Gバンクが選ばれます。

## Save All

インターナル・メモリーの、すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル設定、ユーザー・アルペジオ・パターンを.PCGファイルとして、ソング・データを.SNGファイルとして、メディアにそれぞれセーブします。

セーブ実行時、ルート・ディレクトリに“KORG/MICRO\_ST”というディレクトリが自動的に作成されます。.PCGと.SNGの各ファイルは自動的に名前がつけられ、MICRO\_STフォルダ内に保存されます。

各ファイルに自動的につけられたファイル名前は、コマンド“Rename”で変更が可能です。

 “Medium Full”のダイアログが表示されるときは、必要のないファイルを削除して、メディアの容量を確保してからセーブを実行するか、別のメディアにセーブしてください。

## Save PCG

インターナル・メモリーの、すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル設定、ユーザー・アルペジオ・パターンを.PCGファイルとしてメディアのMICRO\_STフォルダ内にセーブします。

## Save SEQ

インターナル・メモリーのすべてのソングを.SNGファイルとしてメディアのMICRO\_STフォルダ内セーブします。

## Save To SMF (Save Song as Standard MIDI File)

インターナル・メモリーのソング・データを.MIDファイル(スタンダードMIDIファイル)としてメディアのMICRO\_STフォルダ内にセーブします。

ソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントをエクスクルーシブ・メッセージとしてセーブします。

ここでセーブしたソング・データ(MIDIトラック・データ)は、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。ただし、本機で再生するときは、ソングのデータを本機専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので“Save SEQ”でセーブすることをお勧めします。

**Song** [S000...S127: Name]  
セーブするソングを選択します。

**Format** [0, 1]

0 (Format 0): 16トラックのMIDIデータを1トラックにまとめてセーブします。

1 (Format 1): トラックごとにセーブします。

## Rename

選択したファイル、ディレクトリの名前を変更します。DOSファイルまたはDOSディレクトリを選んでおきのみ有効です。

---

## Delete

選択したファイルやディレクトリを削除します。DOSファイルまたはディレクトリを選んでいるときのみ有効です。

---

## Format

選択したメディアをQuick Formatでフォーマットします。フォーマットを実行すると、ボリューム・ラベル(メディアごとの名前)「NEW VOLUME」がメディアに付き、ルート・ディレクトリに「MICRO\_ST」フォルダが自動的に作成されます。

 フォーマット実行後、COMPARE ボタンを押しても元には戻りません。

**microSTATION**  
**フル・パラメーター編**





# Program モード

microSTATION 本体とコンピューターを接続し、アプリケーション microSTATION Editor/Plug-In Editor を使用すると、microSTATION のすべてのパラメーターをエディットすることが可能になります。

ここでは、microSTATION Editor/Plug-In Editor に表示されエディット可能なパラメーターについて説明します。パラメーターの選択や値の変更方法については、付属のディスクに収録されている「microSTATION Editor/Plug-In Editor ユーザー・ガイド」を参照してください。

## ページ構成

| パネル、ページ                        | おもな内容   |
|--------------------------------|---|
| Panel                          | プログラムの選択、テンポの調整(☞p.74)。<br>リアルタイム・コントロール、エクスターナル・コントロール(☞p.74)。<br>アルペジエーターのオン/オフ、ラッチのオン/オフ(☞p.74)。         |
| Quick                          | プログラムのクイック・パラメーターのエディット(☞p.76)。<br>オシレーター発音/ミュート、ソロ、音量の設定(☞p.78)。<br>ノブの機能設定(☞p.80)。<br>アルペジエーターの設定(☞p.80)。 |
| Basic                          | ボイス・アサイン・モードなどプログラムの基本設定(☞p.84)。<br>ノブの機能設定(☞p.86)。<br>アルペジエーターの設定(☞p.87)。                                  |
| OSC/Pitch                      | マルチサンプルの選択とピッチ(音程)設定(☞p.91)。  |
| Filter                         | フィルター1と2の(音色)設定(☞p.99)。   |
| Amp                            | アンプ1,2(音量)の設定(☞p.110)。  |
| LFO                            | LFO設定(☞p.116)。  |
| AMS MIX/<br>Common<br>KeyTrack | AMSミキサー設定(☞p.121)。<br>コモン・キーボード・トラックの設定(☞p.127)。  |
| IFX                            | オシレーター出力とマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定(☞p.129)。<br>インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定(☞p.131)。                               |
| MFX/TFX                        | マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定(☞p.138)。<br>トータル・エフェクト選択と設定(☞p.136)。  |

## Panel



microSTATION エディターのパネルでは、以下のことを行います。

- プログラムの選択、テンポの調整。
- リアルタイム・コントロールのモード切替と、各モードでのノブによるエディット。
- エクスターナル・コントロール・ノブによるコントロール。
- アルペジエーターのオン/オフ、アルペジエーターのラッチのオン/オフ。

## Mode Select, BROWSER, UTILITY

**Mode button** [PROG, COMBI, SEQ, GLOBAL]  
エディットしたいモードのボタンをクリックしてモードを選択します。

### BROWSER button

BROWSER ボタンをクリックすると、プログラムのサウンド・リストが表示されます。リストからプログラムを選び、OK ボタンをクリックするとプログラムがロードされます。

Note: リスト中のプログラムをクリックして選択し、鍵盤を弾くと選択したプログラムの音色を確認できます。

### UTILITY button

クリックして表示されるメニューからコマンドを選択します。ユーティリティはページごとに有効なコマンドです。選択するページによってユーティリティが異なります。また、エディットまたは作成したデータのコンピューターへのセーブ、ロード、システム・エクスクルーシブ・データのインポートを行います。

(☞参照:p.137 「UTILITY Command」)

## Display

**Program Select** [A000...D127: name]  
プログラム名の右に表示されているうえ▲/▼ボタンをクリックしてプログラムを選択します。

**♪(Tempo)** [040.00...300.00]  
テンポを表示します。テンポの設定は、PROG EDIT の“Tempo ♪ =”やリアルタイム・コントロールCモードを選択時のノブ4で行います。

設定したテンポにアルペジエーター、LFO、エフェクトが同期します。

## Realtime Controls

**Select button** [A, B, C]

リアルタイム・コントロールのモードを選択します。A、B、Cの各ボタンをクリックするとモードが切り替わります。

### Realtime Control Knob 1...4

リアルタイム・コントロールの各モードで設定されている機能をコントロールします。

**EXTERNAL button** [Off, On]

このボタンを押すと、エクスターナル・コントロールに切り替わり、ノブで外部MIDI機器やコンピューターのアプリケーションをコントロールできます。

## Arpeggiator

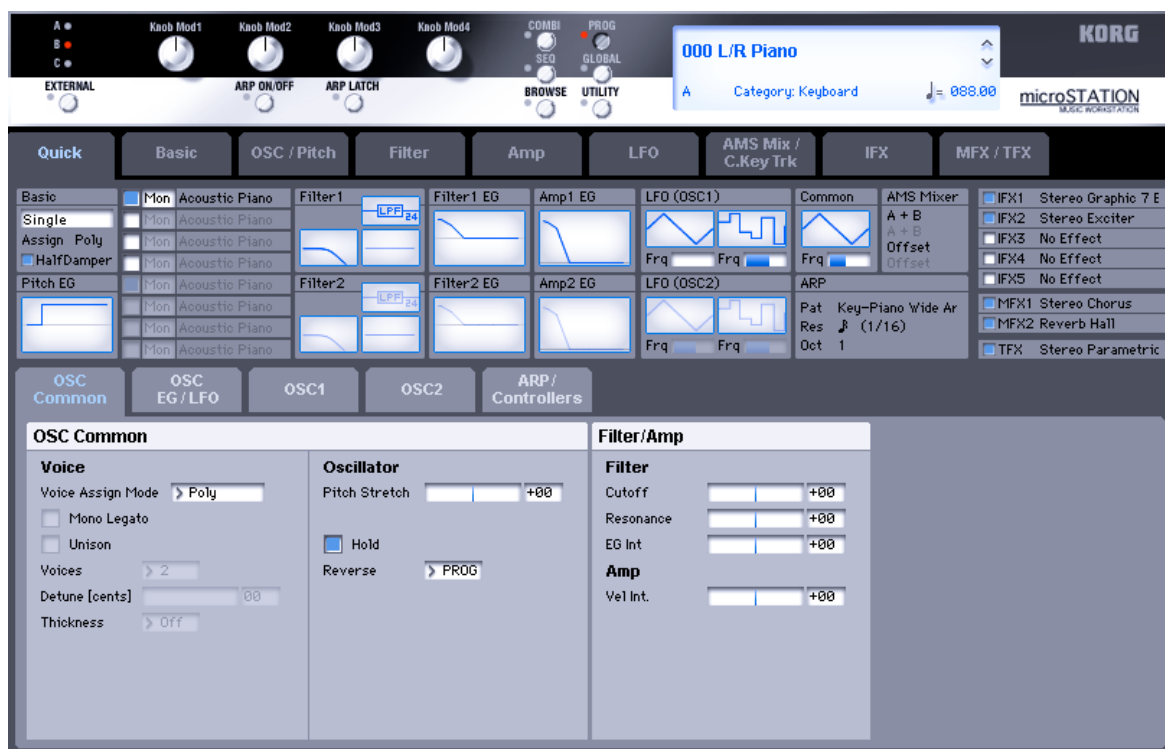
**ARP ON/OFF button** [Off, On]

アルペジエーターのオン/オフをコントロールします。

**ARP LATCH ON/OFF button** [Off, On]

アルペジエーターのラッチ機能のオン/オフをコントロールします。オンにすると、アルペジエーター動作中に鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏を続けます。

# Quick



Quickページでは、おもに以下のことを行います。

- プログラムのクイック・パラメーターをエディットする。
- オシレーターの発音/ミュート、ソロ、音量レベルを調整する。
- オーディション・リフ、ノブのアサイン、アルペジエーターを設定する。

**MIDI** PROG PLAYでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル“Channel” (p.60)で送受信します。

# Over View



Over View(オーバー・ビュー)では、プログラムを構成する主なパラメーターの設定状態が表示されます。

表示されているフィルターやEGなどのグラフィック、アルペジエーターの設定やエフェクト設定をクリックすると、そのパラメーターのページへジャンプします。

---

## OSC Common

---

### OSC Common

#### Voice

オシレーター1と2の発音をまとめて設定します。

|                                       |                        |
|---------------------------------------|------------------------|
| <b>Voice Mode (Voice Assign Mode)</b> | <b>[Poly, Mono]</b>    |
| <b>MonoLegato</b>                     | <b>[Off, On]</b>       |
| <b>Unison</b>                         | <b>[On, Off]</b>       |
| <b>NumOfVoices (Number of Voices)</b> | <b>[2...6]</b>         |
| <b>Detune</b>                         | <b>[00...99 cents]</b> |
| <b>Thickness</b>                      | <b>[Off, 01...09]</b>  |

(参照:p.3 [OSC Common])

#### Oscillator

オシレーター1と2のトランスポーズ、ホールド、リバースをまとめて設定します。

|                  |                              |
|------------------|------------------------------|
| <b>Transpose</b> | <b>[-12...0...+12 (Rel)]</b> |
| <b>Hold</b>      | <b>[Off, On]</b>             |
| <b>Reverse</b>   | <b>[PROG, Off, On (Rel)]</b> |

(参照:p.3 [OSC Common])

---

### Filter/Amp

#### Filter

オシレーター1と2のフィルターをまとめて設定します。

|   |                                 |
|---|---------------------------------|
| <b>Cutoff (Filter Cutoff)</b>           | <b>[-99...+99 (Rel, CC#74)]</b> |
| <b>Resonance (Filter Resonance)</b>     | <b>[-99...+99 (Rel, CC#71)]</b> |
| <b>Flt EG Int (Filter EG Intensity)</b> | <b>[-99...+99 (Rel, CC#79)]</b> |

(参照:p.5 [Filter/Amp])

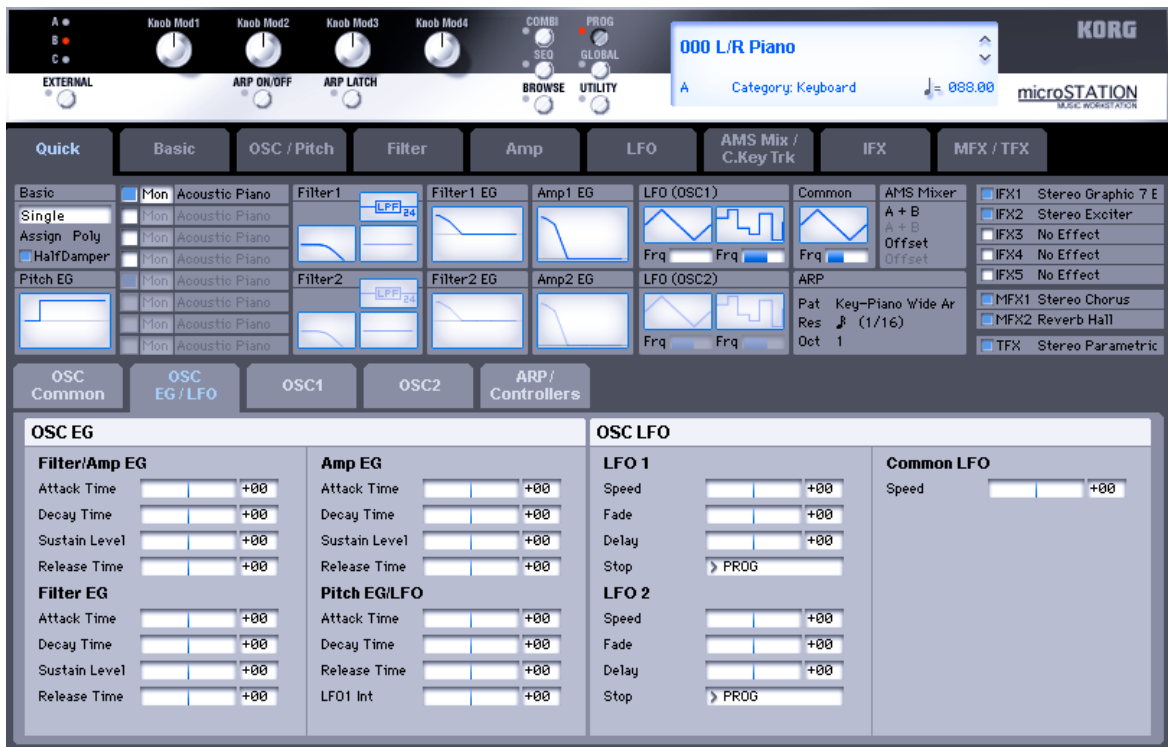
#### Amp

オシレーター1と2のアンプのベロシティ・インテンシティをまとめて設定します。

|  |                          |
|--|--------------------------|
| <b>Vel. Int (Amp Velocity Intensity)</b> | <b>[-99...+99 (Rel)]</b> |
|--|--------------------------|

(参照:p.5 [Filter/Amp])

## OSC EG/LFO



### OSC EG

#### Filter/Amp EG

オシレーター1と2のフィルターEGとアンプEGのエンベロープをまとめて設定します。

|                      |                          |
|----------------------|--------------------------|
| <b>Attack Time</b>   | [-99...+99 (Rel, CC#73)] |
| <b>Decay Time</b>    | [-99...+99 (Rel, CC#75)] |
| <b>Sustain Level</b> | [-99...+99 (Rel, CC#70)] |
| <b>Release Time</b>  | [-99...+99 (Rel, CC#72)] |

(☞参照:p.6「Filter/Amp EG」)

#### Filter EG

オシレーター1と2のフィルターEGのエンベロープをまとめて設定します。

|                      |                   |
|----------------------|-------------------|
| <b>Attack Time</b>   | [-99...+99 (Rel)] |
| <b>Decay Time</b>    | [-99...+99 (Rel)] |
| <b>Sustain Level</b> | [-99...+99 (Rel)] |
| <b>Release Time</b>  | [-99...+99 (Rel)] |

(☞参照:p.6「Filter EG」)

#### Amp EG

オシレーター1と2のアンプEGのエンベロープをまとめて設定します。

|                      |                   |
|----------------------|-------------------|
| <b>Attack Time</b>   | [-99...+99 (Rel)] |
| <b>Decay Time</b>    | [-99...+99 (Rel)] |
| <b>Sustain Level</b> | [-99...+99 (Rel)] |

**Release Time** [-99...+99 (Rel)]  
(☞参照:p.6「Amp EG」)

#### Pitch EG/LFO

オシレーター1と2のピッチEGのエンベロープをまとめて設定します。また、LFO1による効果の深さを設定します。

|  |                          |
|--|--------------------------|
| <b>Attack (Pitch EG Attack Time)</b>   | [-99...+99 (Rel)]        |
| <b>Decay (Pitch EG Decay Time)</b>     | [-99...+99 (Rel)]        |
| <b>Release (Pitch EG Release Time)</b> | [-99...+99 (Rel)]        |
| <b>LFO1 Int (Pitch LFO1 Intensity)</b> | [-99...+99 (Rel, CC#77)] |

(☞参照:p.6「Pitch EG/LFO」)

### OSC LFO

#### LFO1

オシレーター1と2のLFO1をまとめて設定します。

|              |                          |
|--------------|--------------------------|
| <b>Speed</b> | [-99...+99 (Rel, CC#76)] |
| <b>Fade</b>  | [-99...+99 (Rel)]        |
| <b>Delay</b> | [-99...+99 (Rel, CC#78)] |
| <b>Stop</b>  | [PROG, Off, On (Abs)]    |

(☞参照:p.6「LFO」)

## LFO2

オシレーター1と2のLFO2をまとめて設定します。

|              |                       |
|--------------|-----------------------|
| <b>Speed</b> | [−99...+99 (Rel)]     |
| <b>Fade</b>  | [−99...+99 (Rel)]     |
| <b>Delay</b> | [−99...+99 (Rel)]     |
| <b>Stop</b>  | [PROG, Off, On (Abs)] |

(☞参照:p.6 [LFO])

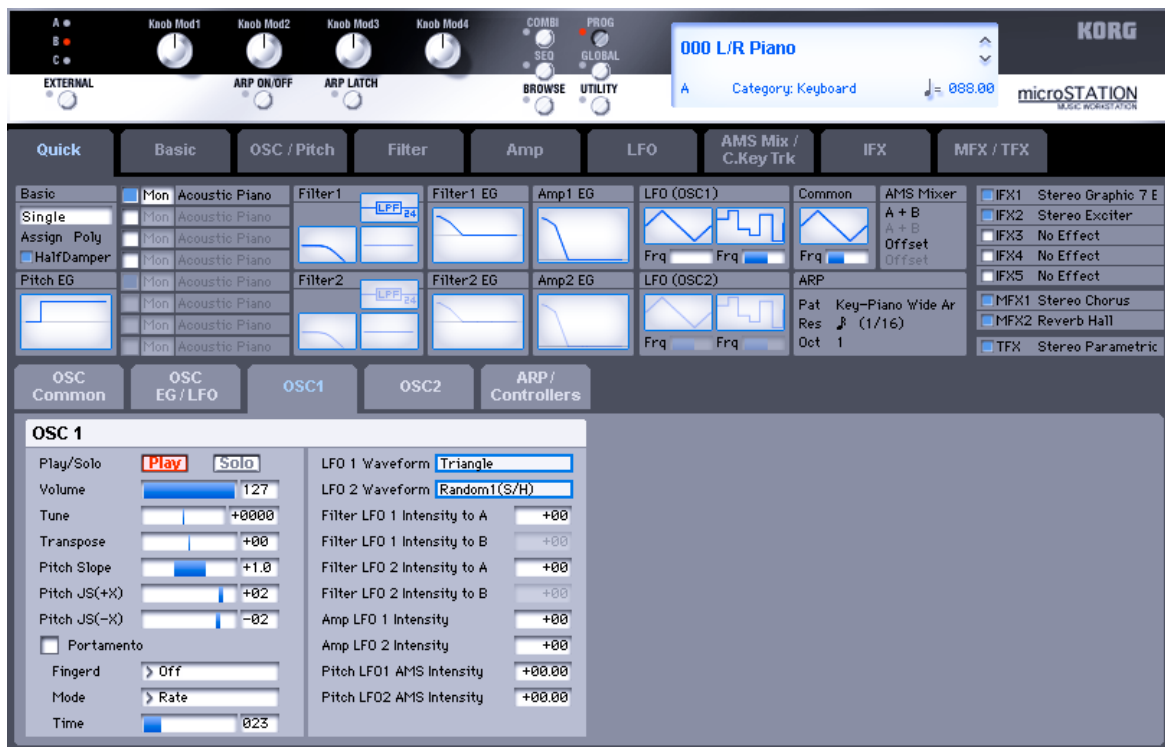
## Common LFO

オシレーター1と2のコモンLFOをまとめて設定します。

|              |                   |
|--------------|-------------------|
| <b>Speed</b> | [−99...+99 (Rel)] |
|--------------|-------------------|

(☞参照:p.6 [LFO])

## OSC1



### OSC1

**Play/Mute** [Play, Mute]

Play:オシレーター1が発音する状態です。

Mute:オシレーター1がミュート(消音)になります。

**Solo** [Off, On]

オシレーター1のソロ・オン/オフを設定します。

**Volume** [000...127]

オシレーター1の音量を調整します。

**Tune** [−1200...+1200]

**Transpose** [−60...+60]

**PtchSlope (Pitch Slope)** [−1.0...+2.0]

**Pitch JS+X** [−60...+12]

**Pitch JS−X** [−60...+12]

(☞参照:p.7 [OSC1])

**Portamento** [Off, On]

**Fingered** [Off, On]

**Mode** [Rate, Time]

**Time** [000...127]

(☞参照:p.7 [OSC1])

**LFO1 Waveform** [Triangle...Rnd6(Cnt)]

**LFO2 Waveform** [Triangle...Rnd6(Cnt)]

**Filter LFO1 Intensity to A** [−99...+99]

**Filter LFO1 Intensity to B** [−99...+99]

**Filter LFO 2 Intensity to A** [−99...+99]

**Filter LFO2 Intensity to B** [−99...+99]

**Amp LFO1 Intensity** [−99...+99]

**Amp LFO2 Intensity** [−99...+99]

**Pitch LFO1 AMS Intensity** [−12.00...+12.00]

**Pitch LFO2 AMS Intensity** [−12.00...+12.00]

(☞参照:p.7 [OSC1])



## OSC2

オシレーター2を設定します。2つのオシレーターを使用しているプログラムのときのみ有効で、それ以外ではこのページは設定ができません。

パラメーターはオシレーター1と同じです。

(参照:p.7「OSC1」)

## Relative (Rel)とAbsoluteのパラメーターについて

- Relativeパラメーターには、パラメーターの値の後ろに「(Rel)」を表記しています。

microSTATIONのトーン・パラメーターには、Relative(リラティブ)とAbsolute(アブソリュート)の2種類があります。アブソリュート・タイプは、1つのパラメーターで1つのプログラム・パラメーター値を調整します。リラティブ・タイプは、1つのパラメーターで2つ以上のプログラム・パラメーターの値を同時に調整します。

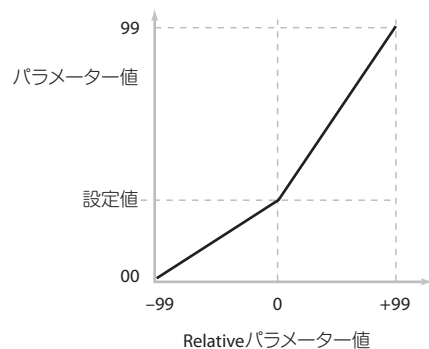
例えば、「Filter/Amp EG Attack Time」は全部で6つのプログラム・パラメーターに影響します。Relativeパラメーターの値は、これらのプログラム・パラメーターの値への変更量となります。

Relativeパラメーターが0のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値は変化しません。

設定値の大小の意味合いは、対象となるパラメーターによって異なります。特に断わりのない限りは以下が基本となります。

Relativeパラメーターが+99(最大値)のとき、プログラム・パラメーターもすべて最大値になります。同様に-99(最小値)のとき、プログラム・パラメーターは0になります。

### Relativeパラメーターの調整



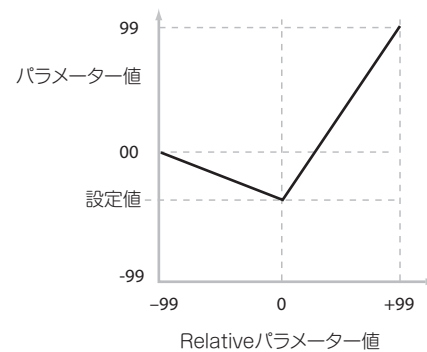
Relativeパラメーターによってコントロールされるいくつかのプログラム・パラメーターはバイポーラです。それは+値または-値をとることを意味します。

これらのプログラム・パラメーターが-値に設定されるときは、上の記述と異なる動作をする場合があります。

例えば、EG Intensityが-値に設定されているときは、Relativeパラメーターにより、プログラム・パラメーターは0～99でコントロールされます。上図の逆のようになります。

また、EG Sustainが-値に設定されたときは、異なる動きをします。次図のように0から設定値まで下がり、そして+99まで上がります。

### Relativeパラメーターのスケーリング(調整): EG Sustain



### エディット内容の保存

パラメーターをエディットした内容を保存する場合、パラメーターがRelativeかAbsoluteかによって異なる方法で保存されます。

**Relative:** エディットは音にすぐ反映されますが、プログラムを保存するまでは、元になるプログラム・パラメーターは変更されません。プログラムを保存すると、その結果がプログラム・パラメーターに保存されます。その時点で、すべてのRelativeパラメーターが0にリセットされます。

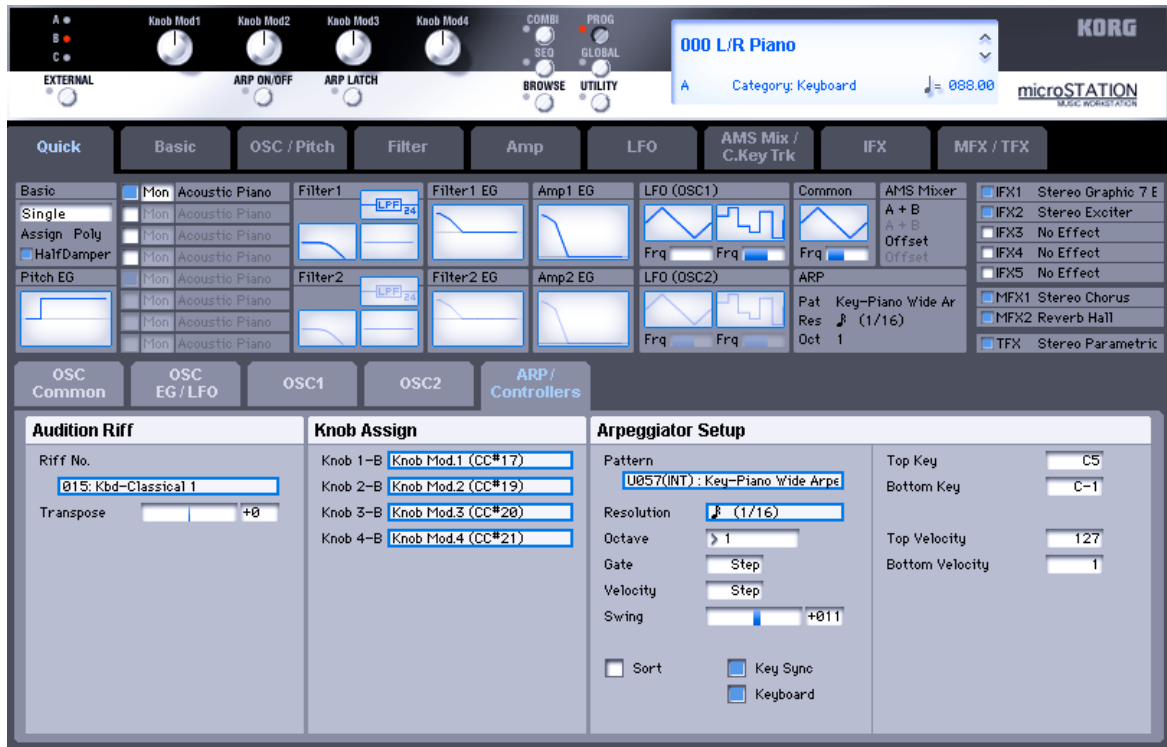
**Absolute:** エディットがただちに該当するパラメーターに反映されますので、保存前後で特に変化はありません。

### パラメーターとMIDI CCとの相互作用

パラメーターの多くは、MIDI CCによって変調されるパラメーターにも影響します。特定のCCナンバーが、パラメーターごとの説明に掲載されています。パラメーターとCCは別個に機能するものです。例えば、パラメーターの値を小さくしてから、CCで値を大きくすることもできます。

パラメーターをまずエディットしてから、CCでエディット結果を調整するという使い方が可能です。

## ARP/Controllers



オーディション・リフ、ノブ・アサイン、アルペジエーターを設定します。

### Audition Riff

プリロード・プログラムを選択するときに、各プログラムにあらかじめ設定されている音色に適したリフ(フレーズ)を再生します。この機能をオーディションといいます。

#### Audition Riff [000: Off...383: name]

オーディション・リフを選択します。本体にはさまざまな楽器、音楽ジャンルに適した383個のオーディション・リフが内蔵されています。

000: Offでは、リフは再生しません。

#### Transpose [-24...+24]

オーディション・リフのピッチを半音単位で調節します。

▲ オーディション・リフの再生テンポは変更できません。また、オーディション・リフの再生中はアルペジエーターのテンポは設定できません。

▲ オーディション・リフの再生中はアルペジエーターはオフになります。

リアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4の機能を設定します。

### Realtime Control Knob Assign

- Knob1-B** [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]
- Knob2-B** [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]
- Knob3-B** [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]
- Knob4-B** [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]

リアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4に機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。

(☞参照:p.9 [Knob Assign (Realtime Control Knob B Assign)])

### Arpeggiator Setup

プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。パラメーターの内容は、「microSTATION プログラム・パラメーター - Arp Setup」と同じです。(☞参照:p.9 [ARP Setup])

#### Pattern [P0...P4, 000...639: name]

アルペジオ・パターンを選択します。

(☞参照:p.9 [Pattern])

#### Resolution [♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫]

アルペジオのレゾリューション(分解能)を設定します。

(☞参照:p.10 [Resolution])

#### Octave [1, 2, 3, 4]

アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。

(☞参照:p.9 [Octave])

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

アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。

(☞参照:p.10 [Gate(%)])

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

アルペジオ音のベロシティを設定します。

(☞参照:p.10 [Velocity])

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

先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらしします。

(☞参照:p.10 [Swing(%)])

**Sort** [Off, On]

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

(☞参照:p.10 [Sort])

**Latch** [Off, On]

鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続くかどうかを設定します。

(☞参照:p.10 [Latch])

**Key Sync.** [Off, On]

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、“♪ (Tempo)” に常に従うかを設定します。

(☞参照:p.10 [KeySync])

**Keyboard** [Off, On]

アルペジオ音と同時に鍵盤による演奏が発音するかどうかを設定します。

(☞参照:p.10 [Keyboard])

## Basic



プログラムの基本設定を行うページです。以下について設定します。

- プログラムのタイプを、シングル、ダブル、またはドラムキットから選択する。
- ポリフォニック/モノフォニックを設定する。
- ハーフ・ダンパー機能を有効/無効にする。
- オシレーター1、オシレーター2、ホールドのキー・ゾーンを設定する。
- プログラムの基本音階を選択する。

## OSC Mode

### Oscillator Mode [Single, Double, Drums]

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

**Single:** プログラムは1つのオシレーター(Oscillator1、Filter1、Amplifier1)を使います。このときプログラムの最大同時発音数は、通常120音です。

**Double:** プログラムは2つのオシレーター(Oscillator1/2、Filter1/2、Amplifier1/2)を使用します。より複雑なサウンドをつくることができます。このとき最大同時発音数は、通常60音です。

**Drums:** プログラムはSingle選択時と同じで、1つのオシレーターを使いますが、オシレーター1で、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。このときプログラムの最大同時発音数は、通常120音です。

## Scale

### Type [Equal Temperament...User Octave Scale03]

音源の基本音階を設定します。

**Equal Temperament(平均律):** 一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。平均律は簡単に転調させることができます。ただし、下記の音階に比べて、個々の音程の純正度が、いくぶん損なわれます。

**Pure Major(純正律長音階):** 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。

**Pure Minor(純正律短音階):** 選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音階です。

**Arabic(アラビック):** アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音階です。

**Pythagoras(ピタゴラス):** 古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。

**Werkmeister(ヴェルクマイスターⅢ):** 後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。

**Kirnberger(キルンベルガーⅢ):** 18世紀につくられた音階で、主にハーブシコードの調律に用いられています。

**Slendro(スレンドロ):** 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

“Key”をCに設定しているときに、C、D、F、G、Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律のピッチです)。

**Pelog(ペロック):** 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

“Key”をCに設定しているときに、白鍵を使用します(黒鍵は平均律のピッチです)。

**Stretch:** アコースティック・ピアノ用の音階です。


**User All Notes Scale:** “User All Notes Scale”(p.186)で全音域(C-1~G9)を設定した音階です。

**User Octave Scale 00~03:** “User Octave Scale” (p.186)で1オクターブを設定した音階です。

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

選んだ音階の主調和音のキーを設定します。

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

 平均律以外のスケールを選択した場合、“Key”との組み合わせによっては、基準としているキー(例えば A=440Hz)のチューニングが、ずれることがあります。このようなときは“Master Tune” (p.57)で補正してください。

### Random [0...7]

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

## Half-Damper Control

ハーフ・ダンパー・ペダルはフット・ペダルの特殊なタイプです。別売のDS-1Hはこのタイプです。通常のフット・スイッチに比べてハーフ・ダンパー・ペダルではサスティンの微妙なコントロールが可能となり、とくにピアノ・サウンドに効果的です。

リア・パネルのDAMPER/PEDAL/SW端子にハーフ・ダンパー・ペダルが接続されるとmicroSTATIONは自動で識別します。また、ペダル操作の動作を正確にするためには“Half Damper Calibration”でペダルを調整してください。(参照:p.66 [HalfDmpr Calib (Half Damper Calibration)])

ハーフ・ダンパー・ペダルのオフ、または一杯に踏み込こんだ位置では通常のフット・スイッチと同じ動作になります。中間位置でAmp EGのリリース・タイムを変化させます。

モジュレーション量はAmp EG “Sustain”の設定が0(これは、ほとんどのアコースティック・ピアノで使用する通常の設定です)か、または1以上の設定かにより変わります。

次表のようにAmp EGのリリース・タイムがモジュレーションの持続時間を1倍(変化なし)~55倍で変化させます。

### Enable Half-Damper [On, Off]

**On:** ハーフ・ダンパー・ペダル、サスティン・ペダルとMIDI CC#64は、次表のようにAmp EGを変調します。

**Off:** ハーフ・ダンパー・ペダル、サスティン・ペダルとMIDI CC#64はサスティンの動作をし、Amp EGに変調はかかりません。

### ハーフ・ダンパー・ペダルとリリース・タイム

モジュレーション量は、Amp EG サスティン・レベルの設定が0のときと1以上のときで異なります。0はアコースティック・ピアノ・サウンドの通常の設定です。モジュレーションは、1倍(変化なし)から55倍まで連続的に変えられます。下記の表には代表的なポイントを表示しています。

アンプEGリリース・タイムのハーフ・ダンパー・モジュレーション

| CC#64値 | アンプEGリリース・タイムの変化量 |                     |
|--------|-------------------|---------------------|
|        | Sustainが0のとき      | Sustainが1またはそれ以上のとき |
| 0      | 1x                | 1x                  |
| 32     | 2.1x              | 2.1x                |
| 64     | 3.2x              | 3.2x                |
| 80     | 5.9x              |                     |
| 96     | 22.3x             |                     |
| 127    | 55x               |                     |

## Key Zone

オシレーター1と2のトップ・キー、ボトム・キーを指定してキーボード・スプリットを設定します。また、“Hold”が有効になる鍵盤の範囲を設定します。

### OSC1

#### Bottom Key [C-1...G9]

オシレーター1が発音する一番低いキーを設定します。

#### Top Key [C-1...G9]

オシレーター1が発音する一番高いキーを設定します。

### OSC2

#### Bottom Key [C-1...G9]

オシレーター2が発音する一番低いキーを設定します。

#### Top Key [C-1...G9]

オシレーター2が発音する一番高いキーを設定します。

### Hold

#### Hold [On, Off]

サスティン・ペダルをずっと踏んでいるときのような状態にします。つまり、鍵盤から指を離れた後でも、鍵盤を押し続けているように動作します。

アンプEG1の(DoubleのプログラムではアンプEG2も)“Sustain”を0に設定しないと発音したままになりますので注意してください。

**On:** “Hold Bottom Key”と“Hold Top Key”で設定した範囲で、ホールド機能が有効になります。

**Off:** ノートは通常に発音します。これが初期設定です。

#### Hold Bottom Key [C-1...G9]

ホールド機能が有効な一番低いキーを設定します。

#### Hold Top Key [C-1...G9]

ホールド機能が有効な一番高いキーを設定します。

### ドラムキットでのホールド機能

ホールド機能をドラムス・プログラムに使用すると、ドラムサンブルの音が自然に減衰していくために適しています。“Oscillator Mode”をDrumsに設定したときは、“Hold”をオンにするとういでしょう。

ドラムス・プログラムで“Hold”をオンにすると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。

弾いたキーの“Enable Note Off Recv”(p.191)がオフのときは、ノートがホールドされます。

弾いたキーの“Enable Note Off Recv”がオンのときは、ノートはホールドされません。

プログラムの“Hold”をオフにすると、弾いたキーの“Enable Note Off Recv”の設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

## アコースティック・ピアノ・サウンドでのホールド機能

ホールド機能は、アコースティック・ピアノの高音域での、ダンパー・ペダルを踏まなくても音が継続して自然に減衰していくサウンドを再現する場合にも適しています。

“Hold Bottom Key”と“Hold Top Key”で、ホールド効果が起こる範囲を設定します。

## Program Basic

### Voice Assign Mode

#### Mode (Voice Assign Mode) [Poly, Mono]

基本となるボイス・アサイン・モードを選択します。この設定によって“Poly Legato” (Polyモードのみ)、“Unison” (Monoモードのみ)など、さまざまな設定項目が表示されます。

**Poly:** ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

**Mono:** モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

### Poly


#### Poly Legato [Off, On]

レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音をはっきり分離して演奏するのは逆の奏法です。“Mode”をPolyにしたときに有効です。

**On:** レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズの最初のノート(および最初の30msec程度以内)だけが、“Start Offset” (p.89)で設定した通常のマルチサンプル・スタート・ポイントを使い、あとのノートはすべてマルチサンプルごとに設定されたスタート・ポイントを使います。

**Note:** トーンホイール方式のオルガンのパーカッション効果をシミュレートする場合等に効果的です。

**Off:** レガートに弾いても、はっきりとノン・レガートのフレーズを弾いても、奏法に関係なく、ノートは常に“Start Offset”の設定を使います。

 マルチサンプルによっては“Poly Legato”が効かない場合があります。

#### Single Trigger [Off, On]

“Mode”をPolyにしたときに有効です。

**On:** 同じ鍵盤を連打しても音は1回ずつ消えてから発音するため、各音が互いに重なりません。

**Off:** 同じ鍵盤を連打すると、各音が互いに重なり合います。

### Mono

#### Mono Legato [Off, On]

レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音を分離して演奏するのは逆の奏法です。“Mode”をMonoにしたときに有効です。

“Mono Legato”をOnにすると、レガートで弾いたフレーズの最初のノートは普通に発音しますが、続けて弾いたノートはいつも穏やかな発音で、音から音への移行がなめらかになります。

後述の“Mono Mode”は2種類のモノ・レガート効果を切り替えます。いずれのモノ・レガートも、なめらかさが異なります。詳しくは“Mono Mode”の説明を参照してください。


**On:** レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズ内のノートが下記の“Mono Mode”の設定に従って、なめらかに発音します。

**Off:** レガートのフレーズを弾いても、分離して弾いても、同じ発音になります。

#### Mono Mode [Normal, Use Legato Offset]

“Mono Legato”をOnにしたときに有効です。

**Normal:** レガートで弾いたとき、マルチサンプル、エンベロープ、LFOはリセットせずに、オシレーターピッチだけが変化します。ウインド系やアナログ・シンセ系の音色に効果的です。

 マルチサンプルや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

**Use Legato Offset:** レガートで弾いたとき、2音目以降は、“Start Offset” (p.89)での設定ではなく、マルチサンプルごとに設定されたレガート・オフセット・ポイントを使用します。

特定のレガート・オフセット・ポイントを設定したマルチサンプルに効果的です。ゆっくり息を吹き込むようなサクスのアタック音をコントロールする場合等に有効です。一部のマルチサンプルでは効果がありません。

エンベロープとLFOは、音をはっきりと分離して演奏したときと同様で、弾くたびにリセットします。

#### Priority [Low, High, Last]

2つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。“Mode”をMonoにしたときに有効です。

**Low:** 一番低い音が発音します。多くのヴィンテージのモノフォニック・アナログ・シンセがこのように動作します。

**High:** 一番高い音が発音します。

**Last:** 最後に弾いた音が発音します。

#### Unison [On, Off]

“Mode”をMonoにしたときに有効です。

**On:** オンにして1つのノートを弾くと、デチューンした2ボイスまたは複数のボイスが同時に発音して、厚みのあるサウンドになります。このボイス数とデチューンの量は“Voices”と“Detune”で設定します。また“Thickness”でデチューンの特性をコントロールします。

**Off:** プログラムは通常の発音になります。

#### Voices (Number of Voices) [2...6]

ノートごとに発音する、デチューンされるボイス数を設定します。“Unison”をOnにしたときに有効です。



**Detune [cents]****[00...99 cents]**

“Unison”をOnにしたときに有効です。

デチューンは、ユニゾン(同音)のピッチ幅をセント単位(半音の1/100)で設定します。“Thickness”は、この幅にわたってボイスをどのように分散させるかを設定します。“Thickness”がOffのとき、ボイスは基本ピッチを中心として均等に分散します。

例えば、“Voices”を3に、“Detune”を24に、“Thickness”をOffにすると次のように分散します。

ボイス1は基本ピッチより12セント下に、ボイス2は基本ピッチ、ボイス3は12セント上に設定されます。

| ボイス | デチューン |
|-----|-------|
| 1   | -12   |
| 2   | 0     |
| 3   | +12   |

次は、“Detune”を24、“Thickness”をOff、“Voices”を4に設定すると、次のように分散します。

ボイス1は基本ピッチより12セント下に、ボイス2は4セント下に、ボイス3は4セント上に、ボイス4は12セント上に設定されます。

| ボイス | デチューン |
|-----|-------|
| 1   | -12   |
| 2   | -4    |
| 3   | +4    |
| 4   | +12   |

**Thickness****[Off, 1...9]**

ユニゾン(同音)のボイスのデチューン特性を設定します。

“Unison”をOnにしたときに有効です。

**Off:** 前述したように、ユニゾンのボイスはデチューンの幅に渡って均等に分散します。

**1~9:** ユニゾンのボイスは不均等に分散しますので、デチューンがさらに複雑になり、ピッチによってボイスの相互に作用する度合いが変化します。オシレーターのパッチが少しずれているヴァンテージのアナログ・シンセに似た効果を作り出します。数字が大きいほど効果も大きくなります。

## Controllers



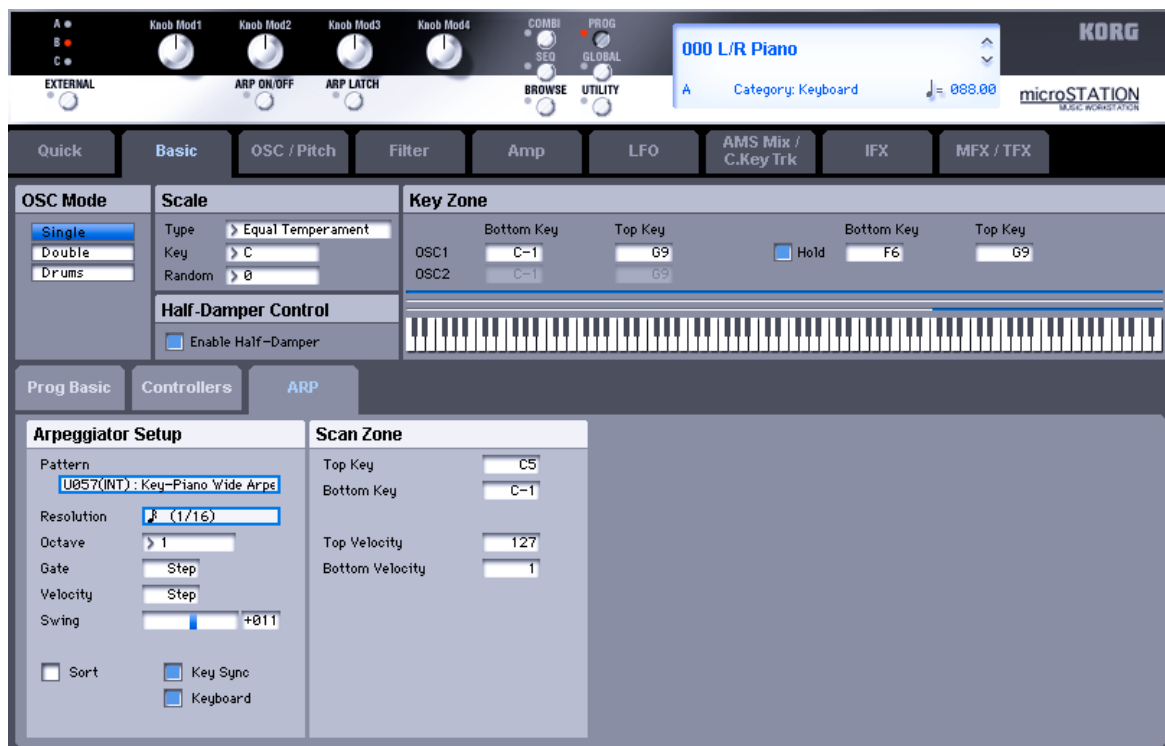
### Realtime Control Knob Assign

Knob1-B [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]  
 Knob2-B [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]  
 Knob3-B [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]  
 Knob4-B [Off...MIDI CC#95, CC#102...119]

リアルタイム・コントロールBモード時のノブ 1~4に機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。

(参照:p.9 「Knob Assign (Realtime Control Knob B Assign)」)

# ARP



プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。  
パラメーターの内容は、「microSTATIONプログラム・パラメーター - Arp Setup」と同じです。  
(☞参照:p.9「ARP Setup」)

## Arpeggiator Setup

**Pattern [P0...P4, U000(INT)...U639(USER): name]**  
アルペジオ・パターンを選択します。  
(☞参照:p.9「Pattern」)

**Resolution** [♪<sub>3</sub>, ♪, ♪<sub>3</sub>, ♪<sub>3</sub>, ♪<sub>3</sub>, ♪]  
アルペジオのレゾリューション(分解能)を設定します。  
(☞参照:p.10「Resolution」)

**Octave** [1, 2, 3, 4]  
アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。  
(☞参照:p.9「Octave」)

**Gate** [000...100(%), Step]  
アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。  
(☞参照:p.10「Gate[%]」)

**Velocity** [001...127, Key, Step]  
アルペジオ音のベロシティを設定します。  
(☞参照:p.10「Velocity」)

**Swing** [-100...+100(%)]  
先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。  
(☞参照:p.10「Swing[%]」)

**Sort** [Off, On]  
同時に押さえている複数のノート(鍵盤)をアルペジオに展開し、発音する順番を設定します。  
(☞参照:p.10「Sort」)

**Latch** [Off, On]  
鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続くかどうかを設定します。  
(☞参照:p.10「Latch」)

**Key Sync.** [Off, On]  
アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、“♪(Tempo)”に常に従うかを設定します。  
(☞参照:p.10「KeySync」)

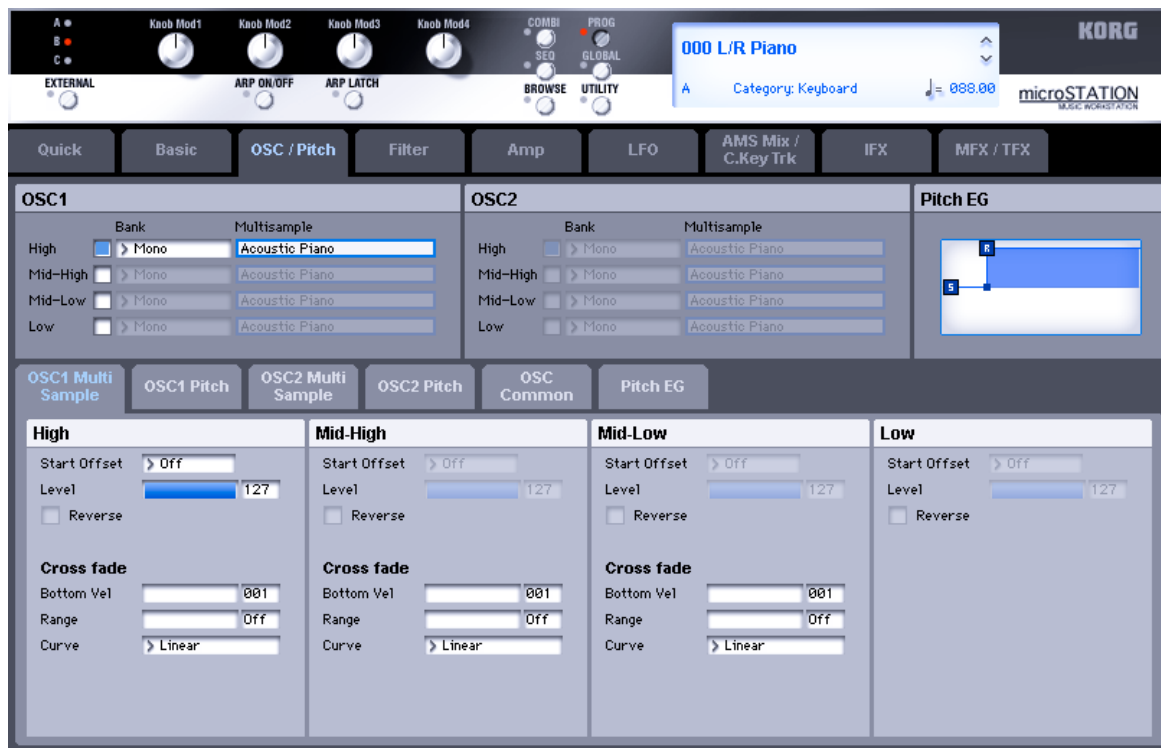
**Keyboard** [Off, On]  
アルペジオ音と同時に鍵盤による演奏が発音するかどうかを設定します。  
(☞参照:p.10「Keyboard」)

## Scan Zone

**Top Key** [C-1...G9]  
**Bottom Key** [C-1...G9]  
アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。  
(☞参照:p.10「Top Key」)  
(☞参照:p.10「BottomKey」)

**Top Velocity** [001...127]  
**Bottom Velocity** [001...127]  
アルペジエーターが動作するベロシティの範囲を設定します。  
(☞参照:p.10「Top Vel」)、(☞参照:p.10「Bottom Vel」)

# OSC/Pitch



サウンドの一番基本となる要素(オシレーターが発音するマルチサンプルと、そのピッチ)を設定するページです。おもに以下について設定します。

- シングルまたはダブル・プログラムのオシレーターで使うマルチサンプルを選択、ドラムス・プログラム用のドラムキットを選択する。
- シングル・プログラム、ダブル・プログラムのベロシティ・スプリット、クロスフェード、レイヤーを設定する。
- オクターブ、ファイン・チューニングなどのサウンドの基本ピッチを設定する。
- LFO、ピッチ EG、ジョイスティックなどさまざまなソースを使ってピッチ・モジュレーションをコントロールする。

“Oscillator Mode”でSingleまたはDrumsを設定すると、OSC1 Basic、OSC1 Pitchだけが有効になり、オシレーター2の各ページは表示および設定できません。

## OSC1

この設定は、“Oscillator Mode”の設定によって変わります。

**Single**または**Double**のときは、各オシレーターが最大で4つのマルチサンプル(High~Low)を使用することができます。

**Drums**のときは、オシレーターが1つで、1種類のドラムキットを発音します。

### マルチサンプルとドラムキット

マルチサンプルとドラムキットは、サンプルをそれぞれ異なった方法で発音します。

- マルチサンプルは、複数または1つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルなギターのマルチサンプルを例にとると、弦ごとに1つずつサンプルを配列し、合計6つのサンプルで構成します。

- ドラムキットはその名の通り、複数のドラムサンプルをドラムキットのように配列したものです。

### ベロシティ・スプリット、クロスフェード、レイヤー

“Oscillator Mode”がDrums以外するとき、各オシレーターは4つのベロシティ・ゾーン:High~Lowが設定できます。各ゾーンでサンプルを鳴らすことができ、レベル、スタート・オフセットなどを別個に設定できます。

各ベロシティ・ゾーンを重ねないように設定すると、ベロシティの強弱で異なるサンプルを鳴らすことができます(ベロシティ・スプリット)。

最大で2つのベロシティ・ゾーンを重ねることができ、同時に2つのサンプルを発音させることができます(レイヤー)。また、ベロシティの強さで、この2つのゾーンのサンプルをなめらかに移行させて鳴らすことができます(ベロシティ・クロスフェード)。

### “Oscillator Mode” Single, Double

#### High:

1番目のベロシティ・ゾーン設定です。トップ・ベロシティ・ゾーンを設定します。

マルチサンプルを1つだけ使って簡単なセットアップを作るときは、Highを設定して、“Bottom Vel.” (Bottom Velocity)を1に、“Range”をOffに設定します。

#### Multisample On/Off [Off, On]

Highのマルチサンプルが発音する、しないを設定します。Onでマルチサンプルが発音します。

#### Bank [Mono, Stereo]

“Multisample On/Off”がOnのときに表示されます。

バンクはモノかステレオのマルチサンプルを選べます。ただし、ステレオ・マルチサンプルはモノ・マルチサンプルの倍のボイス数が必要です。

**Mono:** モノラル・マルチサンプル。

**Stereo:** ステレオ・マルチサンプル。

### Multisample select [List of Multisample]

Highで使用するマルチサンプルを選択します。



マルチサンプルによっては、発音範囲に上限のあるものがあります。発音範囲を超えるものに関しては発音しません。

### Mid Hi, Mid Lo, Low

これらは2番目、3番目、そして4番目のベロシティ・ゾーン設定です。Mid HiとMid LoのパラメーターはHighと同じです。

### “Oscillator Mode” Drums

#### ドラムキットとは？

ドラムキットは、microSTATIONエディターのGlobalモードのみで作成またはエディットします。鍵盤上の各ノートに最大4つのドラム・インストゥルメントのサンプルを割り当て、レイヤー/クロスフェード/ベロシティ・スイッチで切り替わり方を設定します。そしてProgramモードで、フィルターやアンプの設定を行い、エフェクトやオーディオ出力端子へのルーティングを指定します。(☞参照:p.192「ドラムキットの作成」)

プログラムでドラムキットを使用するには、“Oscillator Mode”をDrumsに設定し、48個のユーザー・ドラムキット、または9個のGM2準拠ドラムキットから選択します。

#### High (DKit):

“Oscillator Mode”をDrumsにしたときは、以下のパラメーターが表示されます。

#### Multisample (DrumKit)

[000...031 (INT), 032...047 (USER), 048...056 (GM)]

ドラムキットを選択します。

Note: 000(INT)~047(USER)は、Global: Drum Kitでアサインしているインストゥルメントを変更、設定することができます。

## OSC2

OSC2ではオシレーター2のマルチサンプルを選択します。

“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効です。それ以外ではこのページは設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同じです。(☞参照:p.88 [OSC1])

## PITCH EG

Pitch EGページで設定したピッチEGのエンベロープを表示します。

## OSC1 Multisample

プログラムのサウンドはマルチサンプルを基本に作られています。このページでは基本的なマルチサンプル関連の設定を行います。以下について設定します。

- シングルまたはダブル・プログラムのオシレーターで使うマルチサンプルを選択する。またはドラムス・プログラム用のドラムキットを選択する。
- オシレーターの基本ピッチを設定する。
- マルチサンプルのベロシティ・スプリット、クロスフェードを設定する。

### マルチサンプルとは？

シングルおよびダブル・プログラムでは、オシレーターのマルチサンプルを使用します。マルチサンプルは、ピアノ、ベース、ギター、ストリングス、オルガン、アナログ・シンセサイザーなどの楽器音や、その他の自然音や人工音などを録音したものです。360収録しています。

また、オシレーターごとに、最大4つのマルチサンプルが配置でき、ベロシティの強さで発音するマルチサンプルを切り替えることができます。

### High

#### Start Offset

[Off, 1st...8th]

マルチサンプルは、最初から発音させるだけではなく、最大で8カ所のあらかじめ設定されたスタート・ポイントのいずれからか発音させることができます。

“Start Offset”で通常のスタート・ポイント(Off)か他のスタート・ポイント(1st~8th)を選択します。

あらかじめ設定されているポイントが8カ所より少ないものもあります。その場合は使用できるポイント設定だけが選べます。

#### Offset Level

[0...127]

マルチサンプルの基本的なボリューム・レベルを設定します。アンプ・セクションでは、この基本的なレベルを、エンベロープやLFO、キーボード・トラック、その他のモジュレーションを使って変更します。(☞参照:p.110 [Amp])



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

#### Reverse

[Off, On]

選択したマルチサンプルがループしないでリバース再生します。

Note: マルチサンプル内の個々のサンプルがすでにリバースに設定されている場合は、この設定をしなくてもリバース再生しません。

**On:** マルチサンプルがリバース再生します。

**Off:** マルチサンプルは通常に再生します。

**Crossfade:**

**Bottom Vel (Bottom Velocity) [1...127]**

マルチサンプルが発音する最低値のベロシティを設定します。Highの“Bottom Vel.”はMid Hiの値と同じ、あるいはそれ以上に設定します。

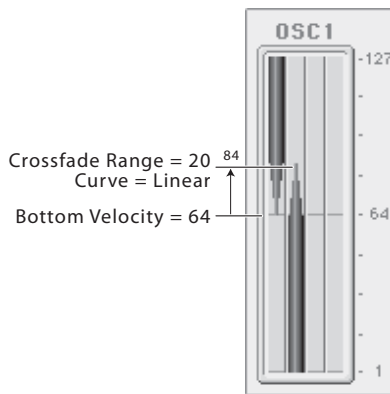
**Range (Crossfade Range) [Off, 1...127]**

HighとMid Hiがベロシティによってクロスフェードする範囲を設定します。Highの“Bottom Vel.”を基にして、上方向の範囲でクロスフェードします。

例えば、“Bottom Vel.”が64、“Range”が20のとき、Mid Hiはベロシティが84以下でフェード・インを開始します。

ベロシティが“Range”内のとき、オシレーターは通常の2倍の同時発音数を使用することになります。

Note: 同時にフェードさせることができるのは2つのゾーンに限られます。



**Curve [Linear, Power, Layer]**

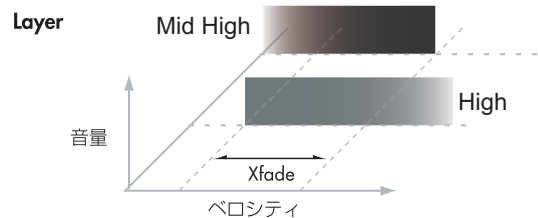
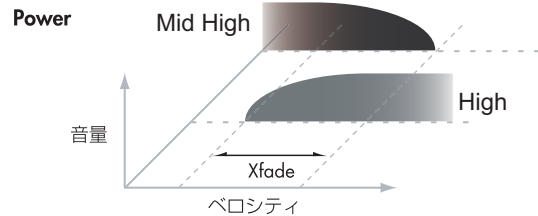
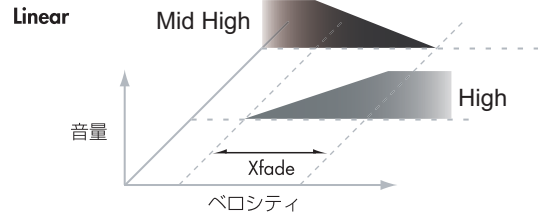
クロスフェードのボリューム・カーブを設定します。LinearとPower (Equal Power の略)は、2つのマルチサンプルの混ざり方が異なります。組み合わせたマルチサンプルによって、適した設定を選んでください。Layerは、2つのマルチサンプルをクロスフェードさせずに重ね合わせます。

**Linear:** クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの50%となります。このため、その中間点でレベルの落ち込み感が生じることがあります。その場合はPowerを選んでください。

**Power:** Equal Power を略したもので、クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの70%となります。このため、その中間点でレベルが大きく感じるがあります。その場合はLinearを選んでください。

**Layer:** 2つのマルチサンプルがクロスフェードの範囲にわたって最大レベルで重なります。

クロスフェード・カーブ



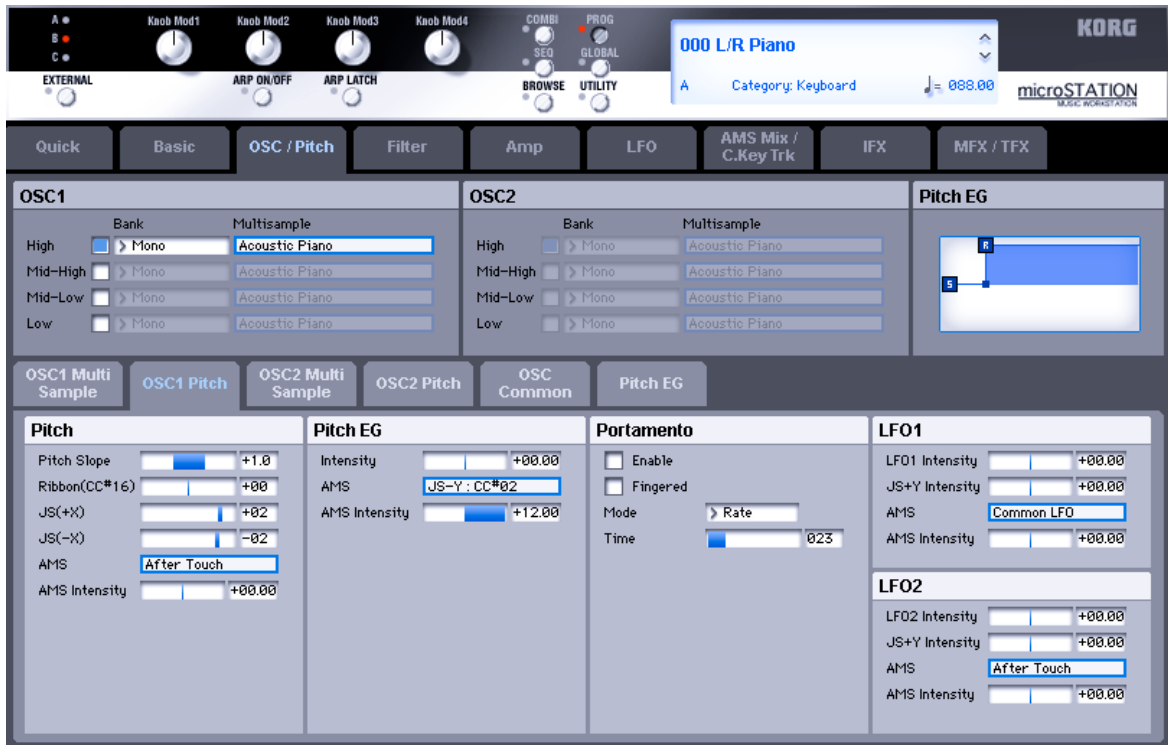
**Mid High, Mid Lo, Low**

これらは2番目、3番目、そして4番目のベロシティ・ゾーン設定です。Mid HiとMid LoのパラメーターはHighと同じです。

LowのパラメーターはHighと似ていますが、Lowには“Bottom Vel.”、“Range”、“Curve”の各パラメーターがありません。“Bottom Vel.”は常に1に固定されています。



## OSC1 Pitch



オシレーター1のピッチ(音の高さ)を設定するページです。おもに以下について設定をします。

- ・ ジョイスティックX(またはピッチ・ベンド・メッセージ受信)と、CC#16(リボン・コントロール・メッセージ等)の受信によるピッチ・コントロールを設定する。
- ・ 鍵盤の高音域または低音域へ弾くにつれてどれだけ音程が変化するかをコントロールする“Pitch Slope”を設定する。
- ・ ピッチを変化させるAMS(Alternate Modulation Source)をアサインする。
- ・ ピッチEG、LFO1、LFO2によるピッチ・モジュレーション・インテンシティとそのAMSを設定する。
- ・ ポルタメントを設定する。

### Alternate Modulationについて

Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、コントローラー、エンベロープ、LFO等で、プログラム・パラメーターにモジュレーションをかける機能です。複数のパラメーターに対して、1つのコントローラーで同時にモジュレーションをかけたり、エンベロープでLFOの周波数にモジュレーションをかけて、そのLFOでフィルターにモジュレーションをかけたり、自由度の高いモジュレーションを可能とした機能です。46種84のオルタネート・モジュレーションが設定できます。

### AMS (Alternate Modulation Source)について

AMS(Alternate Modulation Source)として、以下のソースを割り当てることができます。

- ・ ジョイスティック、リアルタイム・ノブのようなmicroSTATION本体のコントローラー
- ・ 受信したMIDIコントロール
- ・ Filter EG、Pitch EG、Amp EG、LFO、またはAMS Mixerのようなモジュレーター

“Intensity”は、AMSがモジュレーションをコントロールする度合い(スピード、デプス、量など)を設定するパラメーターです。

ジョイスティックを使用してピッチを変化させるような、いくつかの使用頻度の高いモジュレーション・ルーティングはAMSとは別に専用のルーティングとして用意されています。

モジュレーションによっては、いくつかのAMSソースは使用できませんので注意してください。

オルタネート・モジュレーションとAMSについては、以下を参照してください。

[Alternate Modulation Source (AMS)](p.287)

### AMSを使用するためのヒント

オルタネート・モジュレーションを設定するときは、作り出した効果を頭に浮かべ、どんなタイプのモジュレーションが必要なのか、オシレーター、フィルター、アンプのどのパラメーターをコントロールする必要があるかを考えてください。

次に、“AMS”を選択し、“Intensity”を設定します。このように論理的に作業していけば、希望する効果が得られます。

例えば、ギター・サウンドのプログラムで、ジョイスティックを動かしてフィードバックが起こるようにコントロールしたいときは、ジョイスティックでフィルター・フリクエンシーとレゾナンスを変化させるように設定します。

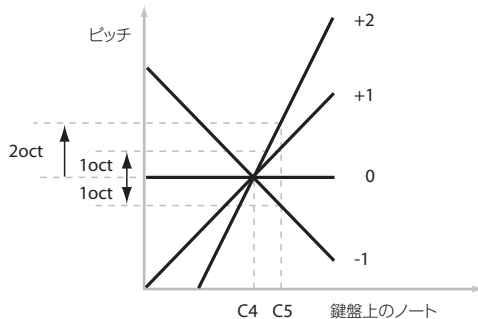
## Pitch

### Pitch Slope

[-1.0...+2.0]

通常は、+1.0に設定します。

“Pitch Slope”の設定とピッチ、ノートの関係



+の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。0にすると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。これは特殊効果的なサウンドに使うと便利です。

### Ribbon (CC#16)

[-12...+12]

CC#16を受信したときに、ピッチがどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。

+の値のとき、CC#16の値がセンター値64以上のときにピッチが上がり、-の値ではピッチが下がります。

### JS (+X)

[-60...+12]

ジョイスティックを右側に傾けたとき(またはピッチ・バンド・メッセージを受信したとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は+値にします。

例えば、+12に設定してジョイスティックを右一杯に倒すと、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音までピッチが変化します。

### JS (-X)

[-60...+12]

ジョイスティックを左側に傾けたとき(またはピッチ・バンド・メッセージを受信したとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は-値にします。

例えば、-60に設定してジョイスティックを左一杯に倒すと、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音までピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

### AMS (Pitch)

[List of AMS Sources]

ピッチをコントロールするAMSソースを選択します。(☞参照: p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### AMS Intensity

[-12.00...+12.00]

“AMS (Pitch)”によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。12.00で1オクターブ変化します。

例えば、“AMS (Pitch)”をJS+Y: CC#01にしてジョイスティックを+Y方向へ操作したとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。

## Pitch EG

### Intensity

[-12.00...+12.00]

ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。AMSによるモジュレーションが加わる前の設定となります。12.00で1オクターブ変化します。

ピッチEGの形状は-99～+99の範囲で設定できます。“Intensity”を+の値にすると、EGが+値のときはピッチが上がります、-値のときはピッチが下がります。

“Intensity”を-の値にすると、EGによるモジュレーション効果は逆方向となり、EGが+値のときはピッチが下がり、-値のときはピッチが上がります。

### AMS (Pitch EG)

[List of AMS Sources]

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

(☞参照: p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### AMS Intensity

[-12.00...+12.00]

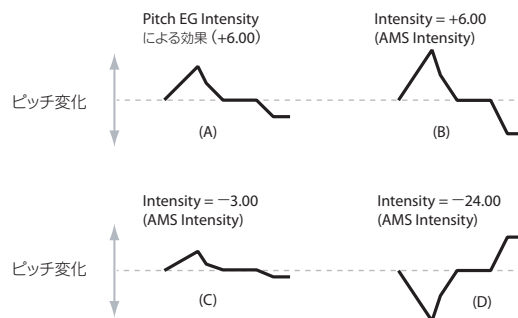
“AMS (Pitch EG)”によるピッチEGへの効果の深さと方向を設定します。このAMSモジュレーションと“Intensity”値が加算されて、最終的なピッチEGによるモジュレーション効果が決定します。

ここが+の値のときは、モジュレーションを強くかけるほど、ピッチEGの効果も大きくなります。(☞参照:「ピッチEGとAMS」図B)

ここが-の値のときは、モジュレーションを強くかけるほど、ピッチEGはエンベロープの極性を逆さまにしたようになり、反対の効果が現れます。次のような使い方ができます。

- Pitch “Intensity”を+値に設定し、AMS (Pitch EG)でこの量を減らします。この場合、EGは振幅が狭くなるだけで、極性を反転させない例です。(☞参照:「ピッチEGとAMS」図C)
- “Intensity (AMS)”を“Intensity”より大きく設定します。この場合は、少量のモジュレーションで+の効果、モジュレーションを大きくすると逆相の効果となります。(☞参照:「ピッチEGとAMS」図D)

### ピッチEGとAMS



## Portamento

ポルタメントは、異なるノート間のピッチの変化を滑らかにします。

**Enable** [Off, On]  
(☞参照:p.7「Portamento (Portamento Enable)」)

**Fingered** [Off, On]  
(☞参照:p.7「PortaFingr (Portamento Fingered)」)

**Mode** [Rate, Time]  
(☞参照:p.7「PortaMode (Portamento Mode)」)

**Time** [000...127]  
(☞参照:p.7「PortaTime (Portamento Time)」)

## LFO1

LFO1でピッチをコントロールします。各LFOのモジュレーション効果の深さは、次の3種類の方法で設定します。

- ・“LFO1 Int.”でLFOモジュレーションのインテンシティを設定する。
- ・“JS+Y Int.”でJS+Y操作時のLFOの量を調節する。
- ・任意のAMSソースでLFOの量を調節する。

3点の結果が加算されて全体のLFO効果の深さになります。

**LFO1 Intensity** [-12.00...+12.00]

OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。“JS+Y Int.”や“AMS”によるモジュレーションが加わる前の設定になります。

12.00にすると最大±1オクターブ変化します。

－の値のときはLFOは逆相になります。

**JS+Y Intensity** [-12.00...+12.00]

ジョイスティックを+Y方向(奥)へ傾けたとき(またはCC#1を受信したとき)のOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さを設定します(ジョイスティックの+Y方向でのコントロールを「JS+Y」と呼びます)。

このパラメーターはJS+Yによって加えることができるLFOモジュレーションの最大量を設定します。

この値が大きいと、ジョイスティックを+Y方向(奥)へ傾けたときに得られるOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションが深くなります。

12.00にすると最大±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。

－の値のときはLFOが逆相になります。

上記の“LFO1 Int.”による効果を、このパラメーターで減少させることもできます。

例:

1. “LFO1 Int.”を+7.00に設定します。  
とても強いピッチ効果がかかり、完全5度までバンドします。
2. “JS+Y Int.”を-7.00に設定します。  
ジョイスティックを+Y方向(奥)へ傾けると、LFOによる効果が薄らいでいきます。いっぱいまで倒すと、LFOはお互いに差し引いた状態になりモジュレーションがかかりません。

**AMS (LFO1)** [List of AMS Sources]

OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選択します。(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

**AMS Intensity** [-12.00...+12.00]

“AMS (LFO1)”による効果の深さと方向を設定します。

0に設定するとモジュレーションはかかりません。12.00にすると最大±1オクターブのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションがかかります。

例えば、“AMS (LFO1)”をJS+Y: CC#01にしてジョイスティックを+Y方向へ操作したとき、ここが+の値の場合はOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、－の値のときは逆相でかかります。

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

## LFO2

LFO2でピッチをコントロールします。LFO2のパラメーターは前述のLFO1と同じです。(☞参照:p.93「LFO1」)

## OSC2 Multisample

このページではオシレーター2の基本的な設定を行います。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効です。それ以外ではこのページは設定できません。

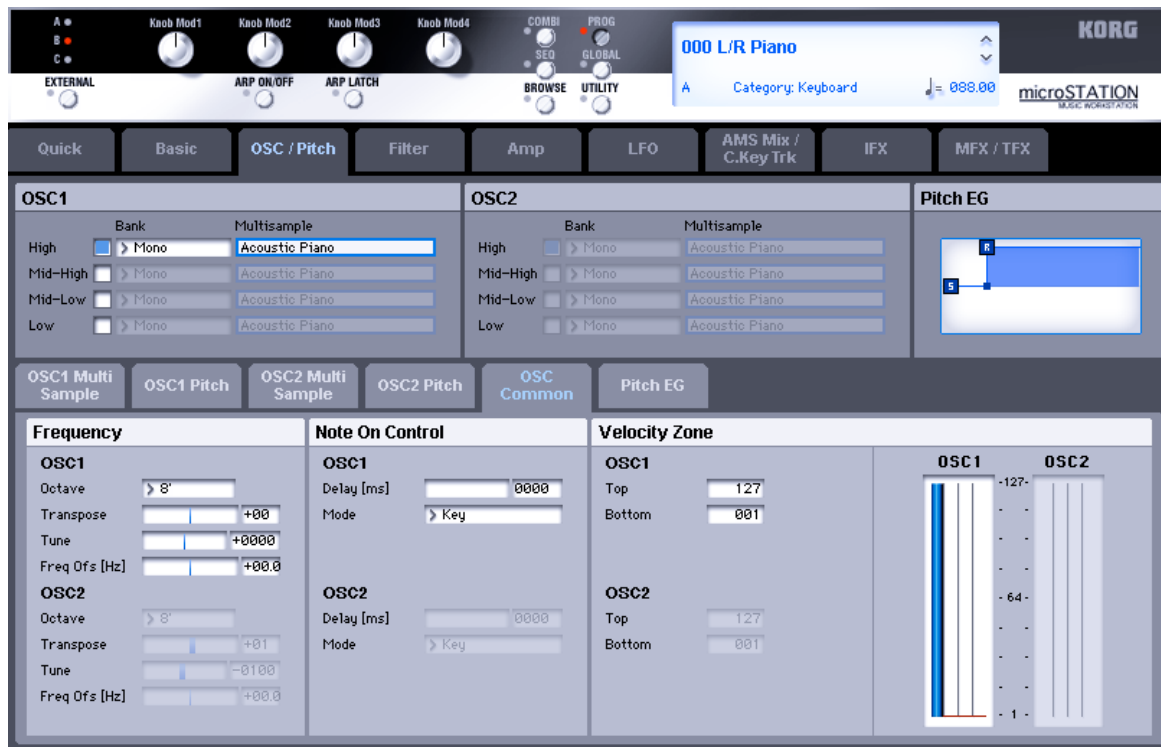
パラメーターはオシレーター1と同じです。(☞参照:p.89「OSC1 Multisample」)

## OSC2 Pitch

オシレーター2のピッチ設定を行います。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効です。それ以外ではこのページは設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同じです。(☞参照:p.91「OSC1 Pitch」)

## OSC Common



オシレーターの発音ピッチ、発音するまでのディレイ・タイム、ベロシティ・ゾーンを設定します。

### Frequency

#### “Oscillator Mode” Single, Double

#### OSC1, OSC2

**Octave** [32, 16, 8, 4']  
オシレーターの基本ピッチ (音高) をオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは+0[8']です。

**Transpose** [-12...+12]  
ピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で調整します。

**Tune** [-1200...+1200]  
ピッチをセント単位、±1オクターブの範囲で調整します。1セントは半音の1/100です。

**Freq Ofs [Hz] (Frequency Offset)** [-10.0Hz ... +10Hz]  
0.1 Hz単位でピッチを調整します。2つのオシレーターをデチューンさせると、鍵盤全域にわたって、周期的に脈打つように一定のビートが生まれます。

### “Oscillator Mode” Drums

**Octave** [32, 16, 8, 4']  
ピッチをオクターブ単位で設定します。ドラムキット使用時は、オクターブを8'に設定してください。

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

**Transpose** [-12...+12]  
割り当てられたドラムキットのインストルメントの位置をずらします。必要がなければ0に設定します。

**Tune** [-1200...+1200]  
ピッチをセント単位で調整します。1セントは半音の1/100です。個々のドラムキットのピッチは、Global: Drum Kitで設定します。

**Freq Ofs [Hz]** [-10.0Hz ... +10Hz]  
0.1 Hz単位でピッチを調整します。このパラメーターが“Tune”と異なるのは、2つのオシレーターをデチューンさせると、鍵盤全域にわたって、周期的に脈打つように一定のビートが生まれます。

## Note-On Control

### OSC1

#### Delay [ms] [0000ms...5000ms, KeyOff]

鍵盤を押してからオシレーターが実際に発音するまでの時間を設定します。

ダブル・プログラムで、一方のオシレーターの発音を遅らせるなどの使用法が効果的です。

**KeyOff:** 特殊な設定です。発音時間を遅らせるのではなく、鍵盤を離すとすぐに発音します。

ハーブシコードの鍵盤を弾いて離すたびに聞こえる「チャツ」という音を再現するときに使うことができます。

通常、KeyOff 設定を使うときは、オシレーターのアンプEGの“Sustain Level”を0に設定してください。

#### Mode [Key, Key + Damper]

通常は鍵盤を押さえると発音しますが、特殊な事例として、ダンパー・ペダルを踏んだままにしてから鍵盤を弾かないと発音しないという設定ができます。例えば、ピアノの共鳴板による鳴りを再現するときに便利です。

**Key:** 通常の設定です。

**Key+Damper:** ダンパー・ペダルを踏んだままにしたときのみ発音します。ダンパー・ペダルを離すと、鍵盤を押さえていても発音が止まります。

### OSC2:

#### Delay [ms] [0000ms...5000ms, KeyOff]

#### Mode [Key, Key + Damper]

オシレーター2が鍵盤を押してから実際に発音するまでの時間を設定します。

上記“OSC1 Delay”および“Mode”を参照してください。

## Velocity Zone

オシレーターの4つのマルチサンプルには、それぞれベロシティ・ゾーンが設定できます。ここではオシレーター単位でベロシティ・ゾーンを設定します。

このベロシティ・ゾーンはHigh~Lowのベロシティ設定よりも優先されます。

### OSC1:

#### OSC Top [001...127]

オシレーターが発音するベロシティの最大値を設定します。

Note: “OSC Top”ベロシティは“OSC Bottom”ベロシティよりも大きい値に設定してください。

#### OSC Bottom [001...127]

オシレーターが発音するベロシティの最小値を設定します。

### OSC2:

#### OSC2 Top [001...127]

#### OSC2 Bottom [001...127]

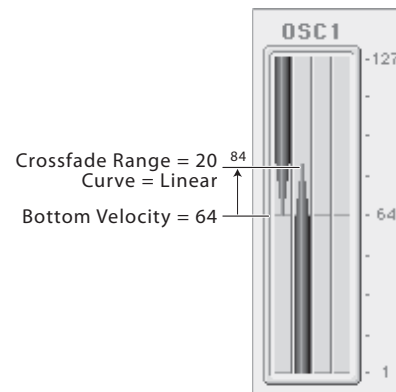
オシレーター2が発音するベロシティの最大値/最小値を設定します。

上記“OSC1 Top”および“OSC1 Bottom”を参照してください。

### OSC 1/2 Velocity Zone Window:

ベロシティ・ゾーンを表示します。

OSC1 Multisample および OSC2 Multisample の “Bottom Vel.”、“Range”、“Curve” と、Velocity Zone の “OSC Top”、“OSC Bottom” による設定が反映されます。



## Pitch EG AMSSource



ピッチEG(エンベロープ・ジェネレーター)は、オシレーター1と2のピッチに時間による複雑な変化を与えます。このページのパラメーターは、そのEGの形状を調節します。例えば、以下のような設定をします。

- 各EGセグメントのレベルとタイムを調節して、EGの基本的な形状を設定する。
- 各EGセグメントのカーブの度合いを設定する。
- EGのレベルとタイムの複雑なモジュレーションを設定する。
- LFOなどのAMSソースを設定してEGを再スタートさせる。

EGがピッチに与える効果の深さを調節するには、OSC/Pitch - OSC1 PitchページとOSC2 PitchページのPitch EGパラメーターを設定します。(参照:p.96「Pitch EG」)

### 他のEGとの相違点

ピッチEGは以下の点でフィルターEGやアンプEGと異なります。

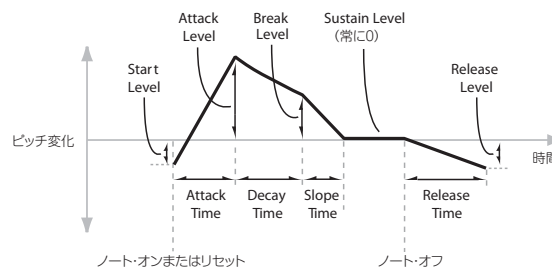
- オシレーター1とオシレーター2が同一のピッチEGを共有する。
- サスティン・レベルが常に0である。
- レベル・モジュレーションには1つではなく2つのAMSソースがあり、タイム・モジュレーションには3つではなく1つのAMSソースがある。

### AMSソースとしてのピッチEG

ピッチEGをキーボード・トラックやLFOのように、AMSソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。変化させたいパラメーターのAMSソースにピッチEGを選んでください。

## Envelope

### ピッチEG



エンベロープは、指定した時間で、あるレベルに移行し、また次の指定した時間で、あるレベルへ移行します。この動きによるモジュレーション信号を作ります。

次のパラメーターで、4つのレベルと、各レベルから次のレベルへ移行するのにかかる時間を設定します。

### Time:

以下の表のように、値が大きいほど時間が長くなります。

| EGの値 | 実際にかかる時間 |
|------|----------|
| 10   | 10msec   |
| 20   | 44 msec  |
| 30   | 104 msec |
| 40   | 224 msec |
| 50   | 464 msec |
| 60   | 944 msec |
| 70   | 1.8 sec  |
| 80   | 3.8 sec  |
| 90   | 10.9 sec |
| 99   | 87.3 sec |



**Attack** [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムを最も速くするには、スタート・レベルを+99にします。この場合、最大レベルで即座にEGがスタートします。

**Decay** [00...99]

アタック・レベルに達したときからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

**Slope** [00...99]

ブレイク・レベルからサスティン・レベル(ピッチEGは常に0)に到達するまでの時間を設定します。サスティン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続きます。

**Release** [00...99]

サスティン・レベルからリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。

**Level:**

4つのレベルそれぞれを+の値、-の値のいずれにも設定できます。

+の値のときは、ピッチ(または他のAMSディステーション)が、設定されている値から上がります。-の値のときは下がります。

ただし、フィルターEG、アンプEGと違って、ピッチEGのサスティン・レベルは常に0です。

**Start** [-99...+99]

ノート・オン時のEGレベルを設定します。

**Attack** [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

**Break** [-99...+99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

**Release** [-99...+99]

リリース・タイムが終わったときのレベルを設定します。

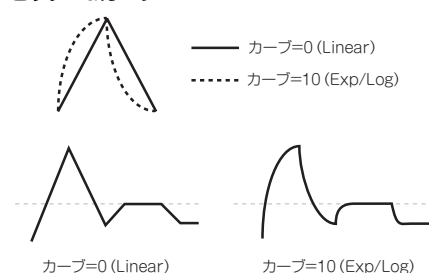
**Curve:**

説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープは曲線で構成されています。

つまり、各セグメントのレベルが最初は素早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて緩やかに変化します。このほうが、直線的なセグメントよりも音が自然に聞こえます。

ヴィンテージ・アナログ・シンセのエンベロープは、このような曲線を自然に形成しましたが、更にこれを進歩させて、4つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ個別に調節できるようになっています。

**ピッチEGカーブ**



カーブの曲がり具合を変更しても、EGのタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値が速く変化します。サウンドもさらに速く変化するように聞こえます。

**上昇/下降に適したカーブ設定**

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3は、アタックのような上昇するセグメントの初期設定として適しています。一方、“Curve”=6以上は、ディケイやリリースのような下降するセグメントに最適です。

**Attack** [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメント — スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

**Decay** [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメント — アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

**Slope** [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメント — ブレイク・レベルからサスティン・レベル(ピッチEGは常に0)までの移行部分のカーブの度合いを設定します。

**Release** [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメント — サスティン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

**Level Modulation**

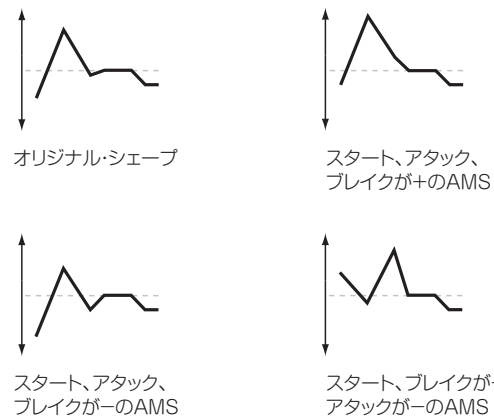
2種類のAMSソースでEGのレベル・パラメーターをコントロールします。各AMSソースで、スタート、アタック、ディケイ、ブレイクのレベルごとに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定します。

3つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、下図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

Note: エンベロープの動作が2つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値をリアルタイムで調節することはできません。

これはEG Resetによってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

**ピッチEGレベル・モジュレーション**



## AMS1

### Source [List of AMS Sources]

EGのレベル・パラメーターをコントロールする1つめのAMSソースを選択します。(☞ 参照:p.287 [AMS List (Alternate Modulation Source List)])

### Start [-99...+99]

スタート・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“Source”をVelocityに、“Start”を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。“Start”を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

### Attack [-99...+99]

アタック・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

### Break [-99...+99]

ブレイク・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

## AMS2

EGのレベル・パラメーターをコントロールする、2つめのAMSソースを選択します。スタート、アタック、ディケイ、ブレイクの各レベルはこのソースを共有しますが、それぞれに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

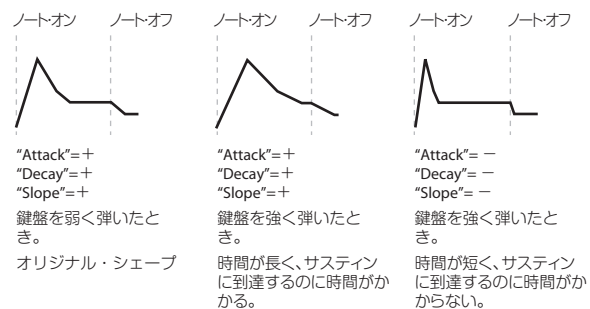
AMS2のパラメーターは上述のAMS1と同様です。

## Time Modulation

EGのタイム・パラメーターをAMSソースでコントロールします。アタック、ディケイ、スロープの各タイムは同じAMSソースを共有しますが、それぞれに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

### ピッチEGタイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき



## AMS

### Source [List of AMS Sources]

EGのタイム・パラメーターをコントロールするAMSソースを選択します。例えばVelocityやKeyboard Trackが効果的です。(☞ 参照:p.287 [AMS List (Alternate Modulation Source List)])

### Attack [-99...+99]

アタック・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“Source”をVelocityに、“Attack”を+99に設定すると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、“Attack”を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMSソースを最大値(例えば、“Velocity”を127)にすると、“Attack”が+8の設定で、アタック・タイムがほぼ2倍になり、“Attack”が-8の設定で、アタック・タイムがほぼ半分になります。

### Decay [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

### Slope [-99...+99]

スロープ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

## EG Reset

### AMS Source [List of AMS Sources]

EGをスタート・ポイントにリセットするAMSソースを選択します。例えば、テンポに同期したLFOを使って、リズムの先頭でEGをトリガーします。(☞ 参照:p.287 [AMS List (Alternate Modulation Source List)])

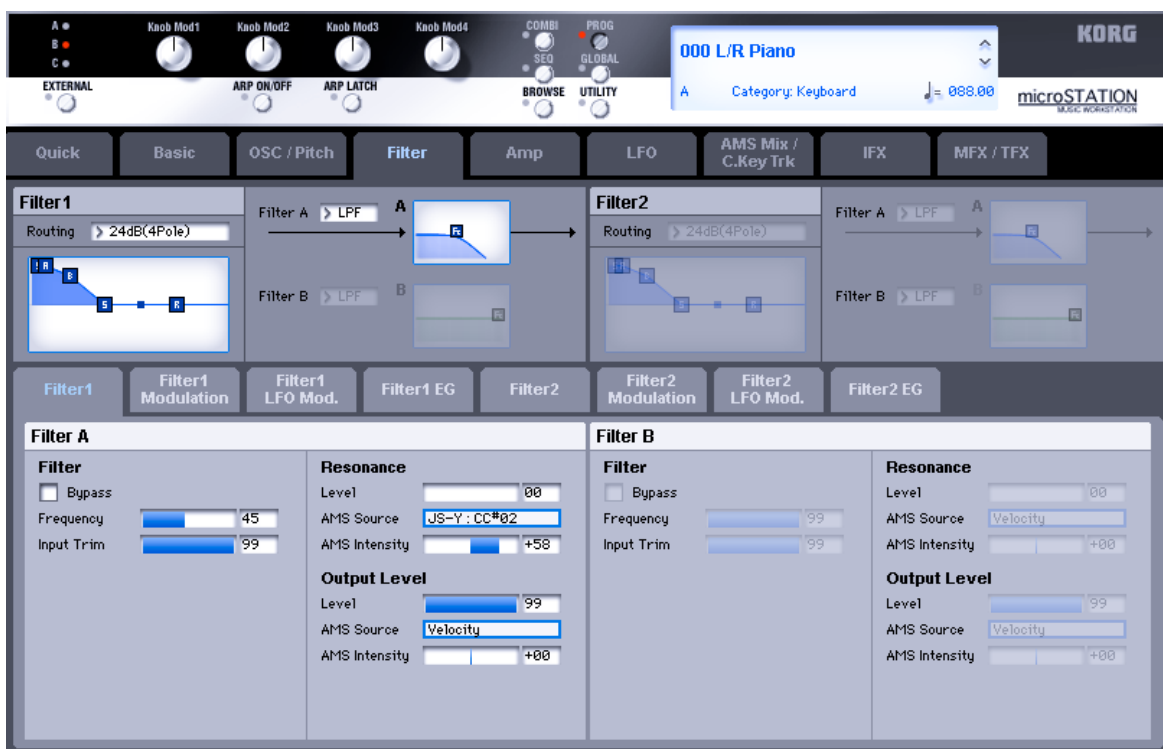
### Threshold [-99...+99]

EGリセットをトリガーするAMSレベルを設定します。例えば、EGをリセットするLFOの位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。

“Threshold”が+の値のときは、上向きに通過するとEGがトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過するとEGがトリガーされます。

Note: 数種のLFO波形やLFOの周期が速いとき、+99あるいは-99等の高いレベル値にLFO出力が常に達しないことがあります。“Threshold”を+99や-99等の高いレベルに設定していると、リセットしたりしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold”値を調節してください。

# Filter



フィルターをかけると、オシレーターの音色が微妙に、あるいは劇的に変化します。各オシレーターは2種類のマルチモード・レゾナント・フィルターA、Bと、専用のフィルターEGとキーボード・トラックを持ちます。

ここではフィルターのさまざまな機能を設定することができます。おもに以下について設定します。

- 各オシレーター用フィルターのルーティング、フィルター・タイプの選択、カットオフ、レゾナンスなどの基本設定をする。
- キーボード・トラック、フィルターEG、LFO や AMS などのフィルター・モジュレーションを設定する。

“Oscillator Mode”でSingleを選択すると、オシレーター1のフィルターだけが有効になり、オシレーター2のフィルターのページは選べません。

## Filter1

オシレーター1のフィルターA、Bの基本設定を行います。おもに以下について設定します。

- 12 dB/octフィルター1基、12 dB/octフィルター2基(シリアルまたはパラレル接続)、または24 dB/octフィルター1基を設定する。
- 2つのフィルターそれぞれを、ロー・パス、ハイ・パス、バンド・パス、バンド・リジェクトのいずれかのモードに設定する。
- 各フィルターのカットオフ、レゾナンス、入出力レベル、レゾナンスや出力レベルのモジュレーションを設定する。

## Routing [Single, Serial, Parallel, 24dB(4Pole)]

各オシレーターには2つのフィルター、フィルターAとフィルターBがあります。1つまたは両方のフィルターを使うかを設定します。両方使う場合はどのように2つを接続するかを設定します。

**Single:** フィルターAのみを1基の12 dB/octフィルター(2-Pole)として使います(バンド・パス、バンド・リジェクトは6 dB)。フィルターBのパラメーターは選べません。

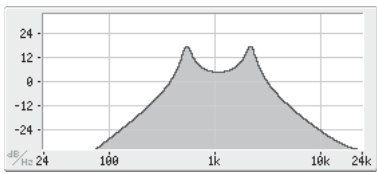
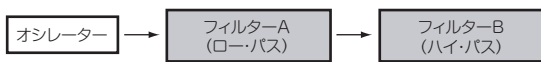
**Serial:** フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは最初にフィルターAを通過し、フィルターAの出力からフィルターBに入ります。

**Parallel:** フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは両フィルターとも同時に通過し、それぞれのフィルターからの出力が加算されます。

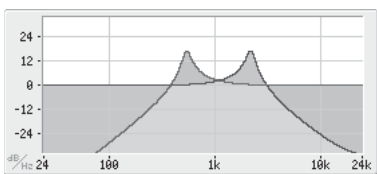
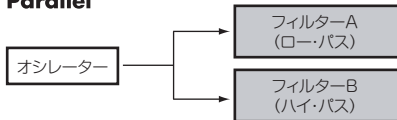
**24dB(4Pole):** 両方のフィルターを統合した、1基の4Pole 24 dB/octフィルターです(バンド・パスとバンド・リジェクトは12 dB)。Singleと比べて、カットオフ周波数を境に急激にカットします。レゾナンスは多少おだやかになります。ヴィンテージ・アナログ・シンセは、このタイプのフィルターをよく使用しました。24 dB/octを選ぶと、フィルターAのみ有効となり、フィルターBのパラメーターは無効になります。

シリアル/パラレル接続

Serial

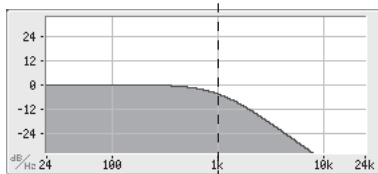


Parallel

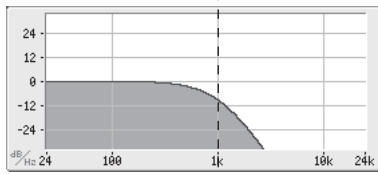


12db/oct/24db/oct

Low Pass:  
12dB/oct



Low Pass:  
24dB/oct



Filter A Type [LPF, HPF, BPF, BRF]

フィルター・タイプを選択します。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。“Routing”の設定によって表示が変わり、dB/oct単位での正しいカットオフ・スロープが表示されます。

**LPF:** Low Pass (12dB/oct) カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

**HPF:** High Pass (12dB/oct) カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

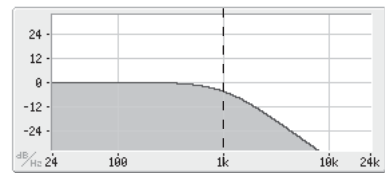
**BPF:** Band Pass (6dB/oct) カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。

レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

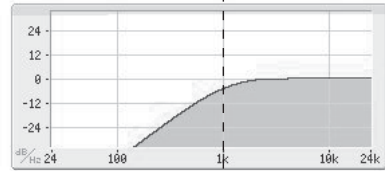
**BRF:** Band Reject (6dB/oct) このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲だけをカットします。カットオフにLFOでモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

フィルター・タイプとカットオフ周波数

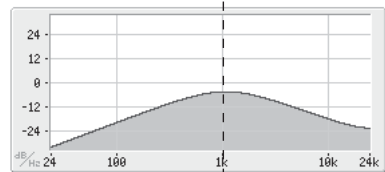
Low Pass



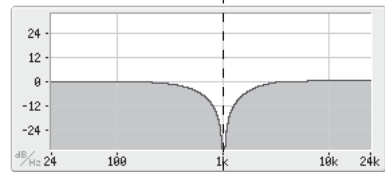
High Pass



Band Pass



Band Reject



カットオフ周波数

Filter B Type [LPF, HPF, BPF, BRF]

フィルターBは、“Routing”がSerialまたはParallelのときに有効です。それ以外では、このセクションのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

フィルターBのパラメーターはフィルターAと同様です。

(参照:p.100「Filter A Type」)

FilterA

Filter

Bypass

[Off, On]

フィルターAのバイパスをオン/オフします。

**Off:** バイパスがオフになり、フィルターAの効果がかかります。

**On:** フィルターAの効果はかかりません。

Frequency

[00...99]

フィルターAのカットオフ周波数をオクターブの1/10単位でコントロールします。カットオフ周波数の効果は、“Filter Type”で選んだタイプによって異なります。

Input Trim

[00...99]

フィルターへ入力される信号のレベルを調節します。レゾナンスの値が大きいときなどに音が歪む場合は、このレベルを下げるか、Output Levelの“Level”の値を下げてください。

## Resonance

### Level [00...99]

カットオフ周波数付近の倍音成分を強調します。0のときは効果がありません。中程度の値に設定にすると、鼻にかかったようなサウンド、あるいは極端に強調されたサウンドになります。非常に高い値に設定すると、ピーツという口笛のようなピッチで音がでます。

(☞参照 レゾナンスをキーボードのピッチにトラッキングさせるには:p.103「Key Follow」)

### AMS Source (Resonance) [List of AMS Sources]

レゾナンスの量をコントロールするAMSソースを選択します。(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### AMS Intensity [-99...+99]

“AMS Source (Resonance)”によるレゾナンス・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS (Resonance AMS)”にVelocityを設定すると、ベロシティの強弱でレゾナンスの効き方がコントロールできます。+の値にすると強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど“Level”で設定した効果に近づきます。-の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど“Level”で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

レゾナンスの大きさは“Level”、“AMS Intensity”によるそれぞれの設定の加算で決まります。

## Output Level

### Level [00...99]

フィルターAの出力レベルを設定します。“Routing”がParallelのときは、フィルターAとフィルターBの音量バランスを調節します。また、後続の信号経路でクリッピングを避けるために音量を下げる時にも使用します。

### AMS Source [List of AMS Sources]

フィルターAの出力レベルをコントロールするAMSソースを選択します。(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### AMS Intensity [-99...+99]

出力レベルに対するモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

## Filter B

フィルターBは、“Routing”がSerialまたはParallelのときに有効です。それ以外では、このセクションのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

フィルターBのパラメーターはフィルターAと同様です。

(☞参照:p.100「FilterA」)

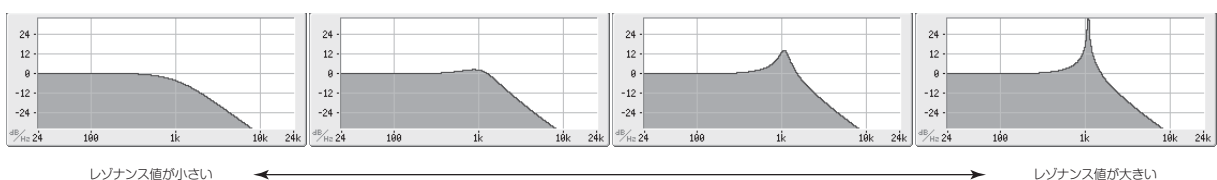
## Filter2

オシレーター2のフィルターを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

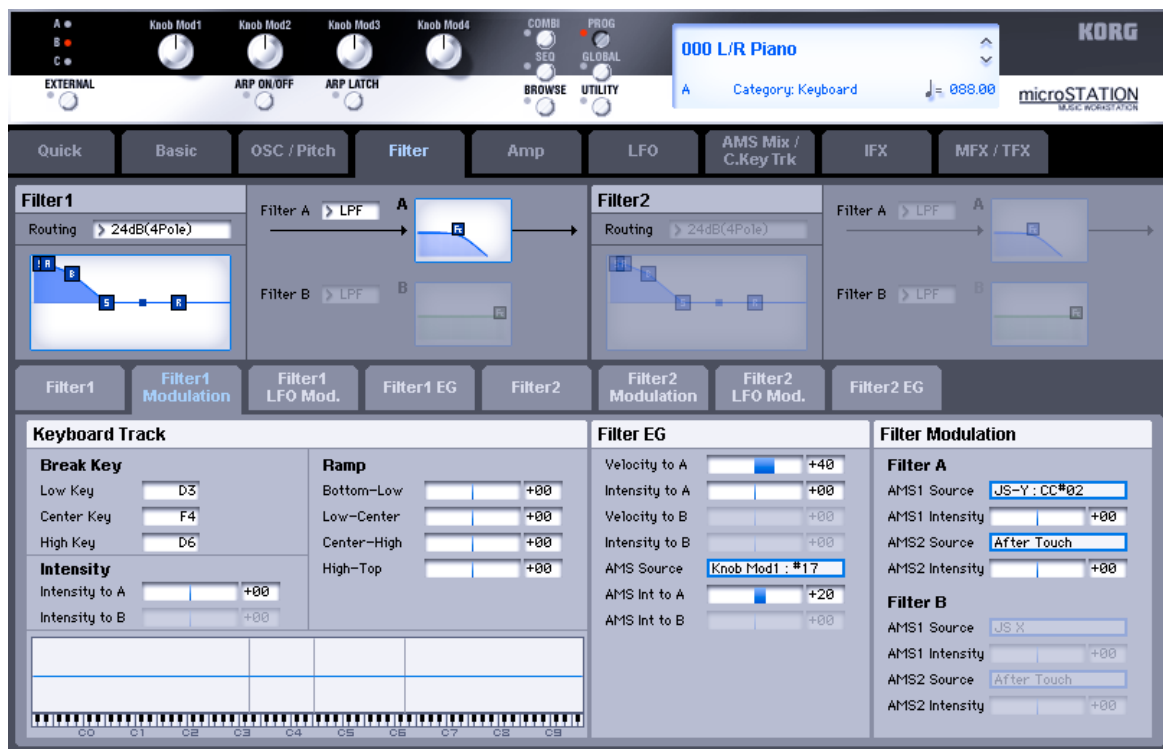
パラメーターはオシレーター1と同様です。

(☞参照:p.99「Filter1」)

レゾナンスの変化



## Filter1 Modulation



オシレーター1のフィルター・キーボード・トラックとフィルター・モジュレーションを設定します。以下のような設定ができます。

- キーボード・トラックの形状を設定し、トラッキングがフィルターのカットオフ周波数に与える効果の度合いを設定する。
- フィルターEGがフィルターのカットオフ周波数に与える効果を設定する。
- フィルターのカットオフ周波数に効果を与えるAMSモジュレーションを設定する。

フィルターBは、“Routing”がSerialまたはParallelのときに有効です。それ以外では、フィルターBのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

### Keyboard Track

ほとんどのアコースティック楽器はピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。同じように、音色が全音域にわたって変化しないようにするには、キーボード・トラックの設定が必要です。

microSTATIONのキーボード・トラックは、最大4カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。

#### キーボード・トラックの仕組み:KeyとRamp

キーボード・トラックに4箇所/Ramp(傾き)を設定します。鍵盤上の5つのKeyを軸にして傾きを設定します。5つのKeyのうち一番上と下のキーはMIDIでの一番上と下のノート・ナンバーG9、C-1に固定されています。その間の任意の位置に、残りの3つのKey(“Low Key”、“Center Key”、“High Key”)を設定します。

4つのRamp値は、それぞれ挟まれているKeyの傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp “Low-Center”が0のとき、Keyの“Low Key”と“Center Key”の間は値が変化しません。

Keyの値が折点となり、鍵盤上の低音域と高音域の傾きをRampで設定します。

“Center Key”では、キーボード・トラックの効果はありません。

#### Break Key

**Low Key** [C-1...G9]  
低音域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

**Center Key** [C-1...G9]  
キーボード・トラック中央の折点となるノートを設定します。この“Key”では、キーボード・トラックによるフィルター・カットオフ周波数への効果、および(他のパラメーターの)AMSソースとして使用したとき、モジュレーションの効果はなくなります。

**High Key** [C-1...G9]  
高音域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

#### Intensity

**Intensity to A** [-99...+99]  
キーボード・トラックがフィルターAのカットオフ周波数に与える効果の深さを設定します。キーボード・トラックの全体的な効果は、この値とキーボード・トラック全体の形の組み合わせで決まります。

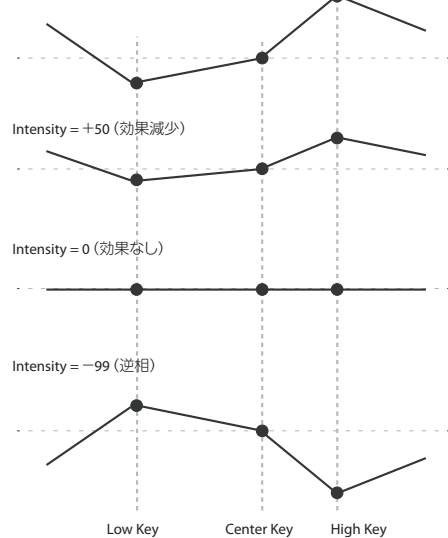
+の値にすると、キーボード・トラックの設定に対して正方向に効果がかり、Ramp(傾き)が上がると、フィルター・カットオフ周波数は高くなります。



の値にすると、逆方向の効果がかけられます。Ramp(傾き)が上がると、フィルター・カットオフ周波数は低くなります。

#### キーボード・トラックの形状とインテンシティ

Intensity = +99 (オリジナルの線形)



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

キーボード・トラックがフィルターBのカットオフ周波数に与える効果の深さを設定します。

#### Ramp:

Ramp(傾き)が+の値のとき、“Center Key”から高音域または低音域へ弾くにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。-の値のときは逆に出力が小さくなります。

このため、Rampが“Center Key”の左にあるか右にあるかによって、“Ramp”設定の+値、-値の意味が違ってきます。

**Bottom-LowとLow-Center:** Rampが-の値のとき、低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

**Center-HighとHigh-Top:** Rampが-の値のとき、高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

フィルター・カットオフ周波数への効果は、以下に設定するRamp値と、“Intensity to A (B)”の組み合わせで決まります。“Intensity to A (B)”が+99、“Ramp”が50のとき、フィルター・カットオフ周波数は鍵盤上のオクターブごとに1オクターブ変化し、“Ramp”が+99のときは2オクターブ変化します。

#### Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDIノート・レンジの一番下のキーC-1と“Low Key”キーとの間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには-の値を設定します。

#### Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Low Key”と“Center Key”キーとの間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには-の値を設定します。

#### Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center Key”と“High Key”キーとの間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには+の値を設定します。

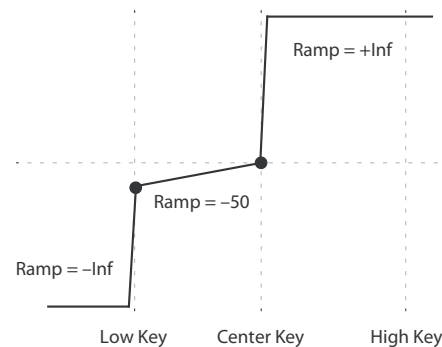
#### High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

“High Key”とMIDIノート・レンジの一番上のキーG9との間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには+の値を設定します。

#### Ramp値の+Infと-Inf

+Infと-Infはスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Rampを+Infまたは-Infにすると、キーボード・トラックは1つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

#### Ramp値が+Infと-Infのとき



Note: “Center Hi”のRampを+Infまたは-Infにすると、“High Top”は無効となり設定できなくなります。同様に、“Lo-Center”のRampを+Infまたは-Infにすると、“Bottom-Lo”は設定できなくなります。

#### Key Follow

フィルター・カットオフ周波数をキーボード・トラックによって音高(ピッチ)に追従させることで音色が音域全体にわたって均一になるようにします。これをキー・フォローといいます。

以下の手順で設定します。

1. Filter “Frequency”を30にします。
2. Keyboard Track “Intensity to A”を+99にします。
3. Rampの“Bottom-Low”と“Low-Center”を-50にします。
4. Rampの“Center-High”と“High-Top”を+50にします。
5. “Center Key”をC4にします。

この場合、“Low Key”と“High Key”の設定は関係ありません。

#### AMSソースとしてのフィルター・キーボード・トラック

キーボード・トラックは、エンベロープやLFOなどと同様に、AMSソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。対象となるパラメーターのAMSソースで、Filter Kbd Trkを選択します。

#### Filter EG

フィルター EGはフィルターAとBのカットオフ周波数に時間による変化を与えます。その効果の深さを次の3種類の方法で設定できます。

- EGモジュレーションの深さと方向を“Intensity to A”と“Intensity to B”で設定する。
- ベロシティによるフィルターにかかるEGの量を調節する。
- 任意のAMSソースによるフィルターにかかるEGの量を調節する。

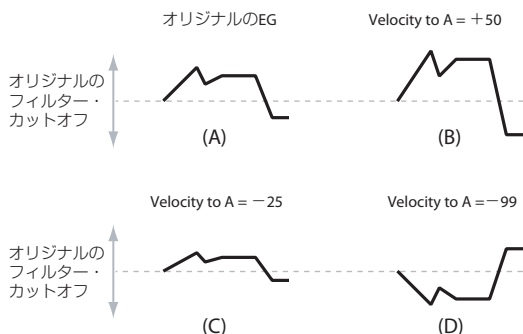
上記の3つの方法を同時に使うことができ、その結果が加算されてEG全体の効果となります。EGのアタック・タイムやリリース・タイム、レベルなど、EG自体はFilter EGページで設定します。(参照:p.107 [Filter1 EG])

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

フィルターAのカットオフ周波数に変化を与えるフィルターEGを、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

**フィルターEGのベロシティ・コントロール**

以下の例はすべてIntensity to A = +50の設定です。



+の値にすると、強く弾くほど上図のBのようにフィルターEGの効果が大きくなります。

-の値にすると、強く弾くほどフィルターEGの効果は逆相が大きくなります。エンベロープの極性を逆さまにした形です。これは次のような方法で使うことができます。

“Intensity to A”と“Intensity to B”で+の初期値を設定して、ベロシティでインテンシティを小さくコントロールします。この場合、EGの振れ幅が狭くなるだけで反転しません。上図のCのようになります。

“Velocity to A”と“Velocity to B”の値を、“Intensity to A”と“Intensity to B”の値よりも大きくなるように設定します。この場合、上図Dのように、ベロシティが小さいと通常の効果、ベロシティが大きくなると逆相になります。

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

フィルターAのカットオフ周波数に変化を与えるフィルターEGの効果の深さと方向を設定します。これは、ベロシティまたはAMSによるモジュレーションが加わる前の設定となります。

フィルターEGの形状は+99から-99の範囲で変化させることができます。+の値にするとカットオフ周波数が大きくなり、-の値にするとカットオフ周波数は小さくなります。例えば、上図AのEGは、最初は上昇し、最後には0より下がっています。

“Intensity to A”を+の値にすると、実際の効果がフィルターEGの形に一致します。EGが0より上がると、カットオフ周波数が高くなります。

-の値にすると、効果が反転した形でかかり、EGが0より大きいときはフィルターのカットオフ周波数が低くなります。

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

フィルターBのカットオフ周波数に変化を与えるフィルターEGを、ベロシティでコントロールします。(参照:「Velocity to A」)

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

フィルターBのカットオフ周波数に変化を与えるフィルターEGの効果の深さと方向を設定します。(参照:「Intensity to A」)

**AMS Source (Filter EG)** [List of AMS Sources]

フィルターAとBのカットオフ周波数に変化を与える、フィルターEGをコントロールするAMSソースを選択します。この2つのフィルターは同一のAMSソースを共有しますが、インテンシティは別個に設定できます。それ以外は、前述の“Velocity to A”と同じはたらきをします。(参照: p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

**AMS Int to A** [-99...+99]

“AMS Source (Filter EG)”によるフィルターAへのモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

**AMS Int to B** [-99...+99]

“AMS Source (Filter EG)”によるフィルターBへのモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

**Filter Modulation**

フィルターAをコントロールする2つの任意のAMSソースと、フィルターBをコントロールする2つの任意のAMSソースをアサインします。このモジュレーションは、Filter 1ページで設定するフィルターA/Bの“Frequency”に加算されます。

**Filter A**

**AMS1 Source** [List of AMS Sources]

フィルターAのカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするための、1つめのAMSソースを選択します。(参照: p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

**AMS1 Intensity** [-99...+99]

AMS1による効果の深さと方向を設定します。

**AMS2 Source** [List of AMS Sources]

フィルターAのカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするための、2つめのAMSソースを選択します。(参照: p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

**AMS2 Intensity** [-99...+99]

AMS2による効果の深さと方向を設定します。

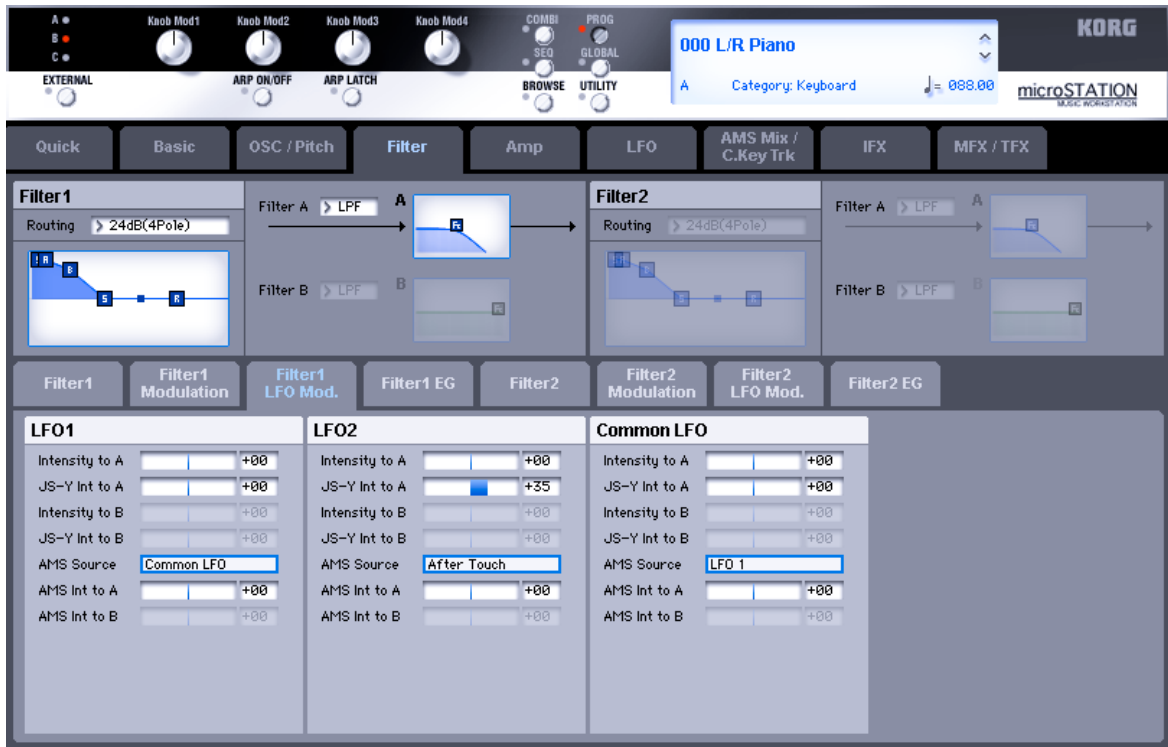
**Filter B**

フィルターBは、“Filter Routing”がSerialまたはParallelのときに有効です。それ以外では、このセクションのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

フィルターBのパラメーターはフィルターAと同様です。

(参照:「Filter A」)

## Filter1 LFO Mod.



LFO1、LFO2、コモンLFOは、フィルターAとBのカットオフ周波数に変化を与えます。各LFOのモジュレーションの強さはフィルターごとに次の3種類の 방법으로設定できます。

- “Intensity to A”と“Intensity to B”でLFOモジュレーションの深さと方向を設定する。
- JS-YでLFOの量を調節する。
- AMSソースでLFOの量を調節する。

各LFOのいずれでも上記が行え、そしてフィルターAとフィルターB別々に設定できます。その結果が加算されて全体のLFOによる効果が作り出されます。

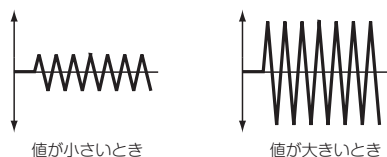
### LFO 1

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

フィルターAのカットオフ周波数をLFOで変調します。その深さと方向を設定します。“JS-Y Int to A”と“AMS”によるモジュレーションを加える前の効果となります。

－の値にするとLFOが逆相となります。同じLFOでも片方を＋のインテンシティ、もう片方を－のインテンシティに設定して、2つのパラメーター（例えば、フィルター1Aと1Bなど）を変化させることで面白い効果が作れます。

LFOによるフィルター・カットオフの変化



#### JS-Y Int to A [-99...+99]

ジョイスティックを中央位置から－Y方向(手前)に傾ける(またはCC#2を受信することによって、フィルターAのカットオフ周波数を変調するLFOの効果の深さを調節します(ジョイスティックの－Y方向でのコントロールを「JS-Y」と呼びます)。

－の値にすると、LFOが逆相となるので、“Intensity to A”で設定したLFOの初期値を小さくすることができます。次の例を参照してください。

1. “Intensity to A”を+50にします。  
フィルターのカットオフに対するLFOの効果が強くなります。
2. “JS-Y Int to A”を-50にします。  
ジョイスティックを手前に倒すほど、LFOの効果が薄らいでいき、完全に倒すとLFOの効果はなくなります。

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

フィルターBのカットオフ周波数をLFOで変調します。その深さと方向を設定します。

#### JS-Y Int to B [-99...+99]

JS-YによるフィルターBのカットオフ周波数を変調するLFOの効果の深さを調節します。(☞参照:「JS-Y Intensity to B」)

#### AMS Source (LFO1) [List of AMS Sources]

フィルターAとB両方のカットオフ周波数を変調するLFOの効果の深さを調節するAMSソースを選択します。この2つのフィルターは同一のAMSソースを共有しますが、インテンシティは別個に設定できます。(☞参照:p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### **AMS Int to A** [-99...+99]

LFO1 AMSのフィルターAに対する効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”をJS+Y: CC#01にしてジョイスティックを+Y方向へ操作したとき、ここが+の値のときはフィルターAにかかるLFO1の効果が大きくなります。

### **AMS Int to B** [-99...+99]

LFO1 AMSのフィルターBに対する効果の深さと方向を設定します。

---

## **LFO 2**

LFO2のパラメーターはLFO1と同様です。(☞参照:[LFO1])

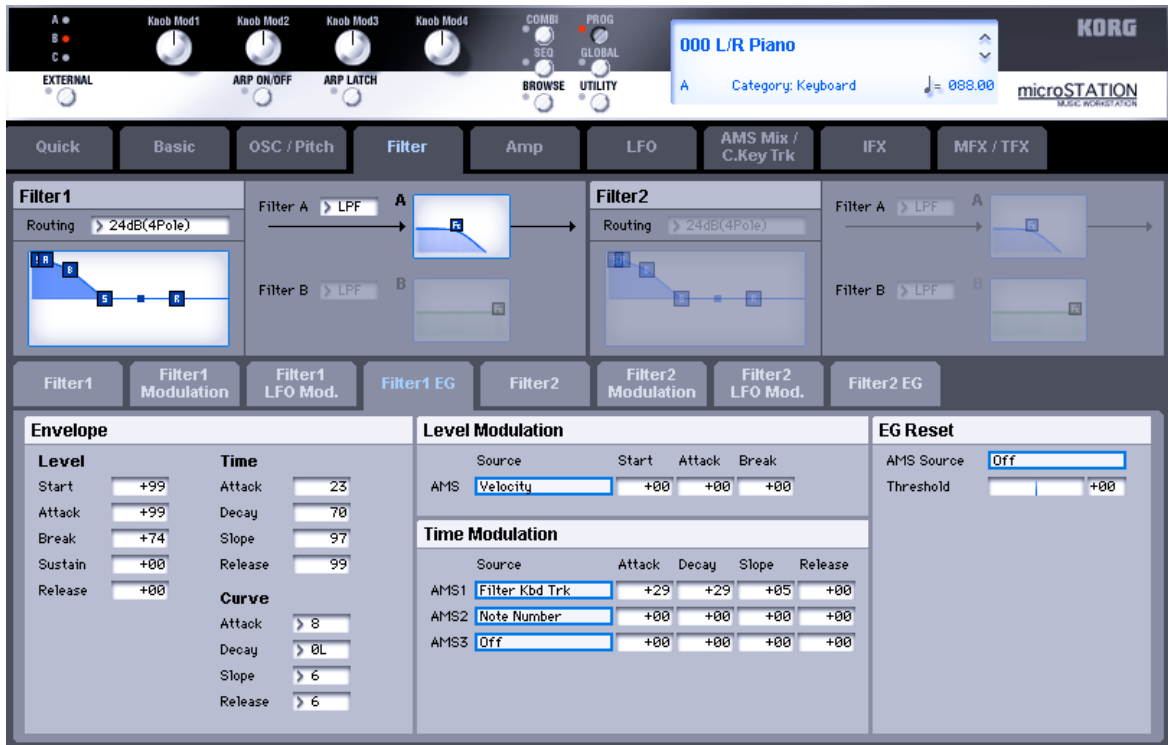
---

## **Common LFO**

コモンLFOのパラメーターはLFO1と同様です。(☞参照:[LFO1])

Note: LFO1とLFO2は、ボイスごとに別々に設定しますが、コモンLFOはプログラムのすべてのボイスが共有します。ボイスすべてに同じLFO効果をかけたいときに使うと便利です。

## Filter1 EG



フィルターEG(エンベロープ・ジェネレーター)は、フィルターAとBのカットオフ周波数に複雑な時間による変化を与えます。このページのパラメーターは、そのEGの形状を調節します。おもに以下を設定します。

- 各セグメントのレベルとタイムを調節して EG の基本的な形状を設定する。
- 各EGセグメントのカーブの度合いを設定する。
- EGのレベルとタイムの複雑なモジュレーションを設定する。
- LFOなどのAMSソースを設定してEGを再スタートさせる。

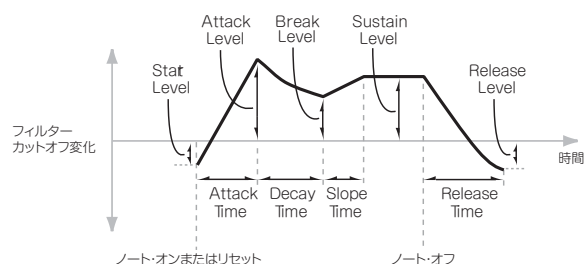
EGがフィルターに与える効果の深さを調節するには、Filter1 ModulationページのFilter EGパラメーターを設定します。(参照: p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### フィルターEGをAMSソースとして使用する

フィルターEGをキーボード・トラックやLFOのように、AMSソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。変化させたいパラメーターの、AMSリストでFilter EGを選択します。

## Envelope

### フィルターEG



エンベロープは、指定した時間をかけてあるレベルまで移行し、また別に指定した時間をかけて別のレベルまで移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

下記のパラメーターで、4つのレベルと、各レベルから次のレベルへ移行する時間を設定します。

### Level

5つのレベルそれぞれを+の値または-の値のいずれにも設定できます。

+の値のときはカットオフ周波数(または他のAMSディステーション)が、すでに設定されている値から上がります。-の値のときは下がります。

### Start [-99...+99]

ノート・オン時の最初のEGレベルです。

### Attack [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

### Break [-99...+99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

### Sustain [-99...+99]

スロープ・タイムが終わったときのレベルを設定します。サステイン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフ時までそのレベルを維持します。

### Release [-99...+99]

リリース・タイムの終わったときのレベルを設定します。

## Time

以下の表のように、値が大きいくほど時間が長くなります。

| EGの値 | 実際にかかる時間 |
|------|----------|
| 10   | 10 msec  |
| 20   | 44 msec  |
| 30   | 104 msec |
| 40   | 224 msec |
| 50   | 464 msec |
| 60   | 944 msec |
| 70   | 1.8 sec  |
| 80   | 3.8 sec  |
| 90   | 10.9 sec |
| 99   | 87.3 sec |

### Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムをもっとも速くするには、スタート・レベルを+99にします。この場合、最大レベルで即座にEGがスタートします。

### Decay [00...99]

アタック・レベルに達したときからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

### Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。サスティン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続きます。

### Release [00...99]

サスティン・レベルからリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。

## Curve

フィルターEGのカーブに関する説明は、ピッチEGと同様です。

(☞参照:p.97「Curve」)

### Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメント— スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

### Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメント— アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

### Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメント— ブレイク・レベルからサスティン・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

### Release [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメント— サスティン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

## Level Modulation

任意のAMSソースでEGのレベル・パラメーターをコントロールします。スタート、アタック、ブレイクの各レベルは1つのAMSソースを共有しますが、それぞれ個別にモジュレーションの深さを設定できます。

(☞参照:p.97「Level Modulation」)

## AMS

### Source [List of AMS Sources]

EGのレベル・パラメーターをコントロールするAMSソースを選択します。(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### Start [-99...+99]

スタート・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“Source”をVelocityに、“Start”を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。“Start”を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベル下がります。

### Attack [-99...+99]

アタック・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

### Break [-99...+99]

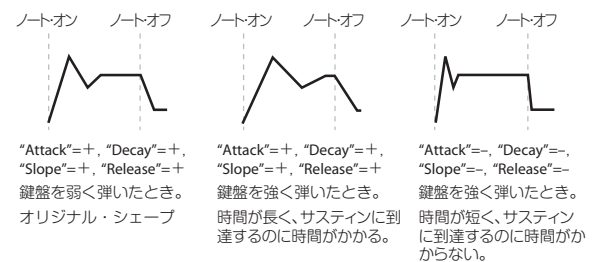
ブレイク・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

## Time Modulation

EGのタイム・パラメーターを3つの異なるAMSソースでコントロールします。3つのAMSそれぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

### フィルターEGタイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき



## AMS1

### Source [List of AMS Sources]

EGのタイム・パラメーターをコントロールする1つめのAMSソースを選択します。ここではVelocityやKeyboard Trackが効果的です。(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)



**Attack** [-99...+99]

アタック・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“Source”をVelocityに、“Attack”を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、“Attack”を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMSソースを最大値に設定すると(例えば、“Velocity”を127にすると)、“Attack”が+8の設定で、アタック・タイムがほぼ2倍になり、“Attack”が-8の設定で、アタック・タイムがほぼ半分になります。(☞参照:p.291「EG Time」)

**Decay** [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

**Slope** [-99...+99]

スロープ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

**Release** [-99...+99]

リリース・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

**AMS2, AMS3**

EGのタイム・パラメーターをコントロールする2つめ、3つめのAMSソースを選択します。それぞれが、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のインテンシティを設定します。AMS2とAMS3のパラメーターは、前述のAMS1と同様です。

**EG Reset****AMS Source** [List of AMS Sources]

EGをスタート・ポイントにリセットするAMSソースを選択します。

(☞参照:p.98「AMS Source」)

(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

**Threshold** [-99...+99]

EGリセットをトリガーするAMSレベルを設定します。

(☞参照:p.98「Threshold」)

## Fileter2

### Filter2

オシレーター2のフィルターを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。

(☞参照:p.99「Filter1」)

### Filter2 Modulation

オシレーター2のキーボード・トラックとフィルター・モジュレーションを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。

(☞参照:p.102「Filter1 Modulation」)

### Filter2 LFO Mod.

オシレーター2のLFOフィルター・モジュレーションを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。

(☞参照:p.105「Filter1 LFO Mod.」)

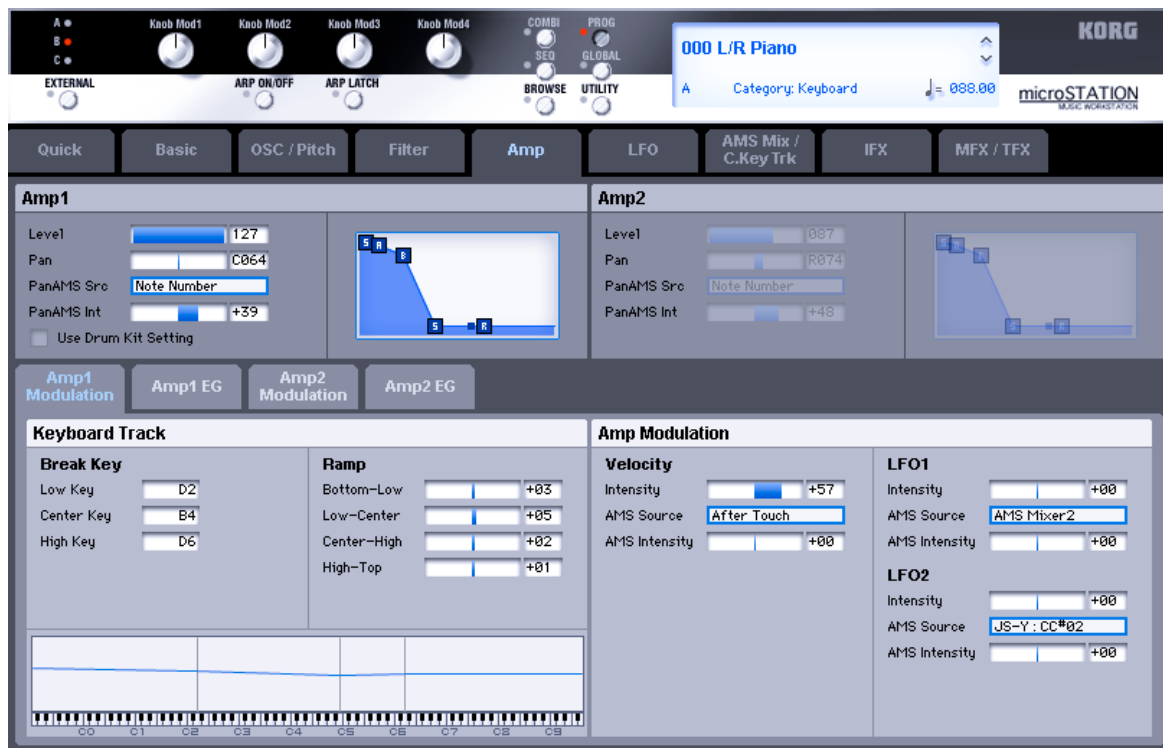
### Filter2 EG

オシレーター2のフィルターEGを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同じです。

(☞参照:p.107「Filter1 EG」)

# Amp



オシレーター1と2の音量(「アンプリチュード」または略して「アンプ」といいます)、パン、専用のアンプEGとキーボード・トラックをそれぞれ別個にコントロールできます。

このページでは以下の設定をはじめ、これらの関連パラメーターをコントロールします。

- パンを設定する。また、パンにモジュレーションを設定する。
- キーボード・トラック、アンプ EG、LFO モジュレーション、AMSコントロールなど、アンプ・レベルとモジュレーションを設定する。

⚠ “Oscillator Mode” がSingleのときは、オシレーター1のアンプ、パンのみが有効となります。オシレーター2用のページは選択できません。

## Amp1

アンプ・セクションの基本設定をします。以下について設定します。

- オシレーターの音量レベルを設定する。
- パン(音の定位)とパン・モジュレーションを設定する。

### Level [000...127]

オシレーター1の基本となる音量を設定します。キーボード・トラック、ベロシティなどによるモジュレーションが加わる前の設定となります。

### OSC Mixerと音量

オシレーターの音量は、OSC Mixer ページ(☞p.76)で直接コントロールすることができます。“Amp Level”とは別のパラメーターをコントロールします。

### Use DKit Setting [Off, On]

## MIDIと音量

**MIDI** プログラムの全体的な音量は、MIDIボリューム(CC#7)、エクスペッション(CC#11)でもコントロールすることができます。一方だけでコントロールする場合は、どちらでも同じように動作します。MIDI値の127が“Amp Level”の値になり、この値を下げていくと音量も下がります。ボリュームとエクスペッションでコントロールする場合は、ボリュームで最大音量を設定し、エクスペッションで音量を変化させます。グローバルMIDIチャンネル(☞p.60)でコントロールします。

### Pan [RND, L001...C064...R127]

オシレーター1のステレオ・パンを設定します。L001で左側に振り切り、C064で中央に定位、R127で右側に振り切ります。

RND (Random)にすると、ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。

**MIDI** CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとの“Pan”の設定値、127で右に振り切ります。グローバルMIDIチャンネル(☞p.60)でコントロールします。

### Pan AMS Source [List of AMS Sources]

パンを変化させるAMSソースを選択します。(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### Pan AMS Intensity [-99...+99]

パンを変化させるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“Pan”をC064に、“Source”をNote Numberに設定すると、“Intensity”が+の値のときは、C4を境にして高音を弾くほどサウンドが右側に移動します。また、低音を弾くほど左側に移動します。-の値にするとこれらは逆の効果になります。

“Oscillator Mode”がDrumsのときに有効です。

標準のプログラムと異なり、ドラムキットにはKeyごとに異なるパン設定がされています。このパラメーターは、ドラムキットのパン設定を使うか、プログラムのパン設定を使うかを設定します。

**On:** プログラムは、ドラムキットでKeyごとに設定したパン設定を使います。パンのAMSも有効です。通常この設定にします。

**Off:** プログラムはドラムキットのパン設定を無視して、プログラムのパン設定を使います。ドラムキットのすべてのKeyが“Pan”(p.191)の設定になります。

## Amp2

オシレーター2の基本音量とパンを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(参照:p.110 [Amp1])

## Amp1 Modulation

オシレーター1の音量を変化させるモジュレーションを設定します。おもに次の設定ができます。

- キーボード・トラックの形状を設定して音量をコントロールする。
- 音量を変化させるAMSをアサインする。
- 音量に対するLFOの効果を設定する。

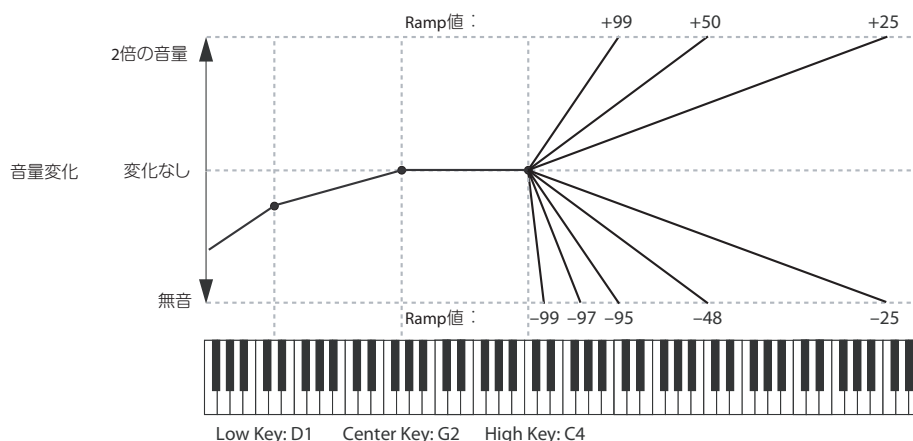
モジュレーションの設定によって、音量が“Amp Level”の設定より最大2倍まで大きくなります。

## Keyboard Track

オシレーター1の音量をキーボード・トラックでコントロールします。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量が変化します。通常、全音域にわたって均一の音量にするには、キーボード・トラックの設定が必要です。

microSTATIONのキーボード・トラックは、最大4カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域で急激に音量が上がリ、そして続く高音域のオクターブでは音量が徐々に上がっていくか、まったく上がらないように設定する。
- 低音域を弾いていくほど音量が上がるように設定する。
- 特定のキーで急激に音量が変化するように設定し、スプリット効果を得る。



## キーボード・トラックの仕組み: KeyとRamp

キーボード・トラックに4箇所のRamp(傾き)を設定します。

(参照:p.102 [キーボード・トラックの仕組み:KeyとRamp])

### Break Key:

**Low Key** [C-1...G9]

**Center Key** [C-1...G9]

**High Key** [C-1...G9]

(参照:p.102 [Break Key])

### Ramp:

(参照:p.103 [Ramp:])

### 他のキーボード・トラックとの相違点

アンプのキーボード・トラックは、フィルターおよびコモン・キーボード・トラックと異なる点がいくつかあります。

例えば、“Ramp”値の結果が違います。下記のグラフに示すように、-値の傾きのほうが、+値の傾きよりも急なものになります。

また、アンプには独立したインテンシティのコントロールがありません。そのかわり、インテンシティは最大値に固定されているので、キーボード・トラックによって、全くの無音から設定レベルの2倍のレベルまで音量が変化します。

**Bottom-Low** [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDIノート・レンジの一番下のキーC-1と“Low Key”キーとの間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには-の値を設定します。

**Low-Center** [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Low Key”と“Center Key”キーとの間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには-の値を設定します。

**Center-High** [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center Key”と“High Key”キーとの間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには+の値を設定します。

### High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

“High Key”とMIDIノート・レンジの一番上のキーG9との間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには+の値を設定します。

| “Ramp”の値 | レベル変化     |
|----------|-----------|
| -Inf     | 半音で無音     |
| -99      | 全音で無音     |
| -95      | 1オクターブで無音 |
| -48      | 2オクターブで無音 |
| -25      | 4オクターブで無音 |
| 00       | 変化なし      |
| +25      | 4オクターブで2倍 |
| +50      | 2オクターブで2倍 |
| +99      | 1オクターブで2倍 |
| +Inf     | 半音で2倍     |

### Ramp値の+Infと-Inf

+Infと-Infはスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Rampを+Infまたは-Infにすると、キーボード・トラックは1つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

Ramp値を+Infにすると、キーボード・トラックは、半音で最高値(設定音量の2倍)まで上がります。

Ramp値を-Infにすると、キーボード・トラックは、半音で最低値(無音)まで下がります。

Note: “Center-High”のRampを+Infまたは-Infにすると、“High-Top”は設定できなくなります。同様に、“Low-Center”のRampを+Infまたは-Infにすると、“Bottom-Low”は設定できなくなります。

### アンプ・キーボード・トラックをAMSソースとして使用する

キーボード・トラックは、エンベロープやLFOなどと同様に、AMSソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。対象となるパラメーターのAMSソースでAmp Kbd Trkを選択します。

## Amp Modulation

ベロシティとAMSソースの両方を使って音量を変化させます。

このモジュレーションで、アンプ・レベルとアンプEGレベルのパラメーターをコントロールします。音量はアンプEGによる音量変化に、AMS等の値をかけ算したものです。アンプEGのレベル設定値が低いと、レベルも小さくなります。

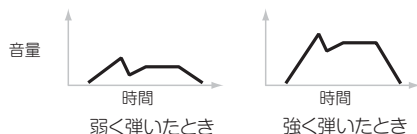
### Velocity

#### Intensity [-99...+99]

+の値のとき、強く弾くほど音量が大きくなります。

-の値のとき、強く弾くほど音量が小さくなります。

アンプEGを使ったベロシティによる音量の変化



#### AMS Source [List of AMS Sources]

アンプ1の音量をコントロールするAMSソースを選択します。

(参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

#### AMS Intensity [-99...+99]

AMSモジュレーションによる効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS Source”をJS+Y: CC#01にしてジョイスティックを+Y方向へ操作すると、ここが+の値のときは音量が大きくなります。

他のモジュレーション設定で音量がすでに最大レベル(“Amp Level”とアンプEGのレベル設定の2倍)に達していると、音量は変化しません。

### LFO1

#### Intensity [-99...+99]

オシレーター2の音量を変化させるLFO1の効果の深さと方向を設定します。

-の値のときはLFO波形が逆相になります。

#### AMS Source [List of AMS Sources]

音量にかかるLFOの効果の深さをコントロールする、AMSソースを選択します。(参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

#### AMS Intensity [-99...+99]

音量を変化させるLFO AMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

### LFO2

LFO2のパラメーターはLFO1と同様です。(参照:[LFO1])

## Amp1 EG

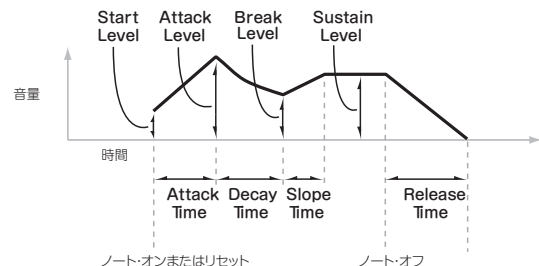


アンプEG(エンベロープ・ジェネレーター)は、オシレーター1の音量に複雑な時間による変化を与えます。このページのパラメーターは、そのEGの形状を調節します。

### Envelope

アンプ1EGの時間による変化を設定します。

#### アンプEG



#### Level

##### Start

[00...99]

ノート・オン時の 初めの音量を設定します。

##### Attack

[00...99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

##### Break

[00...99]

ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

##### Sustain

[00...99]

スロープ・タイムが終わったときのレベルを設定します。サステイン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフ時までそのレベルを維持します。

#### Time

以下の表のように、値が大きいほど時間が長くなります。

| EGの値 | 実際にかかる時間 |
|------|----------|
| 10   | 10 msec  |
| 20   | 44 msec  |
| 30   | 104 msec |
| 40   | 224 msec |
| 50   | 464 msec |
| 60   | 944 msec |
| 70   | 1.8 sec  |
| 80   | 3.8 sec  |
| 90   | 10.9 sec |
| 99   | 87.3 sec |

#### Attack

[00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムをもっとも速くするには、スタート・レベルを+99にします。この場合、最大レベルで即座にEGがスタートします。

#### Decay

[00...99]

アタック・レベルに達した時からブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

#### Slope

[00...99]

ブレイク・レベルからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します。サステイン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続きます。

#### Release

[00...99]

サステイン・レベルから無音に到達するまでの時間を設定します。

## Curve

アンプEGのカーブに関する説明は、ピッチEGと同様です。

(☞参照:p.97 「Curve」)

### Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメントー スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

### Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメントー アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

### Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメントー ブレイク・レベルからサステイン・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

### Release [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメントー サステイン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

## Level Modulation

任意のAMSソースでEGのレベル・パラメーターをコントロールします。スタート、アタック、ブレイクの各レベルは1つのAMSソースを共有しますが、それぞれ個別にモジュレーションの深さを設定できます。

(☞参照:p.97 「Level Modulation」)

## AMS

### Source [List of AMS Sources]

EGのレベル・パラメーターをコントロールするAMSソースを選択します。(☞参照:p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### Start [-99...+99]

スタート・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、「Source」をVelocityに、「Start」を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。「Start」を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

### Attack [-99...+99]

アタック・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

### Break [-99...+99]

ブレイク・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

## Time Modulation

EGのタイム・パラメーターを3つの異なるAMSソースでコントロールします。3つのAMSそれぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに対して個別にモジュレーションの深さを設定できます。

### アンプEGタイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき

ノートオン ノートオフ ノートオン ノートオフ ノートオン ノートオフ



"Attack"=+, "Decay"=+,  
"Slope"=+, "Release"=+  
鍵盤を強く弾いたとき。  
オリジナル・シェーブ



"Attack"=+, "Decay"=+,  
"Slope"=+, "Release"=+  
鍵盤を強く弾いたとき。  
時間が長く、サステインに  
到達するのに時間がかかる。



"Attack"=-, "Decay"=-,  
"Slope"=-, "Release"=-  
鍵盤を強く弾いたとき。  
時間が短く、サステイン  
に到達するのに時間がかか

## AMS1

### Source [List of AMS Sources]

EGのタイム・パラメーターをコントロールする1つめのAMSソースを選択します。ここでVelocityやKeyboard Trackが有効です。(☞参照:p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### Attack [-99...+99]

アタック・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、「Source」をVelocityに、「Attack」を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、「Attack」を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMSソースを最大値に設定(例えば、Velocityを127)すると、「Attack」が+8の設定でアタック・タイムがほぼ2倍になり、「Attack」が-8の設定でアタック・タイムがほぼ半分になります。

### Decay [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

### Slope [-99...+99]

スロープ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

### Release [-99...+99]

リリース・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

## AMS2, AMS3

EGのタイム・パラメーターをコントロールする2つめ、3つめのAMSソースを選択します。それぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに対して個別にモジュレーションの深さを設定します。AMS2とAMS3のパラメーターは、前述のAMS1と同様です。



---

## EG Reset

### AMS [List of AMS Sources]

EGをスタート・ポイントにリセットするAMSソースを選択します。

(☞参照:p.98 [AMS Source])

(☞参照:p.287 [AMS List (Alternate Modulation Source List)])

### Threshold [-99...+99]

EGリセットをトリガーするAMSレベルを設定します。

(☞参照:p.98 [Threshold])

---

## Amp2 Modulation

オシレーター2の音量を変化させるモジュレーションを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(☞参照:p.111 [Amp1 Modulation])

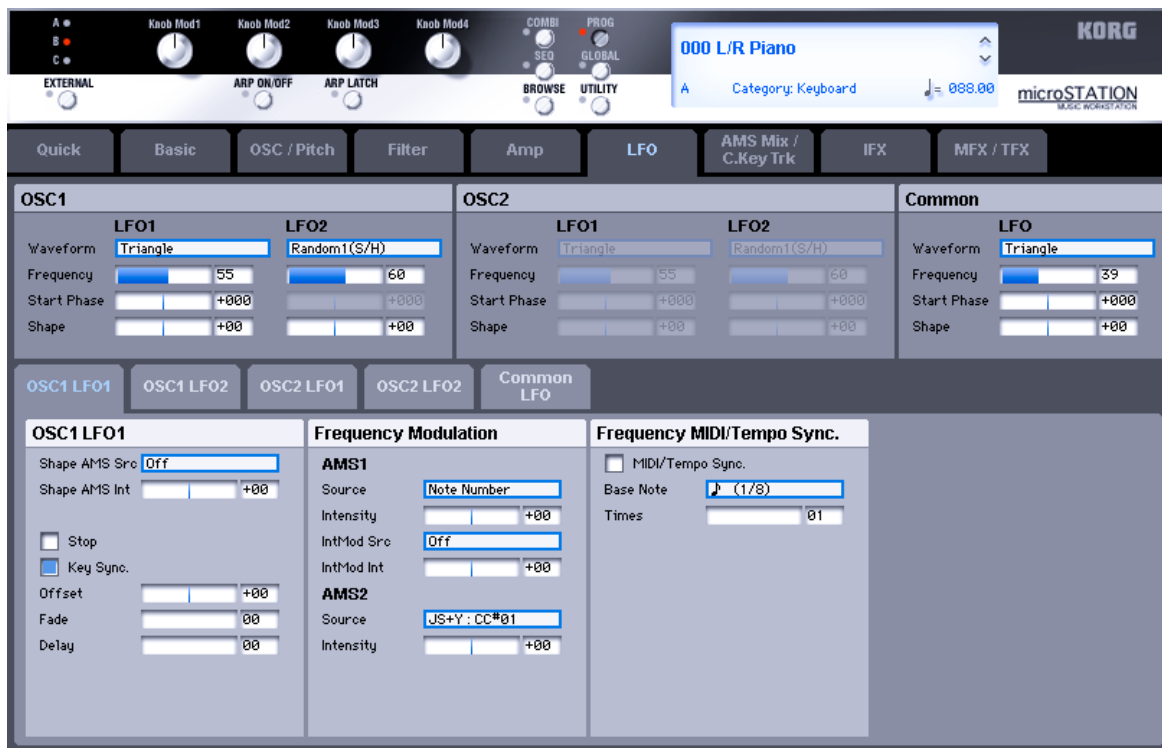
---

## Amp2 EG

オシレーター2のアンブEGを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(☞参照:p.113 [Amp1 EG])

# LFO



オシレーター1と2のフィルター、アンプ、ピッチとその他のパラメーターを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOを持ちます。

また、2つのオシレーターは1つの共通LFOを共有します。これは一部のアナログ・シンセで見られるグローバルLFOと似たものです。

## OSC 1

オシレーター1のLFO1とLFO2の波形を設定します。おもに以下について設定します。

- LFO1,2の基本波形を選び“Shape”で変形する。
- LFO1,2の周波数を設定する。

## LFO1, LFO2

### Waveform [Triangle...Random6 (Continuous)]

下図のようなLFOの基本波形を選択します。

波形を見てすぐわかるものがほとんどですが、下記にいくつか説明を加えます。

**Guitar:** ギターのヴィブラートで、シェイプは特にそのために調節されたものです。波形は+値のみで、ピッチに使うとバンド・アップ効果のみになります。

**Random1 (S/H):** 一般的なサンプル/ホールドの波形で、一定間隔でレベルがランダムに変化します。

**Random2 (S/H):** レベルとタイミングがランダムに変化します。

**Random3 (S/H):** ランダムなタイミングでパルス波を生成します。一般的なサンプル/ホールドとは逆に、タイミングが変化しレベルは変化しません。

**Random4-6 (Continuous):** ステップ変化でなく曲線変化でRandom1-3をなめらかにしたものです。ゆるやかなランダム変化を得るために使います。

### LFO波形

|          |  |                                     |  |                               |  |                            |  |                                   |  |
|----------|--|-------------------------------------|--|-------------------------------|--|----------------------------|--|-----------------------------------|--|
| Triangle |  | Guitar                              |  | Step Tri4<br>(Step Triangle4) |  | Rnd1(S/H)<br>(Random1-S/H) |  | Rnd4(Cnt)<br>(Random4-Continuous) |  |
| Saw      |  | ExpTri<br>(Exponential Triangle)    |  | Step Tri6<br>(Step Triangle6) |  | Rnd2(S/H)<br>(Random2-S/H) |  | Rnd5(Cnt)<br>(Random5-Continuous) |  |
| Square   |  | ExpSawDwn<br>(Exponential Saw Down) |  | Step Saw4                     |  | Rnd3(S/H)<br>(Random3-S/H) |  | Rnd6(Cnt)<br>(Random6-Continuous) |  |
| Sine     |  | ExpSawUp<br>(Exponential Saw Up)    |  | Step Saw6                     |  |                            |  |                                   |  |

**Frequency** [00...99]

LFOのスピードを設定します。他のモジュレーションがかかる前の設定になります。下表のように、値が大きいほどスピードが速くなります。

AMSモジュレーションを使うと、ここでの設定では不可能な速いスピードや遅いスピードを設定できます。

| "Frequency"の値 | 周波数      |
|---------------|----------|
| 00            | 0.014 Hz |
| 10            | 0.112 Hz |
| 20            | 0.422 Hz |
| 30            | 0.979 Hz |
| 40            | 1.79 Hz  |
| 50            | 2.84 Hz  |
| 60            | 4.14 Hz  |
| 70            | 5.69 Hz  |
| 80            | 7.49 Hz  |
| 90            | 9.53 Hz  |
| 99            | 26.25 Hz |
| 99 + Fine 99  | 32 Hz    |

**Start Phase** [-180...+180, Random]

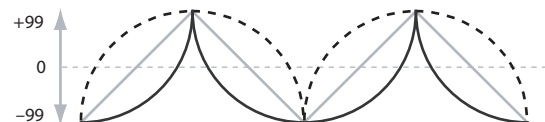
波形の位相の起点を5度単位で設定します。

"Key Sync" がオフのときは、フレーズの最初のノートにのみ適用されます。

**Shape** [-99...+99]

基本波形を変形させます。下図で示すように、波形に丸みをつけたり、とがらせたりします。また、特定の範囲を強調する使い方ができます。

例えば、三角波のLFOを使ってフィルターのカットオフ周波数を変化させるとします。"Shape" で値の大きい範囲を強調すると、フィルターは高周波数領域で時間をかけてスweepし、低い値の範囲を強調すると低周波数領域で時間をかけてスweepします。

**LFOシェイプ**

- Shape = 0 (オリジナルの波形)
- - - - Shape = +99
- Shape = -99

Note: Square、Random3の波形は値が常に+99か-99のため、"Shape" 設定は影響しません。これらの波形を選択した場合はエディットできません。

**OSC 2****LFO1, LFO2**

オシレーター2のLFO1とLFO2の波形を設定します。

パラメーターはオシレーター1のLFO1,2の設定と同様です。(☞参照:p.116 [OSC 1])

**Waveform** [Triangle...Random6 (Continuous)]

LFOの基本波形を選択します。(☞参照:p.116 [Waveform])

**Frequency** [00...99]

LFOのスピードを設定します。(☞参照:p.117 [Frequency])

**Start Phase** [-180...+180, Random]

波形の位相の起点を5度単位で設定します。

(☞参照:p.117 [Start Phase])

**Shape** [-99...+99]

基本波形を変形させます。(☞参照:p.117 [Shape])

**Common**

プログラムのボイスすべてに共通で使用するコモンLFOを設定します。一部のヴィンテージのアナログ・シンセに見られるモジュレーションLFOと似たものです。

**Waveform** [Triangle...Random6 (Continuous)]

LFOの基本波形を選択します。(☞参照:p.116 [Waveform])

**Frequency** [00...99]

LFOのスピードを設定します。(☞参照:p.117 [Frequency])

**Start Phase** [-180...+180, Random]

"Reset AMS" でコモンLFOをリセットします。このパラメーターは、リセットしたときにスタートする位相を設定します。

**Shape** [-99...+99]

基本波形を変形させます。(☞参照:p.117 [Shape])

## OSC1 LFO1 AMS Source

オシレーター1の1つめのLFOを設定します。おもに以下について設定します。

- LFOの周波数を変化させるAMSをアサインする。
- “Key Sync”で、LFOをボイスごとに動作させるか、全ボイスにわたって同期させるかを選択する。
- “Fade”と“Delay”でノート・オン後にLFOが徐々にフェード・インしていくようにしたり、LFOがスタートするまでの時間を設定する。
- LFOをMIDIテンポと同期させる。

## OSC 1 LFO 1

### Shape AMS Src [List of AMS Sources]

LFOのシェイプをコントロールするAMSソースを選択します。シェイプを変化させるとLFOの効果が劇的に変化します。(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### Shape AMS Int [-99...+99]

シェイプを変化させる“Shape AMS Src”の効果の深さと方向を設定します。

### Stop [Off, On]

**On:** LFOが通常通り動作しないで、“Frequency”の設定を無視します。LFOは最初の値(“Waveform”、“Phase”、“Shape”、“Offset”の組み合わせで決定)を、ノート・オフまで維持します。

ノート・オン時にのみ、値が変化しますので、Random波形を使用すると、ノート・オン(または最初のノート・オン)のたびに、発生する固定値がランダムに変化します。

**Off:** LFOが通常通り動作します。

### Key Sync. [Off, On]

**On:** 鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、ノートごとに独立したLFOが動作します。これが通常の設定です。

**Off:** 後から弾いたノートにも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOがかかります。押さえているノートすべてのLFOが同期します。“Fade”と“Delay”設定は最初のノートのLFOのみに適用されます。

オフのときでも、ノート・ナンバーやベロシティ、キー・スケールリング、その他ノート関連のAMSソースで周波数を変化させれば、ノートごとにLFOのスピードが違ってきます。

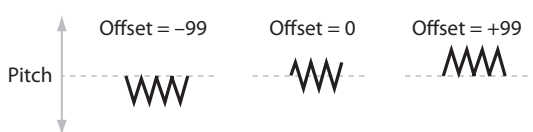
### Offset [-99...+99]

LFO波形のほとんどが0を中心とします。このパラメーターでLFOを上下にずらします。中央値が50で、設定範囲を-49~+149とすることもできます。

例えば、LFOでビブラートをかけるとき、“Offset”を0にすると、ビブラートはノートの元のピッチを中心として上下に変化します。

“Offset”が+99のとき、ヴィブラートは元のピッチより上で変化します。

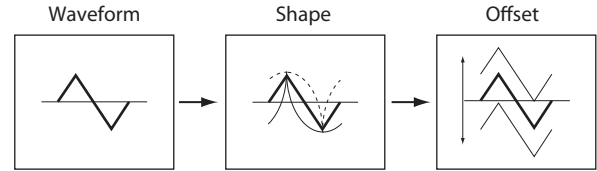
“Offset”の値とヴィブラートによるピッチ変化



Guitar波形は例外です。ギターは弦のピッチをバンドさせた音を再現するため、ピッチは上がるだけで下がりません。このため、中央値は0ではなく50になっています。もちろん、“Offset”を-の値にすれば、0以下に下げることができます。

このパラメーターはLFOの出力値に影響し、以下のようにシェイプ機能がかかった後の信号に適用されます。

### Shape, OffsetによるLFO信号の変化



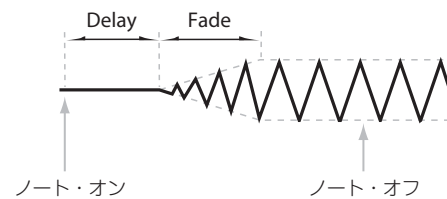
### Fade [00...99]

LFOがすぐに最大レベルにならないで、徐々にフェード・インしていくようにすることができます。このパラメーターは、LFOがスタートしてから最大レベルに達するまでの時間を設定します。

“Delay”を使用しているときは、ディレイが終わった後にフェード・インが始まります。

“Key Sync”がオフのとき、フェードはノート・オンしていない状態での、最初のノート・オンでかかります。

### LFOのフェードとディレイ



### Delay [00...99]

ノート・オンからLFOがスタートするまでの時間を設定します。

“Key Sync”がオフのとき、ディレイはノート・オンしていない状態での、最初のノート・オンでかかります。

## Frequency Modulation

2つのAMSでLFOのスピードを調節します。

### AMS1:

### Source [List of AMS Sources]

LFO1周波数を変化させる1つめのAMSソースを選択します。

(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

LFO2をAMSソースにして、LFO1の周波数を変化させることもできます。

### Intensity [-99...+99]

“Source”による効果の深さと方向を設定します。次に、“Int Mod Src”がこの初期量に加算されます。

AMSを最大値(例えばジョイスティックを一杯まで奥側に倒したとき)にすると、AMSが周波数に及ぼす効果は以下のようになります。

| Intensity | LFO周波数の変化 |      |
|-----------|-----------|------|
| +99       | 64x       | 速くなる |
| +82       | 32x       |      |
| +66       | 16x       |      |
| +49       | 8x        |      |
| +33       | 4x        |      |
| +16       | 2x        |      |

| Intensity | LFO周波数の変化 |      |
|-----------|-----------|------|
| -16       | 1/2x      | 遅くなる |
| -33       | 1/4x      |      |
| -49       | 1/8x      |      |
| -66       | 1/16x     |      |
| -82       | 1/32x     |      |
| -99       | 1/64x     |      |

### IntMod Src (Intensity Mod AMS)

[List of AMS Sources]

AMS1のインテンシティを調節するAMSソースを選択します。  
(参照: p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### IntMod Int [-99...+99]

“Int Mod Src”の効果の深さと方向を設定します。AMS1の“Intensity”が0でも、“Int Mod Src”の値によって、最終的なAMSの量が-99～+99の範囲で変化します。

例えば、“Source”をPitch EGに、“Int Mod Src”をJS+Y: CC#01にすると、このパラメーターが+の値のとき、ジョイスティックを+方向に操作することによって、LFO周波数を変化させるピッチEGモジュレーションのインテンシティが大きくなります。

### AMS2:

#### Source [List of AMS Sources]

LFO1周波数を変化させる2つめのAMSソースを選択します。  
(参照: p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

#### Intensity [-99...+99]

“Source”による効果の深さと方向を設定します。

## Frequency MIDI/Tempo Sync.

### MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

**On:** LFOの周期が設定したテンポ(MIDIクロック)に同期します。LFOスピードは以下の“Base Note”と“Times”で設定します。“Frequency”とFrequency Modulationの設定はすべて無視されます。

**Off:** “Frequency”とFrequency Modulationの設定でLFOスピードが決定し、テンポ設定には左右されません。

### Base Note [♪..]

システムのテンポを基にした、LFOの相対的な基本スピードを設定します。値の範囲は、三連符を含む32分音符～全音符までです。

### Times [01...32]

LFOの周期は“Base Note”の長さにこのパラメーターの値を掛算した長さになります。例えば“Base Note”が16分音符、“Times”が03のときは、LFOは付点8分音符(16分音符x3)を基にした周期になります。

## OSC1 LFO2 AMSource

オシレーター1のもう1つのLFOで、パラメーターは1つめのLFOと同様です。(参照: p.118 「OSC1 LFO1」)

ただし、LFO1でLFO2を変化させることはできません。

## OSC2 LFO1 AMSource

オシレーター2の1つめのLFOを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

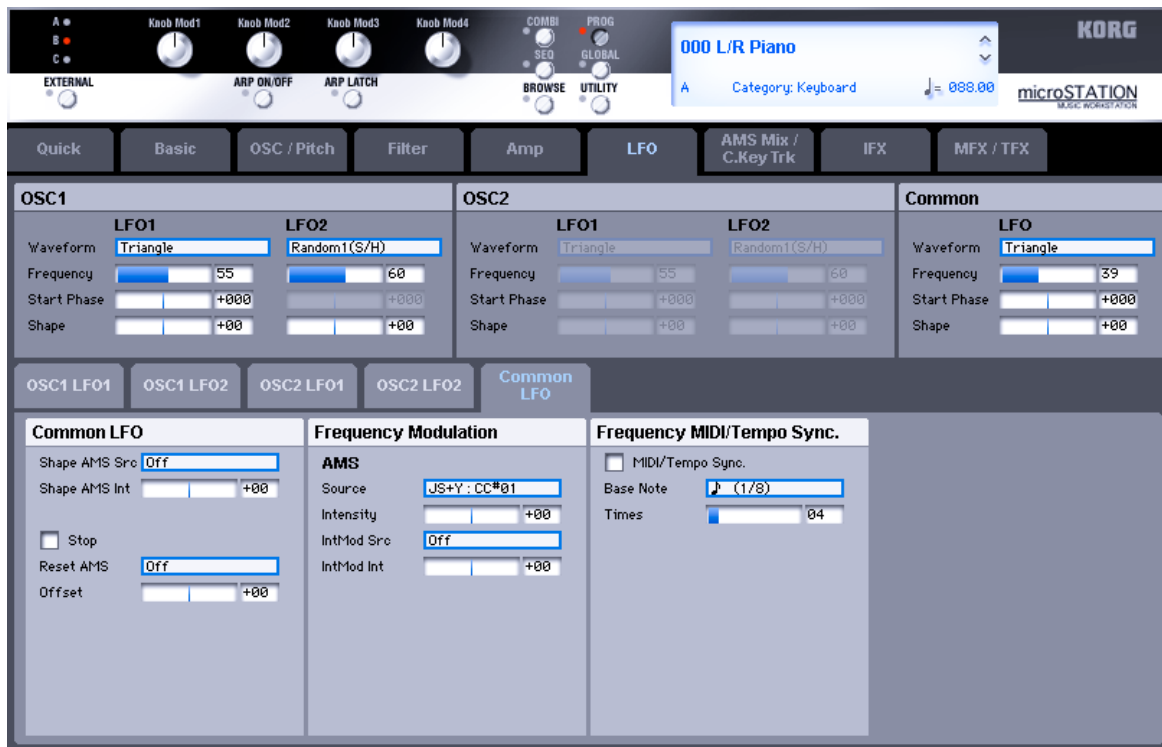
パラメーターはオシレーター1と同様です。(参照: p.118 「OSC1 LFO1」)

## OSC2 LFO2 AMSource

オシレーター2の2つめのLFOを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定ができません。

パラメーターは1つめのLFOと同様です(参照: p.118 「OSC1 LFO1」)。ただし、LFO1でLFO2を変化させることはできません。

## Common LFO AMSOURCE



### LFO1,2との相違点

コモンLFOはプログラムを選ぶとすぐにスタートし、以下の“Reset AMS”でリセットしない限り、リセットしません。キーから手を離すとすぐにリセットするLFO1,2の“Key Sync”とは異なります。

コモンLFOがすぐにリセットしないという特性は、LFOで一定のリズムを作って、LFOをリトリガーせずに、そのリズムにのりながら演奏するときに便利です。例えば、シーケンサーで、MIDIコントロール・イベントを送り、弾いたノートに関係なく数小節ごとにコモンLFOをリセットすることができます。

コモンLFOのパラメーターはLFO1,2とほとんど同じですが、LFOで設定する“Delay”、“Fade”、“Key Sync”がありません。

## Common LFO

### Shape AMS Src [List of AMS Sources]

LFOのシェイプをコントロールするAMSソースを選択します。シェイプを変化させるとLFOの効果が劇的に変化しますので、是非試してください。(☞ 参照:p.287 「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

### Shape AMS Int [-99...+99]

シェイプを変化させる“Shape AMS Src”の効果の深さと方向を設定します。

### Stop [Off, On]

**On:** LFOは通常通り動作しないで、“Freq”の設定を無視します。プログラムを選んだときにLFOは1つの値を発生し、別のプログラムを選ぶか、またはAMSでLFOをリセットするまで、その値を維持します。

**Note:** ノート・オンごとに値がリセットされるLFO1,2とは異なります。

プログラムを選んだときに値が変化しますので、Random波形を使用すると、プログラムを選ぶたびに、発生する固定値がランダムに変化します。

**Off:** LFOが通常通り動作します。

### Reset AMS [List of AMS Sources]

LFOをリセットするAMSソースを選択します。リセットするとLFOは“Phase”の位相からスタートします。AMSの値が中間点を過ぎるとLFOがリセットします。この中間点は、ほとんどのAMSソースでは+50、MIDIコントローラーでは64です。

ボイスごとのLFOの“Key Sync.” Off設定に似た効果を作るには、このソースをGate 2 + Damperにしてください。

### Offset [-99...+99]

初期設定では、LFO波形のほとんどが0を中心とします。このパラメーターでLFOを上下にずらします。中央値が50で、設定範囲を-49~+149とすることもできます。(☞ 参照:p.118 「Offset」)

## Frequency Modulation

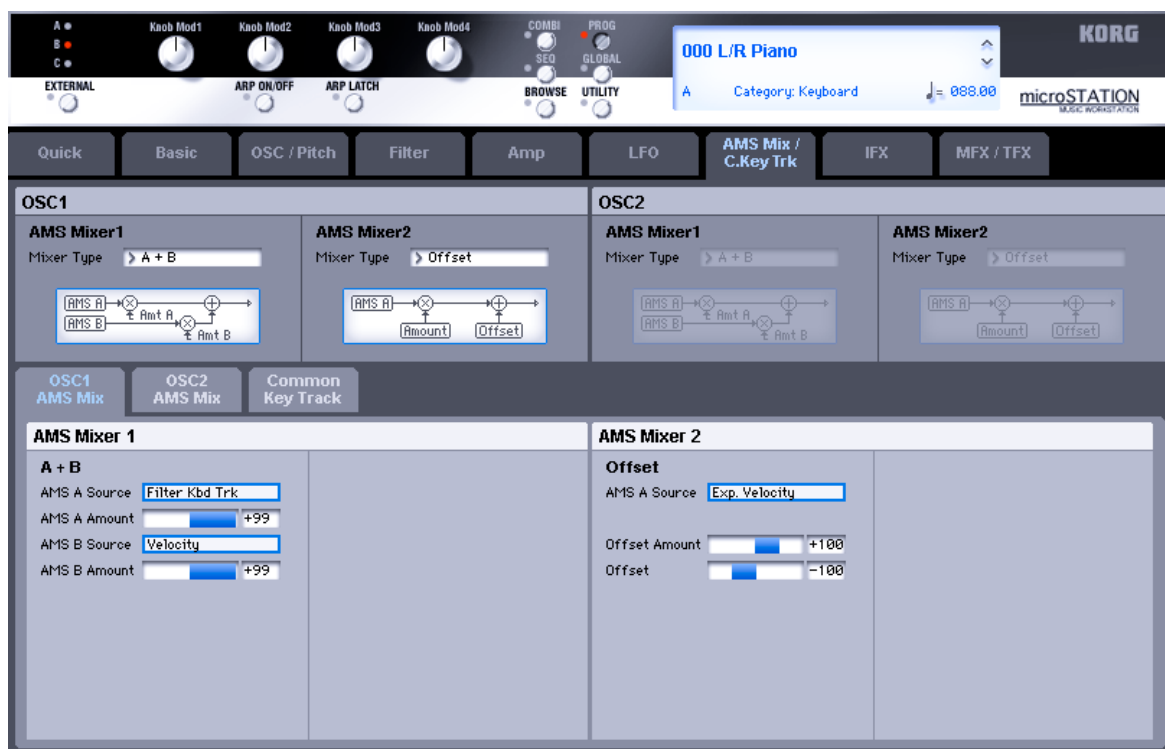
LFO1のFrequency Modulation設定と同様です。(☞ 参照:p.118 「Frequency Modulation」)

## Frequency MIDI/Tempo Sync

LFO1のFrequency MIDI/Tempo Syncと同様です。(☞ 参照:p.119 「Frequency MIDI/Tempo Sync」)



# AMS Mix/C.KeyTrk (AMS Mixer/Common Keyboard Track)



オシレーター1と2は、それぞれ2つのAMSミキサーを持ちます。これはAMS信号を組み合わせて変化させるシンプルながらパワフルなツールです。

“Oscillator Mode”がSingleのときは、オシレーター1のAMSミキサーだけが有効になり、オシレーター2のページは無効になり、設定できません。

また、オシレーターごとのフィルターとアンプ用キーボード・トラックに加え、2つのコモン・キーボード・トラックがあります。

## OSC1

AMSミキサーは、2つのAMSソースを1つに組み合わせたり、AMSソースを処理して別のソースに作りかえたりします。

例えば、2つのAMSソースを加算したり、1つのAMSソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFOやEGをさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMSミキサーの出力は、LFOやEGと同様、AMSソースに表示されます。つまり、AMSミキサーの入力で設定したAMSも、AMSとして使用できるということになります。

例えば、LFO1をAMSミキサーへの入力として使うと、処理されたLFO信号を使って、あるAMSモジュレーションをコントロールし、オリジナルのLFOで別のAMSモジュレーションをコントロールできます。

また、AMSミキサー1をAMSミキサー2への入力として使えば、2つのAMSミキサーをカスケードすることもできます。

## AMS Mixer1:

### Mixer Type [A+B, Amt AxB, Offset, Smoothing, Shape, Quantize, Gate Control]

AMSミキサー1のタイプを設定します。このタイプについての詳細は後述します。

**A+B:** 2つのAMSソースを加算します。  
(☞参照:p.122 [AMS Mixer 1])

**Amt AxB:** AMSソースをもう片方のAMSソースで変化させる量をコントロールします。(☞参照:p.122 [Amt AxB:])

**Offset:** AMSソースに一定値を加算したり除算したりします。  
(☞参照:p.123 [Offset:])

**Smoothing:** 2つの値間での移行をゆるやかにします。ジョイスティックを素早く操作したときなどの急激な変化や、LFO上の鋭い角をスムーズにします。(☞参照:p.123 [Smoothing:])

**Shape:** AMS入力にカーブの度合いを加えます。  
(☞参照:p.123 [Shape:])

**Quantize:** スムーズな移行を、はっきりとしたステップ状態の移行に変えます。(☞参照:p.124 [Quantize:])

**Gate Control:** 3つめのAMSソースにより、2つのAMSインプット(または固定値)を切り替えます。  
(☞参照:p.125 [Gate Control:])

## AMS Mixer2:

### Mixer Type [A+B, Amt AxB, Offset, Smoothing, Shape, Quantize, Gate Control]

AMSミキサー2のタイプを設定します。

(☞参照:p.121 [AMS Mixer1:])

## OSC 2

オシレーター2の2つのAMSミキサーを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効です。それ以外はページが無効となり設定できません。

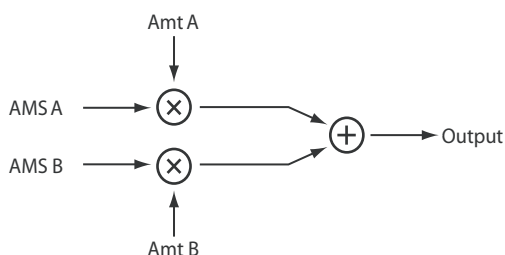
パラメーターはオシレーター1と同様です。(☞ 参照:p.121 [OSC1])

## OSC1 AMS Mix AMSOURCE

### AMS Mixer 1

#### A+B:

AMSミキサー、Type = A+B

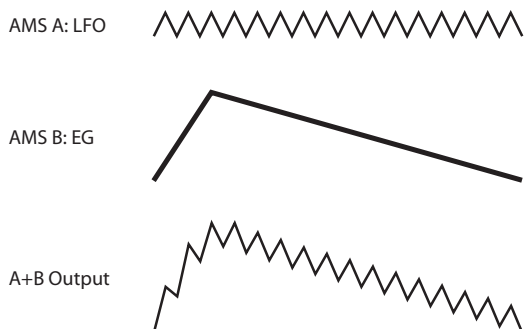


A+Bは2つのAMSソースを1つにまとめます。もう1つのモジュレーション・ソースを加えたいが、AMSソースを選べるところすべてで、すでに各ソースを選んでしまっている場合に便利です。

例えば、LFOを使ってフィルターのレゾナンス(“Filter Resonance”)を変化させる一方で、EGでも変化させたいときに使用します。レゾナンスにはAMS入力がないため、A+BのAMSミキサーならLFOとEGを簡単に組み合わせることができます。

1. “AMS A”にLFOをアサインします。
2. “AMS B”にEGをアサインします。
3. AMS ミキサーをフィルターの“Resonance”を変化させるAMSソースとしてアサインします。

#### AMSミキサーのタイプがA+Bの例



#### AMS A Source [List of AMS Sources]

1 つめのAMS 入力を選択します。(☞ 参照:p.287 [AMS List (Alternate Modulation Source List)])

#### AMS A Amount [-99...+99]

AMS A入力の効果の深さと方向を設定します。

#### AMS B Source [List of AMS Sources]

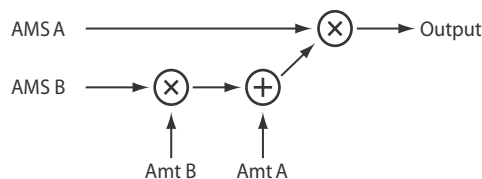
2 つめのAMS 入力を選択します。(☞ 参照:p.287 [AMS List (Alternate Modulation Source List)])

#### AMS B Amount [-99...+99]

AMS B入力の効果の深さと方向を設定します。

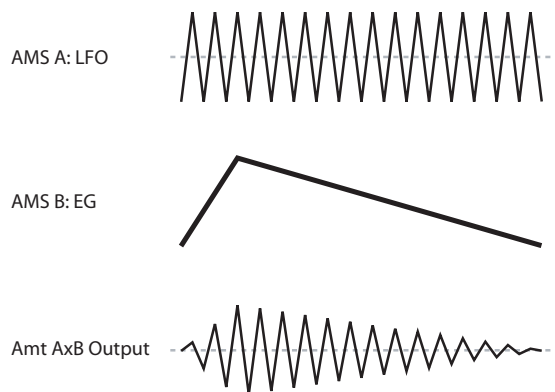
#### Amt AxB:

AMSミキサー、Type = Amt AxB



このAMSミキサーはAMS BでAMS Aの量を変化させます。例えば、フィルターEGでLFO1の量をコントロールしたり、ジョイスティックでピッチEGの量をコントロールできます。

#### AMSミキサーのタイプがAmt AxBの例



#### AMS A Source [List of AMS Sources]

1 つめのAMSソースを選択します。

(☞ 参照:p.287 [AMS List (Alternate Modulation Source List)])

#### AMS A Amount [-99...+99]

AMS Bによるモジュレーションがかかる前の、AMS Aの初期量を設定します。AMS Bからの入力が、この初期値に加算されます。

ここが0でも、AMS Bを使って+99~-99の範囲でAMS Aの最終的な量を設定できます。

#### AMS B Source [List of AMS Sources]

AMS Aの量を調節する、2 つめのAMSソースを選択します。

(☞ 参照:p.287 [AMS List (Alternate Modulation Source List)])

#### AMS B Amount [-99...+99]

AMS Aを変化させるAMS Bのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS A”をLFO1に、“AMS B”をフィルターEGにすると、+の値のとき、EGによってLFO1の量が大きくなります。

#### Tips: フット・スイッチでAMSソースをオン/オフするには

Amt AxBをAMSソースのゲート・コントロールとして使用できます。

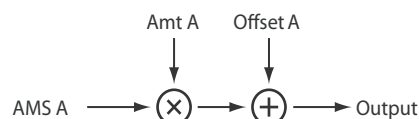
(なお、フット・スイッチを接続し、Global: Controllersの“Type SW/Pedal”をSwitch、“Foot SW Function”をFoot Switch (CC#82)に設定しておいてください。)

1. “AMS A”に任意のソースを設定し、“AMS A Amount”を0にします。
2. “AMS B Source”をFoot Switch (CC#82)に設定し、“AMS B Amount”を+99にします。

これでmicroSTATIONに接続したフット・スイッチを使ってAMS Aのオン/オフができます。

### Offset:

AMSミキサー、Type = Offset

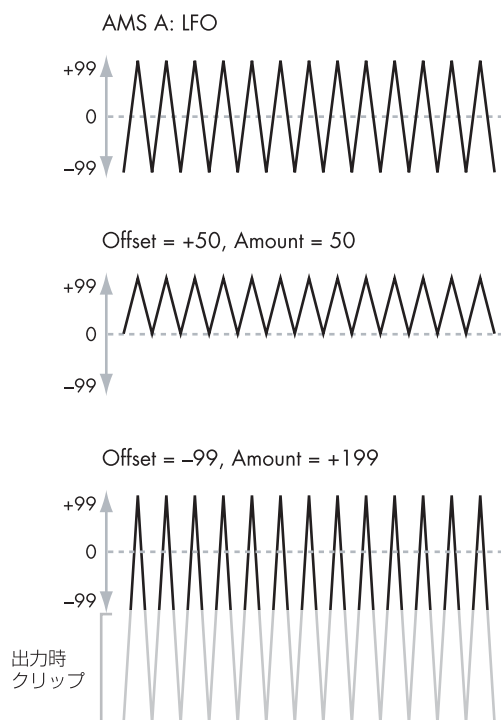


一定のオフセットを入力に加算し、AMSソースのゲインを倍にします。

例えば、以下の手順で、プラスとマイナスで振れるLFOを、プラスのみで振れるLFOにすることができます。

1. AMS Aの入力としてLFOを選びます。
2. “AMS A Amount” を50に設定します。  
これでLFO全体のレベルが半減するので、変化の範囲が-99～+99ではなく、-50～+50になります。
3. AMS Aの“Offset” を50に設定します。  
LFOのレベルに50が加算され、範囲は以下のように0～+99になります。

AMSミキサーのタイプがOffsetの例



**AMS A Source** [List of AMS Sources]

オフセットするAMSソースを選択します。  
(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

**Offset Amount** [-199...+199]

AMS Aの基本レベルを設定します。  
ここが+199のとき、オリジナルの信号レベルが倍になります。-199のときはレベルが倍で逆相となります。この値は出力時のみクリップされます。内部では、通常の-99～+99の範囲よりも大きくなる場合があります。

**Offset** [-199...+199]

AMS Aのオフセット量を設定します。  
ここが+199のとき、-99のAMS入力が+99に変化します。同時に“Offset Amount”の値が大きいときは、前述の「AMS ミキ

サーのタイプがOffsetの例」の最後の図のように、クリップさせることができます。

### Smoothing:

AMS入力を平滑化して、2つの値の間での移行をなめらかにします。アタック時(信号レベルが上がっているとき)とディケイ時(レベルが下がっているとき)のスムーズ効果の量をそれぞれ設定します。

アタックとディケイを大きい値にすると、入力が更になめらかになります。

小さい値に設定すると、微妙なスムーズ効果となり、例えば、アフタータッチの効果をゆるやかにしたりします。大きい値に設定すると、オート・フェードのような効果を生み、長いフェード・イン/フェード・アウト効果が得られます。

このSmoothingタイプのミキサーを使って、LFOやEGなどのプログラマブルなモジュレーション・ソースの形状を変形します。例えば、ピツという短い音を以下のように簡単なエンベロープに変形できます。

AMSミキサーのタイプがSmoothingの例

オリジナルのAMS A      アタックを長く、リリースを短くしてなめらかにしたとき



アタックを短く、リリースを長くしてなめらかにしたとき



**AMS A Source** [List of AMS Sources]

スムーズ効果かけるAMSソースを選択します。(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

**Attack** [00...+99]

スムーズ効果のアタック・タイム、つまりスムーズ化したときに、高い値まで到達するのにかかる時間を設定します。

この値が大きいと、アタック・タイムが長くなります。

上記の「AMS ミキサーのタイプがSmoothingの例」で示したように、AMS入力の値の変化の速さによっては、アタックの値が大きいと、その値に到達しない場合があります。

**Decay** [00...+99]

スムーズ効果のディケイ・タイム、つまりスムーズ化したときに、低い値まで到達するのにかかる時間を設定します。

この値が大きいと、ディケイ・タイムが長くなります。

### Shape:

AMS入力に変形を加えます。指数カーブのジョイスティック・コントロールや対数カーブのペロシティ・コントロールなど、コントローラーのカーブをカスタマイズできます。また、EGやLFOなどのプログラマブルなモジュレーション・ソースのシェイプを変えることができます。

Note: シェイプは、EGや三角波、正弦波のLFOなど、すでにある程度のスロープのあるAMS信号にのみ効果があります。矩形波などの急激な移行をする信号には無効です。

**AMS A Source** [List of AMS Sources]

シェイプで変形するAMS入力ソースを選択します。  
(☞参照:p.287「AMS List (Alternate Modulation Source List)」)

**Shape**

**[-99...+99]**

AMS入力を変形させます。次図で示すように、波形に丸みをつけたり、とがらせたりします。また、特定の範囲を強調する使い方ができます。

例えば、三角波のLFOを使ってフィルターのカットオフ周波数を変化させるとします。“Shape”で値の大きい範囲を強調すると、フィルターは高周波数領域で時間をかけてスweepし、低い値の範囲を強調すると低周波数領域で時間をかけてスweepします。

**Mode**

**[Symmetric, Asymmetric]**

シェイプで1つの曲線を生成するか、2つの曲線を生成するかを選択します。「AMSミキサーのタイプがShapeの例」のグラフを参照してください。

**Asymmetric:** -99から+99へ伸びる1本の曲線を作成します。

**Symmetric:** 0から-99と0から+99へ伸びる対称的な曲線を2本作成します。

**バイポーラとユニポーラのAMSソース**

シェイプ機能を理解するには、AMSソースのバイポーラとユニポーラの違いを考えるとよくわかります。

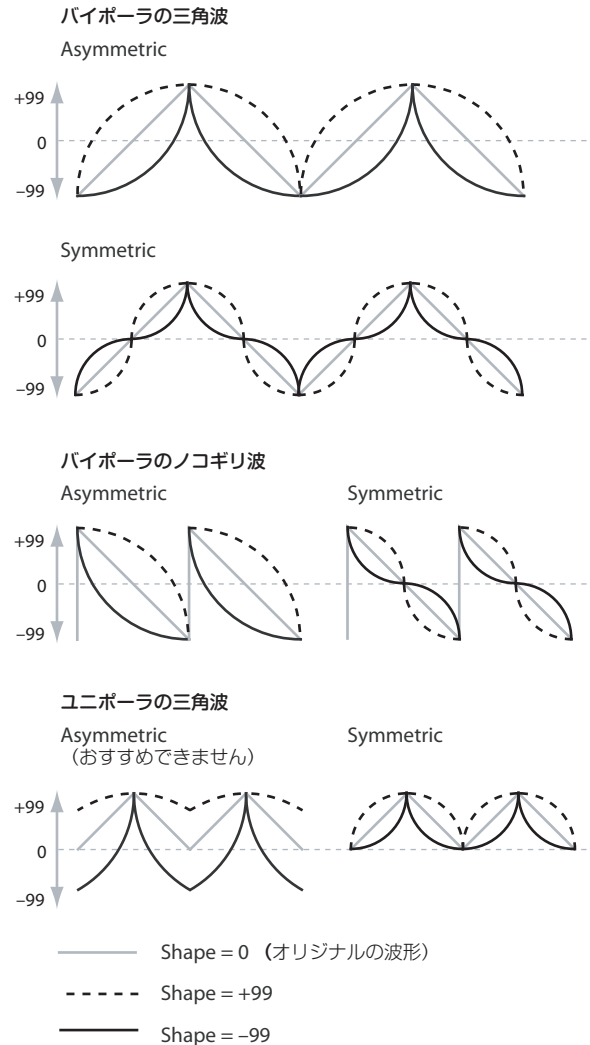
バイポーラのソースは-99から+99まで変化し、中間点は0です。ほとんどのLFOがバイポーラです。ピッチ・ベンドもバイポーラです。

バイポーラのAMSソースは通常、“Mode”のAsymmetricと相性がよいですが、Symmetricでも面白い結果が得られます。

ユニポーラのソースは0から99までの変化で、中間点は50です。JS+Y (CC#1)などのMIDIコントローラーはすべてユニポーラです。実際、フィルターEGとピッチEGではプラス・レベル、マイナス・レベルの両方が可能ですが、EGは通常ユニポーラに設定します。

ユニポーラのソースでは、“Mode”のSymmetricを使ってください。Asymmetricを使うと、オフセットするなどの正しい効果にならない場合があります。

**AMSミキサーのタイプがShapeの例**

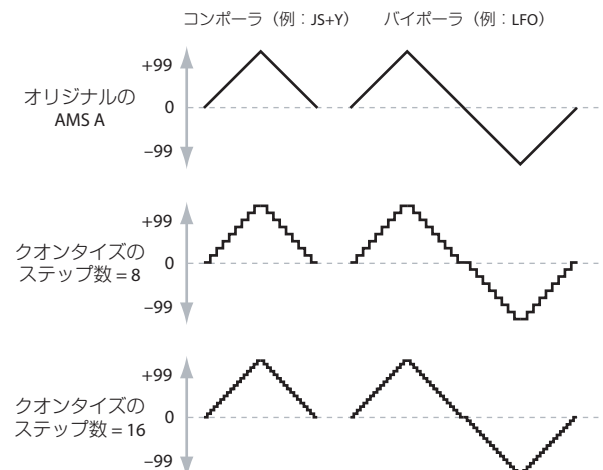


**Quantize:**

連続的な信号入力を不連続なステップに変化させます。値の間での移行がスムーズではなくなり、ある値から次の値へジャンプします。

LFOやEGのシェイプを変えたり、コントローラーを操作するといくつかの限定した値しか出せないような設定をします。

**AMSミキサーのタイプがQuantizeの例**



**AMS A Source [List of AMS Sources]**

クオンタイズするAMS入力ソースを選択します。  
(☞参照:p.287 [AMS List (Alternate Modulation Source List)])

**Steps [2...32]**

効果のかかる程度を設定します。ステップ数が小さいと、出力の段階の幅が大きくなります。

例えば、このパラメーターが2のとき、0、50、99でステップが生じます。パイプーラのAMS入力では、-50と-99でもステップが生じます。

またこのパラメーターが5のとき、0、20、40、60、80、99で(パイプーラ入力の場合は0、-20、-40、-60、-80、-99でも)生じます。

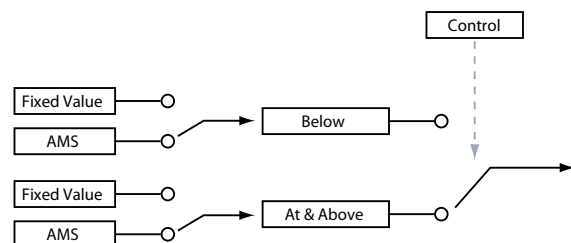
**Tips:** クオンタイズしたジョイスティックによるピッチ・バンド  
ジョイスティックを使い、クオンタイズしたピッチ・バンドで、ギターフレットの滑りや、トランペットのような管の長さの違いによって起きるジャンプ・バンドのようなサウンドを再現できます。

1. オシレーターのパッチのAMS入力としてAMSミキサーを選びます。
2. ピッチAMSの“Intensity”をハーフ・ステップの値(+5.00、+7.00など)に設定します。
3. “JS(+X)”、“JS(-X)”を0.00に設定します。
4. AMSミキサーで“AMS A Source”にJS Xを選びます。
5. “Number Of Steps”を上記手順2.と同じ数値に設定します。

これでジョイスティックをX方向に操作すると、クオンタイズされたピッチ・バンドになります。

**Gate Control:**

AMS Mixer、Type = Gate Control



2つの異なるAMSソース(あるいは固定したAMS量)を設定し、3つめのAMSソースを使って、2つのAMSを切り替えます。これは、サイド・チェーンを使用したオーディオ・ゲートに似ていますが、さらに(入力がスレッシュホールドを上回り)ゲートが開いているときだけでなく、(入力がスレッシュホールドを下回り)ゲートが閉じているときにも変化を与えられる柔軟性があります。

また、ゲートの開閉はコントロール・ソースに応じて連続的にも可能ですし、ノート・オン/オフに連動することもできます。

Gateは以下のような使用用途があります。

- フット・スイッチ(あるいは他のコントローラー)を使用して、特定のノートにのみにピッチ・バンドや他のエフェクトを適用します。
- コントローラーが特定のスレッシュホールドに到達したときにパラメーターに適用します。例えば、ベロシティ値が90を超えたら、ベロシティ値でフィルターのレゾナンスをコントロールする等です。
- 異なる2個のLFO(あるいは他のAMSソース)を切り替えるために、ジョイスティック、ボタン、コントローラーを使用します。

**Gate Output:**

Gate Control “Source”の値が“Threshold”値未満のとき、ゲートは“Below Thresh.”の固定値(Fixed Value)あるいはAMSソースを出力します。

Gate Control “Source”の値が“Threshold”値以上のとき、ゲートは“At & Above Thresh.”の固定値(Fixed Value)あるいはAMSソースを出力します。

**Below Thresh. [Fixed Value, AMS A]**

Gate Control “Source”が“Threshold”値未満のときに、固定値かAMSのどちらを出力するかを選択します。

**Fixed Value [-99...+99]**

Gate Control “Source”が“Threshold”値未満のときに使用する値を設定します。この設定は、“Below Thresh.”がFixed Valueに設定されているときのみ有効です。

**AMS Source [List of AMS Sources]**

Gate Control “Source”が“Threshold”値未満のときに使用するAMSソースを設定します。この設定は、“Below Thresh.”がAMS Aに設定されているときのみ有効です。

**At & Above Thresh. [Fixed Value, AMS B]**

Gate Control “Source”が“Threshold”値以上のときに、固定値かAMSのどちらを出力するかを選択します。

**Fixed Value [-99...+99]**

Gate Control “Source”が“Threshold”値以上のときに使用する値を設定します。この設定は、“At & Above Thresh.”がFixed Valueに設定されているときのみ有効です。

**AMS Source [List of AMS Sources]**

Gate Control “Source”が“Threshold”値以上のときに使用するAMSソースを設定します。この設定は、“At & Above Thresh.”がAMS Bに設定されているときのみ有効です。

**Gate Control:****Source [List of AMS Sources]**

ゲートをコントロールするAMSソースを選択します。

**Control At Note-On Only [Off, On]**

**On:** ノート・オン時のGate Control “Source”の値によって、出力(“Below Thresh.”か“At & Above Thresh.”)が分かれます。Gate Control “Source”の値が変わっても、ノートが持続している間は出力は変わりません。

このとき、スレッシュホールド未満かスレッシュホールド以上の選択は変わりませんが、出力の値自体は変化していますので注意してください。

**Threshold [-99...+99]**

ゲートが開く、または閉じるときのGate Control “Source”のスレッシュホールド値を設定します。



## Tips: Gate使用例

フット・スイッチを併用して、特定のノートにピッチ・バンドをかける

“Control At Note-On Only” を使用することで、特定のノート・オンのときのみ効果を適用することができます。例えば:

1. Gate Control “Source” をFoot SW: #82に設定します。  
(なお、フット・スイッチを接続し、Global: Controllersの “Type SW/Pedal” をSwitch、“Foot SW Function” をFoot Switch (CC#82)に設定しておいてください。)
2. “Control At Note-On Only” をOnにします。
3. “Threshold” を50に設定します。
4. “Below Thresh.” をFixed Value、“Fixed Value” を+00に設定します。
5. “At & Above Thresh.” をAMS B、“AMS (B) Source” をJS Xに設定します。
6. OSC/Pitch-OSC1 Pitchページで、Pitch “AMS” にAMS Mixerを設定します。
7. フット・スイッチをオフにして、コードを押さえたまま、ジョイスティックをX方向に操作してください。ピッチは変化しません。  
(ピッチが変化する場合は、OSC/Pitch-OSC1 Pitchページで、Pitch “JS (+X)”、“JS (-X)” を+00に設定してください。)
8. フット・スイッチをオンにして、先程のコードに新しいノートを加えます。
9. ジョイスティックをX方向に操作すると、新しく押さえたノートにだけピッチ・バンドがかかります。

ジョイスティックだけで、特定のノートにピッチ・バンドをかける  
コントロール・ソースとバリュース・ソースを、1つのAMSソースで併用することができます。

1. Gate Control “Source” にJS Xを設定します。
2. “Control At Note-On Only” をOnにします。
3. “Threshold” を00に設定します。
4. “Below Thresh.” をAMS A、“AMS A” をJS Xに設定します。
5. “At & Above Thresh.” をFixed Value、“Fixed Value” を+00に設定します。
6. OSC/Pitch-OSC1 Pitchページ、Pitch “AMS” にAMS Mixerを設定します。
7. ジョイスティックをセンターにして、コードを押さえます。手順9まで押さえ続けてください。
8. ジョイスティックを左に傾け、先程のコードに新しいノートを加えます。  
(ピッチが変化する場合は、OSC/Pitch - OSC1 Pitchページ、Pitch “JS(+X)”、“JS(-X)” を+00に設定してください。)
9. ジョイスティックを操作すると、新しく押さえたノートにだけピッチ・バンドがかかります。  
この方法は、コードの高音部をピッチ変化させるときなどに効果的です。

### 一定の値を発生させる

AMSソースで固定値を設定すると便利な場合があります。Gate Controlを使用して設定が可能です。

1. “Below Thresh.” と “At & Above Thresh.” のFixed Valueを設定します。そして、それぞれを同じ値にします。  
これで、AMSミキサーは常にこの一定値を生成します。

## AMS Mixer 2 AMSource

オシレーター1のもう1つのAMSミキサーです。パラメーターはAMSミキサー1と同様です。(☞参照:p.122「AMS Mixer 1」)

## OSC 2 AMS Mix AMSource

オシレーター2の2つのAMSミキサーを設定します。“Oscillator Mode” がDoubleのときのみ有効です。それ以外はページが無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(☞参照:p.121「OSC1」)



## Common KeyTrack (Common Keyboard Track)



オシレーターごとのフィルター/アンプ・キーボード・トラックに加え、2つのコモン・キーボード・トラックがあります。このコモン・キーボード・トラックをAMSソースとして使用することができます。

コモン・キーボード・トラック・パラメーターはプログラム全体に適用されますが、実際のAMS値はボイスごとに計算されます。

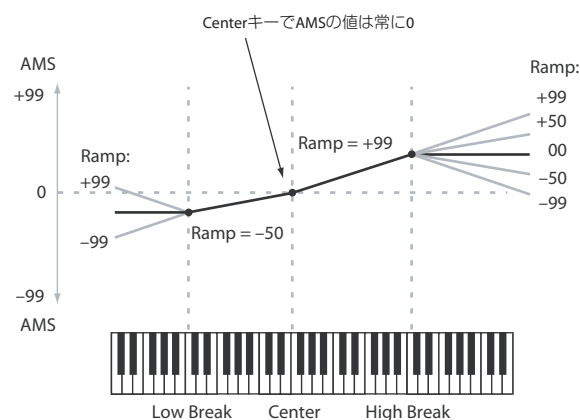
### キーボード・トラックの効果について

基本的にキーボード・トラックは、鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがってモジュレーションの量が変化します。通常、全音域にわたって均一な音色にしたり、ピッチに沿ってパラメーターを調節するときに使用します。

microSTATIONのキーボード・トラックは、鍵盤上で最高4カ所までレートを変化させることができるので、かなり複雑な効果を作ることができます。例えば、以下の設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域で急激にモジュレーションの量が大きくなり、そして続く高音域のオクターブでは徐々に増えていくか、まったく増えないように設定
- 低音域を弾いていくほどモジュレーションの量が大きくなるように設定
- 特定のキーで急激に変化するように設定し、スプリット効果を得る

### コモン・キーボード・トラック



### キーボード・トラックの仕組み: KeyとRamp

キーボード・トラックに4箇所Ramp(傾き)を設定します。

(参照: p.102 「キーボード・トラックの仕組み: KeyとRamp」)

### Keyboard Track 1 AMSsource

#### Key

#### Low Break

[C-1...G9]

低音域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

#### Center

[C-1...G9]

キーボード・トラックの中心にあたる、折点となるノートを設定します。この“Key”では、キーボード・トラックによるAMSモジュレーションによる効果はなくなります。

### High Break [C-1...G9]

高音域側での2つの傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

#### Ramp:

(☞参照:p.103 [Ramp:])

### Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDIノート・レンジの一番下のキーC-1と“Low Break”キーとの間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには-の値を設定します。

### Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Low Break”と“Center”キーとの間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには-の値を設定します。

### Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center”と“High Break”キーとの間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには+の値を設定します。

### High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

“High Break”キーとMIDIノート・レンジの一番上のキーG9との間の傾きを設定します。通常、キーボード・トラックには+の値を設定します。

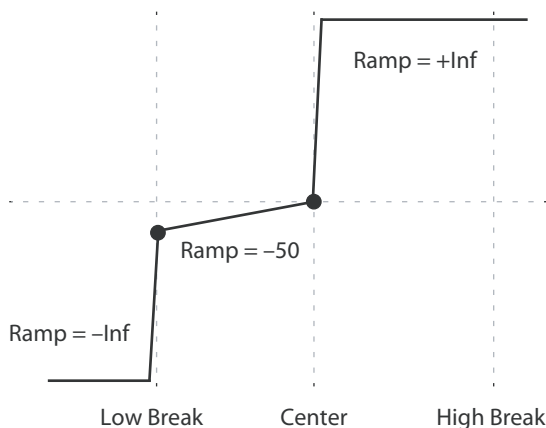
以下の表は、“Ramp”値がAMS出力に及ぼす効果を示したものです。

| Ramp値 | AMSの変化     |
|-------|------------|
| -Inf  | 半音で-99まで変化 |
| -99   | -20/オクターブ  |
| -50   | -10/オクターブ  |
| 0     | 変化なし       |
| +50   | +10/オクターブ  |
| +99   | +20/オクターブ  |
| +Inf  | 半音で-99まで変化 |

### Ramp値の+Infと-Inf

+Infと-Infはスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Rampを+Infまたは-Infにすると、キーボード・トラックは1つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

“Ramp”値が+Inf、-Infのとき



Note: “Center-High”のRampを+Infまたは-Infにすると、“High-Top”は無効となり設定できなくなります。同様に、“Low-Center”のRampを+Infまたは-Infにすると、“Bottom-Low”は設定できなくなります。

### Keyboard Track 2 AMSOURCE

2つめのコモン・キーボード・トラックです。

パラメーターはキーボード・トラック1と同様です。(☞参照:p.127 [Keyboard Track 1])

## IFX (Insert Effect)



インサート・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- ・ オシレーター出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- ・ インサート・エフェクトをルーティングする。
- ・ インサート・エフェクトを詳細設定する。

(☞参照:p.205 [Effect Guide])

## IFX Routing

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトへの入力バス“Bus Select”や、設定しているエフェクトとそのオン/オフ、チェイン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。

チェインの設定はIFX Setupページで行います。

|                    |                  |
|--------------------|------------------|
| <b>IFX1 On/Off</b> | <b>[Off, On]</b> |
| <b>IFX2 On/Off</b> | <b>[Off, On]</b> |
| <b>IFX3 On/Off</b> | <b>[Off, On]</b> |
| <b>IFX4 On/Off</b> | <b>[Off, On]</b> |
| <b>IFX5 On/Off</b> | <b>[Off, On]</b> |

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

オフでは、入力をそのまま出力します。(000:No Effectのオンは、オフと同じです。)

押すたびに交互にオン、オフが切り替わります。

**MIDI** ここでの設定とは別に CC#92 ですべてのインサート・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1~127で、元の設定になります。“Channel”(☞p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

|             |                               |
|-------------|-------------------------------|
| <b>IFX1</b> | <b>[S00...S63, D00...D10]</b> |
| <b>IFX2</b> | <b>[S00...S61, D00...D09]</b> |
| <b>IFX3</b> | <b>[S00...S61, D00...D09]</b> |
| <b>IFX4</b> | <b>[S00...S61, D00...D09]</b> |
| <b>IFX5</b> | <b>[000...061]</b>            |

インサート・エフェクトのエフェクト・タイプを選択します。

インサート・エフェクト5では、ダブルサイズ・エフェクト(D00~D10)は使用できません。ダブルサイズ・エフェクトを使用すると次のインサート・エフェクトが使用できなくなります。例えば“IFX1”でダブルサイズ・エフェクトを選ぶとインサート・エフェクト2は使用できません。

## OSC MFX Send

### OSC1

**Send to MFX1** **[000...127]**

オシレーター1の出力が、マスター・エフェクト1へ送られる量(センド・レベル)を設定します。“Bus Select”がL/RまたはOffのときに有効です。

“Bus Select”をIFX1~IFX5に設定しているときのマスター・エフェクト1と2へのセンド・レベルは、IFX Setupページのインサート・エフェクト1~5通過後の“Send1”と“Send2”で設定します。

**Send to MFX2** **[000...127]**

オシレーター1の出力が、マスター・エフェクト2へ送られる量(センド・レベル)を設定します。(☞参照: “Send to MFX1”)

## OSC2

**Send to MFX1** [000...127]

**Send to MFX2** [000...127]

オシレーター2の出力がマスター・エフェクト1と2へ送られる量( SEND・レベル)を設定します。“Oscillator Mode” Double(☞p.82)で、“Bus Select”がL/RまたはOffのときに有効です。

**MIDI** CC#93でOSC1/2 Send1レベル、CC#91でOSC1/2 Send2レベルをコントロールできます。グローバルMIDIチャンネル“Channel”(☞p.60)でコントロールします。実際のSEND・レベルは、オシレーターごとのSEND・レベルの設定値とのかけ算となります。

**Use Dkit Setting** [Off, On]

“Oscillator Mode”(☞p.82)がDrumsのときに有効です。“Oscillator Mode”がSingleまたはDoubleのときは無効となります。

**On:** 選択しているドラムキットのキーごとの“Bus (IFX/Output)”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2”(☞p.191)の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけるときにOnにします。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ“Bus (IFX/Output)”が設定されています。

Snares → IFX1  
Kicks → IFX2  
その他 → IFX3

**Off:** “Bus Select”、“FX Control Bus”、“Send to MFX1”、“Send to MFX2”の設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントが設定したバスへ送られます。

## Routing

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。

### Bus Select

**Bus Select** [L/R, IFX1...IFX5, Off]

オシレーター1と2の出力のバスを設定します。

**L/R:** L/Rバスへ出力します。通常L/Rに設定します。

**IFX1...IFX5:** IFX1～IFX5バスへ出力します。

**Off:** L/Rバス、IFX1～IFX5バスへ出力しません。オシレーター出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときにOffに設定します。“Send1 to MFX1”と“Send2 to MFX2”でSEND・レベルを設定します。

**FX Control Bus** [Off, 1, 2]

オシレーター1と2出力をFXコントロール・バス(モノ2チャンネルFX Ctrl1、2)へ送ります。

FXコントロール・バスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統(モノ2チャンネル)のFXコントロール・バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞参照:p.207「FX Control Bus」)

## IFX Setup



### IFX1

インサート・エフェクト1のチェーン、FXコントロール・バス、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音(Dry)が常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(☞参照:p.208)

### Chain to [IFX2...IFX5]

接続先のインサート・エフェクトを選択します。“Chain”をOnすると、“Chain to”で選択したインサート・エフェクトが直列に接続されます。インサート・エフェクト1は、インサート・エフェクト2~5への接続が可能です。

ダブルサイズ・エフェクトを選択したとき、接続先の設定には注意が必要です。例えばIFX1→IFX2で接続した状態で、“IFX1”でダブルエフェクトを選択すると、接続は無効になります。次のエフェクトへ接続するときは、“Chain to”で設定してください。

### Chain [Off, On]

インサート・エフェクトを直列に接続します。

**On:** “Chain to”で設定したインサート・エフェクトと直列に接続されます。

例:IFX1 “Chain to”: IFX2  
IFX1 “Chain”: On

インサート・エフェクト1と2を直列に接続します。“Bus Select”をIFX1に設定していると、オシレーター出力はIFX1→IFX2の順番で直列に挿入されます。最大IFX1~IFX5までの5個のインサート・エフェクトを直列に接続することが可能です。この場合、最後のインサート・エフェクト通過後の“Pan”、“Bus”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2”の設定が有効です。

### Pan [L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

CC#8でコントロールできます。

### Bus (Bus Select) [Off, L/R]

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

**L/R:** L/Rバスに出力します。トータル・エフェクト通過後、OUTPUT L/Rに出力します。通常L/Rに設定します。

**Off:** 直接L/Rへ出力しません。次のようなときに使用します。

- ドライ音は出力せずに、マスター・エフェクトへ“Send1”と“Send2”を設定して直列接続するとき。
- 直接、音声出力しないで、その信号をFXコントロール・バスに送ってボコーダーやゲート系エフェクトの入力音をコントロールするとき。

### FX Control Bus [Off, 1, 2]

インサート・エフェクト通過後の音声信号を、FXコントロール・バスに送ります。(☞参照:p.130「FX Control Bus」)

ダブルサイズ・エフェクトD09: Vocoder等で“FX Control Bus”を入力信号として使用している場合は、ここで同じバスに出力するとフィードバック・ループとなり、発音音が出力します。ループしないように注意して設定してください。

### Send1 [000...127]

### Send2 [000...127]

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1と2へのセンド・レベルを設定します。“Bus Select”がL/RまたはOffのときに有効です。

CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールできます。“Channel”(☞p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

## IFX2, IFX3, IFX4, IFX5

インサート・エフェクト2,3,4,5を設定します。

**Chain to** [IFX3...IFX5]

チェイン先のインサート・エフェクトを選択します。

インサート・エフェクト2では、インサート・エフェクト3~5への接続が可能です。

インサート・エフェクト3では、インサート・エフェクト4または5への接続が可能です。

エフェクト4では“Chain to”は設定できません。接続先はIFX5のみです。

インサート・エフェクト5から他のインサート・エフェクトへの接続はできません。

(☞参照:p.131 「IFX1」)

**Chain** [Off, On]

**Pan** [L000...C064...R127]

**Bus (Bus Select)** [Off, L/R]

**FX Control Bus** [Off, 1, 2]

**Send1** [000...127]

**Send2** [000...127]

(☞参照:p.131 「IFX1」)



## IFX1



IFXページのIFX Routingで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

**MIDI** エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル“Channel”(☞p.60)でコントロールします。(☞参照:p.292 [Dmod List (Dynamic Modulation Source List)])

## Insert Effect 1 (IFX1)

### IFX1 Parameters:

IFXページのIFX Routingで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

インサート・エフェクトの詳細については「インサート・エフェクト(IFX1-IFX5)」(☞p.208)を参照してください。

microSTATION本体では、一部の代表的なパラメーターのみがエディット可能です。

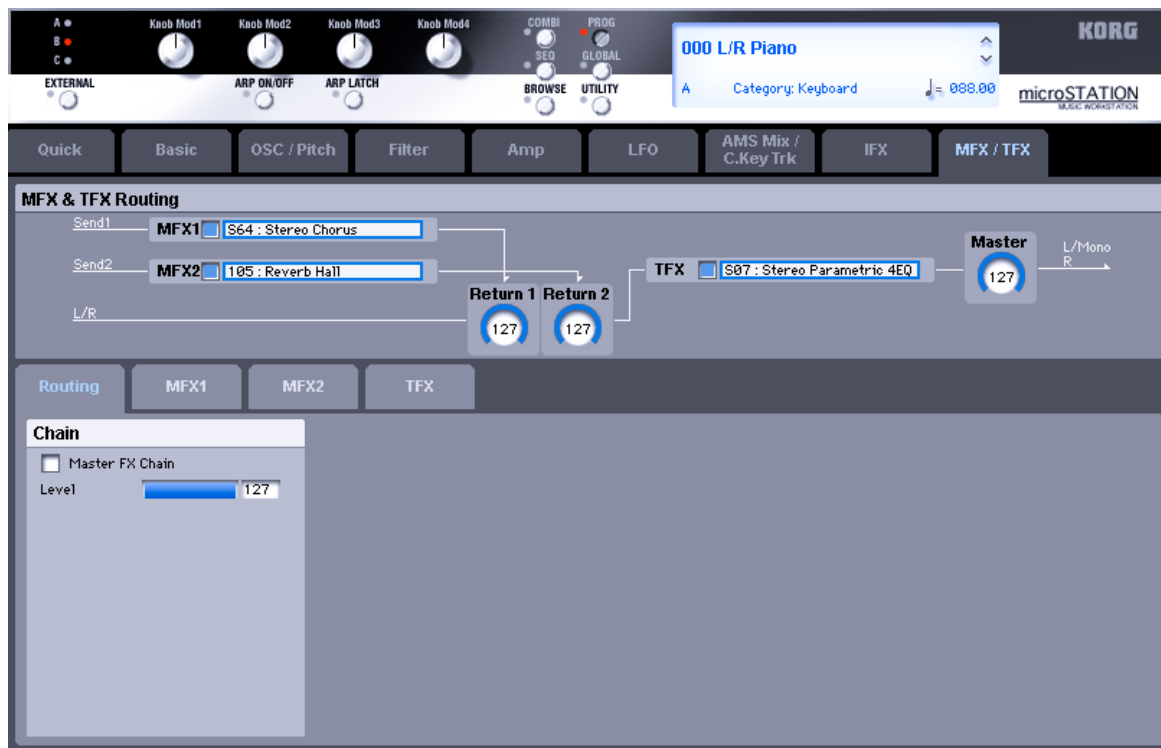
217ページ以降のエフェクト・パラメーターを説明している表中で、“Quick parameter”の項目にパラメーター名または“←”(Full parameterと名称が同じ)が記載されているものはmicroSTATION本体でエディット可能なパラメーターです。

## IFX2, IFX3, IFX4, IFX5

IFXページのIFX Routingで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

IFX2～IFX5のパラメーターはIFX1と同様です。

## MFX/TFX (Master/Total Effect)



マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定します。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。  
(☞参照:p.205「Effect Guide」)

### MFX&TFX Routing

マスター・エフェクトとトータル・エフェクトをエフェクト・タイプの選択やオン/オフの設定などを行います。

マスター・エフェクトの出力はL/Rバスへ送られ、トータル・エフェクトへ入力されます。

#### MFX1, MFX2

マスター・エフェクトはダイレクト音(Dry)を出力しません。リターン・レベル“Return1”と“Return2”でエフェクト音(Wet)をL/Rバスへ戻し、L/Rバスの信号にミックスします。

マスター・エフェクトの入出力はステレオ・イン・ステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(☞参照:p.208「イン/アウト(In/Out)」)

#### On/Off [Off, On]

マスター・エフェクトのオン/オフを設定します。オフでは出力がミュートされます。押すたびに交互にオン/オフが切り替わります。

**MIDI** ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ #94 でマスター・エフェクト1と2をオフにできます。値が0でオフ、1~127で元の設定になります。“Channel”(☞p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

**MFX1 [S00...S87, D00...D13]**

**MFX2 [000...120]**

マスター・エフェクトのエフェクト・タイプを選択します。000:No Effectのときは、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

マスター・エフェクト2ではダブルサイズ・エフェクト(154~170)は選択できません。また、“MFX1”でダブルサイズ・エフェクトを選択するとマスター・エフェクト2は使用できません。

#### Return1, Return2

**Return 1 [000...127]**

**Return 2 [000...127]**

マスター・エフェクトからL/Rバス(トータル・エフェクト通過後、メイン出力L/MONO、R)へのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

#### TFX

L/Rバスの最終段にあるトータル・エフェクトを設定します。トータル・エフェクト通過後、OUTPUT L/MONO、Rへ出力されます。

トータル・エフェクトは、ダイレクト音(Dry)が常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。

トータル・エフェクトの入出力はステレオ・イン・ステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(☞参照:p.208「イン/アウト(In/Out)」)

**On/Off [Off, On]**

トータル・エフェクトのオン/オフを設定します。オフでは入力をそのまま出力します。押すたびに交互にオン/オフが切り替わります。

**MIDI** ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ #95 でのトータル・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1~127で元の設定になります。“Channel” (p.60)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

### TFX [00...61]

トータル・エフェクトの種類を選択します。

トータル・エフェクトではダブルサイズ・エフェクト(154 ~ 170)は使用できません。

---

## Master Volume

### Master Volume [000...127]

トータル・エフェクト通過後のOUTPUT L/MONO、Rへのオーディオ・アウトの最終段のレベルを設定します。

---

## Routing

マスター・エフェクトとトータル・エフェクトのエフェクト・タイプ、オン/オフ等を設定します。

マスター・エフェクトはL/Rバスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rバスにインサートされます。

---


## Chain

### Master FX Chain [Off, On]

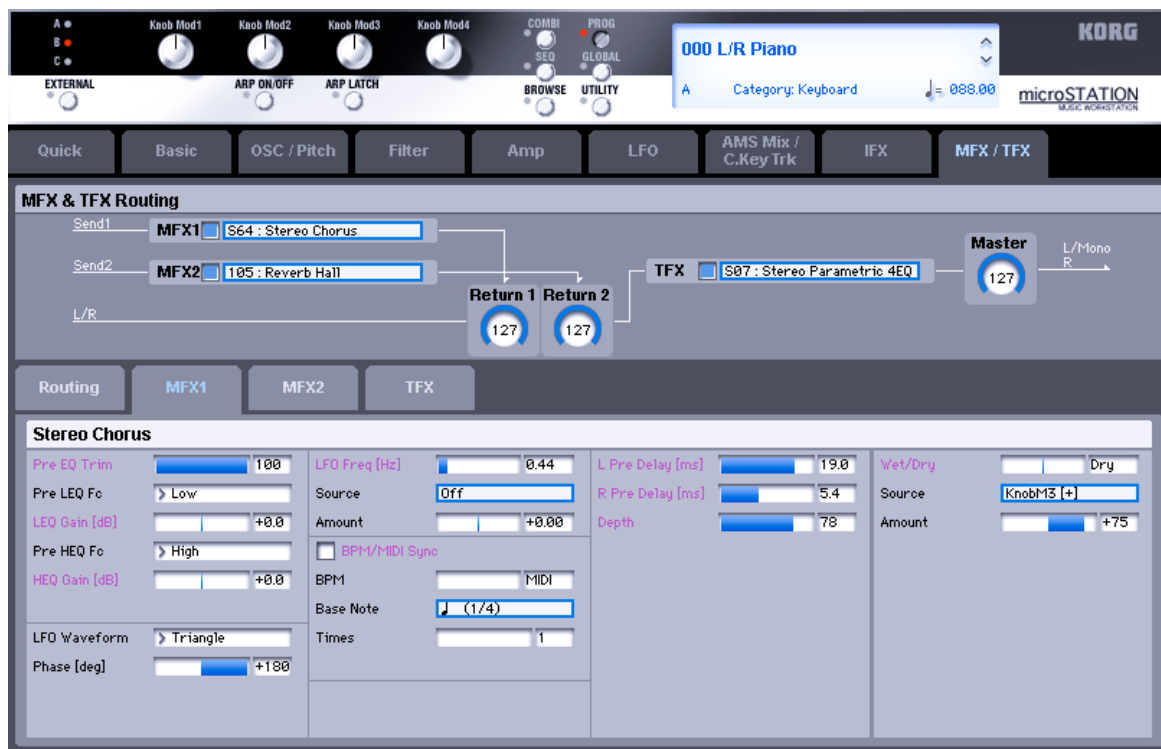
On: マスター・エフェクト1を直列に接続します。

### Level [000...127]

マスター・エフェクトを直列接続したときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへのレベルを設定します。

 マスター・エフェクト1にダブルサイズ・エフェクトを選択したときは、接続は無効になります。

## MFX1



MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したマスター・エフェクト1のパラメーターを設定します。

**MIDI** エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル“Channel”(☞p.60)でコントロールします。(☞参照:p.292「Dmod List (Dynamic Modulation Source List)」)

### MFX1 Parameters

MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。マスター・エフェクトの詳細については「マスター・エフェクト (MFX1, MFX2)」(☞p.211)を参照してください。

microSTATION本体では、一部の代表的なパラメーターのみがエディット可能です。

217ページ以降のエフェクト・パラメーターを説明している表中で、“Quick parameter”の項目にパラメーター名または“←(Full parameter と名称が同じ)”が記載されているものはmicroSTATION本体でエディット可能なパラメーターです。

## MFX2

MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したマスター・エフェクト2のエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2はMFX1と同様です。

(☞参照:p.136「MFX1」)

## TFX

MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したトータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

トータル・エフェクトのパラメーターはMFX1と同様です。

(☞参照:p.136「MFX1」)

# UTILITY Command

## 各ユーティリティ・コマンドの操作方法

- UTILITY ボタンをクリックして表示されるメニューからコマンドを選びます。
- 各ダイアログを設定します。  
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
- 実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンをクリックします。

## Write Program

エディットしたプログラムを本機のメモリーに保存します。次のことができます。

- ・ 変更内容を保存する。
- ・ プログラムの名前を変更する。
- ・ プログラムのカテゴリーを設定する。
- ・ プログラムを別のバンク/プログラム・ナンバーにコピーする

### Select Category [KEYBOARD...USER]

保存するプログラムのカテゴリーを指定します。

### Select Sub Category

保存するプログラムのサブ・カテゴリーを指定します。

### New Name [characters]

プログラム名を設定します。

### Choose Distination [000...127: name]

プログラムの保存先を選択します。

## Copy Oscillator

オシレーターの設定をコピーします。

このコマンドは、Quick、Basic、OSC/Pitch、Filter、Amp/EQ ページで表示され実行できます。

1. "From" でコピーするオシレーターを選びます。
2. "Program" でコピー元となるプログラムのナンバーを選びます。
3. "To" でコピー先のオシレーターを選びます。

## Swap Oscillator

オシレーター1と2の設定を入れ替えます。

Note: "Oscillator Mode" (p.82) がDoubleのときにのみ選べます。

このコマンドは、Quick、Basic、OSC/Pitch、Filter、Amp/EQ ページで表示され実行できます。

## Copy EG

EGの設定をコピーします。

このコマンドは、OSC/Pitch、Filter、Amp/EQ ページで表示され実行できます。

1. "From" でコピー元のEGを選択します。
2. "Program" でコピー元のプログラムを選択します。

3. "To" でコピー先のEGを選択します。

## Copy LFO

LFOの設定をコピーします。

このコマンドは、LFOページで表示され実行できます。

1. "From" でコピー元のLFOを選択します。
2. "Program" でコピー元のプログラムを選択します。
3. "To" でコピー先のLFOを選択します。

## Swap LFO 1&2 of OSC1

オシレーター1のLFO1とLFO2の設定を入れ替えます。

このコマンドは、LFOページで表示され実行できます。

Note: AMSによりLFO2でLFO1を変調している場合、実行後LFOではその設定が無効になります。

## Swap LFO 1&2 of OSC2

オシレーター2のLFO1とLFO2の設定を入れ替えます。

このコマンドは、LFOページで表示され実行できます。

Note: AMSによりLFO2でLFO1を変調している場合、実行後LFOではその設定が無効になります。

## Copy Arpeggiator

アルペジオの設定をコピーします。

このコマンドは、Basic-Arpページで表示され実行できます。

1. "From" でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジオ設定を選びます。
2. コンビネーション、ソングからコピーする場合は、A、Bのどちらの設定をコピーするかを選びます。

## Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。

このコマンドは、IFXページで表示され実行できます。

1. "From" でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。
2. コピーするエフェクトを選びます。  
All: インサート・エフェクト全体の設定 (Insert FX ページの内容と IFX1 ~ IFX5 のエフェクト・パラメーター、ただし "Ctrl Ch" は除く) をコピーします。
3. コピー先のインサート・エフェクトを選びます。  
実行すると、コピー元のインサート・エフェクト通過後の "Pan"、"Bus"、"FX Control Bus"、"Send1"、"Send2" の設定もコピーします。

## Swap Insert Effect

インサート・エフェクトの設定を入れ替え(スワップ)ます。

このコマンドは、IFXページで表示され実行できます。

1. "Source1" と "Source2" で入れ替えするインサート・エフェクトをそれぞれ選びます。

---

### Copy MFX/TFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。

このコマンドは、MFX/TFXページで表示され実行できます。

1. “From” でコピー元のモード、カテゴリー、ナンバーを選びます。
2. コピーするエフェクトを選びます。  
IFX1～IFX5を選ぶとインサート・エフェクトからコピーします。  
インサート・エフェクトからコピーした場合、ルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全にはなりません。  
MFX1、MFX2を選ぶと“Return”（リターン・レベル）の設定もコピーされます。  
“TFX”を選択すると、トータル・エフェクト全体の設定をコピーします。Master Volumeの設定はコピーされません。  
All MFX&TFXを選択するとマスター・エフェクト、トータル・エフェクト全体の設定をコピーします。Master Volumeの設定はコピーされません。
3. “To” でコピー先のマスター・エフェクト、トータル・エフェクトを選びます。  
コピー元をM1M2&TFXにすると、表示されません。

---

### Load

コンピューターに保存されているmicroSTATION Editor/Plug-In Editorのデータを読み込みます。

---

### Save

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上のデータをアプリケーション専用ファイルとしてコンピューターへ保存します。

All Data (.MSTall): すべてのデータ(プログラム、コンビネーション、ソング設定、グローバル設定)。

All Prog (.MSTapr): すべてのプログラム・データ。

Bank Program (.MSTbpr): 現在選択しているバンクのプログラム・データ。

Program (.MSTpr): 現在選択しているプログラム・データ。

Note: これらの機能は、microSTATION Editor/Plug-In Editorのアプリケーション専用ファイルとして、読み込みまたは保存します。

---

### Receive All

すべてのデータ(プログラム、コンビネーション、ソング設定、グローバル設定)をmicroSTATION Editor/Plug-In Editor 上に読み込みます。

Note: シーケンサー・モードのシーケンサー演奏データを除きます。

---

### Transmit All

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上のすべてのデータ(プログラム、コンビネーション、ソング設定、グローバル設定)をmicroSTATIONに送信し、本体メモリーに書き込みます。

---

### Receive All Prog

microSTATIONのすべてのプログラム・データをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

---

### Transmit All Prog

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上のすべてのプログラム・データをmicroSTATIONに送信して、書き込みます。

---

### Receive Current Prog Bank

microSTATIONの現在選択されているバンクのプログラム・データをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

---

### Transmit Current Prog Bank

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上の現在選択されているバンクのプログラム・データをmicroSTATIONに送信します。

---

### Receive Current Prog

microSTATIONの現在選択されているプログラム・データをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

---

### Transmit Current Prog

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上の現在選択されているプログラム・データをmicroSTATIONに送信します。

Note: これらのReceive、Transmit 機能は、KORG SysEx MIDI Dumpを用いて、microSTATIONとソフトウェア上のデータの送受信や、データの同期など行ないます。データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないでください。同様に、microSTATIONのボタンや鍵盤等に触らないでください。

---

### Import

microSTATIONのPCGデータをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

---

### Export

microSTATIONmicroSTATION Editor/Plug-In Editor で作成したデータを、microSTATIONのPCGデータとして保存します。

---

### All Sound Off

何らかのトラブルで音が鳴り続けてしまう場合、このコマンドを選択します。



# Combinationモード

microSTATION本体とコンピューターを接続し、アプリケーションmicroSTATIONエディターを使用すると、microSTATIONのすべてのパラメーターをエディットすることが可能になります。

ここでは、エディターに表示されエディット可能なパラメーターについて説明します。パラメーターの選択や値の変更方法については、付属のディスクに収録されている「microSTATION Editor/Plug-In Editorユーザー・ガイド」を参照してください。

## ページ構成

| パネル、ページ      | おもな内容   |
|--------------|---|
| Panel        | コンビネーションの選択、テンポの設定(☞p.140)。<br>リアルタイム・コントロール、エクスターナル・コントロール(☞p.140)。<br>アルペジエーターのオン/オフ、ラッチのオン/オフ(☞p.140)。 |
| Play         | ティンバーのプログラム選択(☞p.141)。<br>ティンバーのパン、ボリューム等の設定(☞p.142)。   |
| Common       | アルペジエーターの設定(☞p.143)。<br>ノブの機能設定(☞p.144)。  |
| Timbre Param | ティンバーの各種パラメーター設定(MIDIチャンネル、OSC選択、ピッチ設定等)(☞p.145)。<br>MIDI送受信フィルターの設定(☞p.150)。                             |
| Key/Vel Zone | キー・スプリットやレイヤー等の設定(キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン)(☞p.152)。  |
| IFX          | オシレーター出力のBusとマスター・エフェクトへのセンド・レベル設定(☞p.153)。<br>インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定(☞p.155)。                          |
| MFx/TFx      | マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定(☞p.157)。<br>トータル・エフェクト選択と設定(☞p.157)。  |

## Panel



microSTATIONエディターのパネルでは、以下のことを行います。

- コンビネーションの選択、テンポの設定
- リアルタイム・コントロールのモード切替と、各モードでのノブによるエディット。
- エクスターナル・コントロール・ノブによるコントロール。
- アルペジエーターのオン/オフ、アルペジエーターのラッチのオン/オフ。

## Mode Select, BROWSER, UTILITY

**Mode button** [PROG, COMBI, SEQ, GLOBAL]  
エディットしたいモードのボタンをクリックしてモードを選択します。

**BROWSER button**  
BROWSERボタンをクリックすると、コンビネーションのサウンド・リストが表示されます。リストからコンビネーションを選び、OKボタンをクリックするとコンビネーションがロードされます。

Note: リスト中のコンビネーションをクリックして選択し、鍵盤を弾くと選択したコンビネーションの音色を確認できます。

**UTILITY button**  
クリックして表示されるメニューからコマンドを選択します。ユーティリティはページごとにも有効なコマンドです。選択するページによってユーティリティが異なります。また、エディットまたは作成したデータのコンピューターへのセーブ、ロード、システム・エクスクルーシブ・データのインポートを行います。  
(☞参照:p.159「UTILITY Command」)

## Display

**Combination Select** [A000...D127: name]  
コンビネーション名の右に表示されている△/▽をクリックしてコンビネーションを選択します。

**Tempo** [040.00...300.00]  
テンポを表示します。テンポの設定は、COMBI EDITの“Tempo ♩=”やリアルタイム・コントロールCモードを選択時のノブ4で行います。

設定したテンポにアルペジエーター、エフェクトが同期します。

## Realtime Controls

**Select button** [A, B, C]  
リアルタイム・コントロールのモードを選択します。A、B、Cの各ボタンをクリックするとモードが切り替わります。

**Realtime Control Knob 1...4**  
リアルタイム・コントロールの各モードで設定されている機能をコントロールします。

**EXTERNAL button** [Off, On]  
このボタンを押すと、エクスターナル・コントロールに切り替わり、ノブで外部MIDI機器やコンピューターのアプリケーションをコントロールできます。

## Arpeggiator

**ARP ON/OFF button** [Off, On]  
アルペジエーターのオン/オフをコントロールします。

**ARP LATCH ON/OFF button** [Off, On]  
アルペジエーターのラッチ機能のオン/オフをコントロールします。オンにすると、アルペジエーター動作中に鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏を続けます。

# Play



CombinationモードのPlayページでは、おもに以下のことを行います。

- ティンバーのプログラム選択や、そのPlay/Mute, Solo On/Offを設定する。
- プログラム・パラメーターを簡易エディットする。

## Program Select

### Timbre 01...16 (Timbre Number):

#### Program Select [001...]

ティンバーで使用するプログラムを選択します。“Program Select”をクリックして表示されるメニューから選択します。

**MIDI** 本機でコンビネーションを選択すると、コンビネーション・ナンバーのMIDIプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネル(☞p.60 “Channel”) で送信されます。同時に“Status”がEXT、EX2のティンバーでは、そのティンバーで設定しているMIDIチャンネルで、バンク・セレクト、プログラム・チェンジとボリューム(CC#7)を送信します。ただし、グローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定したティンバーでは送信されません。送信時、EX2のティンバーは“Program”のBankを[-]と表示し、“Bank Select (When Status=EX2)” (☞p.145) で設定したバンク・ナンバーを送信します。

本体の操作によるMIDIメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。同時に“Status”がEXT、EX2のティンバーではそのティンバーのMIDIチャンネルで同じメッセージを送信します。

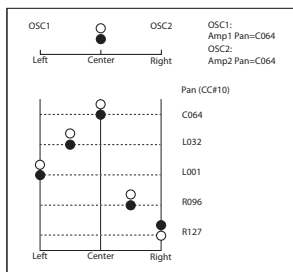
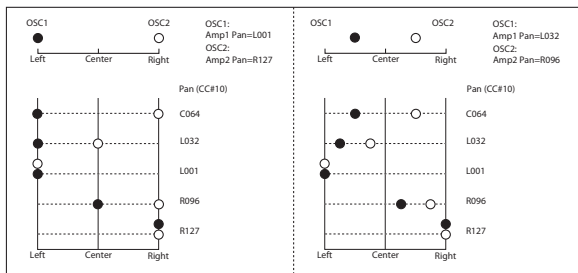
受信したバンク・セレクト、プログラム・チェンジのMIDIチャンネルは、“Status”がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致すると、そのティンバーのプログラムが変わります。ただし、受信したMIDIチャンネルがグローバルMIDI

チャンネルと同じときは、コンビネーションが変わります。コンビネーションを変えないようにするには、グローバルMIDIチャンネルが受信するMIDIチャンネルと一致しないように変更するか、“Combi Chg” (☞p.63) をオフに設定します。また“Bank Chg”をオフに設定すると、バンクを変えずにプログラム・ナンバーだけが変わります。コンビネーションを変えずにプログラムを変える場合、“Prog Chg” (☞p.63) を設定することによって、MIDIチャンネルが一致していても、あるティンバーではプログラムを変え、あるティンバーでは変えないといった設定も可能です。

#### Pan [RND, L001...C064...R127]

ティンバーのパンを設定します。

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



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定は無視されます。その場合はIFX - IFX Setupページの“Pan”でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(☞参照:p.210「ミキサー(Mixer)」)

**RND:** ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

**MIDI** “Status” (☞p.20)がINTのとき、CC#10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0、1で左側に振り切り、64で中央、127で右側に振り切ります(RNDは除く)。各ティンバーのMIDIチャンネル“MIDI Ch.”(☞p.20)でコントロールします。

**Volume [000...127]**

ティンバーのボリューム(音量)を設定します。

**MIDI** ティンバーの音量はここでのボリュームの設定値と MIDI ボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値の掛け算で決まります。

“Status”(☞p.20)がINTのとき、MIDI CC#7、CC#11の受信でティンバーの音量をコントロールできます(本パラメーターの設定値には影響しません)。

“Status”がEXTまたはEX2のとき、コンビネーションを切り替えると、このパラメーターの設定値をMIDI CC#7で送信します。ただし、グローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定されたティンバーは送信しません。各ティンバーのMIDIチャンネル“MIDI Ch.”(☞p.20)でコントロールします。

**Play/Mute [Play, Mute]**

ティンバーをミュートします。

**Play:** ティンバーは発音状態になります。

**Mute:** ティンバーをミュート(消音)します。

**Solo On/Off [Off, On]**

ティンバーをソロ・オン/オフします。

**Arpeggiator Info**

コンビネーションで使用するアルペジエーターAとBの設定を表示します。

パラメーター名などをクリックすると、アルペジエーターの設定ページへ移動することができます。

**FX Info**

コンビネーションで使用するインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのオン/オフ、エフェクト・タイプを表示します。

エフェクト名などをクリックすると、エフェクトの設定ページへ移動することができます。

**Timbre Mixer**

ティンバー1~16のパン、ボリューム等を設定します。

**Timbre Mixer**

**Timbre 01... 16 (Timbre Number):**

**Play/Mute [Play, Mute]**

ティンバーをミュートします。

**Play:** ティンバーは発音状態になります。

**Mute:** ティンバーをミュート(消音)します。

**Solo [Off, On]**

ティンバーをソロ・オン/オフします。

Note: ソロの設定はライト時に保存されません。

**Pan [RND, L001...C064...R127]**

ティンバーのパンを設定します。

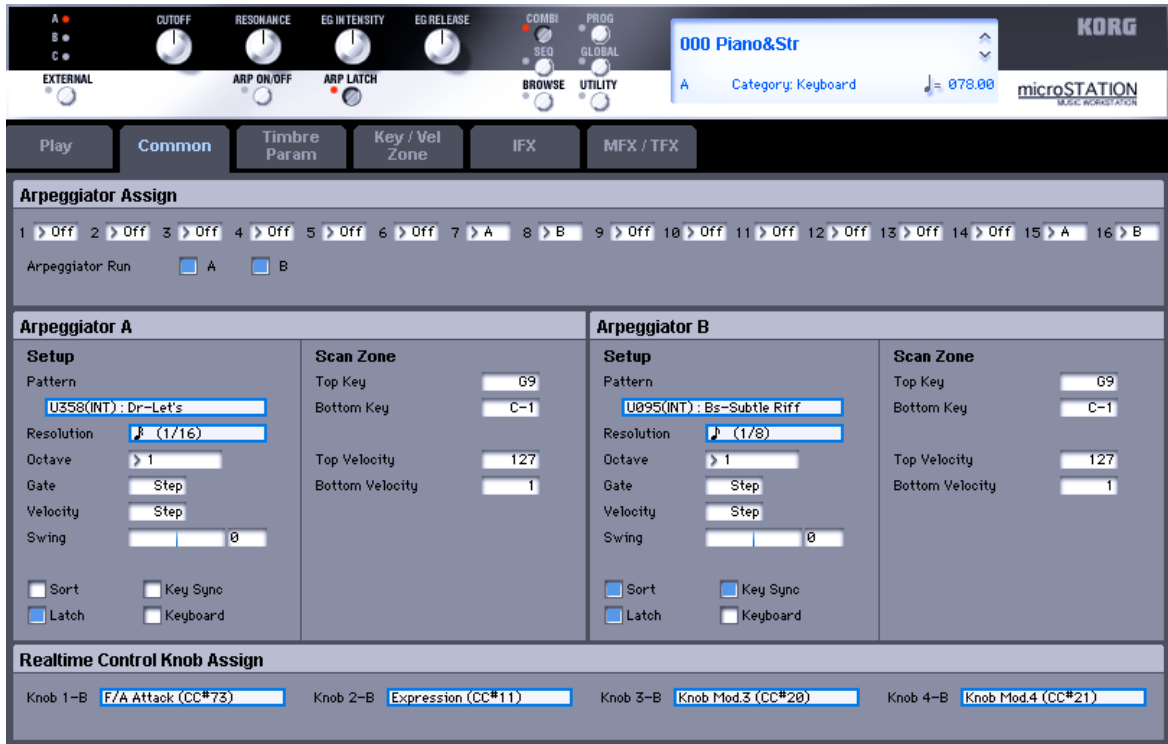
(☞参照: 「Pan」)

**Volume [000...127]**

ティンバー1~8のボリューム(音量)を設定します。

(☞参照:p.19「Volume」)

# Common



コンビネーションで使用するアルペジエーターの設定と、リアルタイム・コントロールBモード時のノブの機能をアサインします。

## Arpeggiator Assign

### Arpeggiator Assign [Off, A, B]

ティンバー1～16にアルペジエーターAまたはBをアサインします。

(☞参照:p.19「ARP Assign」)

### Arpeggiator Run A, B [Off, On]

アルペジエーターの起動のオン/オフを設定します。

(☞参照:p.23 “Run”)

## Arpeggiator-A(B)

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

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

また、アルペジエーターはリアルタイム・コントロールCモード ARP GATE ノブ、ARP VELOCITY ノブ、ARP SWING ノブ、TEMPO ノブでリアルタイムにコントロールすることもできます。

エディットした内容は“Write Combination”で保存します。

### Setup

|                   |                            |
|-------------------|----------------------------|
| <b>Pattern</b>    | [P0...P4, 000...639: name] |
| <b>Octave</b>     | [1, 2, 3, 4]               |
| <b>Resolution</b> | [♪♪♪, ♪♪♪, ♪♪♪, ♪♪♪]       |
| <b>Gate</b>       | [000...100%, Step]         |
| <b>Velocity</b>   | [001...127, Key, Step]     |
| <b>Swing</b>      | [-100...+100%]             |
| <b>Sort</b>       | [Off, On]                  |
| <b>Latch</b>      | [Off, On]                  |
| <b>Key Sync.</b>  | [Off, On]                  |
| <b>Keyboard</b>   | [Off, On]                  |

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(☞参照:p.9 “ARP Setup”)

### Scan Zone

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

|                        |             |
|------------------------|-------------|
| <b>Top Key</b>         | [C-1...G9]  |
| <b>Bottom Key</b>      | [C-1...G9]  |
| <b>Top Velocity</b>    | [001...127] |
| <b>Bottom Velocity</b> | [001...127] |

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

Note:各パラメーター値は、KEY ボタンを押しながら鍵盤を押すことによって入力できます。

---

## Realtime Control Knob Assign

リアルタイム・コントロールBモード選択時のノブ1～4の機能 (おもにコントロール・チェンジの種類) をアサインします。

Note: 各ティンバーに割り当てられているプログラムのKnob Assign設定は無効です。

**Knob 1-B** [Off...MIDI CC#119]

**Knob 2-B** [Off...MIDI CC#119]

**Knob 3-B** [Off...MIDI CC#119]

**Knob 4-B** [Off...MIDI CC#119]

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSでBモードを選択しノブ1～4を操作したときに有効です。

設定できる機能は、294 ページの「Realtime Control Knob Assign List」を参照してください。

# Timbre Param (Timbre Parameters)



## Scale

コンビネーションで使用するスケールを設定します。スケールについては、p.82の「Scale」を参照してください。

### Type (Combi's Scale)

**[Equal Temperament...User Octave Scale3]**

スケールを選びます。

### Key

**[C...B]**

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

### Random

**[0...7]**

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にすれます。

**MIDI** “Status” (p.20)が INT のときは、本体で発音するピッチが変わります。EXT のときは、MIDIで送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

## MIDI/OSC

ティンバーのMIDIに関する設定を行います。

### Timbre 01...16 (Timbre Number)

#### MIDI

##### Status

**[Off, INT, EXT, EX2]**

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

(参照: p.20「Status」)

##### MIDI Channel

**[01...16, Gch]**

ティンバーのMIDI送受信チャンネルを設定します。

(参照: p.20「MIDI Ch. (MIDI Channel)」)

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

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

“Status”がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。上段がMSB、下段がLSBです。“Status”がEX2以外のとき、ここでの設定は無効となります。

#### OSC

##### Force OSC Mode

**[PRG, Poly, Mono, LGT]**

ティンバーで使用するプログラムのVoice Assign Modeを設定します。

(参照: p.20「OSC Mode」)

##### OSC Select

**[BTH, OSC1, OSC2]**

ティンバーのプログラムが、オシレーター1、オシレーター2、または両方を発音するかを設定します。

プログラムは、“Oscillator Mode” (p.82)がDoubleのときにオシレーター1やオシレーター2だけを発音するように設定できます。

**BTH (Both):** プログラムの設定に従いオシレーター1と2が発音します。

**OS1:** オシレーター1のみが発音します。

**OS2:** オシレーター2のみが発音します。プログラムは、“Oscillator Mode”がSingleまたはDrumsのときは発音しません。

##### Portamento

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

ティンバーのポルタメントを設定します。

**PRG:** プログラムの設定に従い、ポルタメントがかかります。

**Off:** プログラムでポルタメントがかかる設定でも強制的にオフにします。



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

**MIDI** “Status” (☞p.20)がINTのとき、CC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールし、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。“MIDI Ch.” (☞p.20)で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

## Pitch/Other



ティンバーのピッチ、スケール、ノート・オンから遅れて発音するまでの時間(ディレイ・タイム)に関する設定を行います。

### Timbre 01...16 (Timbre Number)

#### Pitch

##### Transpose [-60...+00...+60]

ティンバーの音程を半音単位で調整します。

**MIDI** “Status” (p.20) が INT のときは、本体で発音するピッチが変わります。EXT のときは、MIDI で送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

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

##### Detune [-1200...+0000...+1200]

各ティンバーの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

**MIDI** “Transpose”、“Detune” は MIDI RPN の受信でコントロールできます。ティンバー1~16 で設定したプログラムによって、次のようにコントロールされます。

ドラム・プログラム以外のとき、MIDI RPN のコース・チューンの受信で “Transpose” が、ファイン・チューンの受信で “Detune” が、それぞれコントロールされ、設定が変わります。

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

##### Bend Range [PRG, -24...+00...+24]

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

**MIDI** MIDI RPN のピッチ・ベンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定が PRG のときは受信しません)。“MIDI Ch” (p.20) で設定する各ティンバーの MIDI チャンネルでコントロールします。

#### Delay

##### Delay Time [ms] [0000...5000ms, KeyOff]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を ms (1/1000 秒) 単位で設定します。“MIDI/Tempo Sync.” が Off のときに有効です。

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

通常は 0000 に設定します。

##### Tempo Sync (MIDI/Tempo Sync) [Off, On]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を “♪(Tempo)” に対する音の長さの単位で設定します。

**On:** “Base Note”、“Times” の設定により、“Tempo” に従ってディレイ・タイムが設定されます。例えば “Base Note” ♪、“Times” 01、“Tempo” 60BPM のとき、ディレイ・タイムは 1000ms に等しくなります。

**Off:** “Delay Time” の設定に従ってディレイ・タイムが設定されます。

**Base Note** [♪, ♪<sub>3</sub>, ♫, ♫<sub>3</sub>, ♫, ♫<sub>3</sub>, ♫, ♫<sub>3</sub>, ♫, ♫<sub>3</sub>, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫.]

**Note Times** [01...32]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を“♪(Tempo)”に対する音の長さで設定します。

“Base Note”で音符の長さを設定し、“Times”で“Base Note”の音符を、設定した回数分長くします。

例えば“Base Note”を四分音符(♪)、 “Times”を02に設定すると、そのティンバーは二分音符(♫)分遅れて発音します。“♪(Tempo)”を変化させても、ディレイ・タイムは常に二分音符(♪)分になります。このとき“Tempo”を60.00BPMにすると2000ms、120.00BPMにすると1000msとなります。

### Other

**Use Prog Scale** [Off, On]

ティンバーにプログラムごとのスケールの設定(☞p.82)で設定した)を使用します。

**On:** プログラムのスケールを使用します。

**Off:** “Type (Combi's Scale)”での設定を使用します。

# Tone



ティンバーのプログラムの音色を調整します。オリジナルのプログラムには影響を与えずに、コンビネーションごとに設定が保存されます。

## Timbre 01...16 (Timbre Number)

### Filter/Amp

|                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| <b>Cutoff</b>        | <b>[-99...+99] (Rel, CC#74)</b> |
| <b>Resonance</b>     | <b>[-99...+99] (Rel, CC#71)</b> |
| <b>Filter EG Int</b> | <b>[-99...+99] (Rel, CC#79)</b> |
| <b>Amp Vel Int</b>   | <b>[-99...+99] (Rel)</b>        |

(参照:p.21[Filter/Amp EG])

### Filter/Amp EG

|                |                                 |
|----------------|---------------------------------|
| <b>Attack</b>  | <b>[-99...+99] (Rel, CC#73)</b> |
| <b>Decay</b>   | <b>[-99...+99] (Rel, CC#75)</b> |
| <b>Sustain</b> | <b>[-99...+99] (Rel, CC#70)</b> |
| <b>Release</b> | <b>[-99...+99] (Rel, CC#72)</b> |

(参照:p.21[Filter/Amp EG])

## トーン・パラメーターについて

コンビネーションでのトーン(Tone)・パラメーターは次の特徴があります。

- ティンバーで選択した Program のトーン・パラメーターの一部で、音色をエディットできます。
- ティンバー1~16、それぞれに設定できます。
- トーン・パラメーターはすべて Relative パラメーターです。また、特定のMIDI CCによるコントロールと影響し合います。パラメーターの説明の値の後ろに「(CC#74)」等の表記をしています。

Relativeパラメーターについては「Relative (Rel)とAbsoluteのパラメーターについて」(p.79)

### Relativeパラメーターでのエディット内容の保存

ProgramモードではRelativeとAbsoluteのパラメーターの保存方法に違いがありますが、Combinationモードでは違いはありません。変更内容がコンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

## MIDI Filter1



ティンバー1～16が送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。(☞参照:p.22「MIDI Filter」)

## Timbre 01...16 (Timbre Number)

**Program Change** [Off, On]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

**After Touch** [Off, On]

MIDIアフタータッチ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

**Damper** [Off, On]

MIDI CC#64ホールド(ダンパー・ペダル)を送受信するかしないかを設定します。

**Portamento SW** [Off, On]

MIDI CC#65ポルタメント・オン/オフを送受信するかしないかを設定します。

**JS X as AMS** [Off, On]

MIDIピッチ・バンド・メッセージ(ジョイスティックをX方向)の受信によって、JS Xを設定したAMSでの効果を受信するかしないかを設定します。(☞参照:p.22「JS X as AMS」)

**JS+Y** [Off, On]

MIDI CC#1(ジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

**JS-Y** [Off, On]

MIDI CC#2(ジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

**Ribbon (CC#16)**

[Off, On]

MIDI CC#16(リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

**Foot SW**

[Off, On]

アサインブル・スイッチの効果を送受信するかしないかを設定します。機能はGLOBAL: Basic/Controllers - Controllersページで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

**Foot Pedal**

[Off, On]

アサインブル・ペダルの効果を送受信するかしないかを設定します。機能はGLOBAL: Basic/Controllers - Controllersページで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

**Other CC**

[Off, On]

前述のMIDI Filterの項目で該当しないMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

## MIDI Filter2



REALTIME CONTROL SELECT ボタンでリアルタイム・コントロール A モードと B モード選択時のノブに関する MIDI フィルターです。

RealTime Control B モード選択時のノブ 1～4 の機能は Common - Controllers ページで設定します。

### Timbre 01...16 (Timbre Number):

#### RTC Knob A1 [Off, On]

リアルタイム・コントロール A モード選択時のノブ 1 の MIDI CC#74 (本機のフィルター・カットオフ周波数) を送受信するかしないかを設定します。

#### RTC Knob A2 [Off, On]

リアルタイム・コントロール A モード選択時のノブ 2 の MIDI CC#71 (本機のフィルター・レゾナンス・レベル) を送受信するかしないかを設定します。

#### RTC Knob A3 [Off, On]

リアルタイム・コントロール A モード選択時のノブ 3 の MIDI CC#79 (本機のフィルター・EG インテンシティ) を送受信するかしないかを設定します。

#### RTC Knob A4 [Off, On]

リアルタイム・コントロール A モード選択時のノブ 4 の MIDI CC#72 (本機のフィルター・アンブ EG リリース・タイム) を送受信するかしないかを設定します。

#### RTC Knob B1 [Off, On]

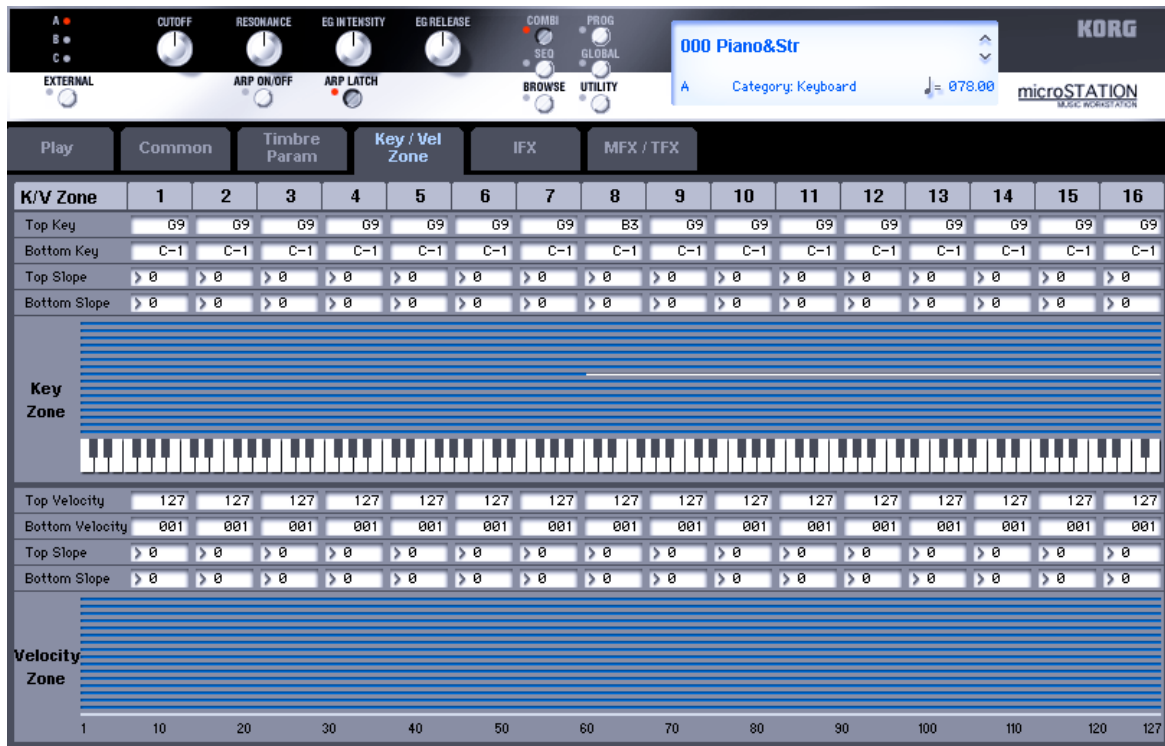
#### RTC Knob B2 [Off, On]

#### RTC Knob B3 [Off, On]

#### RTC Knob B4 [Off, On]

リアルタイム・コントロール B モード選択時のノブ 1～4 に設定した、MIDI メッセージを送受信するかしないかを設定します。

## Key/Vel Zone (Keyboard/Velocity Zone)



### Keyboard Zones

ティンバーが発音するキーの範囲を設定します。(☞参照:p.21「Key Zone」)

#### Timbre 01...16 (Timbre Number):

##### Top Key [C-1...G9]

ティンバーが発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

##### Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

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

(☞参照:p.21「Top Slope」)

##### Bottom Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

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

(☞参照:p.21「Btm Slope」)

##### Bottom Key [C-1...G9]

ティンバーが発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

(☞参照:p.21「Bottom (Bottom Key)」)

### Keyboard Zone Map

各ティンバーのノートによる発音する範囲を表示します。発音する音域の範囲を線で表示し、そのうちスローブ部分を異なる濃さで表示します。

### Velocity Zone

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

(☞参照:p.22「Vel Zone (Velocity Zone)」)

#### Timbre 01...16 (Timbre Number):

##### Top Velocity [001...127]

ティンバーが発音するためのベロシティの最大値を設定します。

##### Top Slope [000...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

(☞参照:p.22「Top Slope」)

##### Bottom Slope [000...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

(☞参照:p.22「Btm Slope」)

##### Bottom Velocity [001...127]

ティンバーが発音するためのベロシティの最小値を設定します。

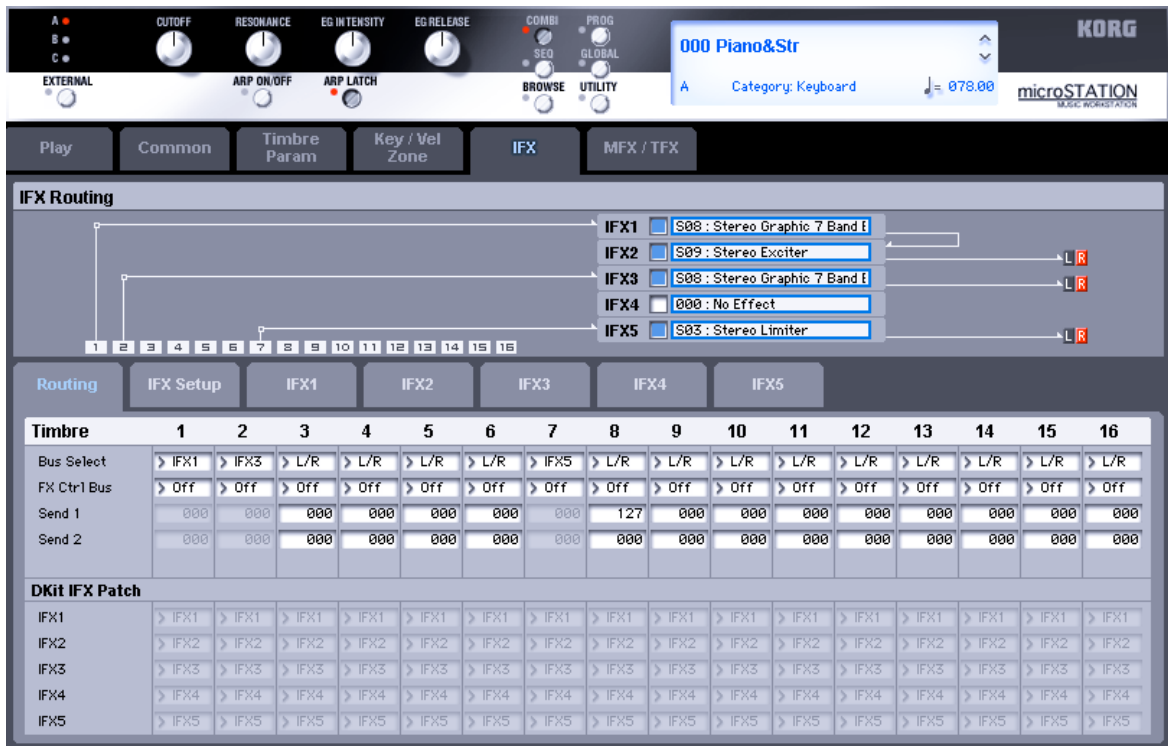
(☞参照:p.22「Bottom (Bottom Velocity)」)

### Velocity Zone Map

各ティンバーのベロシティによる発音する範囲を表示します。発音するベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスローブ部分を異なる濃さで表示します。



# IFX (Insert Effect)



インサート・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- ・ティンバーのルーティングの設定。
- ・インサート・エフェクト1～5のエフェクト・タイプを選択し、エフェクト・パラメーターを設定。
- ・インサート・エフェクト1～5のオン/オフ、チェーンの設定。
- ・インサート・エフェクト通過後のミキサー等の設定。

## IFX Routing

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトへの入力バス“Bus Select”や、設定しているエフェクトとそのオン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。

また、インサート・エフェクトのオン/オフ、エフェクト・タイプを設定します。チェーンの設定はIFX Setupページで行います。

|             |                        |
|-------------|------------------------|
| IFX1 On/Off | [Off, On]              |
| IFX2 On/Off | [Off, On]              |
| IFX3 On/Off | [Off, On]              |
| IFX4 On/Off | [Off, On]              |
| IFX5 On/Off | [Off, On]              |
| IFX1        | [S00...S63, D00...D10] |
| IFX2        | [S00...S61, D00...D09] |
| IFX3        | [S00...S61, D00...D09] |
| IFX4        | [S00...S61, D00...D09] |
| IFX5        | [000...061]            |

(☞参照:p.129「IFX Routing」)

## Routing

ティンバーで使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

## Timbre

### Timbre 01...16 (Timbre Number):

#### Bus Select [DKit, L/R, IFX1...IF5, Off]

ティンバーのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態はIFX Routingで確認できます。

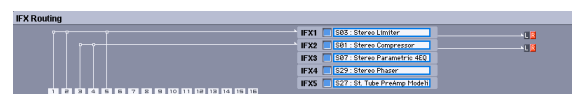
L/R: L/Rバスへ出力します。

IFX1...IFX5: IFX1～IFX5バスへ出力します。

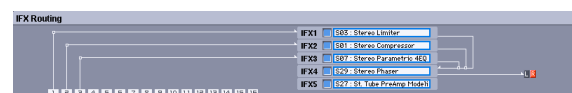
Off: L/Rバス、IFX1～IFX5バスへ出力しません。ティンバーのプログラム・オシレーター出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときはOffに設定し、“Send1 (to MFx1)”、“Send2 (to MFx2)”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

Tips: ティンバーごとの“Bus Select”、インサート・エフェクト通過後の“Chain To”と“Chain” (☞p.132)の設定によって様々なルーティングが可能です。

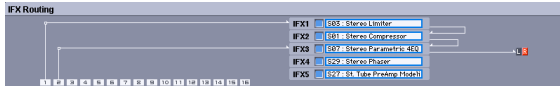
例: 複数ティンバーに1つのIFXをインサートする



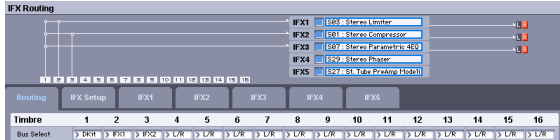
例: ティンバーごとに別々なIFXをインサート、さらに後段で1つのIFXをインサートする



例: ティンバーのIFXチェインの一部を、他のティンバーで共有する



**DKit:** ティンバーのプログラムがドラムス・プログラム (“Oscillator Mode” Drums)の場合にのみ選択できます。



DKitを選ぶと、ドラムキットのキーごとの“Bus (IFX/Output)”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2”の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけるときにOnにします。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ“Bus (IFX/Output)”が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

このルーティングを再設定するときは、“DrumKit IFX Patch”を使用します。

(☞ 参照: p.130「Use Dkit Setting」)

**FX Ctrl Bus** [Off, 1, 2]

(☞ 参照: p.130「FX Control Bus」)


**Send1 (MFX1)** [000...127]

**Send2 (MFX2)** [000...127]

(☞ 参照: p.129「Send to MFX1」)

## DrumKit IFX Patch

ドラムキットのキーごとの“Bus (IFX/Output)”設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変更します。

 ドラムキットで設定したキーごとの“Bus (IFX/Output)” (☞ p.191)がIFX1~IFX5のいずれかに設定されている必要があります。

(☞ 参照: p.19「DrumKit Patch」)

## IFX Setup



インサート・エフェクト1～5のエフェクト・タイプ、オン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音(Dry)が常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(☞参照:p.208)

パラメーターはProgramモードと同様です。(☞参照:p.131「IFX Setup」)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“Pan”、“Send 1”、“Send 2”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、“Ch”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チャンネルはProgramモードと同じです。

### IFX1

**Chain to** [IFX2...IFX5]  
**Chain** [Off, On]  
**Pan** [L000...C064...R127]  
**Bus (Bus Select)** [Off, L/R]  
**FX Control Bus** [Off, 1, 2]  
**Send1** [000...127]  
**Send2** [000...127]

(☞参照:p.131「IFX Setup」)

### Control Ch

[Ch01...16, Global Channel, All-Routed]

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

(☞参照:p.25「Ctrl Ch (Control Channel)」)

### IFX2, IFX3, IFX4, IFX5

IFX Routingページで選択した各インサート・エフェクト2～5のパラメーターを設定します。

パラメーターはProgramモードと同様です。

(☞参照:p.131「IFX Setup」)

## IFX1



IFX Routingで選択したインサート・エフェクト1のパラメーターを設定します。

## IFX1 Parameters:

## IFX Parameters

インサート・エフェクトのパラメーターを設定します。

インサート・エフェクトの詳細については、「Effect Guide」(p.205)を参照してください。

microSTATION本体では、一部の代表的なパラメーターのみがエディット可能です。

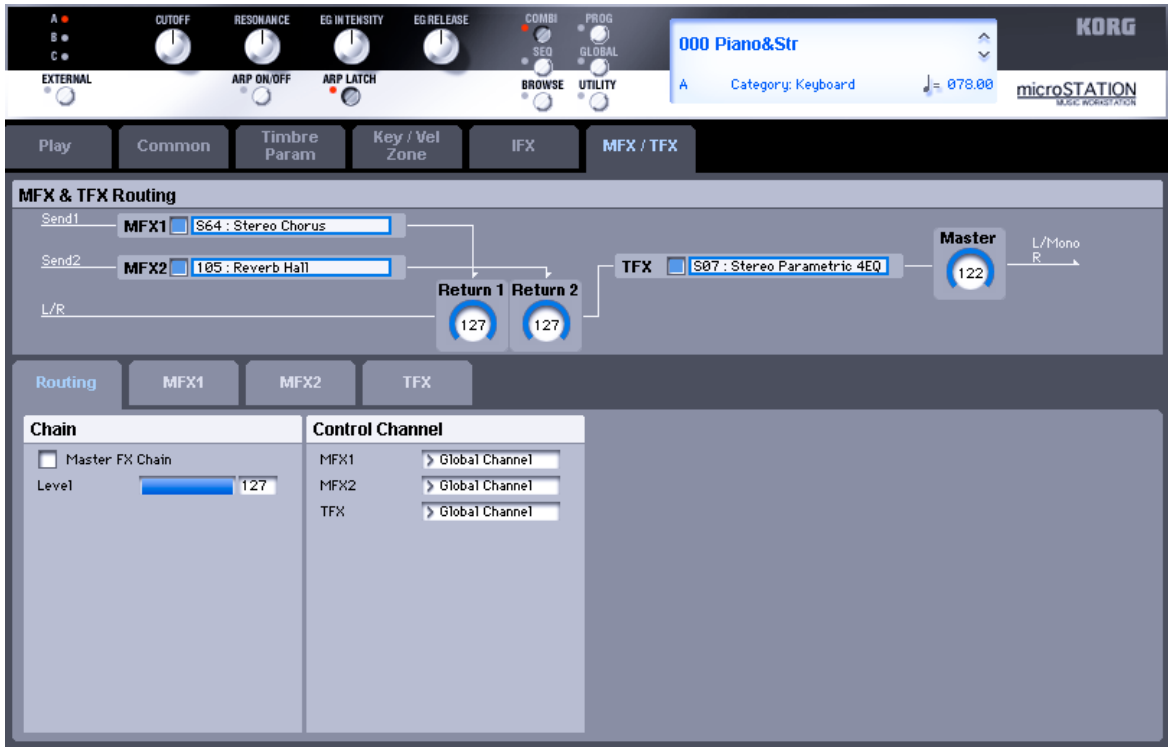
217ページ以降のエフェクト・パラメーターを説明している表中で、「Quick parameter」の項目にパラメーター名または「← (Full parameter と名称が同じ)」が記載されているものはmicroSTATION本体でエディット可能なパラメーターです。

## IFX2, IFX3, IFX4, IFX5

IFX Routingで選択した各インサート・エフェクト2～5のパラメーターを設定します。インサート・エフェクト1と同様です。

インサート・エフェクトの詳細については、「Effect Guide」(p.205)を参照してください。

# MFX/TFX (Master/Total Effect)



マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- ・ マスター・エフェクトのルーティングを設定。
- ・ マスター・エフェクトとトータル・エフェクトのエフェクト・タイプを選択しエフェクト・パラメーターを設定。
- ・ エフェクトのオン/オフを設定。
- ・ マスター・エフェクト出力の L/R バスへのリターン・レベルを設定。

## MFX&TFX Routing

マスター・エフェクトとトータル・エフェクトをエフェクト・タイプの選択やオン/オフの設定などを行います。マスター・エフェクトの出力はL/Rバスへ送られ、トータル・エフェクトへ入力されます。これらのパラメーターは、Programモードと同様です。

### MFX1, MFX2

マスター・エフェクト1と2を設定します。

**MFX1 On/Off** [Off, On]  
**MFX2 On/Off** [Off, On]  
**MFX1** [S00...S87, D00...D13]  
**MFX2** [000...120]  
 (☞参照:p.134「MFX&TFX Routing」)

### Return

**Return 1** [000...127]  
**Return 2** [000...127]  
 (☞参照:p.134「MFX&TFX Routing」)

### TFX

トータル/エフェクトを設定します。

**TFX On/Off** [Off, On]  
**TFX** [000...153]  
 (☞参照:p.134「MFX&TFX Routing」)

### Master Volume

**Master Volume** [000...127]  
 トータル・エフェクト通過後のOUTPUT L/MONO、Rへのオーディオ・アウトの最終段のレベルを設定します。

## Routing

### Chain

**Master FX Chain** [Off, On]  
**Chain Level** [000...127]  
 (☞参照:p.135「Chain」)

### Control Channel

**MFX1** [1...16, Global Channel]  
**MFX2** [1...16, Global Channel]  
**TFX** [1...16, Global Channel]  
 エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

## MFX1



MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したマスター・エフェクト1のパラメーターを設定します。

**MIDI** エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(☞p.184)でコントロールします。(☞参照:p.292「Dmod List (Dynamic Modulation Source List)」)

### MFX1 Parameters

MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。マスター・エフェクトの詳細については「Effect Guide」(☞p.205)を参照してください。

microSTATION本体では、一部の代表的なパラメーターのみがエディット可能です。

217ページ以降のエフェクト・パラメーターを説明している表中で、“Quick parameter”の項目にパラメーター名または“←(Full parameter と名称が同じ)”が記載されているものはmicroSTATION本体でエディット可能なパラメーターです。

## MFX2

MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したマスター・エフェクト2のエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2はMFX1と同様です。

## TFX

MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したトータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

トータル・エフェクトのパラメーターはMFX2と同様です。

# UTILITY Command

## 各ユーティリティ・コマンドの操作方法

- UTILITY ボタンをクリックして表示されるメニューからコマンドを選びます。
- 各ダイアログを設定します。  
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
- 実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンをクリックします。

## Write Combination

エディットしたコンビネーションを保存します。

### Select Category [KEYBOARD...USER]

保存するコンビネーションのカテゴリーを指定します。

### Select Sub Category

保存するコンビネーションのサブ・カテゴリーを指定します。

### New Name [characters]

コンビネーション名を設定します。

### Choose Destination [A, B, C: 000...127: name]

コンビネーションの保存先を選択します。

## Initialize Combination

選択しているコンビネーションを初期化します。

(☞参照:p.27[Initialize All])

## Copy from Program

指定したプログラムの設定を、現在選ばれているコンビネーションにコピーします。

(☞参照:p.27[Copy Prog (Copy from Program)])

このコマンドは、Quick、Commonページで表示され実行できます。

## Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

(☞参照:p.27[Copy ARP (Copy Arpeggio)])

このコマンドは、Commonページで表示され実行できます。

## Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。(☞参照:p.14[Copy IFX])

ただし、“Ch (Control Channel)”の設定はコピーされません。

このコマンドは、IFXページで表示され実行できます。

## Swap Insert Effect

インサート・エフェクトの設定を入れ替え(スワップ)ます。

(☞参照:p.14[Swap IFX])

ただし、“Ch (Control Channel)”の設定はスワップされません。

このコマンドは、IFXページで表示され実行できます。

## Copy MFX/TFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。(☞参照:p.14[Copy MFX/TFX])

ただし、“Ch (Control Channel)”の設定はコピーされません。

このコマンドは、MFX/TFXページで表示され実行できます。

## Load

コンピューターに保存されているmicroSTATION Editor/Plug-In Editorのデータを読み込みます。

## Save

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上のデータをアプリケーション専用ファイルとしてコンピューターへ保存します。

All Data (.MSTall): すべてのデータ(プログラム、コンビネーション、ソング設定、グローバル設定)。

All Combi (.MSTacm): すべてのコンビネーション・データ。

Bank Combi (.MSTbcm): 現在選択しているバンクのコンビネーション・データ。

Combi (.MSTcm): 現在選択しているコンビネーション・データ。

Note: これらの機能は、microSTATION Editor/Plug-In Editorのアプリケーション専用ファイルとして、読み込みまたは保存します。

## Receive All

すべてのデータ(プログラム、コンビネーション、ソング設定、グローバル設定)をmicroSTATION Editor/Plug-In Editor 上に読み込みます。

Note: シーケンサー・モードのシーケンサー演奏データを除きます。

## Transmit All

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上のすべてのデータ(プログラム、コンビネーション、ソング設定、グローバル設定)をmicroSTATIONに送信し、本体メモリーに書き込みます。

## Receive All Combi

microSTATION のすべてのコンビネーション・データをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor 上に読み込みます。

## Transmit All Combi

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上のすべてのコンビネーション・データをmicroSTATIONに送信して、書き込みます。

## Receive Current Combi Bank

microSTATIONの現在選択されているバンクのコンビネーション・データをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor 上に読み込みます。



---

### Transmit Current Combi Bank

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上の現在選択されているバンクのコンビネーション・データを microSTATION に送信します。

---

### Receive Current Combi

microSTATION の現在選択されているコンビネーション・データを microSTATION Editor/Plug-In Editor 上に読み込みます。

---

### Transmit Current Combi

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上の現在選択されているコンビネーション・データを microSTATION に送信します。

Note: これらのReceive、Transmit 機能は、KORG SysEx MIDI Dump を用いて、microSTATION とソフトウェア上のデータの送受信や、データの同期など行ないません。データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないでください。同様に、microSTATION のボタンや鍵盤等に触らないでください。

---

### Import

microSTATION のPCG データを microSTATION Editor/Plug-In Editor 上に読み込みます。

---

### Export

microSTATION Editor/Plug-In Editor で作成したデータを、microSTATION のPCG データとして保存します。

---


### All Sound Off

何らかのトラブルで音が鳴り続けてしまう場合、このコマンドを選択します。

# Sequencerモード

microSTATION本体とコンピューターを接続し、アプリケーションmicroSTATIONmicroSTATION Editor/Plug-In Editorを使用すると、microSTATIONのすべてのパラメーターをエディットすることが可能になります。

ここでは、microSTATION Editor/Plug-In Editorに表示されエディット可能なパラメーターについて説明します。パラメーターの選択や値の変更方法については、付属のディスクに収録されている「microSTATION Editor/Plug-In Editorユーザー・ガイド」を参照してください。

 microSTATION本体でレコーディングした演奏データは、microSTATION Editor/Plug-In Editorでエディットしたり、保存したりすることはできません。

## ページ構成

| ページ          | おもな内容  |
|--------------|--|
| Panel        | ソングの選択とテンポ設定   |
| Play         | トラックのプログラム選択(☞p.163)。<br>トラックのパン、ボリューム等の設定(☞p.163)。<br>アルペジエーターの簡易エディット(☞p.164)。                             |
| Common       | アルペジエーターの設定(☞p.164)。<br>ノブの機能設定(☞p.165)。   |
| Track Param  | トラックの各種パラメーター設定(MIDIチャンネル、OSC選択、ピッチ設定等)(☞p.166)。<br>ノート・オンから遅れて発音させる時間設定(☞p.167)。<br>MIDI送受信フィルター設定(☞p.169)。 |
| Key/Vel Zone | キー・スプリットやレイヤー等の設定(キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン)(☞p.171)。   |
| IFX          | オシレーター出力のBusとマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定(☞p.172)。<br>インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定(☞p.172)。                            |
| MFX/TFX      | マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定(☞p.175)。<br>トータル・エフェクト選択と設定(☞p.176)。   |

## Panel



microSTATION Editor/Plug-In Editorのパネルでは、以下のことを行います。

- ソングの選択とテンポの設定。
- リアルタイム・コントロールのモード切替と、各モードでのノブによるエディット。
- エクスターナル・コントロール・ノブによるコントロール。
- アルペジエーターのオン/オフ、アルペジエーターのラッチのオン/オフ。

## Mode Select, BROWSER

**Mode button** [PROG, COMBI, SEQ, GLOBAL]  
エディットしたいモードのボタンをクリックしてモードを選択します。

**BROWSER button**  
BROWSERボタンをクリックすると、ソング・リストが表示されます。リストからソングを選び、OKボタンをクリックするとソングがロードされます。

## Display

**Song Select** [000...127: name]  
ソング名の右に表示されている△/▽をクリックしてソングを選択します。

**Tempo** [040.00...300.00]  
テンポを表示します。テンポの設定は、SEQ EDITの“Tempo ↓ =”やリアルタイム・コントロールCモードを選択時のノブ4で行います。

設定したテンポにアルペジエーター、エフェクトが同期します。

## Realtime Controls

**Select button** [A, B, C]  
リアルタイム・コントロールのモードを選択します。A、B、Cの各ボタンをクリックするとモードが切り替わります。

**Realtime Control Knob 1...4**  
リアルタイム・コントロールの各モードで設定されている機能をコントロールします。

**EXTERNAL button** [Off, On]  
このボタンを押すと、エクスターナル・コントロールに切り替わり、ノブで外部MIDI機器やコンピューターのアプリケーションをコントロールできます。

## Arpeggiator

**ARP ON/OFF button** [Off, On]  
アルペジエーターのオン/オフをコントロールします。

**ARP LATCH ON/OFF button** [Off, On]  
アルペジエーターのラッチ機能のオン/オフをコントロールします。オンにすると、アルペジエーター動作中に鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏を続けます。

# Play



## Track Select, Program Select, Pan, Volume

### Track Select [1...16]

“Program Select”の左側にある1～16のトラック・ナンバーをクリックしてトラックを選択します。演奏時に発音するトラックや録音するトラックを選択します。

### Track 01...16 (Track Number):

#### Program Select [Category: 000...127: Name]

MIDIトラックで使用するプログラムを選びます。

(☞参照:p.36「Program Select」)

#### Pan [RND, L001...C064...R127]

各MIDIトラックのパンを設定します。

(☞参照:p.37「Pan」)

#### Volume [000...127]

各MIDIトラックのボリューム(音量)を設定します。

(☞参照:p.37「Volume」)

## Arpeggiator Info

ソングで使用するアルペジエーターAとBの設定を表示します。パラメーター名などをクリックすると、アルペジエーターの設定ページへ移動することができます。

## FX Info

ソングで使用するインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのオン/オフ、エフェクト・タイプを表示します。

エフェクト名などをクリックすると、エフェクトの設定ページへ移動することができます。

## Track Mixer

### Track 01...16 (Track Number):

#### Play/Mute [Play, Mute]

MIDIトラックをミュートします。

(☞参照:p.37「Play/Mute」)

#### Solo [On, Off]

トラックをソロ・オン/オフします。ソロ・オンにしたトラックだけが発音します。他のトラックはミュートされます。Solo On/Off をクリックするたびに設定が切り替わります。

**MIDI** ミュートやソロ機能でミュートしたMIDIトラックは“Status”(☞p.38)がBTH, EXT, EX2のとき、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルのノート・オン/オフを送信しません。

**!** “Solo”設定は、保存時に記録されません。

#### Pan [RND, L001...C064...R127]

各MIDIトラックのパンを設定します。

(☞参照:p.37「Pan」)

#### Volume [000...127]

各MIDIトラックのボリューム(音量)を設定します。(☞参照:p.37「Volume」)

## Common



ソングで使用するアルペジエーターの設定と、リアルタイム・コントロールBモード時のノブの機能をアサインします。

## Arpeggiator Assign

**Arpeggiator Assign** [Off, A, B]

トラック1～16にアルペジエーターAまたはBをアサインします。

(☞参照:p.37「ARP Assign」)

**Arpeggiator Run A, B** [Off, On]

アルペジエーターAの起動のオン/オフを設定します。

(☞参照:p.23「Run」)

## Arpeggiator-A(B)

ソングでのアルペジエーターの動作を設定します。2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

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

また、アルペジエーターはリアルタイム・コントロールCモードARP GATEノブ、ARP VELOCITYノブ、ARP SWINGノブ、TEMPOノブでリアルタイムにコントロールすることもできます。

### Setup

**Pattern** [P0...P4, 000...639: name]

**Octave** [1, 2, 3, 4]

**Resolution** [♪<sub>3</sub>, ♪, ♪<sub>3</sub>, ♪, ♪<sub>3</sub>, ♪]

**Gate** [000...100%, Step]

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

**Swing** [-100...+100%]

**Sort** [Off, On]

**Latch** [Off, On]

**Key Sync.** [Off, On]

**Keyboard** [Off, On]

ソングのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。

(☞参照:p.9「ARP Setup」)

### Scan Zone

アルペジエーターAとBをトリガー(起動)するノートとベロシティの範囲を設定します。

### A:, B:

**Top Key** [C-1...G9]

**Bottom Key** [C-1...G9]

**Top Velocity** [001...127]

**Bottom Velocity** [001...127]

(☞参照:p.9「ARP Setup」)

---

## Realtime Control Knob Assign

リアルタイム・コントロールBモード選択時の1~4ノブに機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。

**Knob 1-B** [Off, ...MIDI CC#119]

**Knob 2-B** [Off, ...MIDI CC#119]

**Knob 3-B** [Off, ...MIDI CC#119]

**Knob 4-B** [Off, ...MIDI CC#119]

(☞参照:p.45[Knob Assign])

(☞参照:p.294[Realtime Control Knob 1-4 Assign])

## Track Param (Track Parameters)



## Scale

ソングで使用するスケールを設定します。スケールについては、「Scale」(p.82)を参照してください。

## Type (Song's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールを選びます。

## Key

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

## Random

[0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にずれます。

**MIDI** "Status" (p.38)が INT のときは、本体で発音するピッチが変わります。EXT のときは、MIDIで送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

## MIDI/OSC

各MIDIトラックのMIDIに関する設定を行います。

## Track 01...16 (Track Number)

## MIDI

## Status

[Off, INT, BTH, EXT, EX2]

MIDIトラックのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

(参照:p.38「Status」)

## MIDI Channel

[01...16]

MIDIトラックが演奏データを送受信するときに使用するMIDIチャンネルを設定します。

(参照:p.38「MIDI Ch. (MIDI Channel)」)

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

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

"Status"がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。"Status"がEX2以外のとき、ここでの設定は無効となります。

## OSC

各MIDIトラックの発音に関する設定を行います。

## Force OSC Mode

[PRG, Poly, MN, LGT]

MIDIトラックで使用するプログラムのボイス・アサイン・モードを設定します。

(参照:p.39「OSC Mode」)

## OSC Select

[BTH, OS1, OS2]

MIDIトラックのプログラムが、オシレーター1、オシレーター2、または両方を発音するかを設定します。

プログラムは、「Oscillator Mode」(p.82)がDoubleのときにオシレーター1や2だけを発音するように設定できます。

**BTH (Both):** プログラムの設定に従いオシレーター1と2が発音します。

**OS1:** オシレーター1のみが発音します。

**OS2:** オシレーター2のみが発音します。プログラムは、「Oscillator Mode」がSingleまたはDrumsのときは発音しません。

## Portamento

[PRG, Off, 001...127]

MIDIトラックのポルタメントを設定します。

(参照:p.39「Portamento」)



## Pitch/Other



各MIDIトラックのピッチに関する設定をします。

### Track 01...16 (Track Number)

#### Pitch

##### Transpose [-60...+00...+60]

MIDIトラックの音程を半音単位で調整します。  
12で1オクターブです。

##### Detune [-1200...+0000...+1200]

MIDIトラックの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

(参照:p.39[Detune])

##### Bend Range [PRG, -24...+00...+24]

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

(参照:p.39[Bend Range])

#### Delay

MIDIトラック1~16がノート・オンから遅れて発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を設定します。

##### Delay Time [ms] [0000...5000ms, KeyOff]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)をms(1/1000秒)単位で設定します。“MIDI/Tempo Sync.”がOffのときに有効です。

**KeyOff:** ノート・オフで発音します。この場合、使用するプログラムのアンプEGのサスティン・レベルが0以外のときは音が消えません。チェンパロの音色等で使います。

通常は0000に設定します。

##### Tempo Sync (MIDI/Tempo Sync) [Off, On]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を“T (Tempo)”に対する音の長さの単位で設定します。

**On:** “Base Note”、“Note Times”の設定により、“Tempo”に従ってディレイ・タイムが設定されます。例えば“Base Note”♪、“Note Times” 01、“Tempo” 60BPMのとき、ディレイ・タイムは1000msに等しくなります。

**Off:** “Delay Time”の設定に従ってディレイ・タイムが設定されます。

##### Base Note [♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫]

##### Note Times [01...32]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を“♪ (Tempo)”に対する音の長さで設定します。

“Base Note”で音符の長さを設定し、“Note Times”で“Base Note”の音符を、設定した回数分長くします。

例えば“Base Note”を四分音符(♪)、“Note Times”を02に設定すると、そのトラックは二分音符(♫)分遅れて発音します。“T (Tempo)”を変化させても、ディレイ・タイムは常に二分音符(♪)分になります。このとき“Tempo”を 60.00BPM にすると 2000ms、120.00BPMにすると1000msとなります。

#### Other

各MIDIトラックのスケールに関する設定を行います。

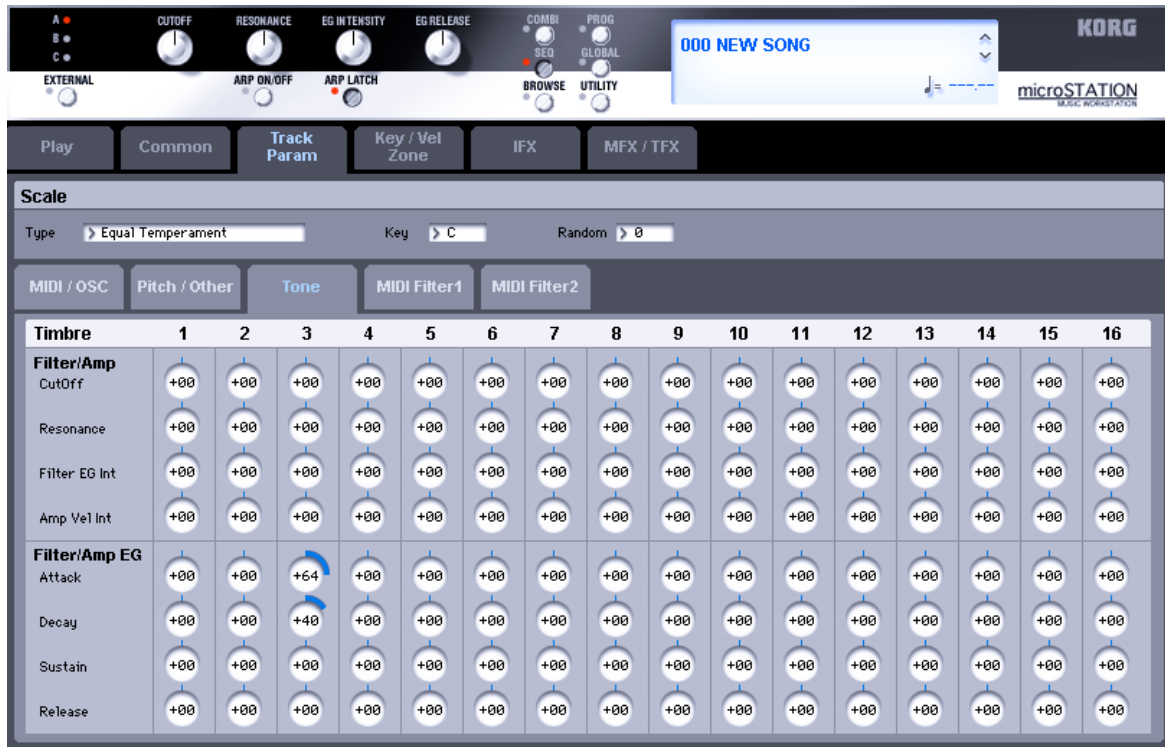
##### Use Prog Scale [Off, On]

MIDIトラックにScale (参照:p.82)で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

**On:** プログラムのスケールを使用します。

**Off:** “Scale”での設定を使用します。

## Tone



各MIDIトラックのプログラムの音色を調整します。オリジナルのプログラムには影響を与えずに、ソングごとに設定が保存されます。

(参照:p.149「トーン・パラメーターについて」)

## Track 01...16 (Track Number)

**Filter/Amp**

**Cutoff** [-99...+99] (Rel, CC#74)

**Resonance** [-99...+99] (Rel, CC#71)

**Filter EG Int** [-99...+99] (Rel, CC#79)

**Amp Vel Int** [-99...+99] (Rel)

(参照:p.21「Filter/Amp EG」)

**Filter/Amp EG**

**Attack** [-99...+99] (Rel, CC#73)

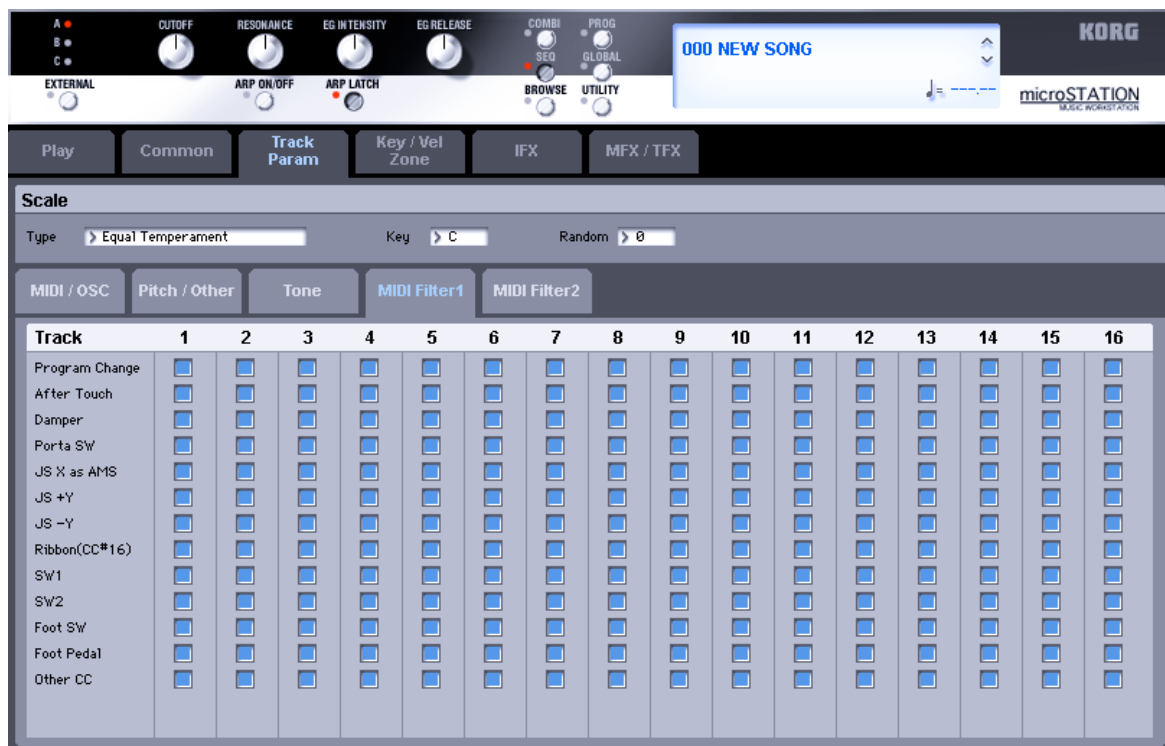
**Decay** [-99...+99] (Rel, CC#75)

**Sustain** [-99...+99] (Rel, CC#70)

**Release** [-99...+99] (Rel, CC#72)

(参照:p.21「Filter/Amp EG」)

## MIDI Filter 1



トラック1～16が送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。

(☞参照:p.22「MIDI Filter」)

### Track 01...16 (Track Number):

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Program Change</b> | [Off, On] |
| <b>After Touch</b>    | [Off, On] |
| <b>Damper</b>         | [Off, On] |
| <b>Portamento SW</b>  | [Off, On] |
| <b>JS X as AMS</b>    | [Off, On] |
| <b>JS+Y</b>           | [Off, On] |
| <b>JS-Y</b>           | [Off, On] |
| <b>Ribbon (CC#16)</b> | [Off, On] |
| <b>Foot SW</b>        | [Off, On] |
| <b>Foot Pedal</b>     | [Off, On] |
| <b>Other CC</b>       | [Off, On] |

(☞参照:p.150「MIDI Filter1」)

## MIDI Filter 2



REALTIME CONTROL SELECT ボタンでリアルタイム・コントロール A モードと B モード選択時のノブに関する MIDI フィルターです。

RealTime Control B モード選択時のノブ 1～4 の機能は Common - Controllers ページで設定します。

### Track 01...16 (Track Number)

**RTC Knob A1** [Off, On]

**RTC Knob A2** [Off, On]

**RTC Knob A3** [Off, On]

**RTC Knob A4** [Off, On]

リアルタイム・コントロール A モード選択時のノブ 1～4 の MIDI メッセージを受信するかしないかを設定します。

**RTC Knob B1** [Off, On]

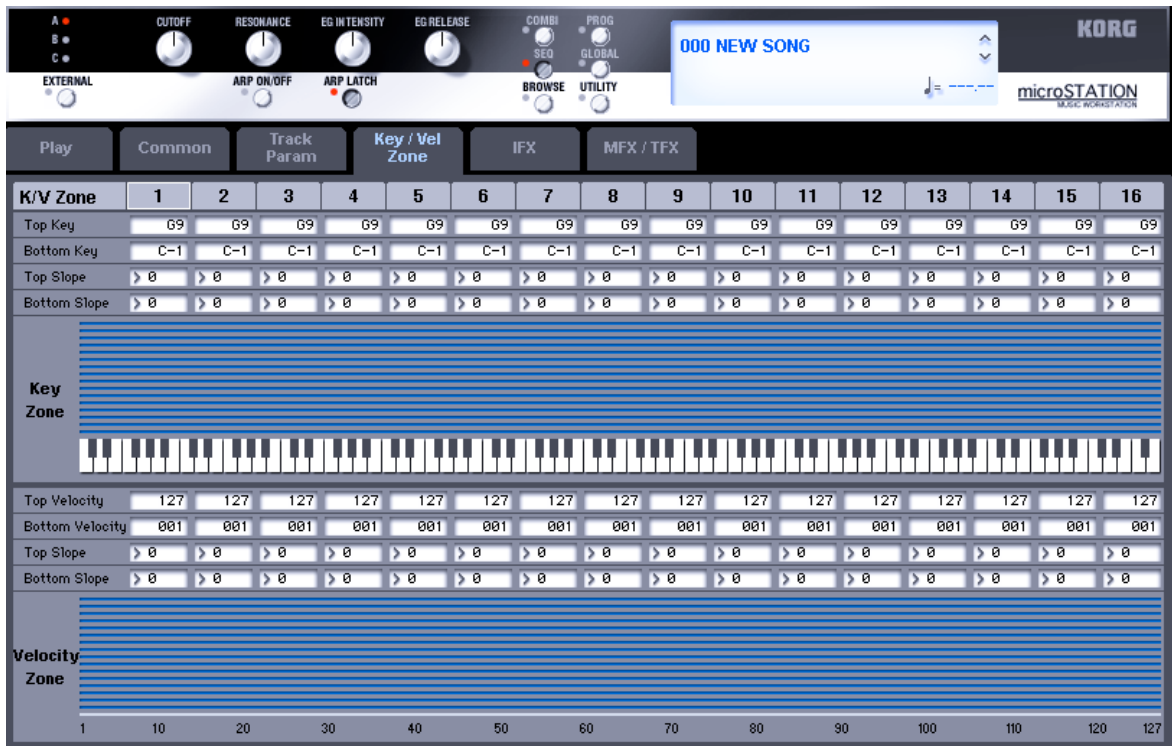
**RTC Knob B2** [Off, On]

**RTC Knob B3** [Off, On]

**RTC Knob B4** [Off, On]

リアルタイム・コントロール B モード選択時のノブに設定した MIDI メッセージを受信するかしないかを設定します。

## Key/Vel Zone (Keyboard/Velocity Zone)



### Keyboard Zone

MIDIトラック1～16が発音するキーの範囲を設定します。

(☞参照:p.21 “Key Zone”)

(☞参照:p.40 “Key Zone:”)

### Track 01...16 (Track Number)

#### Top Key [C-1...G9]

MIDIトラックが発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

#### Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

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

(☞参照:p.40 “Top Slope”)

#### Bottom Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

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

(☞参照:p.40 “Btm Slope”)

#### Bottom Key [C-1...G9]

MIDIトラックが発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

(☞参照:p.40 “Bottom”)

### Key Zone Map

MIDIトラック1～16のノートによる発音する範囲を表示します。発音する音域の範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を異なる濃さで表示します。

### Velocity Zone

トップ/ボトム・ベロシティで、MIDIトラック1～16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

(☞参照:p.22 “Vel Zone (Velocity Zone)”)

(☞参照:p.40 “Vel Zone (Velocity Zone:”)

### Track 01...16 (Track Number)

#### Top Velocity [1...127]

トラックが発音するためのベロシティの最大値を設定します。

#### Top Slope [0...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

(☞参照:p.40[Top Slope])

#### Bottom Slope [0...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

(☞参照:p.40[Btm Slope])

#### Bottom Velocity [1...127]

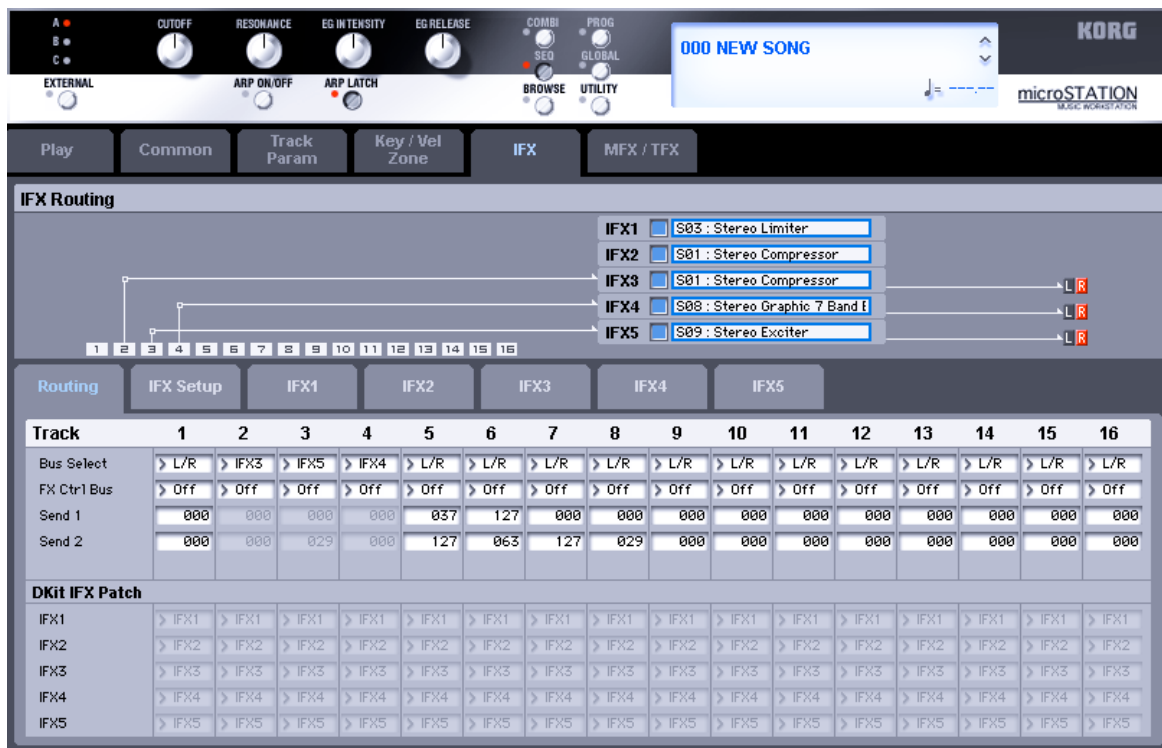
MIDIトラック1～16が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

(☞参照:p.40[Bottom])

### Vel Zone Map

各MIDIトラックのベロシティによる発音する範囲を表示します。発音するベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を異なる濃さで表示します。

# IFX (Insert Effect)



インサート・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- トラック1～16のルーティングの設定。
- インサート・エフェクト1～5のエフェクト・タイプを選択し、エフェクト・パラメーターを設定。
- インサート・エフェクト1～5のオン/オフ、チェーンの設定。
- インサート・エフェクト通過後のミキサー等の設定。

(☞参照:p.46[IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5])

## IFX Routing

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトへの入力バス“Bus Select”や、設定しているエフェクトとそのオン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。

また、インサート・エフェクトのオン/オフ、エフェクト・タイプを設定します。チェーンの設定はIFX Setupページで行います。

|                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| <b>IFX1 On/Off</b> | [Off, On]              |
| <b>IFX2 On/Off</b> | [Off, On]              |
| <b>IFX3 On/Off</b> | [Off, On]              |
| <b>IFX4 On/Off</b> | [Off, On]              |
| <b>IFX5 On/Off</b> | [Off, On]              |
| <b>IFX1</b>        | [S00...S63, D00...D10] |
| <b>IFX2</b>        | [S00...S61, D00...D09] |
| <b>IFX3</b>        | [S00...S61, D00...D09] |
| <b>IFX4</b>        | [S00...S61, D00...D09] |
| <b>IFX5</b>        | [000...061]            |

(☞参照:p.129[IFX Routing])

## Routing

MIDIトラック1～16で使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。

### Track 01...16 (Track Number)

**Bus Select** [DKit, L/R, IFX1...5, Off]

トラックのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。

(☞参照:p.153[Bus Select])

**FX Control Bus** [Off, 1, 2]

(☞参照:p.130[FX Control Bus])

**Send1 (MFX1)** [000...127]

**Send2 (MFX2)** [000...127]

トラックのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。

(☞参照:p.19[Send1])

### DrumKit IFX Patch

|             |                         |
|-------------|-------------------------|
| <b>IFX1</b> | [L/R, IFX1...IFX5, Off] |
| <b>IFX2</b> | [L/R, IFX1...IFX5, Off] |
| <b>IFX3</b> | [L/R, IFX1...IFX5, Off] |
| <b>IFX4</b> | [L/R, IFX1...IFX5, Off] |
| <b>IFX5</b> | [L/R, IFX1...IFX5, Off] |

ドラムキットのキーごとのバス・セレクト設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変更します。

(☞参照:p.19[DrumKit Patch])

## IFX Setup



インサート・エフェクト1～5の種類、オン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。

(☞参照:p.155「IFX Setup」)

### IFX1

|                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| <b>Chain To</b>         | [IFX2...IFX5]        |
| <b>Chain</b>            | [Off, On]            |
| <b>Pan</b>              | [L000...C064...R127] |
| <b>Bus (Bus Select)</b> | [Off, L/R]           |
| <b>FX Control Bus</b>   | [Off, 1, 2]          |
| <b>Send1</b>            | [000...127]          |
| <b>Send2</b>            | [000...127]          |

(☞参照:p.11「IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5」)

### Control Ch [Ch1...16, Global Channel, All Routed]

インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

(☞参照:p.25「Ctrl Ch (Control Channel)」)

### IFX2, IFX3, IFX4, IFX5

IFX Routingページで選択したインサート・エフェクト2～5のパラメーターを設定します。

パラメーターはProgramモードと同様です。

(☞参照:p.11「IFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5」)



## IFX1



IFX Routingで選択したインサート・エフェクト1のパラメーターを設定します。

### IFX1 Parameters

#### IFX Parameters

IFX Routingで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

インサート・エフェクトの詳細については、「Effect Guide」(p.205)を参照してください。

microSTATION本体では、一部の代表的なパラメーターのみがエディット可能です。

217ページ以降のエフェクト・パラメーターを説明している表中で、“Quick parameter”の項目にパラメーター名または“←(Full parameter と名称が同じ)”が記載されているものはmicroSTATION本体でエディット可能なパラメーターです。

### IFX2, IFX3, IFX4, IFX5

IFX Routingで選択した各インサート・エフェクト2~5のエフェクト・パラメーターを設定します。インサート・エフェクト1と同様です。「IFX1」を参照してください。

# MFX/TFX (Master/Total Effect)



マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- ・ マスター・エフェクトのルーティングの設定。
- ・ マスター・エフェクトとトータル・エフェクトのエフェクトタイプを選択しエフェクト・パラメーターを設定。
- ・ エフェクトのオン/オフの設定。
- ・ マスター・エフェクト出力のL/Rバスへのリターン・レベルの設定。

## MFX&TFX Routing

- ・ マスター・エフェクトとトータル・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。
- ・ マスター・エフェクトはL/Rバスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rバスにインサートされます。これらのパラメーターは、Programモードと同様です。

### MFX1, MFX2

**On/Off** [Off, On]  
**MF1** [S00...S87, D00...D13]  
**MF2** [000...120]  
 (参照: p.134「MFX&TFX Routing」)

### Return1, Return2

**Return 1** [000...127]  
**Return 2** [000...127]  
 (参照: p.134「MFX&TFX Routing」)

### TFX

**TFX On/Off** [Off, On]  
**TFX** [00...61]  
 (参照: p.134「MFX&TFX Routing」)

### Master Volume

**Master Volume** [000...127]  
 トータル・エフェクト通過後のOUTPUT L/MONO、Rへのオーディオ・アウトの最終段のレベルを設定します。

## Routing

### Chain

**Master FX Chain** [Off, On]  
 On: マスター・エフェクト1を直列に接続します。  
**Level** [000...127]  
 マスター・エフェクトを直列接続したときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへのレベルを設定します。  
 ⚠ マスター・エフェクト1にダブルサイズ・エフェクトを選択したときは、接続は無効になります。

### Control Channel

**MF1** [1...16, Global Channel]  
**MF2** [1...16, Global Channel]  
**TFX** [1...16, Global Channel]  
 エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

## MFX1



MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したマスター・エフェクト1のパラメーターを設定します。

**MIDI** エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(p.184)でコントロールします。(参照: p.292「Dmod List (Dynamic Modulation Source List)」)

### MFX1 Parameters

MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

マスター・エフェクトの詳細については、p.205「Effect Guide」を参照してください。

microSTATION本体では、一部の代表的なパラメーターのみがエディット可能です。

217ページ以降のエフェクト・パラメーターを説明している表中で、“Quick parameter”の項目にパラメーター名または“← (Full parameter と名称が同じ)”が記載されているものはmicroSTATION本体でエディット可能なパラメーターです。

## MFX2

MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択したマスター・エフェクト2のエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2のパラメーターはMFX1と同様です。

## TFX

MFX/TFXページのMFX&TFX Routingで選択した、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

TFXのパラメーターはMFX1と同様です。

# UTILITY Command

## 各ユーティリティ・コマンドの操作方法

- UTILITY ボタンをクリックして表示されるメニューからコマンドを選びます。
- 各ダイアログを設定します。  
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
- 実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンをクリックします。

## Write SEQ

エディットしたソングを保存します。


- microSTATION Editor/Plug-In Editor での変更内容を保存する。
- ソングの名称を変更する。
- ソングを別のナンバーにコピーする。

### New Name [characters]

ソング名を設定します。

### Choose Destination [S000...127: name]

ソングの保存先を選択します。

 "Choose Destination" では、作成されているソングのみが保存先として選択できます。新規にソングを保存したい場合は、BROWS ボタンをクリックして表示されるソング・リストから、任意のナンバーを選び、ソングを新規に作成し、そのナンバーを保存先にします。

## Rename Song

選択しているソングをリネームします。24文字まで入力が可能です。

## Delete Song

現在選ばれているソングを削除します。

(☞参照:p.48「Delete (Delete Song)」)

このコマンドは、Quick、Common、Track Param、Key Zone/Vel Zoneページで表示され実行できます。

## Copy From Song

現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データをコピーします。

(☞参照:p.48「Copy Song (Copy From Song)」)

このコマンドは、Quick、Common、Track Param、Key Zone/Vel Zoneページで表示され実行できます。

## GM Initialize

各MIDIトラックをGM用の設定にリセットします。

(☞参照:p.49「GM Initialize」)

このコマンドは、Quick、Common、Track Param、Key Zone/Vel Zoneページで表示され実行できます。

## Copy From Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションの設定を、現在選ばれているソングの設定としてコピーします。

(☞参照:p.50「Copy Combi (Copy from Combination)」)

このコマンドは、Quick、Common、Track Param、Key Zone/Vel Zoneページで表示され実行できます。

## Copy from Program

指定したプログラムの設定を現在選ばれているソングのトラックにコピーします。

(☞参照:p.51「Copy Prog (Copy from Program)」)

このコマンドは、Quick、Common、Track Param、Key Zone/Vel Zoneページで表示され実行できます。

## Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

(☞参照:p.137「Copy Arpeggiator」)

このコマンドは、Quick-ARPページで表示され実行できます。

## Copy Insert Effect

インサート・エフェクトをコピーします。ただし、IFX1～IFX5ページの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

(☞参照:p.137「Copy Insert Effect」)

このコマンドは、IFXページで表示され実行できます。

## Swap Insert Effect

インサート・エフェクトの設定を入れ替えます。ただし、IFX1～IFX5ページの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

(☞参照:p.137「Swap Insert Effect」)

このコマンドは、IFXページで表示され実行できます。

## Copy MFX/TFX

マスター・エフェクトやトータル・エフェクトの設定をコピーします。ただし、MFX1～TFXページの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーしません。

(☞参照:p.138「Copy MFX/TFX」)

このコマンドは、MFX/TFXページで表示され実行できます。

## Load

コンピューターに保存されているmicroSTATION Editor/Plug-In Editorのデータを読み込みます。

---

### Save

microSTATION Editor/Plug-In Editor 上のデータをアプリケーション専用ファイルとしてコンピューターへ保存します。

All Data (.MSTall): すべてのデータ(プログラム、コンビネーション、ソング設定、グローバル設定)。

All SEQ (.MSTasq): すべてのソングの設定データ。

SEQ (.MSTsq): 現在選択しているソングの設定データ。

Note: これらの機能は、microSTATION Editor/Plug-In Editorのアプリケーション専用ファイルとして、読み込みまたは保存します。

---

### Receive All

すべてのデータをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

Note: シーケンサー・モードのシーケンサー演奏データを除きません。

---

### Transmit All

microSTATION Editor/Plug-In Editor上のすべてのデータをmicroSTATIONに送信し、本体メモリーに書き込みます。

---

### Receive All

すべてのデータをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

Note: シーケンサー・モードのシーケンサー演奏データを除きません。

---

### Transmit All

microSTATION Editor/Plug-In Editor上のすべてのデータをmicroSTATIONに送信し、本体メモリーに書き込みます。

---

### Receive SEQ

microSTATIONのソングの設定データをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

---

### Transmit SEQ

microSTATION Editor/Plug-In Editor上のソングの設定データをmicroSTATIONに送信して、書き込みます。

---

### Receive 1 SEQ

microSTATIONのソングの設定データをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

---

### Transmit 1 SEQ

microSTATION Editor/Plug-In Editor上のソングの設定データをmicroSTATIONに送信します。

Note: これらのReceive、Transmit機能は、KORG SysEx MIDI Dumpを用いて、microSTATIONとソフトウェア上のデータの送受信や、データの同期など行ないません。データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないで

ください。同様に、microSTATIONのボタンや鍵盤等に触らないでください。

---

### Import

microSTATIONのPCGデータをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

---

### Export

microSTATIONmicroSTATION Editor/Plug-In Editorで作成したデータを、microSTATIONのPCGデータとして保存します。

---


### All Sound Off

何らかのトラブルで音が鳴り続けてしまう場合、このコマンドを選択します。

# Globalモード

microSTATION本体とコンピューターを接続し、アプリケーションmicroSTATION Editor/Plug-In Editorを使用すると、microSTATIONのすべてのパラメーターをエディットすることが可能になります。

ここでは、microSTATION Editor/Plug-In Editorに表示されエディット可能なパラメーターについて説明します。パラメーターの選択や値の変更方法については、付属のディスクに収録されている「microSTATION Editor/Plug-In Editorユーザー・ガイド」を参照してください。

 microSTATION Editor/Plug-In Editorで表示されているパラメーターの中には、microSTATION本体の設定がグレイ色で表示され、microSTATION Editor/Plug-In Editorでは設定できないものがあります。

## ページ構成

| ページ               | おもな内容  |
|-------------------|--|
| Software Setup    | microSTATION Editor/Plug-In Editorの起動時の設定。   |
| Basic/Controllers | 全体に関する基本セッティング(☞p.182)。リア・パネルに接続するペダル等のコントローラー設定(☞p.183)。アルペジエーター・コントローラーのCC#アサイン(☞p.183)。 |
| MIDI              | 本体全体のMIDIに関する設定(☞p.184)。External Modeの設定(☞p.185)。  |
| User Scales       | ユーザー・スケール設定。4種類のオクターブ・スケール、1種類の全ノート・スケールを設定(☞p.186)。                                       |
| Category          | プログラム、コンビネーションのカテゴリー・名前をエディット(☞p.187)。   |
| Drum Kit          | ドラムキットのエディット(☞p.188)。  |
| Arpeggio Pattern  | アルペジオ・パターンの作成(☞p.195)。   |

## Panel



microSTATIONエディターのパネルでは、以下のことを行います。

- ・プログラムの選択、テンポの調整。
- ・リアルタイム・コントロールのモード切替と、各モードでのノブによるエディット。
- ・エクスターナル・コントロール・ノブによるコントロール。
- ・アルペジエーターのオン/オフ、アルペジエーターのラッチのオン/オフ。

## Mode Select

**Mode button** [PROG, COMBI, SEQ, GLOBAL]

エディットしたいモードのボタンをクリックしてモードを選択します。

## Display

ディスプレイには、Globalモードに入る前のモードの内容が表示されます。

**Tempo** [040.00...300.00]

テンポを表示します。

Arpigiato patternページでのアルペジエーター・パターンのエディット時に、アルペジエーターの演奏テンポをリアルタイム・コントロールCモードのノブ4で調整できます。

## Realtime Controls

**Select button** [A, B, C]

リアルタイム・コントロールのモードを選択します。

Globalモードでは、AモードまたはBモードを選択し、ノブを操作しても機能しません。Arpigiato patternページでのアルペジエーター・パターンのエディット時に、Cモードのみが有効になります。

**Realtime Control Knob 1...4**

リアルタイム・コントロールの各モードで設定されている機能をコントロールします。

Globalモードでは、Arpigiato patternページでのアルペジエーター・パターン・エディット時に、リアルタイム・コントロールCモードのみが有効になります。

**EXTERNAL button** [Off, On]

このボタンを押すと、エクスターナル・コントロールに切り替わり、ノブで外部MIDI機器やコンピューターのアプリケーションをコントロールできます。

## Arpeggiator

Globalモードでのアルペジエーターの各ボタンは、アルペジエーター・パターン・エディット時のみ有効になります。

**ARP ON/OFF button** [Off, On]

アルペジエーターのオン/オフをコントロールします。

**ARP LATCH ON/OFF button** [Off, On]

アルペジエーターのラッチ機能のオン/オフをコントロールします。オンにすると、アルペジエーター動作中に鍵盤から手を離してもアルペジエーター演奏を続けます。



# Software Setup



microSTATION Editor/Plug-In Editor 起動時の設定を行います。この設定はUTILITYのSave as Defaultを実行すると保存され、次回起動時に有効となります。

## Total Recall & Data Sync Settings

DAWソフトウェアのソング・データの一部として、保存および読み込みを行なうエディターのデータを設定します。必要とするデータだけを保存したいときに使用します。また microSTATION Editor/Plug-In Editor 起動時にコンピューターに接続してある microSTATION から、ここでチェックされているデータのみ自動的に読み込みます (データの同期を行いません)。この機能を使わずに Load data file automatically 機能を使用するか、またはUTILITYのLoadを使ってあらかじめ保存しておいたデータ・ファイルを microSTATION Editor/Plug-In Editor に読み込ませることも可能です。

## Auto Load File

### Load data file automatically at starting up

microSTATION Editor/Plug-In Editor 起動時に、自動的にここで指定したデータ・ファイルを microSTATION Editor/Plug-In Editor に読み込みます。この処理を行なった後に、Total Recall & Data Sync Settings でチェックしたデータのデータダンプによる読み込み処理が行なわれます。

## Local Control

### Auto Local Control

microSTATION Editor/Plug-In Editor 起動時、自動的に microSTATION のローカル・コントロール情報を適切な状態に設定します。通常は、このパラメーターをオンに設定することを

おすすめします。終了時は microSTATION のローカル・コントロール情報を元の状態に戻します。

## MIDI Settings

microSTATION Editor/Plug-In Editor と microSTATION の MIDI 接続に関する設定を行ないます。

### MIDI IN Port / MIDI OUT Port

microSTATION と microSTATION Editor/Plug-In Editor の接続ポートを選択します。現在接続されている MIDI ポートの名称が表示されます。microSTATION と microSTATION Editor/Plug-In Editor が正常に接続されている場合、起動時に microSTATION Editor/Plug-In Editor が microSTATION を検索して自動的に MIDI ポートを設定するため、この設定を変更する必要はありません。

### Send microSTATION's MIDI Out data to the host application (VST Plug-In Only)

このオプションをONにすると、microSTATION 本体の MIDI OUT データをプラグイン・インストールメンツの出力として、ホスト・アプリケーションに転送します。

出力できる MIDI メッセージはショート・メッセージのみです。プラグイン・インストールメンツが出力する MIDI データを受信することができるホスト・アプリケーションを使用した場合、microSTATION のアルペジエーターが生成する MIDI メッセージ等を、他のソフトシンセの MIDIトラックへ流すことが可能になります。

## Basic/Controllers



Basic/Controllers～Categoryページの設定は、microSTATION Editor/Plug-In Editorを起動している間は保持されますが、microSTATION Editor/Plug-In Editorを終了すると起動前の設定に戻ってしまいます。Globalモードの各ページの右上にあるDUMPボタンをクリックすると、そのときの設定がmicroSTATION本体に保存されます。

### Basic Setup

マスター・チューニング、アルペジエーターのオン/オフ、バンク・マップ、メモリー・プロテクト等を設定します。

パラメーターの内容は、「microSTATIONグローバル・パラメーター」と同じです。

#### Basic

##### Master Tune

**[-50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]**

全体の基本となるチューニング(調律)をセント単位で設定します。

(参照:p.57「MTune (Master Tune)」)

##### Key Transpose

**[-12...+00...+12]**

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

(参照:p.57「Transpose」)

##### Velocity Curve

**[1...8]**

ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

(参照:p.57「Vel Curve (Velocity Curve)」)

##### After Touch Curve (MIDI IN)

**[1...8]**

“Convert Position”(p.61)をPostMIDIに設定したときに、受信したアフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

(参照:p.59「AT Curve (Aftertouch Curve)」)

#### ARP

##### All ARP Off

**[Off, On]**

すべてのアルペジエーターがオフになります。

(参照:p.59「All ARP」)

##### Load ARP when changing: Program

**[Off, On]**

プログラムを切り替えると、自動的にそのプログラムにメモリーされているアルペジエーターの設定に切り替わります。

(参照:p.59「With Prog」)

##### Load ARP when changing: Combination

**[Off, On]**

コンビネーションを切り替えると、自動的にそのコンビネーションにメモリーされているアルペジエーターの設定に切り替わります。

(参照:p.59「With Combi」)

#### System Preference

##### Bank Map

**[KORG, GM(2)]**

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト(CC#0: 上位バイト、CC#32: 下位バイト)に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。

(参照:p.59「Bank Map」)

**ScrollText [Off, On]**

プログラム名、コンビネーション名、ソング名等の文字数が長くてディスプレイに表示しきれないときに、スクロールさせて表示します。

**Off:** スクロール・オフ(初期値)

**On:** スクロール・オン

**Initial Song**

**[P00...P15, U00...U15: name, Initialized Song]**

電源ON時、Sequencerモードのソングの初期設定としてロードするテンプレート・ソングを選択します。

(☞参照:p.60[Initial Song])

**Memory Protect:****Program [Off, On]**

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけます。

**On:** 本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・プログラムのライト
- ・プリロード・プログラム・データのロード
- ・メディアからのプログラム・データのロード
- ・MIDIデータ・ダンプでのプログラム・データの受信

**Off:** 本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

**Combination [Off, On]**

本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトをかけます。

**On:** 本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・コンビネーションのライト
- ・プリロード・コンビネーション・データのロード
- ・メディアからのコンビネーション・データのロード
- ・MIDIデータ・ダンプでのコンビネーション・データの受信

**Off:** 本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

**Song [Off, On]**

本体内のソング・メモリーにプロテクトをかけます。

ただし、電源をオフにすると、この設定とは関係なく、ソング・メモリー内のソング・データが消去します。

**On:** 本体内のソング・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・シーケンサーのレコーディング
- ・プリロード・ソング・データのロード
- ・メディアからのソング・データのロード
- ・MIDIデータ・ダンプでのソング・データの受信

**Off:** 本体内のソング・メモリーに書き込みができます。

**Drum Kit [Off, On]**

本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトをかけます。

**On:** 本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・プリロード・ドラムキット・データのロード
- ・メディアからのドラムキット・データのロード
- ・MIDIデータ・ダンプでのドラムキット・データの受信

**Off:** 本体内のドラムキット・メモリーに書き込みができます。

**ARP User Pattern [Off, On]**

本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトをかけます。

**On:** 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・プリロード・アルペジオ・パターン・データのロード
- ・メディアからのユーザー・アルペジオ・パターン・データのロード
- ・MIDIデータ・ダンプでのユーザー・アルペジオ・パターン・データの受信

**Off:** 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーに書き込みができます。

**Controllers****Foot Switch & Pedal / Damper:****Type [Damper, Switch, Pedal]**

DAMPER/PEDAL/SW端子に接続したオプションを選択します。

(☞参照:p.65[Type])

**Foot Switch function [List of Foot Switch Assign]**

DAMPER/PEDAL/SW端子に接続したペダル・スイッチ(別売PS-1)でコントロールする機能を設定します。

(☞参照:p.65[Sw (Foot Switch function)])

**Foot Pedal function [List of Foot Pedal Assign]**

DAMPER/PEDAL/SW端子に接続したフット・ボリューム・ペダル(別売XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。

(☞参照:p.65[Pdl (Foot Pedal function)])

**Damper/Switch Polarity [(-) KORG Standard, (+)]**

DAMPER/PEDAL/SW端子に接続したダンパー・ペダルまたはペダル・スイッチと同じ極性に設定します。

(☞参照:p.65[Polarity])

**ARP Controllers:**

ARP ON/OFFボタン、ARP LATCHボタン、リアルタイム・コントロールCモード時のノブにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

**SW – ARP ON/OFF [Off, 000...119]**

**SW – LATCH [Off, 000...119]**

**Knob1 – GATE [Off, 000...119]**

**Knob2 – ARP VELOCITY [Off, 000...119]**

**Knob3 – ARP SWING [Off, 000...119]**

(☞参照:p.65[ARP RTC CC#])

## MIDI



本機全体のMIDIに関する設定を行います。

パラメーターの内容は、「microSTATIONグローバル・パラメーター」と同じです。

## MIDI

## Basic

**MIDI Channel (Global MIDI Channel)** [1...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

(☞参照:p.60「Channel (Global MIDI Channel)」)

**Local Control On** [Off, On]

microSTATIONのローカル・コントロールを設定します。

(☞参照:p.61「Local Ctrl (Local Control)」)

**Convert Position** [PreMIDI, PostMIDI]

トランスポーズ、ベロシティ・カーブを適用する位置を設定します。

(☞参照:p.61「Convrt (Convert Position)」)

**Note Receive** [All, Even, Odd]

microSTATIONの鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。

(☞参照:p.61「Note Recv (Note Receive)」)

## MIDI Clock

## MIDI Clock

**[Internal, External MIDI, External USB, Auto]**

外部MIDI機器(シーケンサー、リズム・マシーンなど)やコンピュータと、本機のアルペジエーターや内蔵シーケンサーとを同期させるときに設定します。

(☞参照:p.62「Clock (MIDI Clock Source)」)

**Receive Ext. Realtime Commands** [Off, On]

MIDIコモン・メッセージ(ソング・セレクトを含む)とリアルタイム・メッセージを受信します。

(☞参照:p.62「Rcv ExtRTC (Receive Ext.Realtime Command Clock)」)

## SEQ Mode

## Track MIDI Out

**[for Master, for External Sequencer]**

Sequencerモードでソングを切り替えたときのMIDI送信に関する動作を設定します。

(☞参照:p.62「Trk (Track MIDI Out)」)

## Param. MIDI Out

**[Control Change, SysEx-Param Change]**

Sequencerモードでパラメーターを変更したときに、コントロール・チェンジを送信するか、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信するかを設定します。

(☞参照:p.62「Param (Parameter MIDI Out)」)

## MIDI Out Routing

## ARP Controllers

**[Control Change, SysEx-Param Change]**

ARP ON/OFFボタン、またはリアルタイム・コントロールCモード選択時にノブ1~3を操作したときに出力するMIDIメッセージを設定します。

(☞参照:p.63「MIDI Out)」)

## MIDI Filter

### Enable Program Change [Off, On]

プログラム・チェンジを送受信します。

(☞参照:p.63「Prog Chg (Enable Program Change)」)

### Bank Change [Off, On]

プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。

(☞参照:p.63「Bank Chg (Enable Bank Change)」)

### Combination Change [Off, On]

On: COMBI PLAYにいるとき、グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。

(☞参照:p.63「Combi Chg (Enable Combination Change)」)

### Enable After Touch [Off, On]

MIDIアフタータッチを受信します。

(☞参照:p.63「AfterTouch (Enable Aftertouch)」)

### Enable Control Change [Off, On]

コントロール・チェンジを送受信します。

(☞参照:p.63「Ctrl Chg (Enable Control Change)」)

### Enable Exclusive [Off, On]

システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。

(☞参照:p.63「SysEx (Enable System Exclusive)」)

---

## External

リアルタイム・コントロールEXTERNAL選択時、ノブで使用されるエクスターナル・セットアップを作成します。

microSTATION Editor/Plug-In Editorでは、エクスターナル・セットアップの名前を設定できます。UTILITYボタンをクリックして表示されるメニューから“Rename External Setup”を選び、名前を設定します。

---

## External

### Setup (External Mode Setup) [000...127: name]

エディットするエクスターナル・セットアップを選びます。

(☞参照:p.64「External Setup」)

### Knob 1...4:

#### MIDI Channel [Ch01...16, Gch]

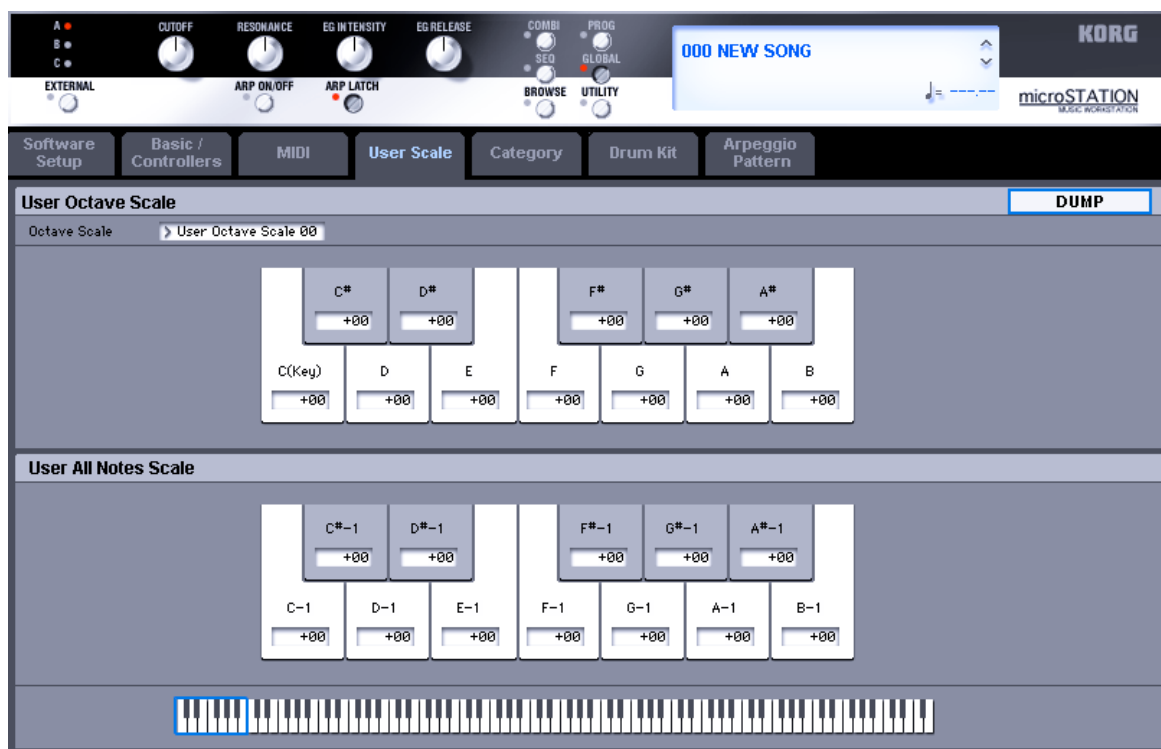
各ノブのMIDIチャンネルを設定します。必要なら、ノブごとに異なるチャンネルを設定できます。

(☞参照:p.64「Channel」)

#### CC# [Off, 000...119]

ノブで送信するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。(☞参照:p.64「CC#」)

# User Scale



4種類のユーザー・オクターブ・スケール、1種類のユーザー・オール・ノート・スケールを設定します。

ここで設定したユーザー・スケールは、次のページで選ぶことができます。

- Prog: Basic-Scale
- Combi: Timbre Param-Scale
- Seq: Track Param-Scale

⚠ 設定したユーザー・スケールを残しておきたい場合は、必ず保存してください。ユーティリティ・コマンド“Write Global Setting”を実行するか、右上にあるDUMPボタンをクリックします。

## User Octave Scale

### User Octave Scale [User Octave Scale 00...03]

エディットするユーザー・オクターブ・スケールを選びます。

#### Tune [-99...+99]

1オクターブ分の音階を設定します。

1オクターブ(C~B)の音程を、平均律を基準にセント単位で調整します。全音域でこの設定が反映されます。

-99にすると、基準の音程より約半音下になります。

+99にすると約半音上になります。

ユーティリティ・コマンド“Copy Scale”を実行すると、プリセットされているスケール(Stretch以外)や、他のユーザー・スケールの設定をコピーできます。

## User All Notes Scale

### Tune [-99...+99]

128鍵の音階を個別に設定します。

128鍵(C-1~G9)の音程を、平均律を基準にセント単位で調整します。

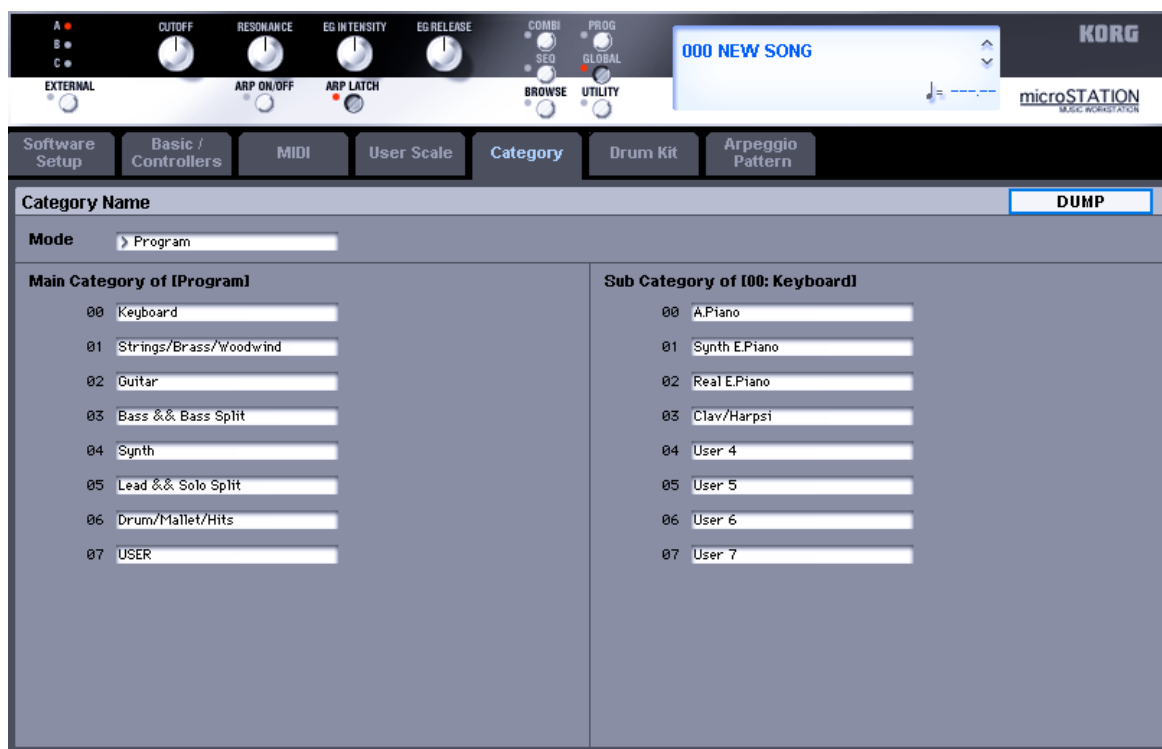
-99にすると、基準の音程より約半音下になります。

+99にすると約半音上になります。

横にまたがるスクロール・バーで、音程を設定する鍵盤へ移動し、設定するキーを選びます。


ユーティリティ・コマンド“Copy Scale”を実行すると、プリセットされているスケール(Stretchも含む)や、他のユーザー・スケールの設定がコピーできます。

# Category



プログラム、コンビネーションのサブ・カテゴリーに名前を付けます。

プログラムとコンビネーションは、ユーティリティ・コマンド“Write Program”、“Write Combination”での保存時、メイン・カテゴリー/サブ・カテゴリーをプログラム、コンビネーションに設定することができます。

 設定したサブ・カテゴリーを残しておきたい場合は、必ず保存してください。ユーティリティ・コマンド“Write Global Setting”を実行します。

 メイン・カテゴリー名はエディットできません、固定です。

## Sub-Category Name

### Mode:

**Mode** [Program, Combination]

設定するカテゴリーが含まれるモードを選びます。

### Sub Category:

**Main Category** [00...17]

名前を設定するサブ・カテゴリーが含まれるメイン・カテゴリーを選びます。

**Sub Category** [00...07]

サブ・カテゴリーを選び、名前を設定します。設定できるカテゴリーは各8個です。



# Drum Kit



ドラム・インストゥルメント(ドラムサンプル)を各キーに割り当ててドラムキットを作成します。

ドラムキットは、microSTATION Editor/Plug-In Editor のみで作成が可能です。

ここでエディットしたドラムキットは、プログラムでマルチサンプルのオシレーターと同様に使用することができます。microSTATION Editor/Plug-In Editor のProgram モード Basic ページの“Oscillator Mode”をDrums に設定し、OSC/Pitch-OSC1 Multi Sample ページでオシレーターとしてドラムキットを選択します。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgram モードでドラムキットを使用したプログラム(“Oscillator Mode” Drums)を選び、このページに入ります。ドラムキットを使用したプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています。

“Octave”(p.9)は+0[8]に設定してください。  
+0 [8]以外では、鍵盤の位置と発音する音色が一致しくありません。

Program モードで“Oscillator Mode”がSingleまたはDouble のプログラムが選ばれている状態でも、そのプログラムのフィルター、アンプ等の設定で発音します。また、エフェクトは直前に入っていたモードの設定で発音します。

**⚠** エディットしたドラムキットは、“Write Drum Kits”で本体に保存します。保存する前にmicroSTATION本体の電源をオフにすると復元できません。保存すると、すべてのドラムキットが保存されます。

なお、ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

**MIDI** microSTATION本体のSys Ex”(p.63)をOnにしてください。

ドラムキットの作成方法は p.192を参照してください。

## Drum Kit

ドラムキットを選び、各キーにアサインするドラムサンプルをHigh~Low(Drumsample1~4)に設定します。

**Drum Kit [00(INT)...47(USER)]**  
エディットするドラムキットを選びます。

| No. (Bank)          | 内容             |
|---------------------|----------------|
| 00(INT)...26(INT)   | 標準プリロード・ドラムキット |
| 27(INT)...31(INT)   | ユーザー・ドラムキット    |
| 32(USER)...47(USER) | ユーザー・ドラムキット用   |

Note: ドラムキット名を変更する場合は、ユーティリティ・コマンド“Rename Drumkit”を実行します。

**Key [C-1...G9]**

ドラムサンプル(とその設定)を割り当てるキーを選びます。

“Key Chase”をOnにすると、KEY ボタンを押しながら、鍵盤を押すことによっても選べます。各キーには4つのドラムサンプル High、Mid High、Mid Low、Low がアサインでき、ベロシティによって切り替えて演奏することができます。

ここで選んだキーは“Assign”をOnにすることによって、以降の各ドラムサンプルのサンプル・パラメーターとベロシティ設定、Voice Assign Mode、Mixerの各パラメーターが対象となります。

**Assign [Off, On]**

**On:** High~Low で設定したドラムサンプルが発音します。通常はOnにします。

**Off:** 選択したドラムサンプルは無効となり、右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルの音程を変えて使用するときOffにします。

**High Sample:**

1番目のドラムサンプルを設定します。

**On/Off** [Off, On]

**On:** Highを使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

**Off:** Highは未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

**Note:** 通常、High~LowはHighから使用します。ペロシティによってドラムサンプルを切り替えない場合はHighのみをオンにします。複数のドラムサンプルを使用する場合は、下記のように設定してください。

**1ペロシティ・ゾーン**

High: On, Mid High: Off, Mid Low: Off, Low: Off

**2ペロシティ・ゾーン**

High: On, Mid High: On, Mid Low: Off, Low: Off

**3ペロシティ・ゾーン**

High: On, Mid High: On, Mid Low: On, Low: Off

**4ペロシティ・ゾーン**

High: On, Mid High: On, Mid Low: On, Low: On

**Bank** [Mono, Stereo]**Drumsample Select****[List of installed Drumsample]**

Highのドラムサンプルをバンクとドラムサンプル・ナンバーから選びます。


バンクではMonoまたはStereoのドラムサンプルを選ぶことができます。ただし、ステレオのドラムサンプルはモノのドラムサンプルの倍のボイスが必要です。

**Mono:** モノ・ドラムサンプル。

**Stereo:** ステレオ・ドラムサンプル。

“Drumsample Select”をクリックするとドラムサンプルのリストが開き、リストからドラムサンプルを選ぶことができます。

Categoryの▼ボタンをクリックして表示されるメニューからカテゴリーを指定してドラムサンプルを選ぶこともできます。

 ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

**“Bank” Mono時:**

モノ・ドラムサンプルが表示されます。また、Bank: Stereoで選択できるステレオ・ドラムサンプルのLチャンネル、Rチャンネルをモノ・ドラムサンプルとして選べます。それぞれ、同名ドラムサンプルの後ろに-L、-Rが表示されます。

**“Bank” Stereo時:**

ステレオ・ドラムサンプルのみが表示されます。

**Mid High Sample:****Mid Low Sample:****Low Sample:**

2番目、3番目、4番目のドラムサンプルの設定です。

**Sample Param**

ドラムサンプルごとにサンプル・パラメーター(トランスポーズ、チューン、アタック、ディケイ、フィルターのカットオフ、レゾナンス量)とペロシティ・ゾーンを設定します。サンプル・パラメーターの設定は、プログラムの設定に対して加算されます。

**High Sample**

1番目のドラムサンプル(High)のサンプル・パラメーターとペロシティ・ゾーンの設定です。

**Level** [-99...+99]

音量を設定します。

+99にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルに対して、2倍の音量で発音します。0にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルの音量で発音します。-99にしたキーは発音しません。

**Start Offset** [Off, 1st...8th]

ドラムサンプルは、最初から発音させるだけではなく、最大で8カ所のあらかじめ設定されたスタート・ポイントのいずれから発音させることができます。ただし、スタート、オフセットが設定されていないドラムサンプルでは選択できません。

“Start Offs”で通常のスタート・ポイント(Off)か別のスタート・ポイント(1st~8th)を選びます。

あらかじめ設定されているポイントが8カ所より少ないものもあります。その場合は使用できるポイント設定だけが選べます。

**Rev. (Reverse)** [Off, On]

選択したドラムサンプルをワン・ショットでリバーズ再生します。ただし、リバーズ再生ができないプリセット・ドラム・サンプルでは選択できません。

**On:** 発音時、ドラムサンプルがリバーズ再生します。リバーズするスタート、エンドの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。

**Off:** ドラムサンプルが通常の発音になります。

**Transpose** [-64...+63]

ピッチを半音単位で調整します。

+12でオクターブ上、-12でオクターブ下になります。

**Tune** [-99...+99]

ピッチをセント単位で調整します。

+99で半音上、-99で半音下になります。1セントは半音の1/100です。

**Cutoff** [-64...+63]

フィルターのカットオフを調整します。キー、ドラムサンプルごとのフィルター・カットオフは、そのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Frequency”(≒p.100)に、ここでの値を加算したのになります。

**Resonance** [-64...+63]

フィルターのレゾナンスを調整します。キー、ドラムサンプルごとのフィルター・レゾナンスはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Resonance”(≒p.101)にここでの値を加算したのになります。

**Attack** [-64...+63]

音量(Amplifier)のアタック・タイムを調整します。キーごとのアタック・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのアタック・タイムにここでの値を加算したのになります。

**Decay** [-64...+63]

音量(Amplifier)のディケイ・タイムを調整します。キーごとのディケイ・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのディケイ・タイムにここでの値を加算したのになります。

**Bottom Vel.** [1...127]

ドラムサンプルが発音する最低値のペロシティを設定します。Highの“Bottom Vel.”はMid Lowの値と同じ、あるいはそれ以上に設定します。

例えば、ドラムサンプルを1つだけ使って簡単なセットアップを作るには、Highを設定してから“Bottom Vel.”を1、“XFade Range”をOffに設定します。

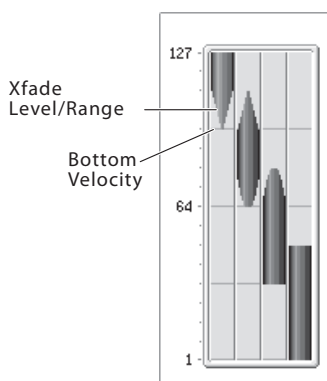
**XFade Range** [Off, 1...127]

Highがフェード・アウト、Mid Highがフェード・インする“Bottom Vel.”からのペロシティ範囲を設定します。

例えば、“Bottom Vel.”が64、“XFade Range”が20のとき、Mid Highはペロシティが84以下でフェード・インを開始します。

ペロシティが“XFade Range”内のとき、オシレーターは通常の2倍の同時発音数を使用することになります。

Note: 同時にフェードさせることができるのは2つのゾーンに限られます。

**XFade Curve** [Linear, Power, Layer]

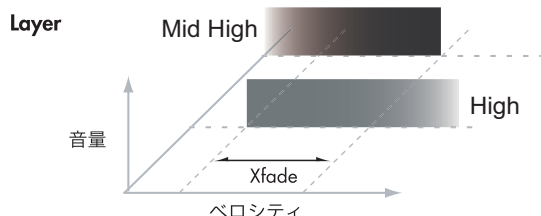
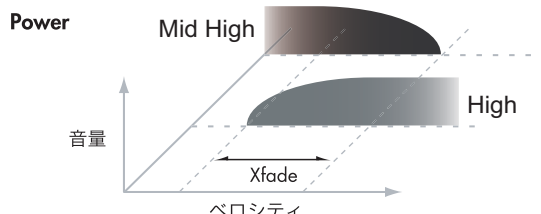
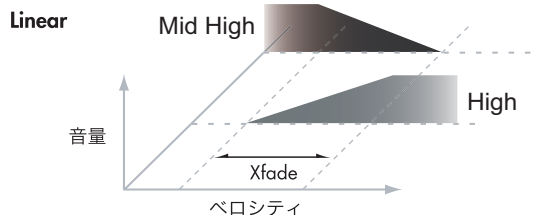
クロスフェードのボリューム・カーブを設定します。LinearとPower (Equal Powerの略)は、2つのドラムサンプルがミックスさせ方が異なります。組み合わせたドラムサンプルによって、適した設定を選んでください。Layerは、2つのドラムサンプルをクロスフェードさせずに重ね合わせます。

**Linear:** クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの50%となります。このため、その中間点でレベルの落ち込み感が生じることがあります。その場合はPowerを選んでください。

**Power:** クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの70%となります。このため、その中間点でレベルが飛び出してしまうことがあります。その場合はLinearを選んでください。

**Layer:** 2つのドラムサンプルがクロスフェードの範囲にわたって最大レベルで重なります。

## クロスフェード曲線



Note: ゾーン、クロスフェードの設定は、グラフィックで確認できます。

**Mid High Sample, Mid Low Sample, Low Sample**

2番目、3番目、4番目のサンプル・パラメーターを設定します。「High Sample」を参照してください。

Mid HighとMid Lowのペロシティ・ゾーン設定は、Highと同じです。LowはHighと似ていますが、Lowには“Bottom Vel.”、“XFade Range”、“XFade Curve”の各パラメーターがありません。“Bottom Vel.”は常に1に固定されています。

## Voice/Mixer



ドラムキットのキーごとに、ボイス・アサインやパン、エフェクトへのルーティング等を設定します。

### Voice Assign Mode

#### Single Trigger [Off, On]

On: 同じキー(ノート)が連続しても、一回ずつ発音を止めてから発音を開始し、発音が重なりません。通常はOffにします。

#### Exclusive Group [Off, 001...127]

001~127: ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。同じグループ番号をつけたキーが、1つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。

例えば、ハイハットのクローズとオープンなど同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。

Off: グループ化しません。通常はOffにします。

#### Enable Note On Recv [Off, On]

On: ノート・オンを受信します。通常Onにしますが、特定のノートを発音させない場合などはOffにします。

#### Enable Note Off Recv [Off, On]

On: ノート・オフを受信します。通常はOffにします。“Hold”(p.83)をOnにしている(Hold On)場合に有効です。ドラムプログラムのはきは通常Hold Onにします。このとき、“Enable Note Off Recv”をOnするとノート・オフを受信します。鍵盤を離すと発音が止まります(リリースに入ります)。

### Mixer

ドラムキットはProgramモードで選択されているプログラムの設定で発音します。“Pan”は“Use DKit Setting”(p.110)をOnにしているとき、“Bus(IFX/Output)”、“FX Control Bus”、“Send1/2”は“Use DKit Setting”(p.130)をOnにしているときに、それぞれ有効になります。ドラムキットのエディット時も、この設定がされていないとエディットした効果を反映しませんので注意してください。

#### Pan [RND, L001...C064...R127]

パンをキーごとに設定します。

L001で左に振り切り、R127で右に振り切り。RNDではノート・オンのたびにドラムサンプルのパンがランダムに変化します。

#### Bus (IFX/Output) [L/R, IFX 1...IFX5, Off]

どこのバスへ送るかをキーごとに設定します。

例えばSnare系はIFX1へ、Kick系はIFX2へ送り、それぞれインサート・エフェクトをかけ、その他はL/Rへ送り、インサート・エフェクトをかけないといった設定が可能です。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごと同じ“Bus (IFX/Output)”が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

**FX Control Bus** [Off, 1, 2]

FXコントロール・バス(ステレオ2チャンネル)をキーごとに設定します。

通常、オフに設定します。特定のキーの発音でエフェクトをコントロールしたい場合に設定します。

以下のエフェクトで使用できます。

ボコーダー

D09: Vocoder

リミッター/ゲート・エフェクト

S03: Stereo Limiter

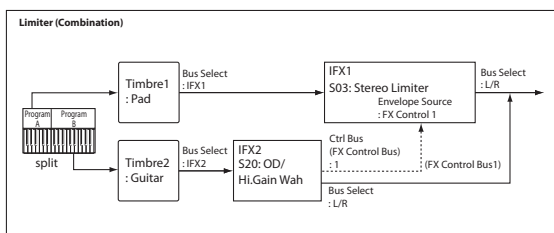
S06: Stereo Gate

**例: Limiter(Combination)**

コンプレッサー系のエフェクトでは、オーディオ入力音の大きさによって、出力音のレベル・ゲインをコントロールします。

これらのエフェクトでは、コントロール信号を発生するエンベロープ検出のソースとして、通常の入力音に加えて、FX Control Bus1、2を選択できます。

図の設定例では、スプリットにしたコンビネーションの低音域のティンバー1: Padのレベルを、高音域のティンバー2: Guitar(IFX2でOD/Hi-Gain Wahをインサート)で、コントロールします。ギターを弾いたときにその音量に従って、Padの音量が自動的に下がる等の設定が可能です。IFX2通過後を“FX Control Bus”でFX Ctrl11に送り、IFX1: Stereo Limiterの“Envelope Source”でFX Control1を選択します。


**Send1 (to MFX1)** [000...127]**Send2 (to MFX2)** [000...127]

マスター・エフェクト1と2への SEND レベルをキーごとに設定します。

“Bus (IFX/Output)” を L/R または Off に設定しているときに有効です。“Bus (IFX/Output)” を IFX 1 ~ IFX 5 に設定しているときは、Program、Combination、Sequencer の各モードの FX Routing でインサート・エフェクト1 ~ 5 通過後の“Send1”と“Send2”でマスター・エフェクト1と2への SEND レベルを設定します。

**ドラムキットの作成**

ドラムキットを作成またはエディットする場合は、microSTATION Editor/Plug-In Editorで行います。

 microSTATION 本体ではドラムキットを作成またはエディットすることはできません。

**エディットする前に****ドラムス・プログラムを選択する**

ドラムキットは Global モードでエディットしますが、Global モードでは、事前に選んでいたプログラム、コンビネーション、ソングでの EQ 設定やエフェクト等の設定が使用されます。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめ Program モードでドラムキットを使用したプログラムを選び、このページに入ってください。ドラムキットを使用したプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム・サウンドに適した設定になっています。Program モードで Drums カテゴリーからドラムキット・プログラムを選ぶとよいでしょう。

**OSC1/Basic Octaveを設定する**

オシレーター1の“Octave”設定を +0[8] に設定します。すべてのドラムキット・プログラムはすでにこの設定になっています。設定は以下の手順で確認できます。

1. PROG: OSC/Pitch-OSC Common ページを表示します。
2. OSC1 の“Octave”が +0[8] に設定されていることを確認してください。  
+0[8] 以外の設定では鍵盤の位置とドラムキットの音色が一致しくなくなります。

**メモリー・プロテクトを確認する**

ドラムキットをエディットするときは、Memory Protect “Drum Kit” (p.60) が Off になっていることを確認してください。On になっていると保存できません。

**ドラムキットが複数のプログラムで使用されている場合の注意**

ドラムキットをエディットすると、エディットしたドラムキットを使用しているプログラムすべてに影響します。プリロード・ドラムキットをエディットするときは、エディットする前に、ドラムキットをユーザー・バンクの空いているエリアにコピーしておくといでしょう。

**ドラムキットのバックアップ**

ユーザー・ドラムキットをエディットする場合は、事前に“Copy Drum Kit”で、エディットするドラムキットを空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

**ドラムキットを作成する****ドラムサンプルを割り当てるキーを設定する**

1. ドラムキットをエディットするのに適したプログラムを選択します。
2. MODE GLOBAL ボタンを押して、Global/Media モードに入ります。
3. GLOBAL: Drum Kit, Sample Param ページを表示します。
4. Drum Kit の“Select Drum Kit”でエディットしたいドラム



キットを選びます。

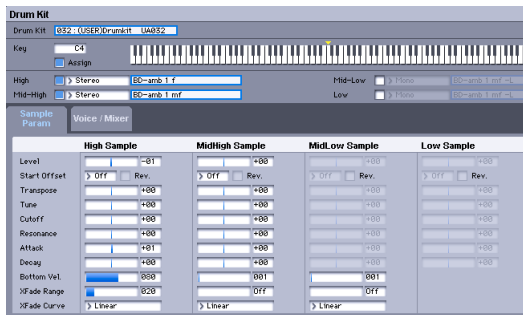
- 4. GM ドラムキットの48(GM)～56(GM)はここでは選ばれません(GM ドラムキットはエディットやライトはできません)。48(GM)～56(GM)のドラムキットの設定を変えて使用したい場合は、“Copy Drum Kit”で00(INT)～47(USER)にコピーしてからエディットしてください。

5. “Key”でエディットするノート・ナンバーを選びます。“Key Chase”をOnにしてKEYボタンを押しながら本体の鍵盤を押してもノート・ナンバーが選択できます。
6. “Assign”で、ノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。“Assign”をOnにすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。“Assign”がOffでは、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。通常、このノート・ナンバーでは右隣に割り当てられたドラムサンプルが半音低いピッチで発音します。発音するピッチはPROG: OSC/Pitch-OSC Commonページの“Pitch Slope”の設定によります。タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

### ベロシティ・クロスフェードの作成

以下は2つのステレオ・ドラムサンプル間に簡単なクロスフェードを作成する方法です。

1. GLOBAL: Drum KitページのDrum Kitの“High”と“Mid High”がOnになっていることを確認します。



2. 同じように“Mid Low”と“Low”がOffになっていることを確認します。
3. HighとMid Highのバンクに“Stereo”を選択します。
4. Highの“Drum Sample”をクリックします。カテゴリーで分類されたドラムサンプル・リストが表示されます。ドラムサンプルはバス・ドラム、スネアなどのカテゴリーによって分類されています。上の▼ボタンをクリックすると、別のカテゴリーのリストを見ることができます。
5. リストからドラムサンプルを選び、OKボタンをクリックします。
6. 同様の操作でMid Highも設定します。HighとMid Highにドラムサンプルを割り当てました。そのドラムサンプルにベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。
7. Mid Highの“Bottom Vel.”を1に設定します。“XFade Range”をOffに設定します。
8. Highの“Bottom Vel.”を80に設定します。ベロシティ値79以下で鍵盤を弾くとMid Highが発音します。ベロシティ値80以上で鍵盤を弾くとHighが発音します。
9. Highの“XFade Range”を20に設定します。“XFade Curve”はLinearに設定します。

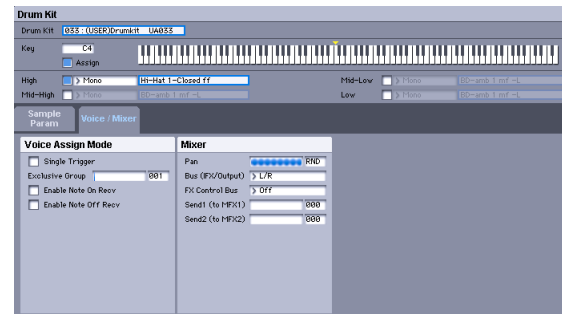
グラフィック表示には2つのゾーンが先細り部分で重なっています。80から100でMid Highはフェード・アウトし、Highはフェード・インします。これで音色は大きく変化せずにだんだんと移行していきます。

### 各サンプルの微調整

1. 2つドラムサンプルのレベルを調整します。ベロシティの移行とクロスフェードをなめらかにできます。
2. 必要に応じて、各ドラムサンプルの“Tune”、“Attack”、“Decay”、“Cutoff”、“Resonance”を調整します。
3. 「ドラムサンプルを割り当てるキーを設定する」(p.192)からの操作を繰り返してドラムキットの“Key”を設定します。
4. 1 つの“Key”設定を別のドラムサンプルにコピーしたい場合は、ユーティリティ・コマンド“Copy Key Setup”を実行します。

### ハイハットのクローズとオープンなどを自然に鳴らすには

1. GLOBAL: Drum Kit-Voice/Mixerページを表示します。
2. “Exclusive Group”でドラムサンプルをグループ化します。例えば、ハイハットのクローズとオープンなど同系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化することによって、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。クローズド・ハイハットとオープン・ハイハットを同じグループに割り当てると、オープン・ハイハットを演奏して、オープン・ハイハットが発音している間に、クローズド・ハイハットを演奏すると、実際のハイハットのようにオープン・ハイハットの発音が止まり、クローズド・ハイハットだけが発音します。



### ホールド機能を使用する

プログラムの“Hold”パラメーターはドラム・プログラムにたいへん便利な機能です。鍵盤を離れた後も、ドラムサンプルは押し続けているように動作します。動作の仕方はプログラムとドラムキットの設定によります。

ホールド機能は次のように設定します。

1. PROG: Basicページを表示します。
2. Key Zoneの“Hold”がOnになっていると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。
3. GLOBAL: Drum Kit-Voice/Mixerページを表示します。
4. 必要に応じて、各Keyの“Enable Note Off Recv”を設定します。Offのときはノートがホールドされます。Onのときはノートはホールドされません。プログラムの“Hold”をOffにすると、弾いたキーの“Enable Note Off Recv”設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

### 各キーのエフェクト・コントロール

ドラムキットはそれぞれミキサーをもっています。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト・SEND、パンを各キーごとにコントロールできます。

キーごとに異なるバス設定をします。

1. PROG: IFXページを表示します。
2. “Use Dkit Setting”がOnかどうかを確認します。  
Onの場合、プログラムはドラムキットの各キーにバス・セレクトとエフェクト・SEND設定を使用します。  
Offの場合、プログラムはドラムキットのバス・セレクトとエフェクト・SEND設定を無視します。
3. GLOBAL: Drum Kit-Voice/Mixerページを表示します。
4. Mixerの“Bus (IFX/Output)”で、ドラムサウンドをインサート・エフェクトに送るか、L/Rに出力するかを設定します。  
各キーは、そのインサート・エフェクトまたはL/R出力に送ることができます。  
例えば、スネアは“IFX1”へ、キックは“IFX2”へ、残りは“L/R”へ、と送ることができます。  
Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストールメントは、以下のようにタイプごと同じ“Bus (IFX/Output)”が設定されています。  
Snares → IFX1  
Kicks → IFX2  
その他 → IFX3
5. “Send1 (to MFX1)”と“Send2 (to MFX2)”を設定してマスター・エフェクト1と2へのSEND・レベルをキーごとに設定します。

### 各キーにパンを設定

パンをキーごとに設定します。

1. PROG: Amp - Amp1ページを表示します。
2. Panの“Use Dkit Setting”がOnかどうか確認します。  
Onの場合、プログラムはドラムキットのパン設定を使用します。
3. GLOBAL: Drum Kit - Voice/Mixerページを表示します。
4. Mixer “Pan”をキーごとに設定します。

---

## ドラムキットの保存

エディットが完了したら、ドラムキットを保存します。保存するときは、ユーティリティ・コマンド“Write Drum Kits”を実行してください。

すべてのドラムキットが保存されます。



# Arpeggio Pattern



このページではGlobal/Mediaモードへ入る直前のモードの状態が発音します。

**Programモードより移動した場合:** 選択しているプログラムで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフのプログラムから移行した場合でも、ARP ON/OFFボタンでオンにできます。


**Combinationモードより移動した場合:** 選択しているコンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定のコンビネーションから移行した場合でも、ARP ON/OFFボタンでオンにできます。

ただし、“Arpeggiator Run”のA、Bがオフのアルペジエーターはオンにできません。また、“Arpeggiator Assign”(p.19)でテンパーにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

**Sequencerモードより移動した場合:** 選択しているソングで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定から移動した場合でも、ARP ON/OFFボタンでオンにできます。

ただし、“Arpeggiator Run”のA、Bがオフのアルペジエーターはオンにできません。また、“Arpeggiator Assign”(p.37)でトラックにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

上記のそれぞれの場合で、アルペジエーターがオンになっていない場合でもアルペジオ・パターンの設定は変更できます。パターンをエディットする場合は、アルペジエーターをオンにして、エディットするパターンであることを確認しながら行うようにしてください。

 エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンの設定を本体へ保存する場合は必ずライトしてください。ユーティリティ・コマンド“Write Arpeggio Pattern”でダイアログを表示、OKをクリックしてエディットした内容をライトします。

アルペジオ・パターンの設定方法は192ページを参照してください。

## Common

### Arpeggiator Select

[A, B]

Combination、Sequencerの各モードより移動してアルペジオ・パターンをエディットする場合、AまたはBのどちらかのアルペジエーターを選びます。選択した方がエディットの対象となります。Programモードから移動したときは、このパラメーターは表示されません。

### Pattern

[P0: UP...P4: RANDOM, U000(INT)...U511(INT), U512(USER)...U639(USER): name]

エディットするパターンを選択します。

|                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| P0: UP...P4: RANDOM     | プリセット・アルペジオ・パターン  |
| U000(INT)...U511(INT)   | プリロード・アルペジオ・パターン用 |
| U512(USER)...U639(USER) | ユーザー・アルペジオ・パターン用  |

Note: プリロード・アルペジオ・パターンなどプログラムに使用しているアルペジオ・パターンをエディットする場合は、ユーティリティ・コマンド“Copy Arpeggio Pattern”でU512(USER)～U639(USER)の使用していないナンバーにコピーしてから、エディットするとよいでしょう。

Note: アルペジオ・パターン名を変更する場合は、ユーティリティ・コマンド“Rename Arpeggio Pattern”を実行します。

### Length

[01...48]

アルペジオ・パターンの長さを設定します。アルペジオ・パターンは“Resolution”で指定した音符を、ここで指定した数を演奏して先頭に戻ります。プリセット・アルペジオ・パターンP0～4では無効です。

|                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| <b>Resolution</b> | [♪♪, ♪♪, ♪♪, ♪♪, ♪♪, ♪♪] |
| <b>Octave</b>     | [1, 2, 3, 4]             |
| <b>Sort</b>       | [Off, On]                |
| <b>Latch</b>      | [Off, On]                |
| <b>Key Sync.</b>  | [Off, On]                |
| <b>Keyboard</b>   | [Off, On]                |

(参照: p.9 [ARP Setup])

▲ “Pattern”、“♪” (Tempo)、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”は各プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定するパラメーターですが、ここで設定をすることもできます。プログラム、コンビネーションより移動してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。これらのパラメーターは、このページでの“Write Arpeggio Patterns”ではライトできません。

## Setup

▲ ここでのパラメーターはプリセット・パターン P0～P4 では無効です。

### Arpeggio Tone Mode [Normal, Fixed Note]

アルペジオ・パターンのToneのタイプを設定します。

**Normal:** 通常のアルペジエーターのタイプです。Toneの音程は、鍵盤でそのとき押さえていたノート・ナンバーを基準にアルペジオに展開し、発音します。

**Fixed Note:** 1つ1つのToneにノート・ナンバーを設定します。Toneの音程は、鍵盤からのノート・ナンバーを無視し、Toneに設定したノート・ナンバーを基準に展開し、発音します。鍵盤からのノート・ナンバーはアルペジエーターのトリガーなどのタイミングのみをコントロールすることになります。ドラム・パターンなどに使用するアルペジオ・パターンに最適です。

EditでのToneの表示は、ここでの設定がNormalのときは「■」、Fixed Noteのときは「□」となります。

### Arpeggio Type [As Played...Up&Down]

鍵盤で指定したアルペジオ音と各ステップのToneとの対応を設定します。

**As Played:** ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、そのステップは発音しません。

**As Played (Fill):** ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音(“Sort” Off では最後に押さえた音、“Sort” On では最も高い音)で発音します。

**Running Up:** ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最初のアルペジオ音に戻って(“Sort” Off では最初に押さえた音、“Sort” On では最も低い音)発音します。

**Up&Down:** ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音から逆方向に折り返して発音します。

例) “Length”を04にして、“Step No.”01にTone0を、“Step No.”02にTone1を、“Step No.”03にTone2を、“Step No.”04にTone3を設定し、同時に3音押してアルペジオ演奏させると、“Arpeggio Type”の設定によって、次のように動作が異なります。

As Played: 0→1→2→休符→0→1→2→休符→0→...

As Played(Fill): 0→1→2→2→0→1→2→2→0→...

Running Up: 0→1→2→0→0→1→2→0→0→...

Up&Down: 0→1→2→1→0→1→2→1→0→...

### Octave Motion [Up, Down, Both, Parallel]

“Octave”で2～4オクターブに設定しているときの動作を設定します。

**Up:** 設定したオクターブ数の幅で上昇を繰り返します。

**Down:** 設定したオクターブ数の幅で下降を繰り返します。

**Both:** 設定したオクターブ数の幅で上昇・下降を繰り返します。

**Parallel:** 設定したオクターブの音が同時に発音します。

## Fixed Note

### Fixed Note Mode

[As Played, All Tones]

“Arpeggio Tone Mode”がFixed NoteときのToneのトリガー条件を設定します。

**As Played:** 押さえた鍵盤の数によってToneの発音条件が決まります。

**All Tones:** 鍵盤を1つ押さえるとすべてのToneが発音します。

例) “Arpeggio Tone Mode”をFixed Noteに設定しているときドラム・パターンについて示します。Tone0にキック、Tone1にスネア、Tone2にハイハットが発音するノート・ナンバーを設定します。

As Playedで“Arpeggio Type”がAs Playedのとき、鍵盤を1つ押さえるとTone0(キック)のみが発音します。鍵盤を2つ押さえるとTone0(キック)とTone1(スネア)が発音します。鍵盤を3つ押さえるとTone0(キック)、Tone1(スネア)、Tone2(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Velocity”がKeyのとき、鍵盤をそれぞれ押さえたときのベロシティで対応するToneが発音します。

All Tonesのとき、鍵盤を1つ押さえるだけで、Tone0(キック)、Tone1(スネア)、Tone2(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Velocity”がKeyのとき、鍵盤を押さえるごとのベロシティで発音します。

### Tone 00...11

[C-1...G9]

Tone 00～11に対して、ノート・ナンバーを設定します。KEYボタンを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

## Edit

ステップ01～48にTone0～11を入力します。“Step”は最長48ステップで、Toneは各ステップが同時に押さえられた鍵盤の12音までに対応します。“Sort”をOnのときは、同時に押されている鍵盤の低い方から順にTone0、1、...と対応し、“Sort”がOffのときは、押さえる順にTone0、1、...と対応します。

▲ ここでのパラメーターはプリセット・パターン P0～P4 では無効です。

### Tone Grid

アルペジオ・パターンをグリッドで表示します。

Toneは、“Arpeggio Tone Mode”がNormalのとき「■」で、Fixed Noteのとき「□」で表示されます。

### Step No. (Step Number)

[01...48]

エディットするステップを選びます。Toneをセット/リセットします。“Step No.”を選んでいない状態でテン・キーを押してToneを入力します。0～9はTone0～9に、-はTone10に、.はTone11に対応し、押すごとにセット/リセットされます。

Toneは、“Arpeggio Tone Mode”がNormalのとき[■]で、Fixed Noteのとき[□]で表示されます。

ステップのToneをすべて消去するときは、ユーティリティ・コマンド“Delete Step”、空のStepを挿入するときはユーティリティ・コマンド“Insert Step”を使用してください。

### Pitch Offset [-48...+48]

ステップごとに、Toneに対応する音階を半音単位で上下にずらします。ステップごとに同じトーンを指定してメロディを演奏させたり、ステップごとに複数のトーンを指定して平行和音を演奏させることができます。

### Gate [Off, 001...100%, Legato]

Off: Toneがセットされていてもそのステップでは発音しません。

Legato: 同じToneが次に演奏されるか、パターンが先頭に戻るまで発音が持続します。このとき、「□」または「■」の表示に変わります。

各プログラム、コンビネーション、ソングの“Gate”(p.10)をStepにしているときに、ここでの設定が有効です。設定するときも、移行してきたモードの“Gate”がStepになっていることを確認してください。

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

Key: 打鍵時のベロシティでステップのToneが発音します。

001~127: 常に設定したベロシティ値で発音します。

各プログラム、コンビネーション、ソングの“Velocity”(p.10)をStepにしているときにここでの設定が有効です。

設定するときも、移行してきたモードの“Velocity”がStepになっていることを確認してください。

### Flam [-99...+99]

同じステップに複数のToneをセットしているときの発音のばらけ方を設定します。

00: すべてのToneが同時に発音します。

+01~+99: Toneの番号順(“Sort” Onのときは低い音から、“Sort” Offのときは弾いた順番)にばらけて発音します。

-01~-99: +のときの逆の順番にばらけて発音します。

ギターのコード・カッティングをシミュレートするときには、奇数ステップを+に、偶数ステップを-に設定すると効果的です。

## ユーザー・アルペジオ・パターンの作成

### ユーザー・アルペジオ・パターンについて

本機のアルペジエーターで選択することができるパターンをアルペジオ・パターンといいます。アルペジオ・パターンにはプリセット・アルペジオ・パターンとユーザー・アルペジオ・パターンの2種類があります。

#### プリセット・アルペジオ・パターン:

UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM (5パターン)

これらのパターンは固定でエディットできません。

#### ユーザー・アルペジオ・パターン:

U000(INT)~U639(USER) (512パターン)

鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なパターンです。これらはエディットすることができます。

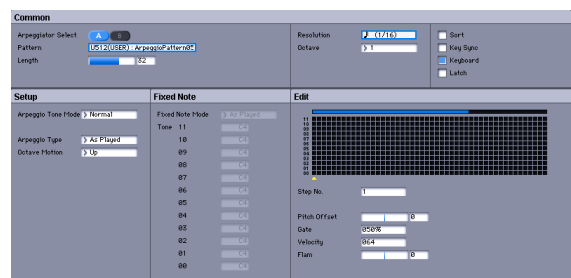
microSTATION Editor/Plug-In Editorでは、これらのユーザー・アルペジオ・パターンに変更を加え、オリジナルのユーザー・アルペジオ・パターンが作成できます。エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンはU000(INT)~U639(USER)のメモリー・エリアにライトできます(p.203)。

### ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、メモリー・プロテクトがOffになっていることを確認してください。(p.60)

Programモードから移動した場合は、選択しているプログラムで設定されているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。

1. Programモードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているプログラム、またはアルペジオ・パターンのエディットのベースとなる音色のプログラムを選びます。
2. ARP ON/OFFボタンを押して、アルペジエーターをオンにします。(ボタンが点灯)  
アルペジエーターがオフのプログラムからGlobal/Mediaモードに移動した場合でも、ARP ON/OFFボタンでオンにできます。
3. GLOBAL: Arpeggio Patternページを選びます。



4. “Pattern”でエディットするアルペジオ・パターンを選びます。  
ここでは、U\*\*以降の空のユーザー・アルペジオ・パターンを選択してください。

空のユーザー・アルペジオ・パターンが選ばれているときは鍵盤を弾いてもアルペジオ演奏はスタートしません。P0~4のプリセット・アルペジオ・パターンも選べますが、エディットはできません。

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットすると、そのアルペジオ・パターンを使用しているすべてのプログラム、コンビネーション、ソングに影響します。

5. “Length”で、パターンの長さを設定します。

パターンは、“Resolution”で設定した音符の間隔で、ここで指定した長さを演奏してから先頭に戻ります。この設定はエディットの途中や後でも変更できます。ここでは08に設定してください。

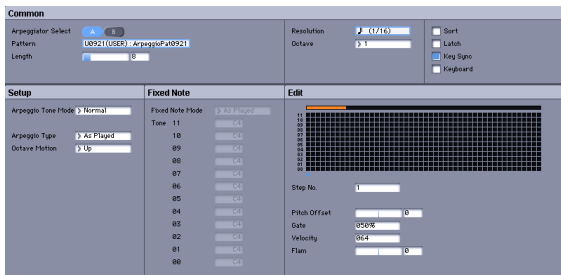
Note: プリロード・アルペジオ・パターンにおいても、“Length”を変更するだけでパターンの印象がかなり変わります。変更して演奏してみてください。(参照:p.195「Length」)

- “♪ (Tempo)”、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”を設定します。これらはプログラム・パラメーターですが、ここでも設定できます。以下のように設定します。

“♪ (Tempo)” : 087.00  
 “Octave” : 1  
 “Resolution” : ♩  
 “Sort” : Off  
 “Latch” : Off  
 “Key Sync.” : On  
 “Keyboard” : Off

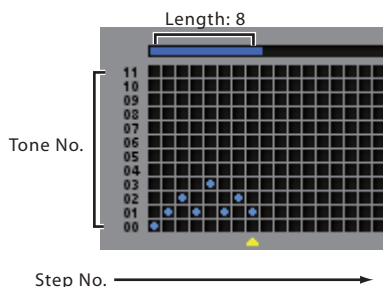
🔍 プログラムから移動してこれらのパラメーターを設定し、保存する場合は、Programモードに戻り、プログラムをライトしてください。これらのパラメーターは“Write Arpeggio Patterns”では保存されません。

- Setup では、アルペジオの展開のしかたなどを設定します。以下のように設定します。  
 “Arpeggio Tone Mode” : Normal  
 “Arpeggio Type” : AsPlay  
 “Octave Motion” : Up

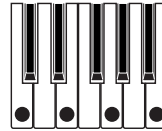


パターンは、Step(ステップ)とTone(トーン)で構成されています。

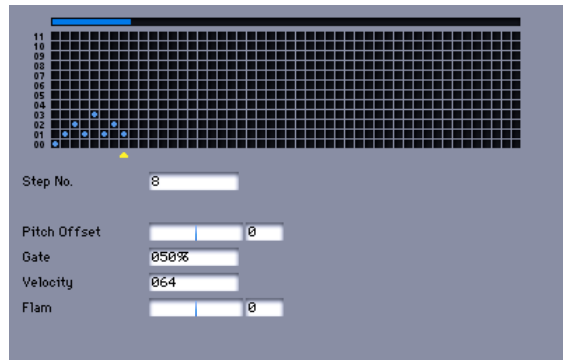
- Step(ステップ): ユーザー・アルペジオ・パターンは最大48のステップで構成されます。グリッドの横方向がステップを表します。アルペジエーターは1番目のステップから、“Resolution”で設定した音符の間隔で演奏していきます。“Step No.”でステップを選び、“Pitch Offset”、“Gate”、“Velocity”、“Flam”をステップごとに設定します。
- Tone(トーン): 1つのステップでは最大12トーン(“Tone No.”00~11)を和音で発音させることができます。グリッドの縦方向がTone(トーン)を表します。Toneは、グリッド上をクリックして入力します。クリックするたびに、対応するトーンのオン、オフが切り替わります。



### パターン作成例



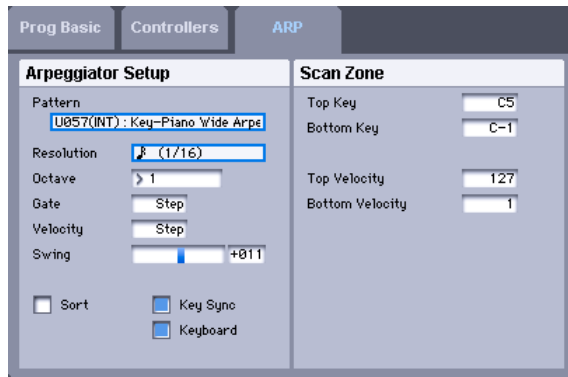
- Step01のTone00をクリックします。
- Step02のTone01をクリックします。
- Step03のTone02をクリックします。
- Step04のTone01をクリックします。
- Step05のTone03をクリックします。
- Step06のTone01をクリックします。
- Step07のTone02をクリックします。
- Step08のTone01をクリックします。



- 鍵盤を弾くとアルペジオ演奏が始まります。Tone00は、鍵盤を押さえた和音の一番低いキーに対応します。(“Sort”がOffのときは、最初に押さえたキーの音程に対応します。)
- Step01~08それぞれに“Pitch Offset”、“Gate”、“Velocity”、“Flam”を設定します。  
 “Pitch Offset”: アルペジオ音の音階を半音単位で上下にずらします。ステップごとに同じトーンを入力して、それぞれの“Pitch Offset”の値を変えることで1つのトーンでメロディを作ることもできます。(「メロディのパターン」)  
 “Gate”: ステップごとにアルペジオ音の長さを設定します。Legatoでは、同じトーンの次の発音まで、またはパターンの終わりまで発音が続きます。Offでは発音しません。  
 “Velocity”: 発音の強さです。Keyでは、鍵盤を弾いた強さで発音します。

🔍 ここでの“Gate”と“Velocity”の設定は、Programモードで選択されているプログラムのPROG: Basic-ARPページで“Gate”と“Velocity”がStepに設定されているときに有効です。Step以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の“Gate”と“Velocity”の設定は無視され、PROG: Basic-ARPページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

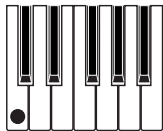
🔍 “Gate”と“Velocity”を設定するときは、リアルタイム・コントロールCモードでノブ1(GATE)、ノブ2(VELOCITY)をセンター位置(12時方向)に合わせてください。



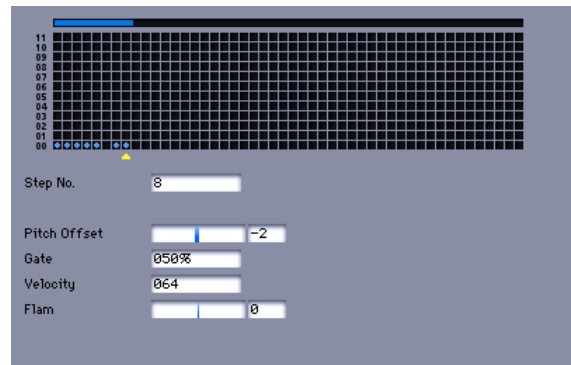
11. ユーザー・アルペジオ・パターン・名前を変更する場合は、UTILITY ボタンをクリックして表示されるメニューから "Rename Arpeggio Pattern" を選びます。
12. エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。(p.203)  
ライトせずに電源をオフにすると、エディットした内容は消去されます。
13. 同時にプログラムの状態を保存する場合は、Program モードへ戻り、プログラムをライトしてください。(p.137)

### その他のユーザー・アルペジオ・パターン作成例

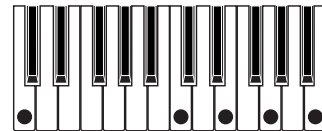
#### メロディのパターン



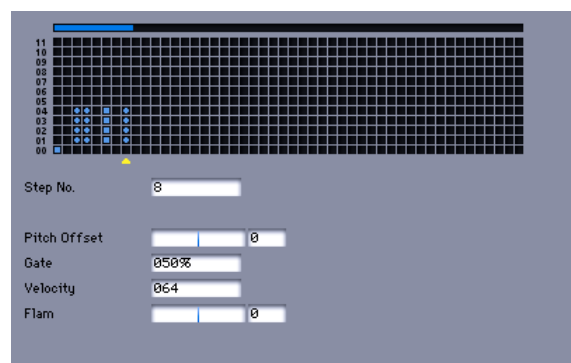
1. Step01のTone00をクリックします。“Pitch Offset”を+00にします。
2. Step02のTone00をクリックします。“Pitch Offset”を+10にします。
3. Step03のTone00をクリックします。“Pitch Offset”を+00にします。
4. Step04のTone00をクリックします。“Pitch Offset”を+00にします。
5. Step05のTone00をクリックします。“Pitch Offset”を+12にします。
6. Step06はトーンをいれません。
7. Step07のTone00をクリックします。“Pitch Offset”を+00にします。
8. Step08のTone00をクリックします。“Pitch Offset”を-02にします。



#### 和音のパターン



1. Step01のTone00をクリックします。  
“Gate”をLegatoにします。
2. Step02はトーンをいれません。
3. Step03のTone01, 02, 03, 04をクリックします。
4. Step04のTone01, 02, 03, 04をクリックします。
5. Step05はトーンをいれません。
6. Step06のTone01, 02, 03, 04をクリックします。“Gate”をLegatoにします。
7. Step07はトーンをいれません。
8. Step08のTone01, 02, 03, 04をクリックします。  
Note: ギター等のカッティングのニュアンスを出すには“Flam”を設定します。Programモードでアコースティック・ギターのプログラムを選択し、ここで作成したユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。PROG: Basic-ARPページで“Gate”をStepにします。  
そして、GLOBAL: Arpeggio Patternページに戻り、奇数ステップの“Flam”を+の値に、偶数ステップの“Flam”を-の値にします。

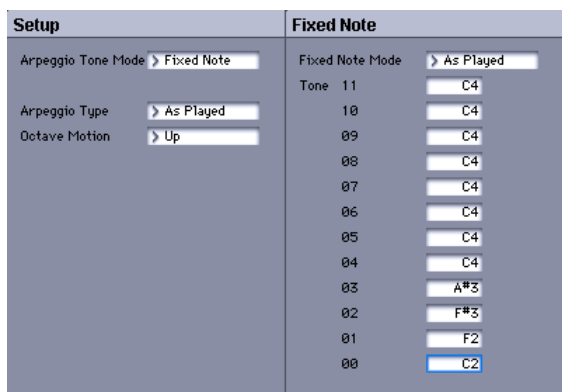




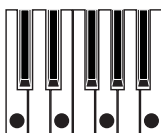
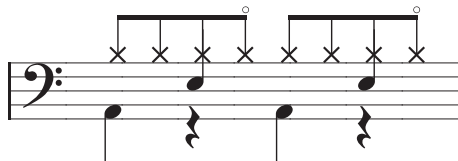
### ドラムス・パターン

“Fixed Note”でドラムス・プログラムを使用したリズム・パターンをアルペジエーターで演奏できます。

1. プログラムでドラムキットのプログラムを選びます。  
ここでは、プリセット・プログラムのStudio Standard Kit 1(カテゴリー: Drums)を選択してください。
2. GLOBAL: Arpeggio Patternページを選び、パラメーターを設定します。  
“Arpeggio Tone Mode”をFixed Noteにします。Fixed Noteにすると、トーンは常に指定した音程で発音します。“Fixed Note Mode”をTrigger All Tonesにして、鍵盤を1つ押さえるとすべてのトーンが発音します。Trigger As Playedにすると、押さえた鍵盤によってトーンが発音条件が決まります。(p.196)



次のリズム・パターンを入力してみましょう。



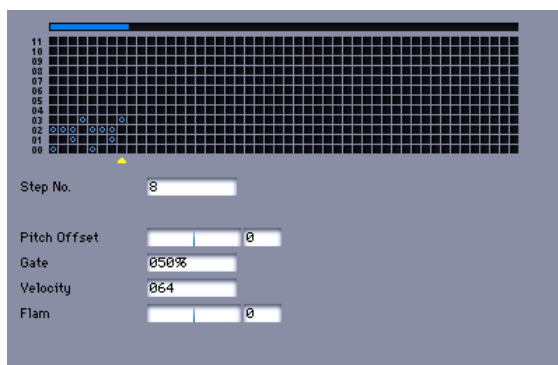
3. “Tone No.”および“Fixed Note No.”を設定します。  
“Tone No.”を選び、“Fixed Note No.”でそのトーンが発音するノート・ナンバーを設定します。表示の横線(Tone)の一本一本に、ドラムキットのドラムサンプル(ノート・ナンバー)を設定するイメージです。  
Toneの表示が白玉になります。  
ここでは、“Tone No.”と“Fixed Note No.”を以下のように設定してください。

| Tone No. | Fixed Note No.   |
|----------|------------------|
| 00       | C2 (キック)         |
| 01       | F2 (スネア)         |
| 02       | F#3 (クローズ・ハイハット) |
| 03       | A#3 (オープン・ハイハット) |

ドラムキットによって、ノート・ナンバーに対応するドラムサンプルが異なります。ドラム音を鍵盤で確認してから、KEYボタンを押しながら鍵盤を押して“Fixed Note No.”を入力するとよいでしょう。

4. キック(Tone00)を入力します。  
Step01のTone00をクリックします。  
続けてStep05のTone00をクリックします。

5. スネア(Tone01)を入力します。  
Step03のTone01をクリックします。  
続けて“Step07のTone01をクリックします。
6. クローズ・ハイハット(Tone02)を入力します。  
Step01, 02, 03, 05, 06, 07のTone02をクリックします。
7. オープン・ハイハット(Tone03)を入力します。  
Step04のTone03をクリックします。  
続けてStep08のTone03をクリックします。  
“Fixed Note Mode”がAll Tonesのときは、鍵盤の1つのキーを弾くとリズム・パターンが演奏されます。  
“Fixed Note Mode”がAs Playedのときは、1つのキーを弾くとキック(Tone00)のみ演奏されます。2つのキーを弾くとキック(Tone00)とスネア(Tone01)が演奏されます。このように弾いたキーの数がToneに対応して発音します。



8. ステップごとのパラメーターを設定します。  
“Velocity”などを設定してリズム・パターンにアクセントをつけます。  
  - このでの“Gate”と“Velocity”の設定は、Programモードで選択されているプログラムのPROG: Basic-ARPページで“Gate”と“Velocity”がStepに設定されているときに有効です。Step以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の“Gate”と“Velocity”の設定は無視され、PROG: Basic-ARPページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。
  - Gate”と“Velocity”を設定するときは、リアルタイム・コントロールCモードでノブ1(GATE)とノブ2(VELOCITY)をセンター位置(12時方向)に合わせてください。

### デュアル・アルペジエーターのエディット

ここでは、コンビネーションを例として手順を示します。Sequencerモードでのアルペジオ・パターンのエディットも同様です。  
Combinationモードから移動した場合、コンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。

1. Combinationモードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているコンビネーションを選びます。  
ここではアルペジエーターAとBがアサインされているコンビネーションを選んでください。
2. ARP ON/OFFボタンを押して、アルペジエーターをオンにします。(ボタンが点灯)  
アルペジエーターがオフの状態から移動した場合でもARP ON/OFFボタンでオンにできます。ただし“Arpeggiator Run”でAとBがOffになっていたり、“Arpeggiator Assign”がOffの場合はアルペジエーターが動作しません。
3. GLOBAL: Arpeggio Patternページを選びます。
4. Combinationモードから移動したときには、“Arpeggio Select”AまたはBでエディットするアルペジエーターを選びます。

Aのときは、アルペジエーターAのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。  
Bのときは、アルペジエーターBのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。

5. AとBのアルペジエーターを切り替えながら、それぞれのユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。  
一方のアルペジエーターを止めたいときは、Combinationモードへ戻り、COMBI: ARP-ARP AまたはARP Bページで“Arpeggiator Run”をOffにしてください。
6. ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ユーティリティ・コマンド“Rename Arpeggio Pattern”で変更します。(p.203)
7. エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。  
この場合、両方のユーザー・アルペジオ・パターンが一度にライトされます。ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されてしまいます。(p.203)
8. 同時にコンビネーションの状態を保存する場合は、Combinationモードへ戻り、コンビネーションをライトしてください。(p.28)

Note: ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、グローバルMIDIチャンネルやティンバーのチャンネル、そしてアルペジエーターのアサインに気をつけて、発音しているアルペジエーターがエディットしたいパターンであることを確認してエディットしてください。

## アルペジエーターの同期について

### “Key Sync.”パラメーター

アルペジエーターの“Key Sync.”の設定によってアルペジエーターの発音タイミングが異なります。

Onにすると、すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたときのタイミングでアルペジエーターが動作します。

Offにすると、内部/外部のMIDIクロックのタイミングに同期して動作します。

以下に“Key Sync.”をOffにしたときの同期について説明します。(ソング・スタートとの同期、MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期を除きます)

### アルペジエーターA、B間の同期

Combination、Sequencerモードでは、2つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。このとき、一方のアルペジエーターが動作中に、もう一方のアルペジエーター(“Key Sync.”をOff)を動作させると、最初のアルペジエーターのタイミングをベースとした“♪(Tempo)”に同期します。

“Key Sync.”がOnの場合は、AとBがそれぞれ別々のタイミングで動作します。

### Sequencerモードでのアルペジエーターとシーケンサーの同期

#### ソングの演奏を停止しているとき

- アルペジエーターは、内部 MIDI クロックのタイミングをベースとした“♪(Tempo)”に同期します。

#### ソングの演奏をプレイバックまたはレコーディングしているとき

- アルペジエーターは、ソングのタイミングをベースとした拍に同期します。

### ソング・スタートとの同期

- アルペジエーターがオン(ARP ON/OFF ボタンがオン)で動作しているとき、ソング・スタートを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定には関係ありません)
- Sequencerモードで“Key Sync.”をOffにした場合は、ARP ON/OFF ボタンがオンのとき、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえてアルペジエーターを起動させると、アルペジエーターはレコーディング開始と同時にパターンの先頭から始まり、レコーディングされます。

### 外部シーケンサー演奏との同期

“♪(Tempo)”がEXTのとき(Global/MediaモードMIDIページの“Clock”がExt.MIDI、Ext.USB)、Program、Combination、Sequencerモードでは、MIDIケーブルで接続された外部MIDIシーケンサー等からのMIDIクロックやスタート・メッセージに同期します。

Note: “MIDI Clock”がAutoで、接続されたMIDI機器からMIDIリアルタイム・クロックを受信しているときも、同様に同期します。

### 外部MIDIクロックとの同期

アルペジエーターは、外部MIDIクロックのタイミングをベースとした“♪(Tempo)”に同期します。

### MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期

アルペジエーターがオンで動作しているとき、MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定には関係ありません)



## UTILITY Command

### 各ユーティリティ・コマンドの操作方法

- UTILITY ボタンをクリックして表示されるメニューからコマンドを選びます。
- 各ダイアログを設定します。  
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
- 実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンをクリックします。

### Save as Default

エディター起動時に、Software Setup での設定を初期値としてライト (保存) します。

Note: このコマンドは Software Setup ページでのみ選択できます。

### Write Global Setting

Global モードの設定 (Drum Kits、Arpeggio Patterns を除く) を保存します。

Note: ドラムキットの保存は Drum Kit ページでユーティリティ・コマンドを実行します。 ("Write Drum Kits")

Note: アルペジオ・パターンの保存は Arpeggio Pattern ページでユーティリティ・コマンドを実行します。 ("Write Arpeggio Pattern")

### Rename External Setup

エクスターナル・セットアップの設定をリネームします。

MIDI ページを表示しているときのみ選択できます。

このコマンドは、MIDI-External ページで表示され実行できます。

### Reset Controller MIDI Assign

GLOBAL: Controllers - ARP Controllers の各コントローラーの MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを自動設定します。

このコマンドは、Basic/Controllers ページで表示され実行できます。

- "To" でリセット方法を設定します。  
**All Off:** すべてを Off にします。  
**Default Setting:** 標準的な設定にリセットします。  
値は下表を参照してください。

#### Reset Controller MIDI Assign Default

|            | Default Setting |
|------------|-----------------|
| ARP ON/OFF | CC#14           |
| ARP LATCH  | CC#31           |
| Knob 1     | CC#22           |
| Knob 2     | CC#23           |
| Knob 3     | CC#24           |

### Copy Scale

プリセット・スケール、またはユーザー・スケールをエディットするユーザー・スケールにコピーします。プリセット・スケールについては、"Type" (参照: p.82 [Scale]) を参照してください。

このコマンドは、User Scale ページで表示され実行できます。

- "From" でコピー元のスケールを選びます。  
Pure Major、Pure Minor を選んだときは、隣の "Key" を設定します。  
Stretch は "To" が User All Notes Scale のときに選択できます。
- "To" でコピー先を選びます。

### Write Drum Kits

00 (INT) ~ 47 (USER) のすべてのドラムキットを保存します。

必要なドラムキットは必ず保存してください。エディットしたドラムキットは、保存する前に電源をオフにすると復元できません。

このコマンドは、Drum Kit ページで表示され実行できます。

### Rename Drum Kit

ドラムキットをリネームします。


このコマンドは、Drum Kit ページで表示され実行できます。

### Copy Drum Kit

他のドラムキットの設定を現在エディットしているドラムキットにコピーします。"From" でコピー元のドラムキットを選びます。

このコマンドは、Drum Kit ページで表示され実行できます。

Note: 48 (GM) ~ 56 (GM) のドラムキットはエディットできませんが、他のドラムキットへコピーすることによってエディットすることができます。

 "Copy Drum Kit" を実行すると、現在選択しているドラムキットの設定を上書きします。

### Copy Key Setup

ドラムキットのキーごとの設定を別のキーにコピーします。並んだ複数のキーごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

このコマンドは、Drum Kit ページで表示され実行できます。

- "From Key" でコピーするキーの範囲を設定します。
- "To Key" でコピー先のキーを設定します。  
"From Key" で複数のキーを選んだ場合は、"To Key" のキーを一番低いキーとして、高いキーに向かって順番にコピーします。

### Swap Key Setup

ドラムキットのキーごとの設定を別のキーと入れ替え (スワップ) します。


このコマンドは、Drum Kit ページで表示され実行できます。

"Source Key 1" と "Source Key 2" で入れ替えるキーをそれぞれ選びます。

## Write Arpeggio Patterns

U000(INT)～639(USER)のすべてのユーザー・アルペジオ・パターンをライトします。

このコマンドは、Arpeggio Patternページで表示され実行できます。

 "Pattern"、"♪ (Tempo)"、"Octave"、"Resolution"、"Sort"、"Latch"、"Key Sync"、"Keyboard"は各プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

## Rename Arpeggio Pattern

選択しているユーザー・アルペジオ・パターンをリネームします。24文字まで入力が可能です。

プリセット・パターンP0～P4はリネームできません。


このコマンドは、Arpeggio Patternページで表示され実行できます。

## Copy Arpeggio Pattern

他のユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、現在選択しているアルペジオ・パターンにコピーします。プリセット・アルペジオ・パターンP0～P4からはコピーできません。

"From"でコピー元のアルペジオ・パターンを選びます。

このコマンドは、Arpeggio Patternページで表示され実行できます。

 "Copy Arpeggio Pattern"を実行すると、現在選択しているアルペジオ・パターンの設定にすべて上書きしますので注意してください。

## Initialize Steps

アルペジオ・パターンのステップ・パラメーター("Tone"、"Pitch Offset"、"Gate"、"Velocity"、"Flam")を初期化します。

このコマンドは、Arpeggio Patternページで表示され実行できます。

Emptyは、トーンを空にして初期化します。

Fullは、トーンをすべて埋めて初期化します。

## Copy Step

ステップごとの設定を別のステップにコピーします。並んだ複数のステップごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

このコマンドは、Arpeggio Patternページで表示され実行できます。

1. "From Step"でコピーするステップの範囲を設定します。
2. "To Step"でコピー先のステップを設定します。  
"From Step"で複数のステップを選んだときは、"To Step"のステップを一番左のステップとして、右のステップに向かって順番にコピーされます。

## Delete Step

現在選ばれているステップ・ナンバーのステップ・パラメーター("Tone"、"Pitch Offset"、"Gate"、"Velocity"、"Flam")を消去します。以降のステップが左に1つ移動します。

## Insert Step

現在選ばれているステップ・ナンバーに空のステップを挿入します。以降のステップが右に1つ移動します。

このコマンドは、Arpeggio Patternページで表示され実行できます。

## Rotate Step

ステップの設定をローテイトします。

このコマンドは、Arpeggio Patternページで表示され実行できます。

ローテイトのタイプを選びます。たとえば"Length"が4のパターンの場合、次のようになります。

ForwardにするとStep1の設定が2へ、Step2→3、Step3→4、Step4→1に書き替えられます。

BackwardにするとStep1の設定が4へ、Step2→1、Step3→2、Step4→3に書き替えられます。

## Load

コンピューターに保存されているmicroSTATION Editor/Plug-In Editorのデータを読み込みます。

## Save

microSTATION Editor/Plug-In Editor上のデータをアプリケーション専用ファイルとしてコンピューターへ保存します。

Note: これらの機能は、microSTATION Editor/Plug-In Editorのアプリケーション専用ファイルとして、読み込みまたは保存します。

## Receive All

すべてのデータをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

Note: シーケンサー・モードのシーケンサー演奏データを除きます。

## Transmit All

microSTATION Editor/Plug-In Editor上のすべてのデータをmicroSTATIONに送信し、本体メモリーに書き込みます。

## Receive Global Data/Arpeggio Pattern

microSTATIONの各データをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

## Transmit Global Data/Arpeggio Pattern

microSTATION Editor/Plug-In Editor上の各データをmicroSTATIONに送信して、書き込みます。

## Receive Current Arpeggio Pattern

Arpeggio Patternページ選択時、microSTATIONのアルペジオ・パターンのデータをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

---

### **Transmit Current Arpeggio Pattern**

Arpeggio Pattern ページ選択時、microSTATION Editor/Plug-In Editor 上のそれぞれのデータをmicroSTATIONに送信します。

Note: これらのReceive、Transmit 機能は、KORG SysEx MIDI Dump を用いて、microSTATION とソフトウェア上のデータの送受信や、データの同期など行ないます。データの送受信中は、コンピューターのキーボードやマウス等に触らないでください。同様に、microSTATIONのボタンや鍵盤等に触らないでください。

---

### **Import**

microSTATIONのPCGデータをmicroSTATION Editor/Plug-In Editor上に読み込みます。

---

### **Export**

microSTATIONmicroSTATION Editor/Plug-In Editor で作成したデータを、microSTATIONのPCGデータとして保存します。

---

### **All Sound Off**

何らかのトラブルで音が鳴り続けてしまう場合、このコマンドを選択します。

# Effect Guide

## Overview

microSTATIONのエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のトータル・エフェクトと、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。

エフェクトは134種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

その分類は次のようになります。

### エフェクト 134 種の分類

| エフェクト・タイプ                                | 説明   |
|--|--|
| Dynamics: 000~006                        | コンプレッサー、リミッター等のダイナミクス系   |
| EQ/Filter: 007~019                       | 各種EQ、エキサイター、ワウ等のフィルター系   |
| Overdrive/Amp/Mic: 020~028               | オーバー・ドライブ系、ギター/ベース・アンプ、マイク等のモデリング系   |
| Phaser/Modulation: 029~042               | 各種フェイザー、トレモロ、リング・モジュレーター等のモジュレーション系  |
| Mono - Mono Serial (Dyn/EQ/Phs): 043~061 | 2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたエフェクト。<br>ダイナミクス、EQ、フェイザー等の組み合わせ。                     |
| Organ FX: 062~063                        | オルガンで定番のエフェクト。<br>インサート・エフェクト1、マスター・エフェクト1と2でのみ選択可能。                         |
| Chorus/Flanger/Pitch Mod: 064~081        | コーラス、フランジャー等のピッチ・モジュレーション系。<br>マスター・エフェクト1と2でのみ選択可能。                         |
| Mono - Mono Serial (Cho/Fng): 082~087    | 2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたエフェクト。<br>ダイナミクス、EQ、コーラス等の組み合わせ。マスター・エフェクト1と2でのみ選択可能。 |
| Delay: 088~104                           | ディレイ系。<br>マスター・エフェクト2でのみ選択可能。  |
| Reverb/ER: 105~113                       | リバーブ、アーリー・リフレクション系。<br>マスター・エフェクト2でのみ選択可能。                                   |
| Mono - Mono Serial (Delay): 114~120      | 2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたエフェクト。<br>ダイナミクス、EQ、ディレイ等の組み合わせ。マスター・エフェクト2でのみ選択可能。   |
| Double Size: D00~D13 (121~134)           | ダブルサイズ・エフェクト   |

## 各モードでのエフェクトについて

### Programモード

プログラムは、オシレーター(OSC1&2)の出力音を、フィルター(Filter)、アンプ(Amplifier)で音作りすると同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をし、トータル・エフェクトで

最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行えます。

### Combination、Sequencerモード

Combination、Sequencerモードは、ティンバー/トラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を、トータル・エフェクトで全体の音質を調節します。

これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごとに、Sequencerモードではソングごとに行います。

なお、Sequencerモードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化をレコーディングし、ソングのプレイバック時に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

## 本体でのエフェクト・パラメーターのエディットについて

microSTATION本体では、各エフェクトの代表的なパラメーターのみがエディット可能です。

217ページ以降のエフェクト・パラメーターを説明している表中で、パラメーター名のみ「フル・パラメーター」と「クイック・パラメーター」の2つの項目に分けて記載しています。「クイック・パラメーター」の項目にパラメーター名または「←(フル・パラメーターと名称が同じ)」が記載されているものはmicroSTATION本体でエディット可能なパラメーターです。

microSTATIONエディターでは、エフェクトの全パラメーターがエディット可能です。ダイナミック・モジュレーション等の詳細なエディットは、microSTATIONエディターで行います。

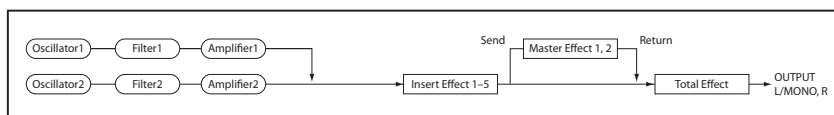
## ダイナミック・モジュレーション(Dmod)とテンポ・シンク機能

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメーター\*1のかかり具合をmicroSTATIONのコントローラーやMIDIメッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させる機能です。

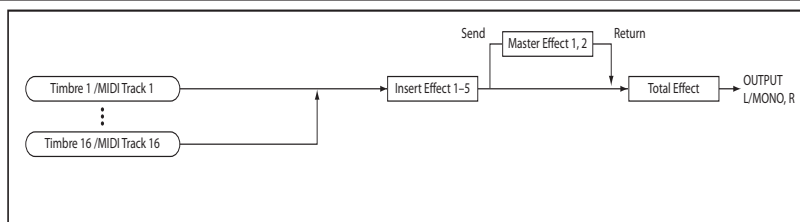
それぞれ詳細はp.292「Dynamic Modulation Source (Dmod)」を参照してください。

\*1 **Dmod**マークが付いているエフェクト・パラメーター(☞p.217~)を指します。

### Programモード





### Combination, Sequencerモード



## MIDI/Tempo Sync 機能について

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)と同様にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、MIDI/Tempo Sync機能\*2があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。

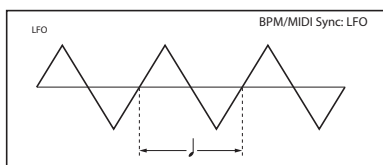
\*2  マークが付いているエフェクト・パラメーター (p.217~)が対応しています。

MIDI/Tempo Sync機能は、S11:St.WahなどLFOを持ったエフェクトの大部分や、099:L/C/R BPMなど一部のディレイ系エフェクトで使用することができます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけばアルペジエーターやシーケンサーのテンポを変えても追従するのでライブ・パフォーマンスなどに便利です。MIDI/Tempo Sync機能があるパラメーターには、各エフェクトのパラメーター表の右側に  マークがついています。

### 例1. LFO

“MIDI Sync” On  
“Base Note” 1/4 “Times” x1

この場合LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。

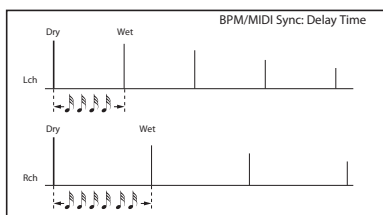


“BPM”をMIDIに設定するとアルペジエーターやシーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“BPM”が40.00~300.00の場合はここで設定した値が使われます。

### 例2.ディレイ・タイム

“L Delay Base Note” 1/32 “Times” x4  
“R Delay Base Note” 1/32 “Times” x6

この場合、左チャンネルのディレイ・タイムは32分音符4個分の時間、右チャンネルは32分音符6個分の時間に相当します。



“BPM”をMIDIに設定するとアルペジエーターやシーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“BPM”が40.00~300.00の場合はここで設定した値が使われます。

テンポ、“Base Note”と“Times”の組み合わせによって最大のディレイ・タイムを超えるような設定をすると、「Time Over?: OVER」のように表示されます(microSTATION本体のみ)。この表示が出なくなるように設定し直してください。(最大のディレイ・タイムはエフェクト・タイプにより異なります。)

## ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする

ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする例を説明します。

microSTATIONエディターを使って設定します。

1. Programモードに入り、任意のプログラムを選びます。

2. MFX/TFXのMFX2ページを表示します。
3. MFX&TFX Routingの“MFX2”で099: L/C/R BPM Delayを選択します。

ディレイ音が出力されていることを確認してください。

### ジョイスティックを奥方向に操作してDmod機能でディレイのレベルを変化させる

4. “Input Lvl Dmod”を+100にします。
5. “Source”をJS+Y: #01にします。ディレイ音が消えます。エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。ジョイスティックの奥方向に操作するとディレイ音が徐々に大きくなります。


### DAMPER/PEDAL/SW端子に接続したフット・スイッチを操作してDmod機能でフィードバックのレベルを変化させる


6. リア・パネルの DAMPER/PEDAL/SW 端子にフット・スイッチを接続します。
7. GLOBALモードに入り、Basic/Controllers - Controller, Foot Switch/Pedal/Damper の“Type Sw/Pedal”をSwitich、“Foot Switch Function”をFoot Switchにします。
8. ProgramモードMFX/TFXのMFX2ページを表示し、L/C/R BPM DelayのC Delay “Source”をFootSW:#82、“Amount”を+30にします。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)フット・スイッチを押すとフィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。“Amount”の設定でフット・スイッチを押したときのフィードバック・レベルが決まります。“Amount”を-10にしてフット・スイッチを押すと、フィードバック・レベルは0になります。

### MIDI/Tempo Sync機能で、アルペジエーターのテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

9. “BPM”をMIDIにします。
10. L、C、Rそれぞれの“Delay Base Note”と“Times”を任意に設定します。  
効果をわかりやすくするために、ここでは“L/C/R BPM Delay Base Note”を♪に、“Times”をx4に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリピートします。
11. リアルタイム・コントロールを C モードに切り替えてノブ 4 (TEMPO)を操作するとディレイ・タイムが変化します。  
(ジョイスティックを奥方向に倒し)フット・スイッチを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長くなります。
12. ARP ON/OFF ボタンをオンにして、アルペジエーターを演奏させます。  
アルペジエーターは任意に選択してください。リアルタイム・コントロールをCモードに切り替えてノブ4(TEMPO)を回すとアルペジエーターによる演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

 ディレイ音を発音中にノブ 4(TEMPO)を回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

 エフェクトによっては、LFO の周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの“MIDI Sync”をOnに、“BPM”をMIDIに設定してください。詳細はp.206を参照してください。

## FX Control Bus

FX Controlバスは、エフェクトの入力音を、別の音でコントロールするときに使用します。

ボコーダー、リミッターやゲート系エフェクトで入力音を別系統の音でコントロールするのが代表的な使用例です。microSTATIONは2系統(モノ2チャンネル)のエフェクト・コントロール・バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。

以下のエフェクトで使用できます。

ボコーダー  
D09: Vocoder

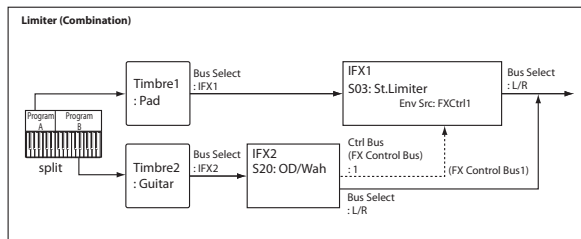
リミッターやゲート系エフェクト  
S03: St.Limiter  
S06: St.Gate

### 例: Limiter (Combination)

コンプレッサー系のエフェクトでは、オーディオ入力音の大きさによって、出力音のレベル・ゲインをコントロールします。

これらのエフェクトでは、コントロール信号を発生するエンベロープ検出のソースとして、通常の入力音に加えて、FX Control Bus1,2を選択できます。

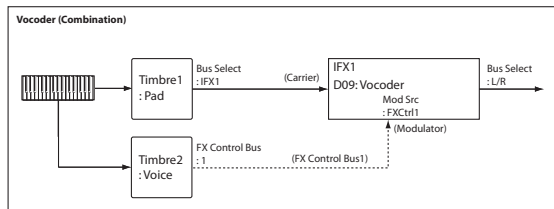
図の設定例では、スプリットにしたコンビネーションの低音域のティンバー1: Padのレベルを、高音域のティンバー2: Guitar (IFX2でOD/Hi-Gain Wahをインサート)で、コントロールします。ギターを弾いたときにその音量に従って、Padの音量が自動的に下がる等の設定が可能です。IFX2通過後を“FX Control Bus”でFX Ctrl1に送り、IFX1: Stereo Limiterの“Envelope Source”でFX Control1を選択します。



### 例: Vocoder (Combination)

ボコーダー・エフェクトは、オーディオ入力音(Carrier)を別系統のオーディオ入力音(Modulator)で変調をかけることで独特の効果を得ます。

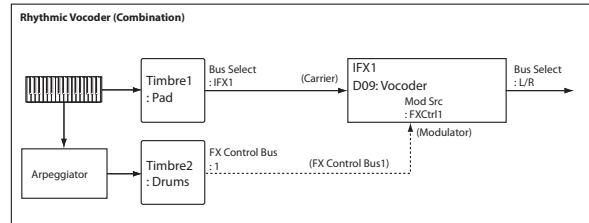
図のように、ティンバー1の出力音をキャリア、ティンバー2のボイス系の出力音をモジュレーターとして使用すると、喋っているような独特の効果を得ることができます。



### 例: Rhythmic Vocoder (Combination)

ボコーダー・エフェクトは、オーディオ入力音(Carrier)を別系統のオーディオ入力音(Modulator)で変調をかけることで独特な効果が得られます。アルペジエーターによるドラムス・パターン等で変調をかけることで、リズムミク的なボコーダー効果を得られます。図のように、ティンバー2のアルペジエーターによるドラム・パターンをFX Controlバスへ送り、ボコーダーのモジュレーター・ソースとして使用します。

キャリアとなるティンバー1の“Bus”をIFX1に設定し、IFX1: Vocoderへ送ります。モジュレーターとなるティンバー2の“FX Control Bus”を1に設定しFXコントロール・バス1へ送ります。IFX1: Vocoderの“Mod Src”をFXCtrl1に設定することによって、ティンバー2のアルペジエーターによるドラム・パターンの信号がボコーダーのモジュレーターとなります。



## エフェクトの入出力について

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの入力レベルは、クリップのない最大レベルで入力してください。そしてインサート・エフェクト、トータル・エフェクトの“Wet/Dry”や、マスター・エフェクトの“Wet/Dry”、“Return1”、“Return2”でエフェクト出力レベルを調節し、最高の音質になるように設定してください。

microSTATIONには、エフェクトの入力レベルを認識するレベル・メーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足によるS/N比が低下したり、過入力のときはクリップ音が発生することがあります。

レベルを調節するパラメーターは、下表のとおりです。

### Programモード

|    |                      |
|----|----------------------|
| 入力 | OSC 1/2 Volume       |
|    | Send1, Send2         |
| 出力 | Effect Trimパラメーター*1  |
|    | Effect Wet/Dryパラメーター |
|    | Return1, Return2     |
|    | Master Volume        |

### Combinationモード/Sequencerモード

|    |                      |
|----|----------------------|
| 入力 | Volume               |
|    | Send1, Send2         |
| 出力 | Effect Trimパラメーター*1  |
|    | Effect Wet/Dryパラメーター |
|    | Return1, Return2     |
|    | Master Volume        |

\*1 エフェクトによっては、このパラメーターを持たないものがあります。



# インサート・エフェクト(IFX1-IFX5)

## イン/アウト(In/Out)

インサート・エフェクトIFX1～IFX5の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

|     |                        |  |
|-----|------------------------|--|
| Wet | Mono In - Mono Out     |  |
|     | Mono In - Stereo Out   |  |
|     | Stereo In - Stereo Out |  |

各エフェクトの入出力のバリエーションは217ページからのブロック図左上に表記しています。

**000:No Effect**は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

各モードのIFX1～IFX5の“On/Off”でオン/オフが切り替わります。オフのときエフェクトをバイパスします。000:No Effectと同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

**MIDI** “On/Off”の設定とは別に、IFX1～IFX5はMIDIコントローラ・チェンジCC#92を受信することで同時にオフにすることができます。値が0でオフ、1～127で元の設定に戻ります。また、“Effect SW”(p.59)でも同様にIFX1～IFX5をオフすることができます。グローバルMIDIチャンネル“Channel”(p.60)でコントロールします。

### ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト(D00: St.MitLmt～D13: Early Ref)は、その他のエフェクトよりも2倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、インサート・エフェクトIFX1～IFX4、マスター・エフェクトMFX1で使用できます。ただし、次ナンバーのエフェクトが使用できません。例えば、IFX1にダブルサイズ・エフェクトを選択しているときはIFX2が使用できません。MFX1に選択したときはMFX2が使用できません。

## ルーティング(Routing)

インサート・エフェクトは、どのモードでも最大5系統(IFX1、2、3、4、5)まで使用できます。

### Programモード

“Bus”で、オシレーターの出力をどのバスへ送るかを設定します。

L/R: L/Rバスへ送ります。トータル・エフェクト(TFX)を通過後、OUTPUT L/MONOとRへ送られます。

**IFX1～IFX5:** インサート・エフェクトIFX1～IFX5バスへ送ります。

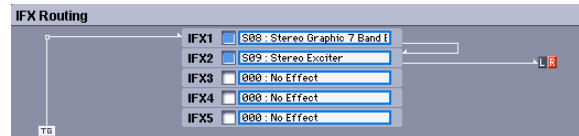
**Off:** L/RバスとIFX1～IFX5バスへ出力しません。オシレーターの出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときにOffに設定し、“OSC1 Send1”、“OSC1 Send2”、“OSC2 Send1”、“OSC2 Send2”でセンド・レベルを設定します。

**“OSC1 Send1”、“OSC1 Send2”、“OSC2 Send1”、“OSC2 Send2”**で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。“Bus”の設定がL/RまたはOffのときに有効です。

“Bus”をIFX1～IFX5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(p.12)で設定します。

**MIDI** “Send1”はCC#93、“Send2”はCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、オシレーターごとのSend1とSend2の設定と、MIDIからのSend1とSend2の値をかけたレベルとなります。

次図は、オシレーター1と2の出力をIFX1へ送ったものです。

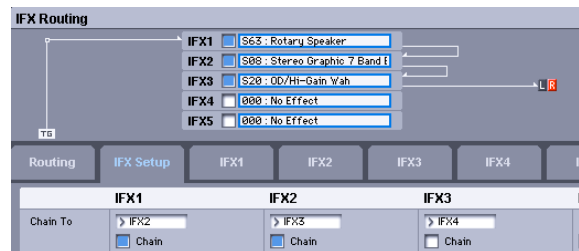


インサート・エフェクト間を直列に接続する場合は、“Chain”をOnにし、“ChainTo”でチェーン先を設定します。

IFX1ではIFX2～IFX5、IFX2ではIFX3～IFX5というように、大きな番号へのチェーンが可能です。最大でIFX1～IFX5までの5個のインサート・エフェクトを直列にインサートすることが可能です。

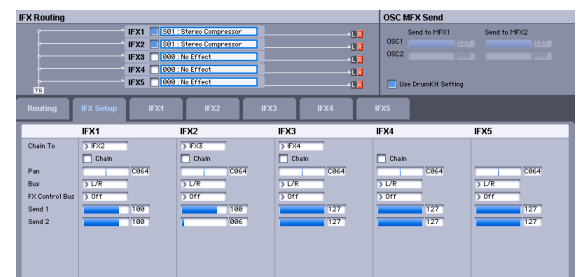
シリーズ接続にすると、最後のIFX通過後の“Pan(CC#8)”、“Bus”、“Send1”、“Send2”が有効となります。

次図では、“Chain”をOnにし、“ChainTo”で次のIFXを設定することで、IFX1→IFX2→IFX3がシリーズ接続になります。IFX3通過後の“Pan(CC#8)”、“Bus”、“Send1”、“Send2”が有効になります。



### ドラムス・プログラムの場合

プログラムの“Oscillator Mode”(エディターで設定可能)がDrumsのときに、“Use DKit Setting”有効になります。次図を参照してください。



Onにすると、設定しているドラムキットのキーごとの“Bus(IFX/Output)”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2”(エディターで設定可能)の設定が有効になります。

例えば、スネア系はIFX1に送りゲート・エフェクトをかけ、キック系はIFX2に送りEQをかけ、その他はインサート・エフェクトをかけないでOUTPUT L/MONOとRに送るというような設定が可能です。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ“Bus(IFX/Output)”が設定されています。

Snares → IFX1



Kicks → IFX2  
 その他 → IFX3

Off にすると、すべてのドラム・インストゥルメントの出力は“Bus”の設定に従います。ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

### Combination Sequencerモード

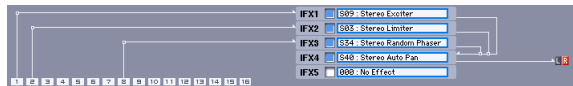
ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer)の各“Bus”で、ティンバー/トラックの出力をどのバスへ送るかを設定します。

Tips: ティンバー/トラックごとの“Bus”、インサート・エフェクト通過後の“Chain To”、“Chain”の設定により様々なルーティングが可能です。

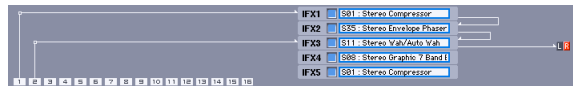
例：複数ティンバーに1つのIFXをインサートする



例：ティンバーごとに別々なIFXをインサート、さらに後段で1つのIFXをインサートする



例：ティンバーのIFXチェーンの1部を、他のティンバーで共有する



Programモード同様に、ティンバー/トラックごとにL/R、IFX1～IFX5、Offから選びます。

“Send1 (MFx1)”、“Send2 (MFx2)”は、“Bus”がL/RまたはOffのときに有効です。“Bus”をIFX1～IFX5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(p.25)で設定します。

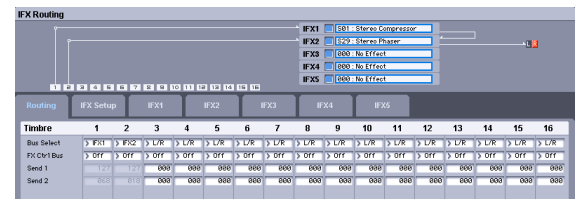
**MIDI** “Send1”は CC#93、“Send2”は CC#91 の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、ティンバー/トラックで選んでいるプログラムのオシレーターごとのSend1、Send2の設定と、MIDIからのSend1、Send2の値をかけたレベルとなります。

次図はCombinationモードでの例です。“Bus”の設定によって、ティンバー1の出力はIFX1へ、ティンバー2の出力はIFX2へ

IFX1, IFX4にダブルサイズ・エフェクトを選択した例

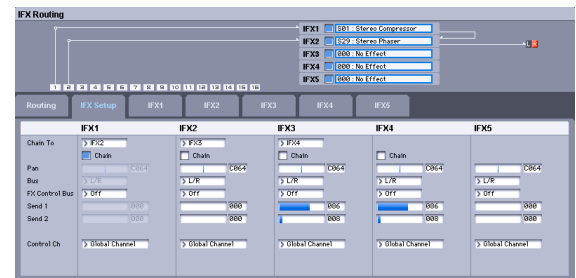


送られます。その他のティンバーはL/Rで、出力はTFXを通過後、OUTPUT L/MONOとRへ送られます。



次図は、IFX1の“Chain”をOnにし、“Chain to”でIFX2を設定することでIFX1の出力をIFX2へ送っています。

ティンバー1は、IFX1: S01:St.CompとIFX2: S29:St.Phaserをインサートします。ティンバー2は、IFX2:S029:St.Phaserをインサートします。次図のRouting マップ部分にこれらの設定状態を表します(この設定ではIFX3～IFX5を使用していません)。



### ドラムス・プログラムの場合

ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer)にドラムス・プログラム(“Oscillator Mode”=Drums)を選んでいるときは、“Bus”でDKitが有効になり、選択することができます。(p.25参照)

DKitにすると、ドラムキットのキーごとの“Bus”(IFX/Output)(エディターで設定可能)等の設定が有効になり、ドラム・インストゥルメントごとに、バスの送り先へ出力します。例えば、スネア系はIFX1、キック系はIFX2、その他はL/MONOとRに送る等です。

DKit以外にすると、すべてのドラム・インストゥルメントの出力は、ティンバー/トラックごとの“Bus”の設定に従います。ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

### Dkit Patch (Drumkit IFX Patch)

DKitに設定した“Bus”を選択しているときは、“DKit Patch”が設定できます。

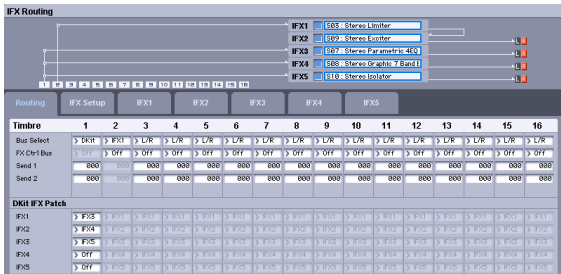
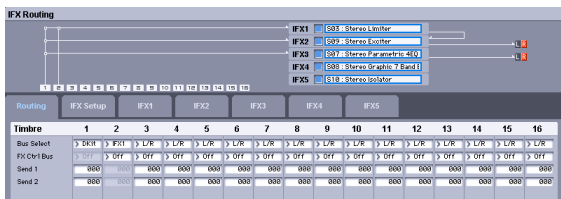
これはキーごとの“Bus (IFX/Output)”設定を一時的にパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えるものです。

例えば、ドラムキットの各キーの設定を、スネア系はIFX1、キック系はIFX2等、IFX1～IFX3に送るようにして、他のティンバー/トラック・プログラムでもIFX1、IFX2を使用しているときに、ドラムキットの各キーのバスをIFX1～IFX3をIFX3～IFX5に送り先を変えることができます(この場合、スネア系はIFX3に、キック系はIFX4に送られます)。

ドラムキットで各キーの“Bus (IFX/Output)”(エディターで設定可能)をインサート・エフェクトに振り分けているときのみパッチが行えます。設定の状態はエディターのRouting マップでも確認できます。“DKit Patch”を設定後、OKボタンを押して実行します。

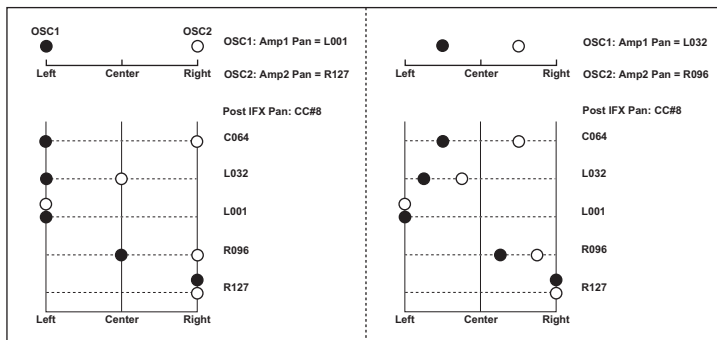
元のドラムキットの設定に戻りたいときは、IFX1→IFX1、IFX2→IFX2、IFX3→IFX3、IFX4→IFX4、IFX5→IFX5として、“Drumkit IFX Patch”を設定してください。

次図は、ティンバー1にドラムス・プログラム、ティンバー2,3に通常のプログラムを配置した例です。ティンバー1がDKit、ティンバー2がIFX1、ティンバー3がIFX2に“Bus”をそれぞれ設定してあります。ティンバー1はDKitに設定しているためドラムキットの“Bus (IFX/Output)”の設定が有効です。

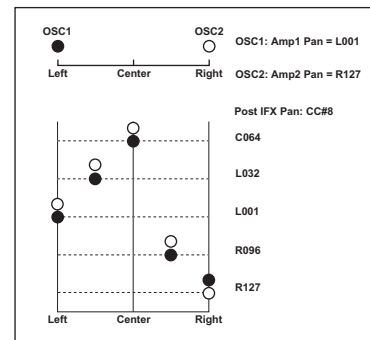


ドラムス・プログラムのエフェクトを、ティンバー2,3と異なるエフェクトを使用したいときに“DKit Patch”を設定します。ドラムキットのIFX1をIFX3に、IFX2をIFX4に、IFX3をIFX5に一時的に送ります。実行するとドラムキットでの送り先のエフェクトを一時的に変えることができます。

Insert Effect = Stereo In - Stereo Out



Insert Effect = Mono In - Stereo Out  
Mono In - Mono Out



## ミキサー(Mixer)

Program、Combination、Sequencerモードでは、各インサート・エフェクトのページ(IFX1～IFX5)でインサート・エフェクト通過後のパン“Pan(CC#8)”、バス・セレクト“Bus”、FX Controlバス“FX Ctrl”、マスター・エフェクトへの SEND・レベル“Send1”と“Send2”を設定します。

“Chain”をOnにしてインサート・エフェクトをシリーズ接続しているときは、シリーズ接続している最後のインサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”～“Send2”の設定が有効となります。



### Pan(CC#8)

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

インサート・エフェクトがステレオ・イン-ステレオ・アウトの場合は、値をC064に設定することで、オシレーター、ティンバー、トラックの“Pan”の設定が有効になります。(下図参照)

インサート・エフェクトがモノ・イン-ステレオ・アウト、モノ・イン-モノ・アウトの場合は、オシレーター、ティンバー、トラックの“Pan”の設定は無効になり、常にセンターに定位します。インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”で定位を設定します。L000で左振り切り、R127で右振り切りになります。(下図参照)

- ステレオ・イン-ステレオ・アウト等のエフェクト・タイプについては、(参照:p.208「イン/アウト(In/Out)」)を参照してください。

**MIDI** CC#8の受信でコントロールします。

### Bus (Bus Select)

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

通常L/Rに設定します。OUTPUT L/MONOとR出力の手前のトータル・エフェクト(TFX)へ送られます。

OffはL/Rバスへ出力しません。“Send1”と“Send2”で設定したSEND・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときを選びます。

## FX Control Bus

インサート・エフェクト通過後のFXコントロール・バスを設定します。FXコントロール・バス(FX Control 1と2)は、モノ2チャンネルです。

microSTATIONは2系統(モノ2チャンネル)のFXコントロール・バスを使用して自在なエフェクト・コントロールが可能です。

ボコーダー、リミッターやゲート系エフェクトで使用します。

FXコントロール・バスを使用できるエフェクトと、その使用例については、(参照:p.207[FX Control Bus])を参照してください。

## Send1、Send2

インサート・エフェクト通過後、マスター・エフェクト1、2への SEND・レベルを設定します。マスター・エフェクト1、2へステレオで送られます。“Bus”(Bus Select)がL/RまたはOffのときに有効です。

インサート・エフェクトを使用していない場合、

- Programモードでは、PROG EDIT: FX Routingの“OSC1 Send1”、“OSC1 Send2”、“OSC2 Send1”、“OSC2 Send2”でマスター・エフェクトへのSENDレベルをさせていきます。
- Combination/Sequencerモードでは、各ティンバー/トラックの“Send1”と“Send2”でマスター・エフェクトへのSEND・レベルを設定します。

**MIDI** “Send1”は CC#93、“Send2”は CC#91 の受信でコントロールします。

## インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール

すべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能によって、各種エフェクト・パラメーターをmicroSTATIONのコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。またインサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“Send1”、“Send2”も同様にコントロールできます。

## Programモード

グローバルMIDIチャンネル“Channel”(参照:p.60)でコントロールします。


## Combinationモード

IFX1～IFX5のそれぞれのコントロール・チャンネルを“Ch(Control Channel)”で設定します(参照:p.25、参照:p.155)。Ch01～16、Gch、All-R (All Routed)から選択します。

**Ch01～16:** インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に設定します。

**Gch:** グローバルMIDIチャンネル“Channel”(参照:p.60)でコントロールします。通常Gchを設定します。

**All-R:** そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバー、すべてでコントロールできます。

 ドラムス・プログラムを選択した Combination モードのティンバーまたはSequencerモードのトラックの“Bus”にDKit(参照:p.23)を設定したときは、ドラムキットの“Bus

(IFX/Output)”(参照:p.191)、“DKit Patch”の設定にかかわらず、そのティンバー/トラックのMIDIチャンネルは、IFX1～IFX5どれでもAll-Rにすることによって有効となります。

## Sequencerモード

インサート・エフェクト1～5のそれぞれのコントロール・チャンネルを“Ch (Control Channel)”(参照:p.46)で設定します。Ch01～16、All-R (All Routed)から選択します。

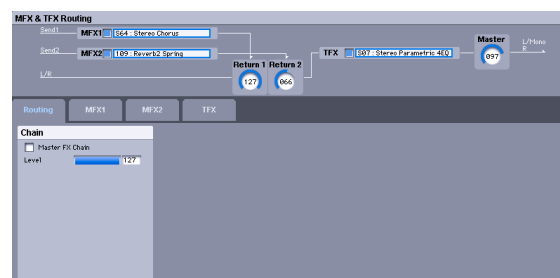
**Ch01～16:** インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に設定します。

**All-R:** そのインサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバー、すべてでコントロールできます。通常、All-Rを選択し、また一つのチャンネルでコントロールする場合はCh01～16から選択するとよいでしょう。

Note: Sequencerモードでは、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディングが可能なので、ソングのプレイバック中に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

## マスター・エフェクト (MFX1, MFX2)

### イン/アウト(In/Out)



マスター・エフェクトMFX1とMFX2の入出力は、ステレオ・インーステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、“Send1”と“Send2”で設定します(Send1とSend2については、「ルーティング(Routing)」、「ミキサー(Mixer)」を参照してください)。

マスター・エフェクトは、“Wet/Dry”のDry(エフェクトをかけたダイレクト音)は出力しません。Wet(エフェクトをかけた音)のみを出力します。“Wet/Dry”からの出力は“Return1”と“Return2”で設定した出力レベルでL/Rバスへ送ります。

この出力はL/Rバスの出力とミックスし、トータル・エフェクトへ出力します。

000:No Effectを選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたは001～134のエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

|     |                        |  |
|-----|------------------------|--|
| Wet | Mono In - Mono Out     |  |
|     | Mono In - Stereo Out   |  |
|     | Stereo In - Stereo Out |  |

各エフェクトの入出力のバリエーションは、217ページからのブロック図左上に表記しています。

各モードのMFX-MFX1、MFX2の各“On/Off”でオン/オフが切り替わります。オフ時の出力は000: No Effectと同様にミュートになります。

**MIDI** この“On/Off”の設定とは別に、MIDI コントロール・チェンジCC#94を受信することでMFX1とMFX2をオフにできます。値が0でオフ、1～127で元の設定に戻ります。また、“Effect SW”(p.59)でも同様にMFX1とMFX2をオフにできます。グローバルMIDIチャンネル“Channel”(p.60)でコントロールします。

**ダブルサイズ・エフェクト**

ダブルサイズ・エフェクト(D00:St.MitLmt～D13:Early Ref)は、その他のエフェクトよりも2倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、マスター・エフェクトMFX1で使用できます。ダブルサイズ・エフェクト設定時、MFX2は使用できません。

**ルーティング(Routing)**

インサート・エフェクトを使用していないときは、オシレーター(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer)ごとに設定する“Send1”と“Send2”によって、2つのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

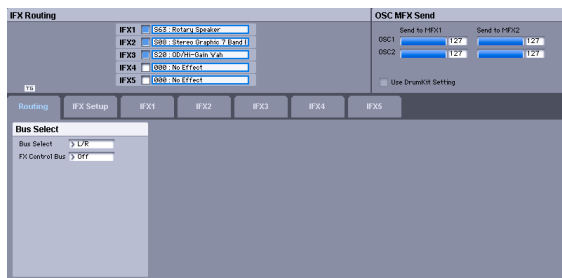
例えば、ティンバー/トラックごとにマスター・エフェクトへのセンド量が調節できます。ピアノ音にはリバーブを深く、ストリングスには浅く、ベース音にはリバーブをまったくかけないなどの調整ができます。

インサート・エフェクトを使用しているときはインサート・エフェクト通過後の“Send1”と“Send2”で設定します。

**Programモード**

“OSC1 Send1”、“OSC1 Send2”、“OSC2 Send1”、“OSC2 Send2”(p.11、p.129)またはインサート・エフェクト通過後の“Send1”と“Send2”(p.12、p.132)でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“Bus”がL/RまたはOffのときは、“OSC1 Send1”、“OSC1 Send2”、“OSC2 Send1”、“OSC2 Send2”(p.11、p.129)が有効です。



“Bus”がIFX1～IFX5のとき、インサート・エフェクト通過後の“Send1”と“Send2”(p.12、p.131)が有効です。インサート・エフェクトをチェーン(シリーズ接続)している場合は、最後のインサート・エフェクトの“Send1”と“Send2”が有効になります。(参照:p.210「ミキサー(Mixer)」)

**MIDI** “Send1”は CC#93、“Send2”は CC#91 の受信でコントロールします。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(p.60)でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、プログラムでのオシレーターごとの Send1 と Send2の設定とMIDIからのSend1とSend2をかけたレベ

ルとなります。

プログラムの“Oscillator Mode”(エディターで設定可能 p.82)がDrumsのときに、“Use DKit Setting”(p.11)が有効になります。

Onにすると、選択しているドラムキットでのキーごとのSend1とSend2レベルが有効になります。

ドラムキット(エディターで設定可能)の“Bus (IFX/Output)”(p.191)をL/RまたはOffに設定したキーのドラム・インストゥルメントは“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”(p.192)が有効です。IFX1～IFX5に設定したキーのドラム・インストゥルメントは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(p.12)が有効です。

Offにすると、すべてのドラム・インストゥルメントは、“Oscillator Mode”がSingle、Doubleのときと同様で、“OSC1 Send1”、“OSC1 Send2”、“OSC2 Send1”、“OSC2 Send2”(p.11)またはインサート・エフェクト通過後の“Send1”と“Send2”(p.12)が有効です。

**Combination、Sequencerモード**

ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer)の各“Send1”と“Send2”(p.19、p.154)で、ティンバー/トラックごとのセンド・レベルを設定します。Programモードと同様に、“Bus”がL/RまたはOffのときに有効です。

このとき実際のセンド・レベルは、Programモードの各オシレーターで設定したセンド・レベル(p.11)に、ここでのSend1とSend2を掛けたレベルとなります。

**センド・レベル**

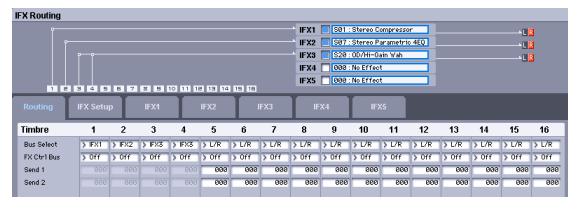
例えば、プログラムの“OSC1 Send1”を127、“OSC1 Send2”を064、“OSC2 Send1”を064、“OSC2 Send2”を127、コンビネーションの“Send1”を064、“Send2”を127に設定したとき、コンビネーションでの実際のセンド・レベルは、次のようになります。

- OSC1 Send1=127(100%)\*064(50%)=064(50%)
- OSC1 Send2=064(50%)\*127(100%)=064(50%)
- OSC2 Send1=064(50%)\*064(50%)=032(25%)
- OSC2 Send2=127(100%)\*127(100%)=127(100%)

“Bus”をIFX1～IFX5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”と“Send2”(p.25、p.155)で設定します。

**MIDI** “Send1”は CC#93、“Send2”は CC#91 の受信でコントロールします。ティンバー/トラックごとの“Send1”と“Send2”が有効なときは、そのティンバー/トラックの設定MIDI チャンネル、インサート・エフェクト通過後の“Send1”と“Send2”が有効な場合は、IFX1～IFX5で設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

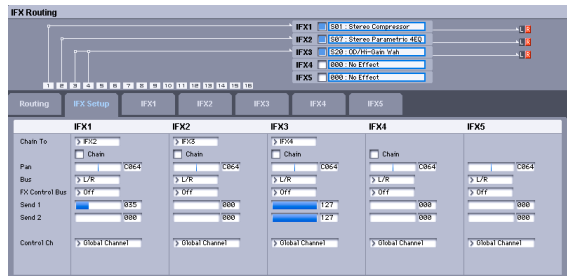
以下はCombinationモードでの例です。次図の“Bus”の設定によって、ティンバー1はIFX1へ、ティンバー2はIFX2へ、ティンバー3と4はIFX3へ、ティンバー5～16はL/Rへ送っています。



この場合、ティンバー1のマスター・エフェクトへのセンド・レベルは、次図のIFX1:S01:St.Comp通過後の“Send1”と“Send2”で設定します(ここではそれぞれ035、000に設定しています)。

同様にティンバー2 はインサート・エフェクト 2 通過後の“Send1”と“Send2”で、ティンバー3と4はインサート・エフェクト3通過後の“Send1”と“Send2”でまとめて設定します。

ティンバー5~16は前図の“Send1”と“Send2”での設定が有効となります(このときセンド・レベルはプログラムでのオシレーターごとの“Send1”と“Send2”の設定と、ここでの“Send1”と“Send2”を掛けたレベルとなります)。



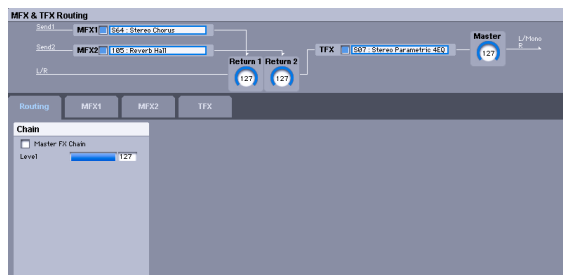
ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer)に、それぞれドラムス・プログラムを選んでいるときは、“Bus”で DKitが有効になります。

設定すると“Bus (IFX/Output)”(p.191)のキーごとの設定が有効になり、各ドラム・インストゥルメントごとのバスへ出力します。このときセンド・レベルはドラムキットのキーごとの“Send1”と“Send2”の設定と、ここでの“Send1”と“Send2”を掛けたレベルとなります。

ドラムキット(エディターで設定可能)の“Bus (IFX/Output)”で L/Rまたは Off を選択しているときは、その他の場合(“Oscillator Mode” Single, Double)と同様に“Send1 (to MFX1)”と“Send2 (to MFX2)”(p.11, p.129)で設定したセンド・レベルに、ここでの“Send1”と“Send2”を掛けたレベルになります。IFX1~IFX5に設定しているときは、設定しているインサート・エフェクト通過後の“Send1”と“Send2”で直接設定します。

## ミキサー(Mixer)

センド・レベルを設定することによって、マスター・エフェクトへの入力レベルが決定します。各モードのMFXでは、出力レベル、マスター・エフェクト間のチェイン(シリーズ接続)を設定します。



### 1. Return1,2(リターン1,2)

マスター・エフェクトMFX1とMFX2の出力をL/Rバスに戻す量を設定します。

MFX1とMFX2で設定したエフェクトの“Wet/Dry”の左側の値(25:75のとき25%、Wetのとき100%、Dryのとき0%)がマスター・エフェクトの出力レベルです。“Wet/Dry”と“Return1”、“Return2”の値を掛けたレベルがL/Rバスへ送られます。そしてオシレーター出力の“Bus” L/R、またはインサート・エフェクト通過後の“Bus” L/Rの出力音とミックスされます。

例えば、MFX1の“Wet/Dry”が50:50(50%)、“Return1”が64(50%)の場合、エフェクト・レベルは25%となります。“Wet/

Dry”がWet、“Return1”が127で100%となり、エフェクト最大レベルとなります。

### 2. Chain

Onにすると、マスター・エフェクト1→マスター・エフェクト2の順番で接続されます。

前図の例ではマスター・エフェクト1のS64: Stereo Chorusの出力がマスター・エフェクト2の105: Rev.Hallの入力に加算されます。

### 3. Chain Level

“Chain”オン時のMFX1からMFX2への信号レベルを設定します。

## マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール

マスター・エフェクトも、インサート・エフェクトと同様にエフェクトの各種パラメーターをダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能によって、microSTATIONのコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

### Programモード

グローバルMIDIチャンネル“Channel”(p.60)でコントロールします。

### Combination, Sequencerモード

Combination, Sequencerモードでは、各マスター・エフェクトのコントロール・チャンネルを、それぞれの“Ch (Control Channel)”(p.25, p.155, p.46, p.173)で設定します。Ch01~16, Gchから選択します。

**Ch01~16:** マスター・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に設定します。

**Gch:** グローバルMIDIチャンネル“Channel”(p.60)でコントロールする場合に設定します。通常Gchを選択します。

Note: Sequencerモードでは、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディングが可能なので、ソングのプレイバック中に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。



## トータル・エフェクト(TFX)

### イン/アウト(In/Out)

トータル・エフェクトの入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

|     |                        |  |
|-----|------------------------|--|
| Wet | Mono In - Mono Out     |  |
|     | Mono In - Stereo Out   |  |
|     | Stereo In - Stereo Out |  |

各エフェクトの入出力のバリエーションは、217ページからのブロック図左上に表記しています。

各モードの各TFXの“On/Off”でオン/オフが切り替わります。オフのときはエフェクトをバイパスします。000:No Effectと同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

**MIDI** この“On/Off”の設定とは別に、MIDI コントロール・チェンジCC#95を受信することでトータル・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1～127で元の設定に戻ります。また、“Effect SW”(p.59)でも同様にトータル・エフェクトをオフにできます。グローバルMIDIチャンネル“Channel”(p.60)でコントロールします。

#### ダブルサイズ・エフェクト

トータル・エフェクトでは、ダブルサイズのエフェクト(D00: St.MltLmt～D13: Early Refl)は使用できません。

### ルーティング(Routing)

トータル・エフェクトは、OUTPUT L/MONOとRの出力直前にあります。1系統(TFX)が使用できます。(下図)

オシレーター(Programモード)、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer)通過後、またはインサート通過後のL/Rバスを通る信号とマスター・エフェクトの出力がミックスされ、トータル・エフェクトに入力されます。そして、トータル・エフェクト通過後にOUTPUT L/MONOとRに出力されます。

## ミキサー(Mixer)

### Master (Master Volume)

トータル・エフェクト通過後の出力最終段のレベルを設定します。

### トータル・エフェクトのMIDIによるコントロール

トータル・エフェクトも、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトと同様にエフェクトの各種パラメーターをダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能によって、microSTATIONのコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

### Programモード

グローバルMIDIチャンネル“Channel”(p.60)でコントロールします。

### Combination、Sequencerモード

Combination、Sequencerモードでは、コントロール・チャンネルを“Ch (Control Channel)”(p.25、p.155、p.46、p.173)で設定します。Ch01～16、Gchから選択します。

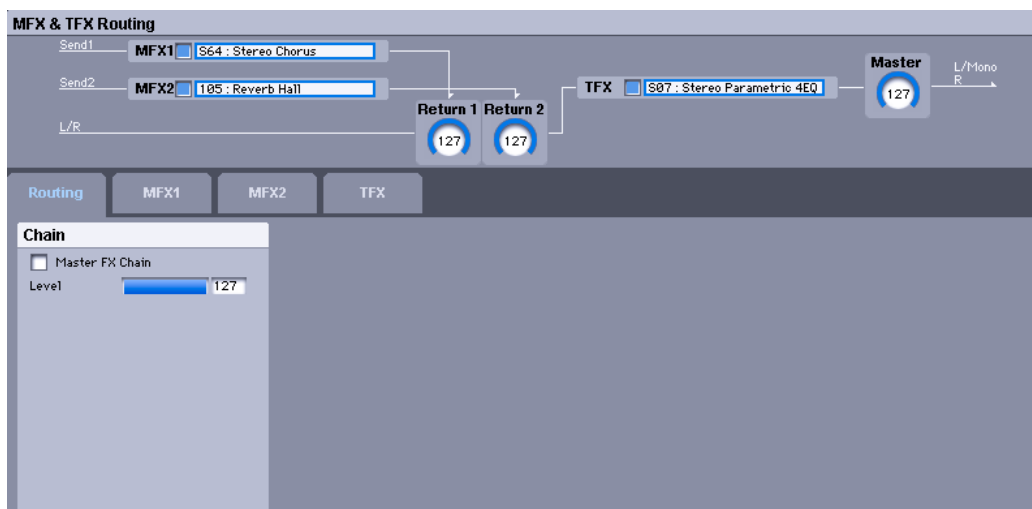
**Ch01～16:** トータル・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に設定します。

**Gch:** グローバルMIDIチャンネル“Channel”(p.60)でコントロールする場合に設定します。通常Gchを選択します。

Note: Sequencerモードでは、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディングが可能なので、ソングのプレイバック中に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

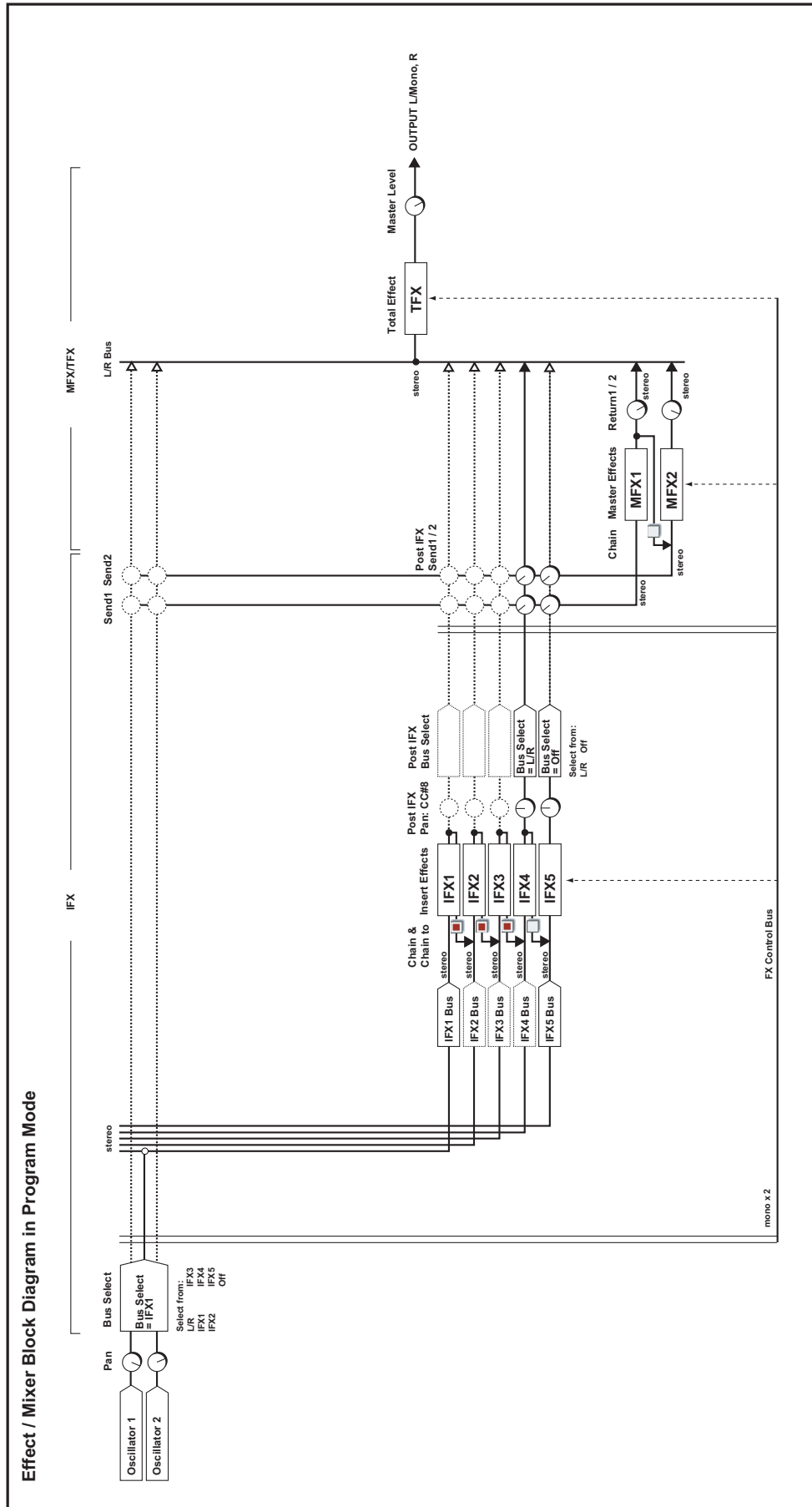
## Main Output

microSTATIONのメイン出力はOUTPUT L/MONO、R端子とヘッドホン端子から出力します。



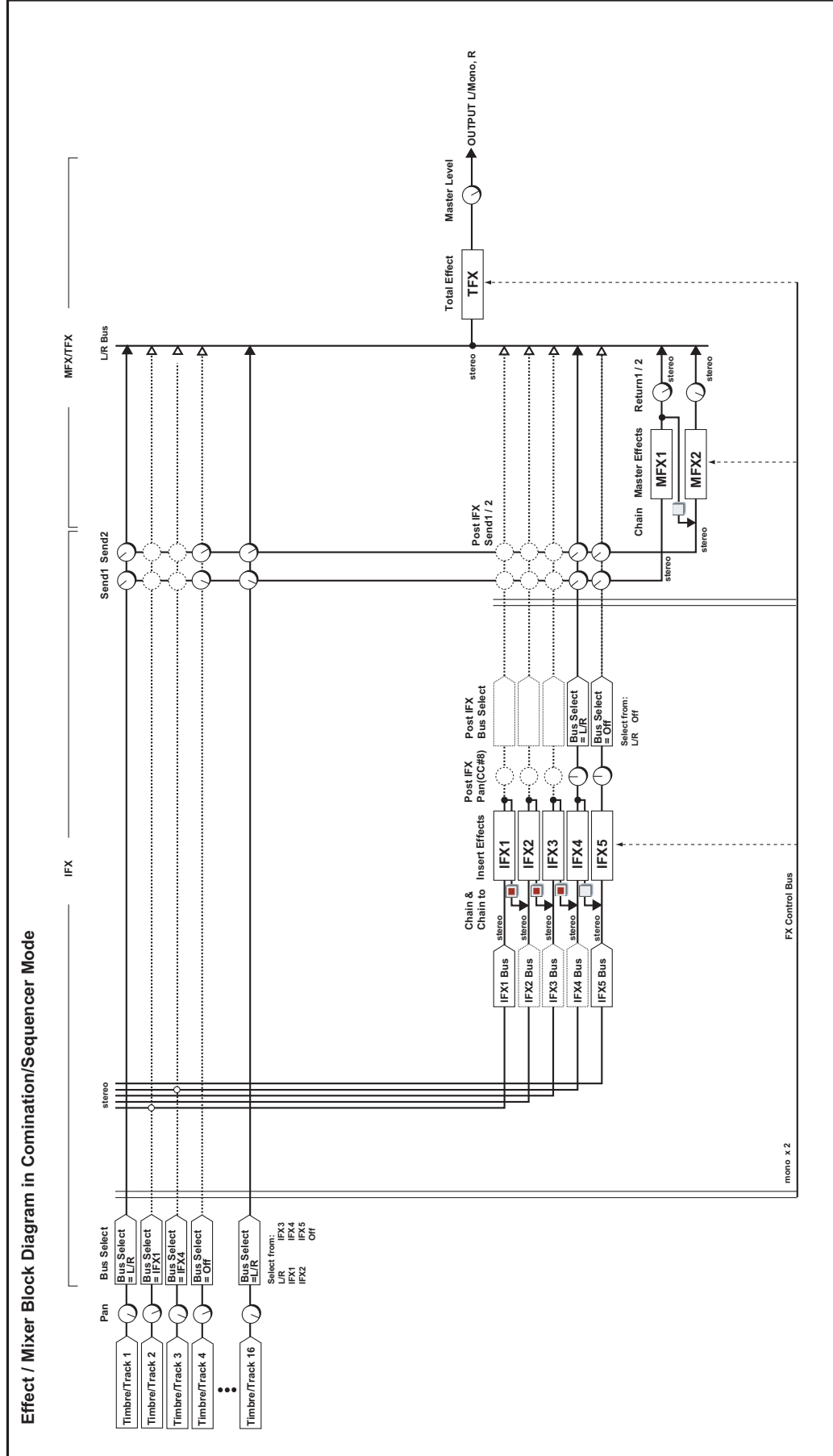
# Effect/Mixer Block Diagram

Program モード





Combination, Sequencerモード



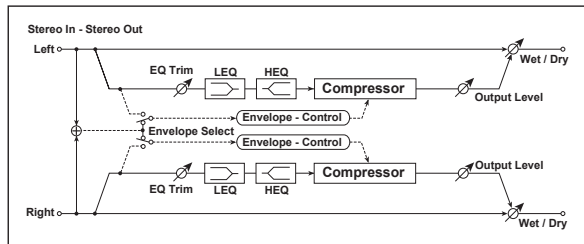
# Single size effect

## 000: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。インサート・エフェクト/トータル・エフェクトでは入力をそのまま出力し、マスター・エフェクトでは出力をミュートします。

## 001: St.Comp (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して、音のつぶをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                         |                        |
|-----------------|-------------|----------------------------|----------------------------|------------------------|
| Envelope        |             | L/R Mix, L/R Individually  | 左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え p.217 |                        |
| Sensitivity     | Sens        | 1...100                    | 感度 p.217                   |                        |
| Attack          | ←           | 1...100                    | アタックの強さ p.217              |                        |
| EQ Trim         | PreEQ Trim  | 0...100                    | イコライザーへの入力レベル              |                        |
| Lo EQ Freq      |             | Low, Mid-Low               | 低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択   |                        |
| Hi EQ Freq      |             | High, Mid-High             | 高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択   |                        |
| Lo EQ Gain [dB] | LEQ [dB]    | -15.0...+15.0              | 低域イコライザーのゲイン               |                        |
| Hi EQ Gain [dB] | HEQ [dB]    | -15.0...+15.0              | 高域イコライザーのゲイン               |                        |
| Level           | Out Level   | 0...100                    | コンプレッサーの出力レベル p.217        | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source          |             | Off...Tempo                | コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース |                        |
| Amount          |             | -100...+100                | コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量    |                        |
| Wet/Dry         | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス         | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source          |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |                        |
| Amount          |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量       |                        |

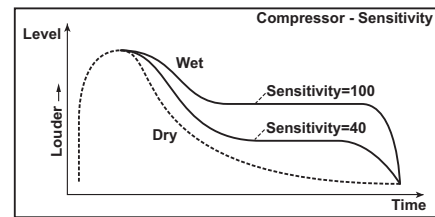
### Envelope

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

### Sensitivity

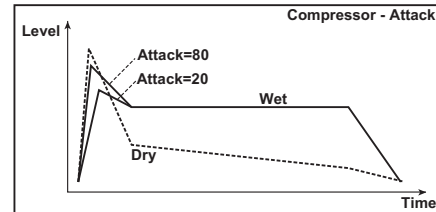
#### Level

“Sensitivity”は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいくほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity”を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Level”で最終的な音量を調節します。



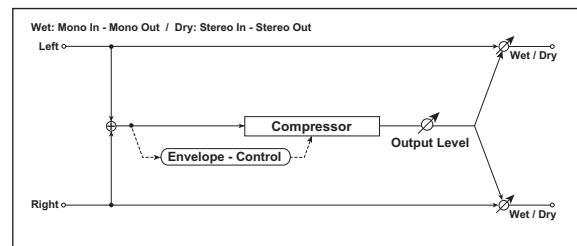
### Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



## 002: Red Comp

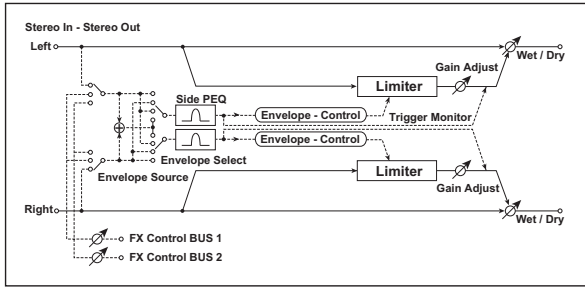
パーカッシブなクリーン・サウンドで人気の高いコンプレッサーのモデリングです。粒のそろったスムーズでクリーンなフレーズを弾きたいときや、リード・ギターにほんのわずかなサステーンをかけたいときなどに最適です。80年代、90年代のポップスやファンクのリズムにもぴったりです。歌うようなメロウなサステーンも得られます。



| フル・パラメーター   | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                      |                        |
|-------------|-------------|-------------------------|-------------------------|------------------------|
| Sensitivity | Sens        | 1...100                 | 感度                      |                        |
| Attack      | ←           | 1...100                 | アタックの強さ                 |                        |
| Level       | ←           | 0...100                 | 出力レベル                   |                        |
| Wet/Dry     | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source      |             | Off...Tempo             | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                        |
| Amount      |             | -100...+100             | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |                        |

### 003: St.Limitr (Stereo Limiter)

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



| フル・パラメーター                | クイック・パラメーター | 値   | 説明  |
|--------------------------|-------------|---|---|
| Envelope Source          | Env Src     | Input, FX Control1, FX Control2           | 入力信号をトリガーとして使用/FX Control Bus1を使用/FX Control Bus2を使用の選択 p.218 |
| FX Control Trim          |             | 0...100                                   | FX Control Bus 1/2 からのトリガー入力レベル                               |
| Envelope                 |             | L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually | 左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立の選択 p.218                    |
| Ratio                    | ←           | 1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1              | 信号の圧縮比 p.218  |
| Threshold [dB]           | Thresh[dB]  | -40...0                                   | 圧縮のかかるレベル p.218   |
| Attack                   | ←           | 1...100                                   | アタック・タイム p.218  |
| Release                  | ←           | 1...100                                   | リリース・タイム p.218  |
| Gain Adjust [dB]         | Gain [dB]   | -Inf, -38...+24                           | 出力ゲイン p.218   |
| Source                   |             | Off...Tempo                               | 出力ゲインのモジュレーション・ソース  |
| Amount                   |             | -63...+63                                 | 出力ゲインのモジュレーション量   |
| Side PEQ PEQ Insert      |             | Off, On                                   | トリガー信号のイコライザーのオン/オフ p.219                                     |
| Side PEQ Trigger Monitor |             | Off, On                                   | エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え p.218                                 |
| Side PEQ PEQ Cutoff [Hz] |             | 20...12.00k                               | トリガー信号のイコライザーの中心周波数 p.219                                     |
| Side PEQ Q               |             | 0.5...10.0                                | トリガー信号のイコライザーの帯域幅 p.219                                       |
| Side PEQ Gain [dB]       |             | -18.0...+18.0                             | トリガー信号のイコライザーのゲイン p.219                                       |
| Wet/Dry                  | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet                | エフェクト音とダイレクト音のバランス  |
| Source                   |             | Off...Tempo                               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                                       |
| Amount                   |             | -100...+100                               | エフェクト・バランスのモジュレーション量  |

#### Envelope Source

FX Control1/FX Control2を選択すると、FX Control Bus1/2の信号をトリガーとして使用することができます。このエフェクトの前に接続したエフェクトを通さない音をトリガーとして使用したり、他のティンバー(Combination)やト

ラック(Sequence)をトリガーとしてリミッターをかける、といった応用が可能です(☞参照:p.207 “FX Control Bus”)。

#### Envelope

L/R Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only)にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。L/R Individuallyにすると、左右独立して動作します。

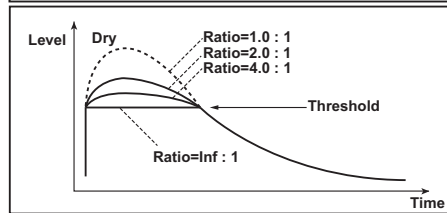
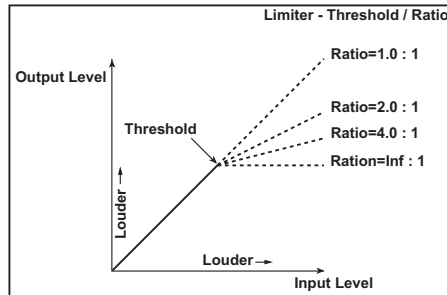
#### Ratio

#### Threshold [dB]

#### Gain Adjust [dB]

“Ratio”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

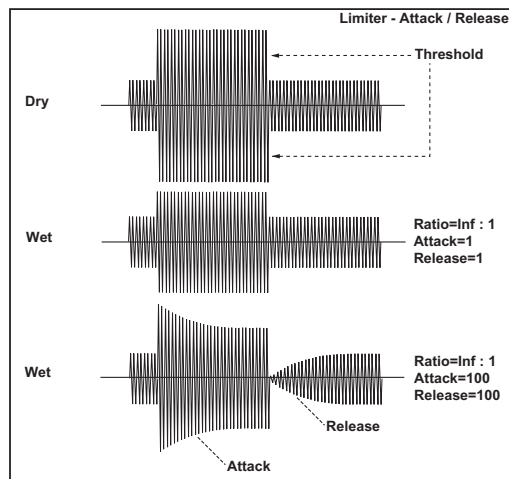
リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust”で調節してください。



#### Attack

#### Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



#### Trigger Monitor

これをOnにすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。

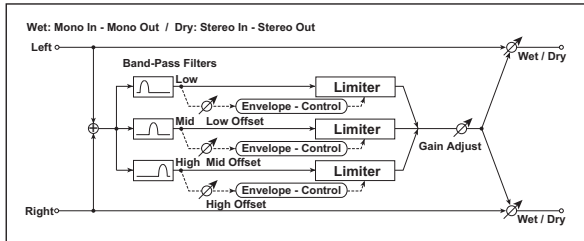
通常はOffにしておきます。

**PEQ Insert**  
**PEQ Cutoff [Hz]**  
**Q**  
**Gain [dB]**

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

**004: Mullimitr (Multiband Limiter)**

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調節できます。



| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                                  | 説明                              |
|------------------|-------------|------------------------------------|---------------------------------|
| Ratio            | ←           | 1.0 : 1...<br>50.0 : 1,<br>Inf : 1 | 信号の圧縮比 p.218                    |
| Threshold [dB]   | Thresh[dB]  | -40...+0                           | 圧縮のかかるレベル p.218                 |
| Attack           | ←           | 1...100                            | アタック・タイム p.218                  |
| Release          | ←           | 1...100                            | リリース・タイム p.218                  |
| Low Offset [dB]  | LowOfs[dB]  | -40...+0                           | 低域のトリガー信号のゲイン p.219             |
| Mid Offset [dB]  | MidOfs[dB]  | -40...+0                           | 中域のトリガー信号のゲイン p.219             |
| High Offset [dB] | Hi OfS[dB]  | -40...+0                           | 高域のトリガー信号のゲイン p.219             |
| Gain Adjust [dB] | Gain [dB]   | -Inf...+24                         | 出力ゲイン p.218 <b>D-mod</b>        |
| Source           |             | Off...Tempo                        | 出力ゲインのモジュレーション・ソース              |
| Amount           |             | -63...+63                          | 出力ゲインのモジュレーション量                 |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet      | エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D-mod</b> |
| Source           |             | Off...Tempo                        | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース         |
| Amount           |             | -100...+100                        | エフェクト・バランスのモジュレーション量            |

**Low Offset [dB]**

**Mid Offset [dB]**

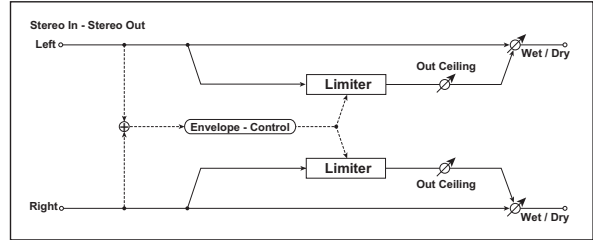
**High Offset [dB]**

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset”によって高域のトリガー信号のレベルを下げて“Threshold”レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

**005: St.MstLmt (Stereo Mastering Limiter)**

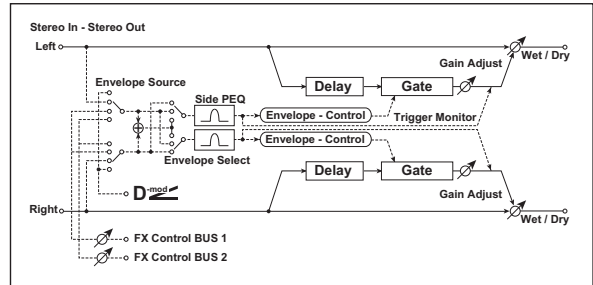
楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                              |
|------------------|-------------|-------------------------------|---------------------------------|
| Threshold [dB]   | Trsh[dB]    | -30.0...+0.0                  | 圧縮のかかるレベル p.218                 |
| Out Ceiling [dB] | Ceil [dB]   | -30.0...+0.0                  | 出力ゲイン                           |
| Release [ms]     | Rel [ms]    | 0.50...1000.0                 | リリース・タイム p.218                  |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D-mod</b> |
| Source           |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース         |
| Amount           |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量            |

**006: St.Gate (Stereo Gate)**

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                        | 説明  |
|-----------------|-------------|--------------------------|---|
| Envelope Source | Env Src     | D-mod, Input, FXC1, FXC2 | D-modコントロールする/入力信号をトリガーとして使用/FX Control Bus1を使用/FX Control Bus2を使用の選択 p.218 |
| Fx Control Trim |             | 0...100                  | FX Control Bus 1/2からのトリガー入力レベル  |
| Envelope        |             | L/R Mix, L Only, R Only  | 左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロールの選択 p.218                                     |
| Mode Source     |             | Off...Tempo              | Envelope Source =D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース <b>D-mod</b>               |
| Polarity        |             | +, -                     | ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え p.220   |
| Threshold       | ←           | 0...100                  | ゲートのかかるレベル p.220  |

|                          |   |                               |                                  |  |
|--------------------------|---|-------------------------------|----------------------------------|--|
| Attack                   | ← | 1...100                       | アタック・タイム<br>p.220                |  |
| Release                  | ← | 1...100                       | リリース・タイム<br>p.220                |  |
| Side PEQ Insert          |   | Off, On                       | トリガー信号のイコライザーのオン/オフ<br>p.219     |  |
| Side PEQ Trigger Monitor |   | Off, On                       | エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え<br>p.218 |  |
| Side PEQ PEQ Cutoff [Hz] |   | 20...12.00k                   | トリガー信号のイコライザーの中心周波数<br>p.219     |  |
| Side PEQ Q               |   | 0.5...10.0                    | トリガー信号のイコライザーの帯域幅<br>p.219       |  |
| Side PEQ Gain [dB]       |   | -18.0...+18.0                 | トリガー信号のイコライザーのゲイン<br>p.219       |  |
| Wet/Dry                  | ← | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス               |  |
| Source                   |   | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース          |  |
| Amount                   |   | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量             |  |

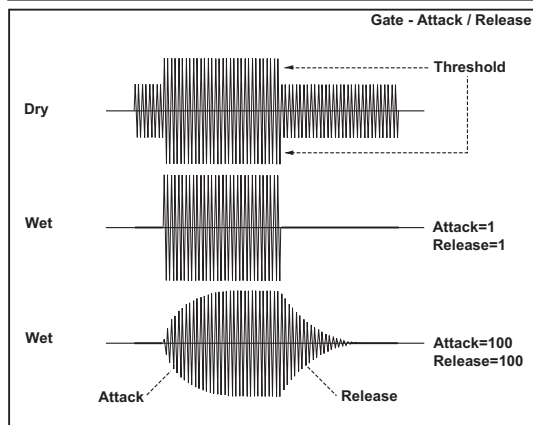
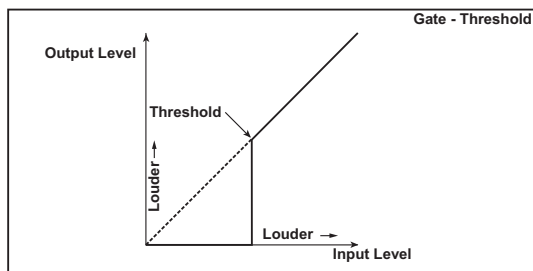
**Threshold**

**Attack**

**Release**

“Threshold”は、“Envelope Select”がL/R Mix、L OnlyまたはR Onlyのときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release”は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

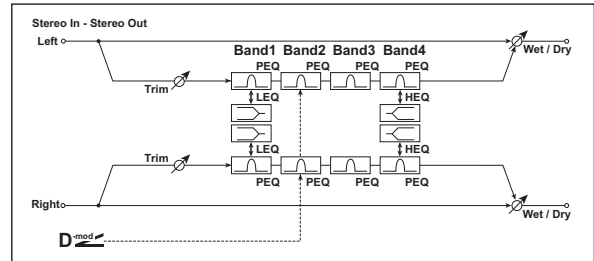


**Polarity**

ゲート・オン/オフの動作が反転します。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

**007: St.P4EQ  
(Stereo Parametric 4EQ)**

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。

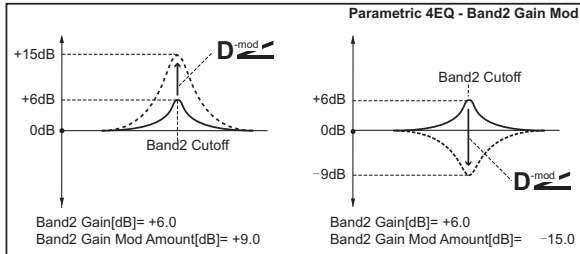
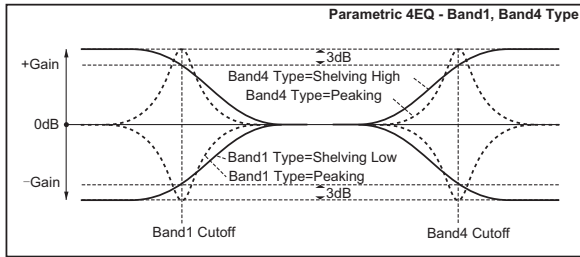


| フル・パラメーター                     | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                             |  |
|-------------------------------|-------------|-------------------------------|--------------------------------|--|
| Trim                          | ←           | 0...100                       | 入カレベル                          |  |
| Band1 Type                    | B1Type      | Peaking, Shelving-Low         | バンド1のタイプ<br>p.220              |  |
| Band4 Type                    | B4Type      | Peaking, Shelving-High        | バンド4のタイプ<br>p.220              |  |
| Band2 Dynamic Gain Source     |             | Off...Tempo                   | バンド2のゲインのモジュレーション・ソース<br>p.221 |  |
| Band2 Dynamic Gain Amount[dB] |             | -18.0...+18.0                 | バンド2のゲインのモジュレーション量<br>p.221    |  |
| Band1 Cutoff [Hz]             | B1 F[Hz]    | 20...1.00k                    | バンド1の中心周波数                     |  |
| Band1 Q                       | B1 Q        | 0.5...10.0                    | バンド1の帯域幅<br>p.221              |  |
| Band1 Gain [dB]               | B1 G[dB]    | -18.0...+18.0                 | バンド1のゲイン                       |  |
| Band2 Cutoff [Hz]             | B2 F[Hz]    | 50...10.0k                    | バンド2の中心周波数                     |  |
| Band2 Q                       | B2 Q        | 0.5...10.0                    | バンド2の帯域幅<br>p.221              |  |
| Band2 Gain [dB]               | B2 G[dB]    | -18.0...+18.0                 | バンド2のゲイン                       |  |
| Band3 Cutoff [Hz]             | B3 F[Hz]    | 300...10.0k                   | バンド3の中心周波数                     |  |
| Band3 Q                       | B3 Q        | 0.5...10.0                    | バンド3の帯域幅<br>p.221              |  |
| Band3 Gain [dB]               | B3 G[dB]    | -18.0...+18.0                 | バンド3のゲイン                       |  |
| Band4 Cutoff [Hz]             | B4 F[Hz]    | 500...20.0k                   | バンド4の中心周波数                     |  |
| Band4 Q                       | B4 Q        | 0.5...10.0                    | バンド4の帯域幅<br>p.221              |  |
| Band4 Gain [dB]               | B4 G[dB]    | -18.0...+18.0                 | バンド4のゲイン                       |  |
| Wet/Dry                       | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス             |  |
| Source                        |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース        |  |
| Amount                        |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量           |  |

**Band1 Type**

**Band4 Type**

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。



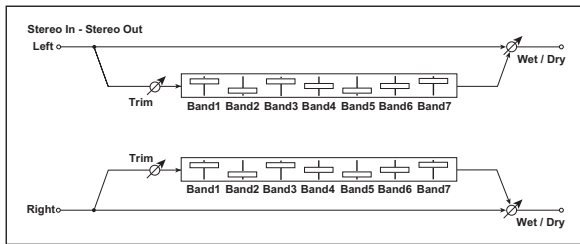
**Q** 各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

**(Band2 Dynamic Gain) Source Amount [dB]**

バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

**008: St.G7EQ (Stereo Graphic 7 Band EQ)**

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



| フル・パラメーター  | クイック・パラメーター | 値   | 説明                        |
|------------|-------------|---|---------------------------|
| Type       | ←           | 1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half W1, 5:Half W2, 6:Half W3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide Hi | 各バンドの中心周波数の組み合わせを選択 p.221 |
| Trim       | ←           | 0...100   | 入力レベル                     |
| Band1 [dB] | B1          | -18.0...+18.0   | バンド1のゲイン                  |
| Band2 [dB] | B2          | -18.0...+18.0   | バンド2のゲイン                  |
| Band3 [dB] | B3          | -18.0...+18.0   | バンド3のゲイン                  |
| Band4 [dB] | B4          | -18.0...+18.0   | バンド4のゲイン                  |
| Band5 [dB] | B5          | -18.0...+18.0   | バンド5のゲイン                  |
| Band6 [dB] | B6          | -18.0...+18.0   | バンド6のゲイン                  |
| Band7 [dB] | B7          | -18.0...+18.0   | バンド7のゲイン                  |

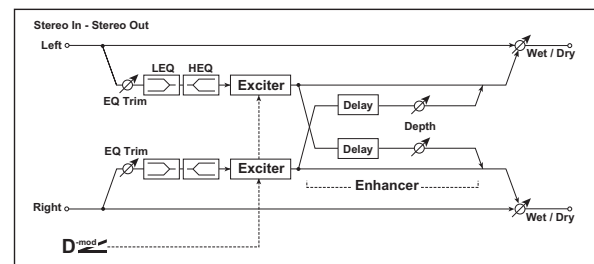
|         |   |                            |                         |       |
|---------|---|----------------------------|-------------------------|-------|
| Wet/Dry | ← | Dry: 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | D-mod |
| Source  |   | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |       |
| Amount  |   | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |       |

**Type**

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示されます。3つのGraphic 7-Band EQを直列にし、それぞれを7:Low、9:Mid、11:Highにすると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

**009: St.Excitr (Stereo Exciter)**

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターです。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                       |
|----------------|-------------|----------------------------|--------------------------|
| Exciter Blend  | Blend       | -100...+100                | エキサイター効果の深さ p.221        |
| Exciter Source |             | Off...Tempo                | エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース |
| Exciter Amount |             | -100...+100                | エキサイター効果の深さのモジュレーション量    |
| Emphasis Freq  | Frequency   | 0...70                     | エキサイターが強調する周波数 p.221     |
| Source         |             | Off...Tempo                | 強調する周波数のモジュレーション・ソース     |
| Amount         |             | -70...+70                  | 強調する周波数のモジュレーション量        |
| EQ Trim        | PreEQ Trim  | 0...100                    | 2バンド・イコライザーへの入力レベル       |
| Low EQ Freq    |             | Low, Mid-Low               | 低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択 |
| Hi EQ Freq     |             | High, Mid-High             | 高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択 |
| Lo EQ [dB]     | LEQ [dB]    | -15.0...+15.0              | 低域イコライザーのゲイン             |
| Hi EQ [dB]     | HEQ [dB]    | -15.0...+15.0              | 高域イコライザーのゲイン             |
| Wet/Dry        | ←           | Dry: 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス       |
| Source         |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |
| Amount         |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量     |

**Exciter Blend**

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

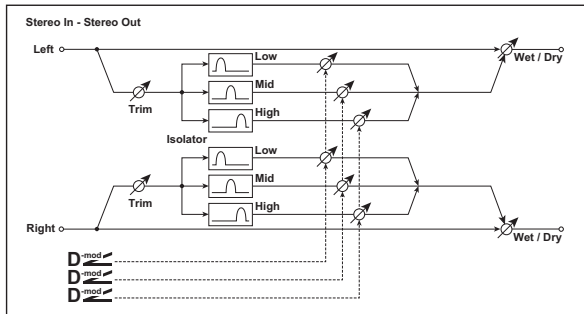
**Emphasis Freq**

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。



### 010: St. Isolat (Stereo Isolator)

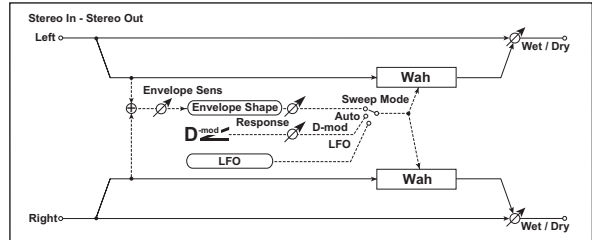
入力信号を低域/中域/高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムスのキック、スネアー、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                      |       |
|----------------|-------------|----------------------------|-------------------------|-------|
| Trim           | ←           | 0...100                    | 入力レベル                   |       |
| Low/Mid [Hz]   | Lo/Mid[Hz]  | 100...500                  | 低域/中域の帯域分割周波数           |       |
| Mid/High [Hz]  | Mid/Hi[Hz]  | 2000...6k                  | 中域/高域の帯域分割周波数           |       |
| Low Gain [dB]  | Low G[dB]   | -Inf, -59...+12            | 低域のゲイン                  | D-mod |
| Low Source     |             | Off...Tempo                | 低域ゲインのモジュレーション・ソース      |       |
| Low Amount     |             | -72...+72                  | 低域ゲインのモジュレーション量         |       |
| Mid Gain [dB]  | Mid G[dB]   | -Inf, -59...+12            | 中域のゲイン                  | D-mod |
| Mid Source     |             | Off...Tempo                | 中域ゲインのモジュレーション・ソース      |       |
| Mid Amount     |             | -72...+72                  | 中域ゲインのモジュレーション量         |       |
| High Gain [dB] | HighG[dB]   | -Inf, -59...+12            | 高域のゲイン                  | D-mod |
| High Source    |             | Off...Tempo                | 高域ゲインのモジュレーション・ソース      |       |
| High Amount    |             | -72...+72                  | 高域ゲインのモジュレーション量         |       |
| Wet/Dry        | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | D-mod |
| Source         |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |       |
| Amount         |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |       |

### 011: St. Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



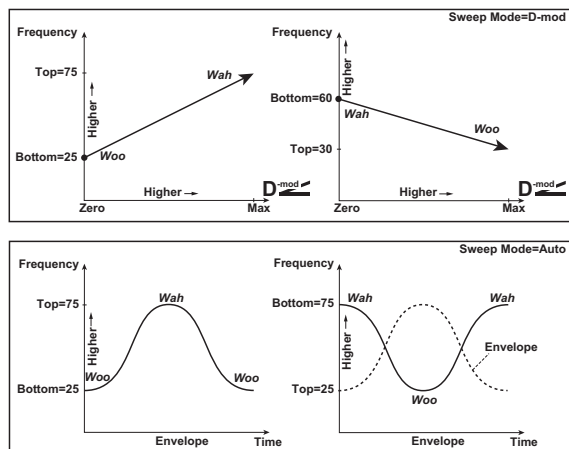
| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                          | 説明  |       |
|------------------|-------------|----------------------------|---|-------|
| Frequency Bottom | Freq Btm    | 0...100                    | ワウの中心周波数の下限 p.223                           |       |
| Frequency Top    | Freq Top    | 0...100                    | ワウの中心周波数の上限 p.223                           |       |
| Sweep Mode       | ←           | Auto, Dmod, LFO            | オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え p.223 |       |
| Source           | Src         | Off...Tempo                | Sweep Mode = Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース       | D-mod |
| Response         |             | 0...100                    | Sweep Mode=Auto, Dmod時の反応の速さ                |       |
| Envelope Sens    |             | 0...100                    | オート・ワウの感度 p.223                             |       |
| Envelope Shape   |             | -100...+100                | オート・ワウのスイープカーブ p.223                        |       |
| LFO Freq [Hz]    | LFO [Hz]    | 0.02...20.00               | LFOスピード p.223                               | D-mod |
| Source           |             | Off...Tempo                | LFOスピードのモジュレーション・ソース                        |       |
| Amount           |             | -20.00... +20.00           | LFOスピードのモジュレーション量                           |       |
| BPM/MIDI Sync    | LFOMIDI Syc | Off, On                    | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223     | 99%   |
| BPM              |             | MIDI, 40.00... 300.00      | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223                  |       |
| Base Note        |             | ♪...♩                      | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                     |       |
| Times            |             | x1...x32                   | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                      |       |
| Resonance        | ←           | 0...100                    | レゾナンス量(共振の強さ)                               |       |
| LPF              |             | Off, On                    | ワウのローパス・フィルターのオン/オフ                         |       |
| Output Level     | Out Level   | 0...100                    | エフェクト音の出力レベル                                | D-mod |
| Source           |             | Off...Tempo                | エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース                   |       |
| Amount           |             | -100...+100                | エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量                      |       |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                          | D-mod |
| Source           |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                     |       |
| Amount           |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                        |       |



### Frequency Bottom

#### Frequency Top

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、“Frequency Bottom”と“Frequency Top”の値によって決まります。



### Sweep Mode

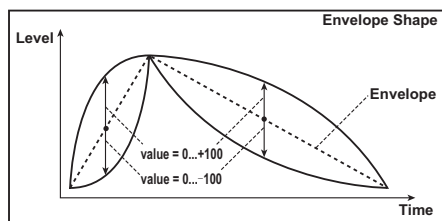
ワウのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode”をAutoにすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。“Sweep Mode”をDmodにすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって周期的にスイープします。

### Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

### Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



### LFO Freq [Hz]

#### BPM/MIDI Sync

LFOのスピードは、“BPM/MIDI Sync”をOffにすると“LFO Freq[Hz]”の設定に、“BPM/MIDI Sync”をOnにすると“BPM”、“Base Note”、“Times”の設定に従います。

### BPM

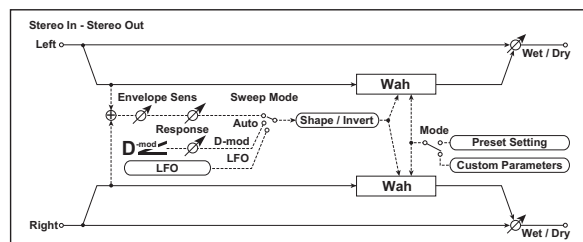
#### Base Note

#### Times

“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)に対して“Base Note”で選んだ音符(♪ ~ ♩)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの一周期として設定します。

## 012: St.VtgWah (Stereo Vintage/Custom Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                         | 説明   |       |
|------------------|-------------|---------------------------|--|-------|
| Mode             | ←           | Preset, Custom            | プリセット/カスタム設定の選択                                |       |
| Shape            |             | -100...+100               | スイープのカーブ<br>p.224                              |       |
| Invert           |             | Off, On                   | スイープ方向の反転/非反転                                  |       |
| Frequency Bottom | CstmFrqBtm  | 0...100                   | Mode=Custom時のワウの中心周波数の下限<br>p.224              |       |
| Frequency Top    | CstmFrqTop  | 0...100                   | Mode=Custom時のワウの中心周波数の上限<br>p.224              |       |
| Resonance Bottom | CstmResBtm  | 0...100                   | Mode=Custom時のレゾナンス量(共振の強さ)の下限<br>p.224         |       |
| Resonance Top    | CstmResTop  | 0...100                   | Mode=Custom時のレゾナンス量(共振の強さ)の上限<br>p.224         |       |
| Sweep Mode       | ←           | Auto, Dmod, LFO           | オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え<br>p.223 |       |
| Source           | Src         | Off...Tempo               | Sweep Mode = Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース<br>D-mod |       |
| Manual           |             | 0...100                   | Sweep Mode = Dmod, Src=Off のときの中心周波数           |       |
| Envelope Sens    |             | 0...100                   | オート・ワウの感度                                      |       |
| Response         |             | 0...100                   | Sweep Mode=Auto, Dmod時の反応の速さ                   |       |
| LFO Freq [Hz]    | LFO [Hz]    | 0.02...20.00              | LFOスピード<br>p.223                               | D-mod |
| Source           |             | Off...Tempo               | LFOスピードのモジュレーション・ソース                           |       |
| Amount           |             | -20.00...+20.00           | LFOスピードのモジュレーション量                              |       |
| BPM/MIDI Sync    | LFOMIDI Syc | Off, On                   | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え<br>p.223     |       |
| BPM              |             | MIDI, 40.00...300.00      | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.223                  |       |
| Base Note        |             | ♪ ~ ♩                     | LFOスピードを指定する音符の種類<br>p.223                     |       |
| Times            |             | x1...x32                  | LFOスピードを指定する音符の数<br>p.223                      |       |
| Output Level     | Out Level   | 0...100                   | エフェクト音の出力レベル<br>D-mod                          |       |
| Source           |             | Off...Tempo               | エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース                      |       |
| Amount           |             | -100...+100               | エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量                         |       |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>D-mod                    |       |

|        |  |             |                         |
|--------|--|-------------|-------------------------|
| Source |  | Off...Tempo | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |

**Shape**

ワウのスイープ・カーブを設定します。オート・ワウ/モジュレーション・ソース /LFOによるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

**Mode**

**Frequency Bottom**

**Frequency Top**

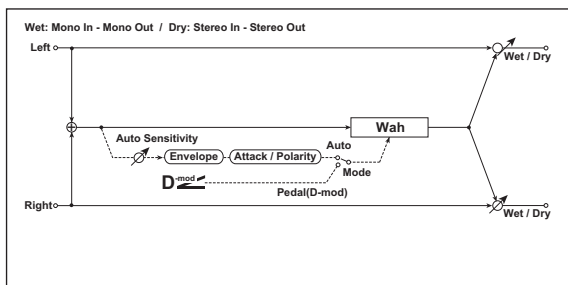
**Resonance Bottom**

**Resonance Top**

Mode=Presetで、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Topは内部的に固定された値が使われるので、これらの設定値は無視されます。Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Topの設定値はMode=Customのときに有効になります。

**013: VOX Wah**

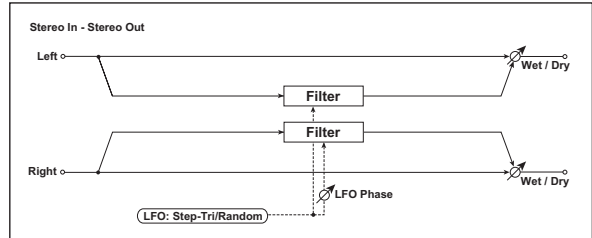
伝統のVOXワウ・ペダルV847、V848 Clyde McCoyをモデリングしました。喉から絞り出すような独特のトーンにより、多くのプロ・ミュージシャンの人気の的となったペダルです。



| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                                 |
|------------------|-------------|-------------------------|------------------------------------|
| Type             | ←           | V847, V848              | モデルの選択                             |
| Open             | ←           | 1...100                 | ワウを開いたときの音色を調整                     |
| Close            | ←           | 1...100                 | ワウを閉じたときの音色を調整                     |
| Mode             | SweepMode   | Pedal, Auto             | ペダル・ワウ、オート・ワウの切り換え                 |
| Pedal Source     | Src         | Off...Tempo             | ペダル・ワウを動かすモジュレーション・ソース             |
| Pedal Manual     |             | 1...100                 | ペダル・ワウでモジュレーション・ソースを動かさないときの中心周波数。 |
| Auto Sensitivity |             | 0...100                 | オート・ワウの感度                          |
| Auto Polarity    |             | Up, Down                | オート・ワウのスイープの非反転、反転の切り換え            |
| Auto Attack      |             | 1...100                 | オート・ワウの立ち上がりスピード                   |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス p.225           |
| Source           |             | Off...Tempo             | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース            |
| Amount           |             | -100 ... +100           | エフェクト・バランスのモジュレーション量               |

**014: St. RndFlt (Stereo Random Filter)**

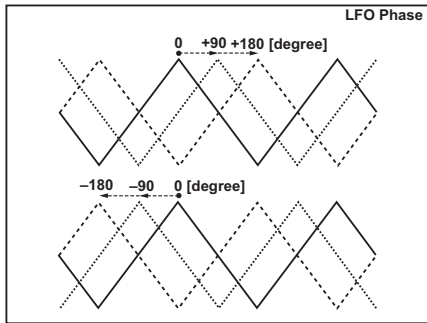
ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター  | 値                                  | 説明                                      |
|----------------|--------------|------------------------------------|---|
| Manual         | ←            | 0...100                            | フィルターの中心周波数                             |
| Source         |              | Off...Tempo                        | フィルターの中心周波数のモジュレーション・ソース                |
| Amount         |              | -100...+100                        | フィルターの中心周波数のモジュレーション量                   |
| Depth          | ←            | 0...100                            | フィルター変調の深さ                              |
| Source         |              | Off...Tempo                        | フィルター変調のモジュレーション・ソース                    |
| Amount         |              | -100...+100                        | フィルター変調のモジュレーション量                       |
| Resonance      | ←            | 0...100                            | レゾナンス量(共振の強さ)                           |
| LFO Waveform   | LFO          | Step-Tri, Random                   | LFO波形 p.225                             |
| Phase [deg]    |              | -180...+180                        | 左右のLFOの位相差 p.225                        |
| LFO Freq [Hz]  |              | 0.02...20.00                       | LFOスピード p.225                           |
| Source         |              | Off...Tempo                        | LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース        |
| Amount         |              | -20.00... +20.00                   | LFOスピードのモジュレーション量                       |
| Step Freq [Hz] | Step[Hz]     | 0.05...50.00                       | LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード) p.225        |
| Amount         |              | -50.00... +50.00                   | LFOステップ・スピードのモジュレーション量                  |
| BPM/MIDI Sync  | LFOMIDI Sync | Off, On                            | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |
| BPM            |              | MIDI, 40.00... 300.00              | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.225              |
| Base Note      |              |                                    | LFOスピードを指定する音符の種類 p.225                 |
| Times          |              | x1...x32                           | LFOスピードを指定する音符の数 p.225                  |
| Step Base Note |              |                                    | LFOステップ・スピードを指定する音符の種類 p.225            |
| Times          |              | x1...x32                           | LFOステップ・スピードを指定する音符の数 p.225             |
| Wet/Dry        | ←            | -Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス p.225                |
| Source         |              | Off...Tempo                        | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |
| Amount         |              | -100...+100                        | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |

**Phase [deg]**

LFOの位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



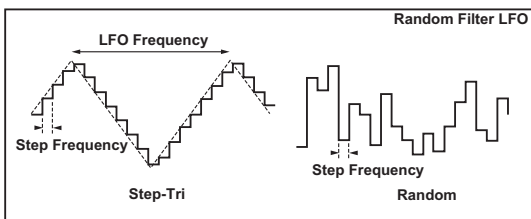
**LFO Waveform**

**LFO Freq [Hz]**

**Step Freq [Hz]**

“LFO Waveform”をStep-Triにすると、LFOは階段状の三角波になります。“LFO Freq”はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“Step Freq”を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“LFO Waveform”をRandomにすると、“Step Freq”がランダムLFOの周期になります。



**BPM**

**Step Base Note**

**Times**

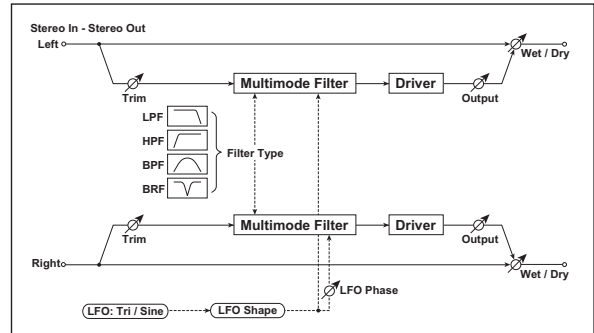
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)に対して“Step Base Note”で選んだ音符(♪ ~ ♪)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

**Wet/Dry**

– Wet ~ 1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

**015: St.MMFltr (Multi Mode Filter)**

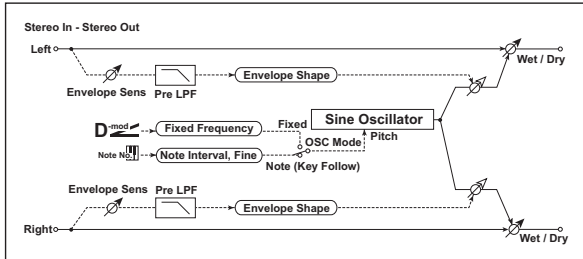
ローパス/ハイパス/バンドパス/バンドリジェクトの4つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。



| フル・パラメーター     | クイック・パラメーター | 値                         | 説明                                      |                  |
|---------------|-------------|---------------------------|---|------------------|
| Trim          |             | 0...100                   | 入力レベル                                   |                  |
| Filter Type   | FilterType  | LPF, HPF, BPF, BRP        | フィルター・タイプの選択                            |                  |
| Cutoff        | ←           | 0...100                   | カットオフ周波数(中心周波数)                         | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo               | カットオフ周波数のモジュレーション・ソース                   |                  |
| Amount        |             | -100...+100               | カットオフ周波数のモジュレーション量                      |                  |
| Resonance     | ←           | 0...100                   | レゾナンス量                                  | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo               | レゾナンス量のモジュレーション・ソース                     |                  |
| Amount        |             | -100...+100               | レゾナンス量のモジュレーション量                        |                  |
| LFO Waveform  |             | Triangle, Sine            | LFO波形                                   |                  |
| Phase [deg]   |             | -180...+180               | 左右のLFOの位相差 p.225                        |                  |
| Depth         | ←h          | 0...100                   | LFOによるカットオフ周波数変調の深さ                     |                  |
| LFO Freq [Hz] | LFO [Hz]    | 0.02...20.00              | LFOスピード p.225                           | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo               | LFOスピードのモジュレーション・ソース                    |                  |
| Amount        |             | -20.00...+20.00           | LFOスピードのモジュレーション量                       |                  |
| BPM/MIDI Sync | LFOMIDI Syc | Off, On                   | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 | ♪                |
| BPM           |             | MIDI:40.00...300.00       | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |                  |
| Base Note     |             | ♪...♪                     | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |                  |
| Times         |             | x1...x32                  | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |                  |
| Drive SW      | ←           | Off, On                   | フィルターでの歪みのオン/オフ                         |                  |
| Output Level  | DriveLevel  | 0...100                   | 出力レベル                                   |                  |
| Drive Gain    | ←           | 0...100                   | 歪み具合                                    |                  |
| Low Boost     | ←           | 0...100                   | 低域の増幅量                                  |                  |
| Wet/Dry       | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                      | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |                  |
| Amount        |             | -100...+100               | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |                  |

## 016: St.SubOsc (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胸鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                          | 説明   |
|-----------------|-------------|----------------------------|--|
| OSC Mode        | Osc         | NoteFollow, Fixed          | オシレーター周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え p.226               |
| Note Interval   | NoteIntrvl  | -48...0                    | OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差 p.226 |
| Note Fine       | ←           | -100...+100                | オシレーター周波数の微調整 p.226                              |
| Fixed Freq [Hz] | Fixed[Hz]   | 10.0...80.0                | OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数                        |
| Source          |             | Off...Tempo                | OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース           |
| Amount          |             | -80...+80                  | OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量              |
| Env. Pre LPF    | Env Pre LPF | 1...100                    | 重低音を付加する周波数上限 p.226                              |
| Env. Sens       | Env Sens    | 0...100                    | 重低音を付加する感度                                       |
| Env. Shape      |             | -100...+100                | オシレーターの音量エンベロープ・カーブ                              |
| Wet/Dry         | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                               |
| Source          |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                          |
| Amount          |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                             |

### OSC Mode Note Interval Note Fine

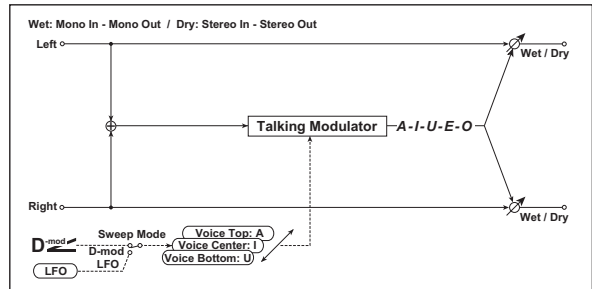
“OSC Mode”では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode”をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine”では、セント単位での微調整が可能です。

### Env. Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

## 017: Talk Mod

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。

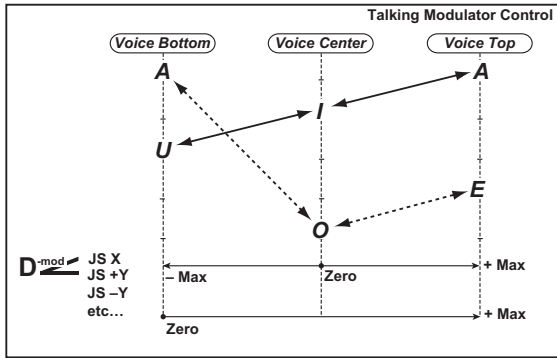


| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                                    | 説明                                      |
|-------------------|-------------|--------------------------------------|---|
| Sweep Mode        | ←           | Dmod, LFO                            | モジュレーション・ソースによるコントロール/LFOによるコントロールの切り替え |
| Manual Voice Ctrl | Manual      | Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top | 声の 패턴のコントロール                            |
| Source            | Src         | Off...Tempo                          | 声の 패턴をコントロールするモジュレーション・ソース              |
| Formant Shift     | FormntSft   | -100...+100                          | 効果のかかる周波数の高さ p.227                      |
| Resonance         |             | 0...100                              | 声の 패턴のレゾナンスの強さ p.227                    |
| Voice Top         | ←           | A, I, U, E, O                        | コントロール上端での声の母音 p.226                    |
| Voice Center      | ←           | A, I, U, E, O                        | コントロール中央での声の母音 p.226                    |
| Voice Bottom      | ←           | A, I, U, E, O                        | コントロール下端での声の母音 p.226                    |
| LFO Freq [Hz]     | LFO [Hz]    | 0.02...20.00                         | LFOスピード p.223                           |
| Source            |             | Off...Tempo                          | LFOスピードのモジュレーション・ソース                    |
| Amount            |             | -20.00...+20.00                      | LFOスピードのモジュレーション量                       |
| BPM/MIDI Sync     | LFOMIDI Syc | Off, On                              | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |
| BPM               |             | MIDI, 40.00...300.00                 | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |
| Base Note         |             |                                      | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |
| Times             |             | x1...x32                             | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |
| Wet/Dry           | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet           | エフェクト音とダイレクト音のバランス                      |
| Source            |             | Off...Tempo                          | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |
| Amount            |             | -100...+100                          | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |

### Voice Top Voice Center Voice Bottom

声の母音をコントローラーの上端、中央、下端に割り当てます。例：“Voice Top”をA、“Voice Center”をI、“Voice Bottom”をUに設定した場合。

“Sweep Mode”がDmodで、モジュレーション・ソースにJS Xを選んでいるとき、ジョイスティックの右端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声変化します。“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



**Formant Shift**

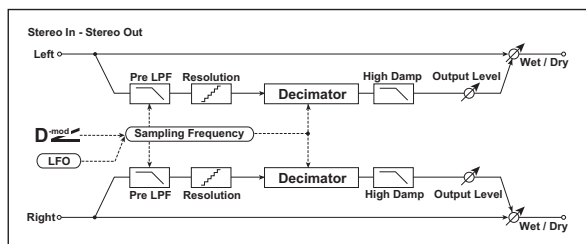
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

**Resonance**

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

**018: St.Decimt (Stereo Decimator)**

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                  | 説明                           |       |
|--------------------|-------------|--------------------|------------------------------|-------|
| Pre LPF            | ←           | Off, On            | サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択 p.227 |       |
| Sampling Freq [Hz] | Fs [Hz]     | 1.00k... 48.00k    | サンプリング周波数                    | D-mod |
| Source             |             | Off...Tempo        | サンプリング周波数のモジュレーション・ソース       |       |
| Amount             |             | -48.00k... +48.00k | サンプリング周波数のモジュレーション量          |       |
| Depth              | LFO Depth   | 0...100            | サンプリング周波数のLFO変調の深さ           | D-mod |
| Source             |             | Off...Tempo        | サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション・ソース |       |
| Amount             |             | -100...+100        | サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量    |       |
| High Damp [%]      |             | 0...100            | 高域をカットする割合                   |       |
| Resolution [bit]   | Bit Reso    | 4...24             | データのビット長 p.227               |       |
| Output Level       | Out Level   | 0...100            | 出力レベル p.227                  | D-mod |
| Source             |             | Off...Tempo        | 出力レベルのモジュレーション・ソース           |       |
| Amount             |             | -100...+100        | 出力レベルのモジュレーション量              |       |
| LFO Freq [Hz]      | LFO [Hz]    | 0.02...20.00       | LFOスピード                      | D-mod |
| Source             |             | Off...Tempo        | LFOスピードのモジュレーション・ソース         |       |

|               |             |                            |                                   |       |
|---------------|-------------|----------------------------|-----------------------------------|-------|
| Amount        |             | -20.00... +20.00           | LFOスピードのモジュレーション量                 |       |
| BPM/MIDI Sync | LFOMIDI Syc | Off, On                    | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え | ♪     |
| BPM           |             | MIDI,40.00... 300.00       | MIDI Clockの選択/テンポの指定              |       |
| Base Note     |             | ♪                          | LFOスピードを指定する音符の種類                 |       |
| Times         |             | x1...x32                   | LFOスピードを指定する音符の数                  |       |
| Wet/Dry       | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                | D-mod |
| Source        |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース           |       |
| Amount        |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量              |       |

**Pre LPF**

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF”をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Frequency”を3kHz程度に設定しておいて“Pre LPF”をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

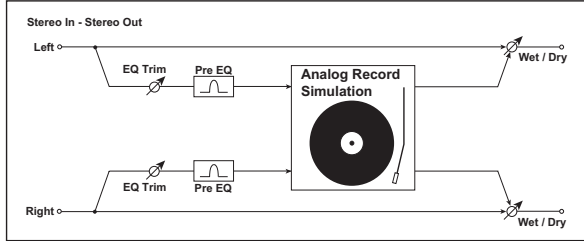
**Resolution [bit]**

**Output Level**

“Resolution [bit]”の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので“Output Level”で調節してください。

## 019: St. Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                       |                  |
|--------------------|-------------|-------------------------------|--------------------------|------------------|
| Pre EQ EQ Trim     |             | 0...100                       | イコライザーへの入力レベル            |                  |
| Pre EQ Cutoff [Hz] |             | 300...10.00k                  | イコライザーの中心周波数             |                  |
| Pre EQ Q           |             | 0.5...10.0                    | イコライザーの帯域幅               |                  |
| Pre EQ Gain [dB]   | PEQ [dB]    | -18.0...+18.0                 | イコライザーのゲイン               |                  |
| Speed              | Spd/RPM     | 33 1/3, 45, 78                | レコードの回転数                 |                  |
| Flutter            | ←           | 0...100                       | 変調の深さ p.228              |                  |
| Noise Density      | Noise Dens  | 0...100                       | ノイズの密度                   |                  |
| Noise Tone         |             | 0...100                       | ノイズの音質                   |                  |
| Noise Level        | NoiseLevel  | 0...100                       | ノイズの音量                   | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | ノイズの音量のモジュレーション・ソース      |                  |
| Amount             |             | -100...+100                   | ノイズの音量のモジュレーション量         |                  |
| Click Level        | ClickLevel  | 0...100                       | クリック・ノイズの音量 p.228        | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース |                  |
| Amount             |             | -100...+100                   | クリック・ノイズの音量のモジュレーション量    |                  |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス       | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |                  |
| Amount             |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量     |                  |

### Flutter

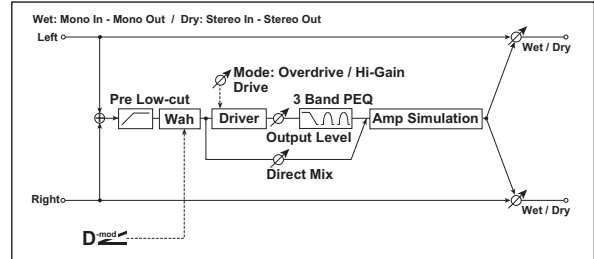
レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

### Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

## 020: OD Wah (Overdrive/Hi-Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、3バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                             | 説明  |                  |
|--------------------|-------------|-------------------------------|---|------------------|
| Wah                | ←           | Off, On                       | ワウのオン/オフ p.229                                | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース                    |                  |
| Switch Mode        |             | Toggle, Moment                | ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.229 |                  |
| Sweep Range        |             | -10...+10                     | ワウのレンジ p.229                                  |                  |
| Sweep Source       | Src         | Off...Tempo                   | ワウをコントロールするモジュレーション・ソース p.229                 |                  |
| Drive Mode         | Mode        | Overdrive, Hi-Gain            | オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え                  |                  |
| Drive              | ←           | 1...100                       | 歪み具合 p.229                                    |                  |
| Pre Low Cut        |             | 0...10                        | ディストーションの入力での低域カット量 p.229                     |                  |
| Output Level       | ←           | 0...50                        | 出力レベル p.229                                   | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | 出力レベルのモジュレーション・ソース                            |                  |
| Amount             |             | -50...+50                     | 出力レベルのモジュレーション量                               |                  |
| Low Cutoff [Hz]    |             | 20...1.00k                    | 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数                     |                  |
| Gain [dB]          | Low G[dB]   | -18...+18                     | 低域イコライザーのゲイン                                  |                  |
| Mid1 Cutoff [Hz]   |             | 300...10.00k                  | 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数                    |                  |
| Q                  |             | 0.5...10.0                    | 中高域イコライザー1の帯域幅 p.221                          |                  |
| Gain [dB]          | Mid1 G[dB]  | -18...+18                     | 中高域イコライザー1のゲイン                                |                  |
| Mid2 Cutoff [Hz]   |             | 500...20.00k                  | 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数                    |                  |
| Q                  |             | 0.5...10.0                    | 中高域イコライザー2の帯域幅 p.221                          |                  |
| Gain [dB]          | Mid2 G[dB]  | -18...+18                     | 中高域イコライザー2のゲイン                                |                  |
| Direct Mix         | ←           | 0...50                        | ディストーションへのダイレクト音のミックス量                        |                  |
| Speaker Simulation | SpeakerSim  | Off, On                       | スピーカー・シミュレーションのオン/オフ                          |                  |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                            | D <sup>mod</sup> |



|        |  |             |                         |  |
|--------|--|-------------|-------------------------|--|
| Source |  | Off...Tempo | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |  |
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |  |

### Wah

ワウのオン/オフを切り替えます。

### Switch Mode

モジュレーション・ソースによるワウのオン/オフの切り替え方を選択します。

“Switch Mode”をMomentにすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

**MDI** モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンになります。

一方、“Switch Mode”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

**MDI** モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオン/オフします。

### Wah Sweep Range

#### Wah Sweep Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。-の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は“Sweep Source”で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

### Pre Low Cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

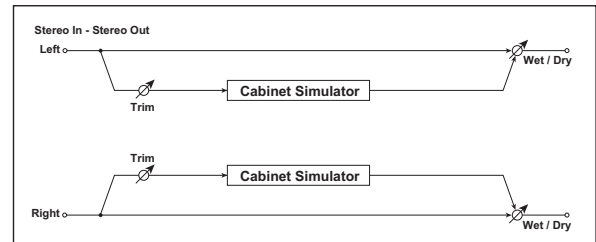
### Drive

#### Output Level

歪み具合は、入力信号自体の大きさと“Drive”の設定で決まります。“Drive”を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level”で音量を調節します。また、“Output Level”は、3-Band EQへの入力レベルになります。3-Band EQでクリップが発生する場合は“Output Level”を調節してください。

## 021: St. Guitar Cab (Stereo Guitar Cabinet)

ギター・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。

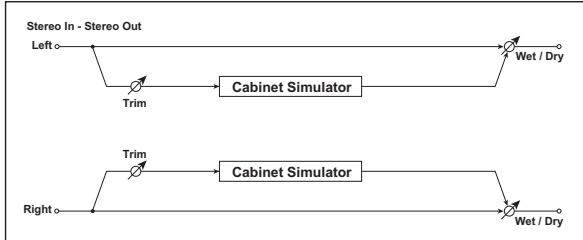


| フル・パラメーター | クイック・パラメーター | 値   | 説明   |          |
|-----------|-------------|---|--|----------|
| Trim      | ←           | 0...100   | 入力レベル  |          |
| Type      | Cab         | 1x12<br>TWEED<br><br>4x10<br>TWEED<br><br>2x10<br>BLACK<br><br>2x12<br>BLACK<br><br>1x12 AC15<br><br>2x12 AC30<br><br>4x12<br>AD412<br><br>4x12<br>UK H30<br><br>4x12<br>UK T75<br><br>4x12<br>US V30 | キャビネットの選択<br>12インチx1のスピーカー、オープン・バックのブルー・ジーン・特性を持つキャビネット<br>10インチx4のスピーカー、オープン・バックのキャビネット<br>10インチx2のスピーカー、オープン・バックのキャビネット<br>12インチx2のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット<br>12インチx1のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15のキャビネット<br>12インチx2のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30のキャビネット<br>12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412のキャビネット<br>30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット<br>75W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット<br>30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット |          |
| Wet/Dry   | ←           | Dry: 1 : 99...<br>99 : 1, Wet   | エフェクト音とダイレクト音のバランス   | <b>D</b> |
| Source    |             | Off...Tempo   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |          |
| Amount    |             | -100...+100   | エフェクト・バランスのモジュレーション量   |          |



## 022: St. Bs Cab (Stereo Bass Cabinet)

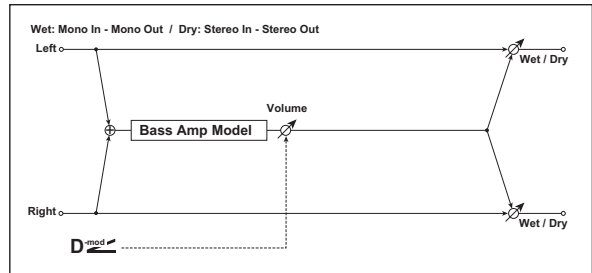
ベース・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



| フル・パラメーター    | クイック・パラメーター                           | 値                             | 説明                                  |  |
|--------------|---------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------|--|
| Trim         | ←                                     | 0...100                       | 入力レベル                               |  |
| Cabinet Type | Cab                                   |                               | キャビネットの選択                           |  |
|              |                                       | 4x10 LA                       | 10インチx4のスピーカー、LAサウンドのキャビネット         |  |
|              |                                       | 4x10 MODRN                    | 10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット     |  |
|              |                                       | 4x10 METAL                    | 10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル |  |
|              |                                       | 8x10 CLASS                    | 10インチx8のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット      |  |
|              |                                       | 4x12 UK                       | 12インチx4のスピーカー、UK製キャビネット             |  |
|              |                                       | 1x15 STUDIO                   | 15インチx1のスピーカー、STUDIOコンボ・キャビネット      |  |
|              |                                       | 1x15 JAZZ                     | 15インチx1のスピーカー、JAZZコンボ・キャビネット        |  |
|              |                                       | 2x15 AC100                    | 15インチx2のスピーカー、VOX AC100用キャビネット      |  |
|              |                                       | 2x15 US                       | 15インチx2のスピーカー、US製キャビネット             |  |
| 4x15 UK      | 15インチx4のスピーカー、UK製キャビネット               |                               |                                     |  |
| 1x18 LA      | 18インチx1のスピーカー、LAサウンドのキャビネット           |                               |                                     |  |
| 1x12 & 18    | 12インチx1と18インチx1のスピーカー・コンビネーション・キャビネット |                               |                                     |  |
| Wet/Dry      | ←                                     | Dry: 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                  |  |
| Source       |                                       | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース             |  |
| Amount       |                                       | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                |  |

## 023: Bass Amp

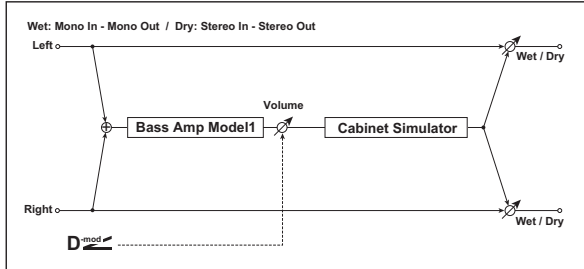
ベース・アンプのシミュレーションです。



| フル・パラメーター    | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                                  |  |
|--------------|-------------|-------------------------------|-------------------------------------|--|
| Type         | Amp         |                               | アンプの選択                              |  |
|              |             | LA STUDIO                     | LAサウンドの代表的なアンプ                      |  |
|              |             | JAZZ COMBO                    | JAZZベースистトに愛用されているコンボ・アンプ          |  |
|              |             | GOLD PANEL                    | ゴールドのパネルが目目を引く、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ |  |
|              |             | SCOOPED                       | 80年代サウンドの代表的なアンプ                    |  |
|              |             | VALVE2                        | ロックに最適な真空管アンプ                       |  |
|              |             | VALVE                         | ULTRA LOスイッチをONにした真空管アンプ            |  |
|              |             | CLASSIC                       | Mid Rangeの設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ   |  |
| Volume       | ←           | 0...100                       | 出力レベル                               |  |
| Source       |             | Off...Tempo                   | 出力レベルのモジュレーション・ソース                  |  |
| Amount       |             | -100...+100                   | 出力レベルのモジュレーション量                     |  |
| Bass         | ←           | 0...100                       | ベース(低域)のレベル                         |  |
| Middle       | ←           | 0...100                       | ミドル(中域)のレベル                         |  |
| Middle Range | ←           | 0...4                         | ミドルの周波数帯の設定                         |  |
| Treble       | ←           | 0...100                       | トレブル(高域)のレベル                        |  |
| Presence     | ←           | 0...100                       | プレゼンス(高音域の音質)                       |  |
| Wet/Dry      | ←           | Dry: 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                  |  |
| Source       |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース             |  |
| Amount       |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                |  |

## 024: B.Amp Cab (Bass Amp Model+Cabinet)

ベース・アンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



| フル・パラメーター    | クイック・パラメーター | 値   | 説明                      |       |
|--------------|-------------|---|-------------------------|-------|
| Amp Type     | Amp         | LA STUDIO, JAZZ COMBO, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC  | アンプの選択 p.230            |       |
| Volume       | ←           | 0...100   | 出力レベル                   | D-mod |
| Source       |             | Off...Tempo   | 出力レベルのモジュレーション・ソース      |       |
| Amount       |             | -100...+100   | 出力レベルのモジュレーション量         |       |
| Bass         | ←           | 0...100   | ベース(低域)のレベル             |       |
| Middle       | ←           | 0...100   | ミドル(中域)のレベル             |       |
| Middle Range | ←           | 0...4   | ミドルの周波数帯の設定             |       |
| Treble       | ←           | 0...100   | トレブル(高域)のレベル            |       |
| Presence     | ←           | 0...100   | プレゼンス(高音域の音質)           |       |
| Cabinet On   | CabinetSim  | Off, On   | キャビネット・シミュレーションのオン/オフ   |       |
| Cabinet Type | Cab         | 4x10 LA, 4x10 MODRN, 4x10 METAL, 8x10 CLASS, 4x12 UK, 1x15 STDIO, 1x15 JAZZ, 2x12 AC100, 2x15 US, 4x15 UK, 1x18 LA, 1x12 & 18 | キャビネットの選択 p.230         |       |
| Wet/Dry      | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet  | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | D-mod |
| Source       |             | Off...Tempo   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |       |
| Amount       |             | -100...+100   | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |       |

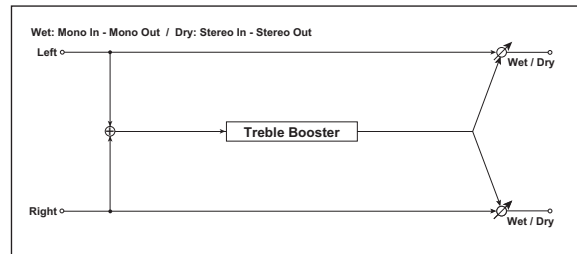
### Amp Type Cabinet Type

推奨組み合わせ

| Amp Type   | Cabinet Type     |
|------------|------------------|
| LA STUDIO  | 4x10 LA, 1x18 LA |
| JAZZ COMBO | 1x15 JAZZ        |
| GOLD PANEL | 4x10 MODRN       |
| SCOOPED    | 4x10 METAL       |
| VALVE2     | 8x10 CLASS       |
| VALVE      | 8x10CLASS        |
| CLASSIC    | 1x12 & 18        |

## 025: TrebleBST (Treble Booster)

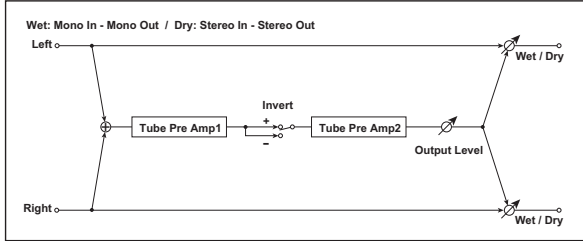
VOX AC30を使うことを想定してデザインされたVOX VBM-1ギター・アンプに内蔵されているトレブル・ブースターのモデリングです。オーバー・ドライブ・サウンドに「クラッチ感」を加えます。



| フル・パラメーター | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                      |       |
|-----------|-------------|-------------------------|-------------------------|-------|
| Drive     | ←           | 1...100                 | ドライブ                    |       |
| Level     | ←           | 0...100                 | レベル                     |       |
| Tone      | ←           | 1...100                 | トーン                     |       |
| Wet/Dry   | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | D-mod |
| Source    |             | Off...Tempo             | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |       |
| Amount    |             | -100...+100             | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |       |

## 026: Tube Pre (Tube PreAmp Modeling)

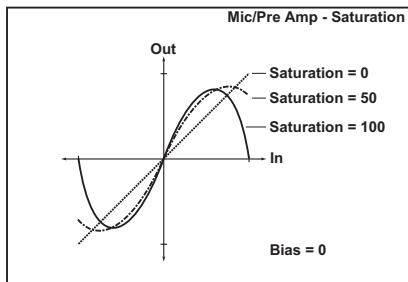
2段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ2本の真空管を個別に設定できます。真空管のもつ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。



| フル・パラメーター               | クイック・パラメーター    | 値                          | 説明                      |  |
|-------------------------|----------------|----------------------------|-------------------------|--|
| Tube1 Low Cut [Hz]      | T1 L[Hz]       | Thru, 21...8.00k           | 1段目の、低域カット・フィルターの周波数設定  |  |
| Tube1 High Cut [Hz]     | T1 H[Hz]       | 53...20.0k, Thru           | 1段目の、高域カット・フィルターの周波数設定  |  |
| Tube1 Gain [dB]         | T1 G[dB]       | -24.0...+24.0              | 1段目の入力ゲイン               |  |
| Tube1 Saturation [%]    | T1 Saturat [%] | 0...100                    | 1段目の入出力特性の設定<br>p.232   |  |
| Tube1 Bias              | T1 Bias        | 0...100                    | 1段目のバイアス電圧の設定<br>p.232  |  |
| Tube1 Phase             | T1 Phase       | Norml, Inv                 | 位相反転のオン/オフ<br>p.232     |  |
| Tube2 Low Cut [Hz]      | T2 L[Hz]       | Thru, 21...8.00k           | 2段目の、低域カット・フィルターの周波数設定  |  |
| Tube2 High Cut [Hz]     | T2 H[Hz]       | 53...20.0k, Thru           | 2段目の、高域カット・フィルターの周波数設定  |  |
| Tube2 Gain [dB]         | T2 G[dB]       | -24.0...+24.0              | 2段目の入力ゲイン               |  |
| Tube2 Saturation [%]    | T2 Saturat [%] | 0...100                    | 2段目の入出力特性の設定<br>p.232   |  |
| Tube2 Bias              | T2 Bias        | 0...100                    | 2段目のバイアス電圧の設定<br>p.232  |  |
| Tube2 Output Level [dB] | Lvl [dB]       | -48.0...+0.0               | 出力レベル                   |  |
| Wet/Dry                 | ←              | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      |  |
| Source                  |                | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |  |
| Amount                  |                | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |  |

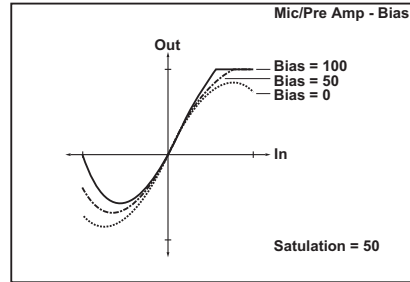
### Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



### Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。

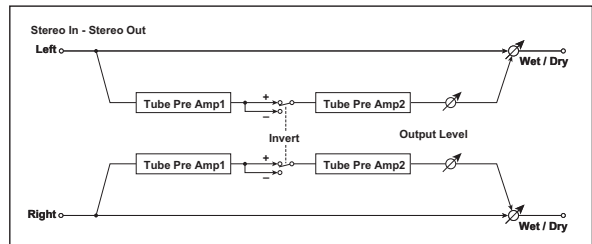


### Tube1 Phase

Wet Invertに設定すると、1段目と2段目の間で信号の位相を反転します。2段目では、反転した信号に対して“Bias”がかかるため音色が変化します。

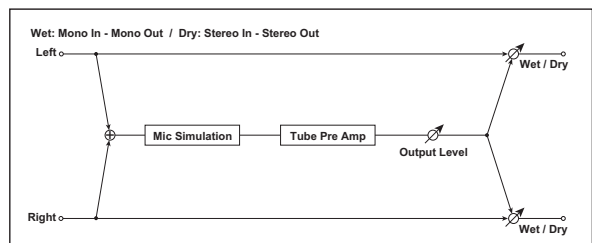
## 027: St. TubPre (Stereo Tube PreAmp Modeling)

ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです。(参照p.232、023: Tube PreAmp Modeling参照)



## 028: Mic Model (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値   | 説明                        |  |
|-------------------|-------------|---|---------------------------|--|
| Mic Type          | Mic         | Vintg Dyna, Mult Cnds, Perc.Cnds, Drums Dyna, Vocal Dyna, Multi Dyna, Vocal Cnds, Vocal Tube, Kick Dyna | マイクの種類を選択                 |  |
| Mic Position      | Mic Posit   | Close, On, Off, Far   | マイク・セッティング/距離の設定<br>p.233 |  |
| Tube Low Cut [Hz] | T L[Hz]     | Thru, 21...8.00k  | 低域カット・フィルターの周波数設定         |  |

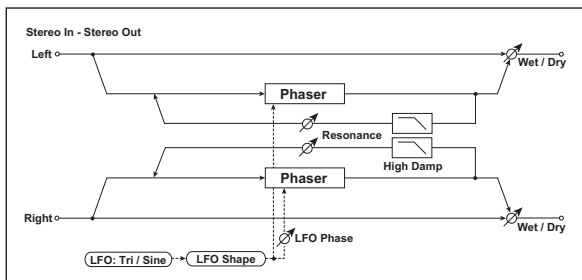
|                        |            |                            |                             |                  |
|------------------------|------------|----------------------------|-----------------------------|------------------|
| Tube High Cut [Hz]     | T H[Hz]    | 53...20.00k, Thru          | 高域カット・フィルターの周波数設定           |                  |
| Tube Gain [dB]         | T G[dB]    | -24.0...+24.0              | 真空管プリアンプの入力ゲイン              |                  |
| Tube Saturation [%]    | T Saturate | 0...100                    | 真空管プリアンプの入出力特性の設定 p.232     |                  |
| Tube Bias              | T Bias     | 0...100                    | 真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定 p.232 |                  |
| Tube Output Level [dB] | Lvl [dB]   | -48.0...+0.0               | 真空管プリアンプの出力レベル              |                  |
| Wet/Dry                | ←          | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス          | D <sup>mod</sup> |
| Source                 |            | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース     |                  |
| Amount                 |            | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量        |                  |

**Mic Position**

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。Closeで最も近く、Farで最も遠くなります。

**029: St.Phaser (Stereo Phaser)**

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



| フル・パラメーター     | クイック・パラメーター | 値               | 説明                    |                  |
|---------------|-------------|-----------------|-----------------------|------------------|
| Manual        | ←           | 0...100         | 効果のかかる周波数             | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo     | LFO変調のモジュレーション・ソース    |                  |
| Amount        |             | -100...+100     | LFO変調のモジュレーション量       |                  |
| Depth         | ←           | 0...100         | LFO変調の深さ              | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo     | LFO変調の深さのモジュレーション・ソース |                  |
| Amount        |             | -100...+100     | LFO変調の深さのモジュレーション量    |                  |
| Resonance     | ←           | -100...+100     | レゾナンス量 p.233          |                  |
| High Damp [%] |             | 0...100         | レゾナンスの高域の減衰量 p.233    |                  |
| LFO Waveform  |             | Triangle, Sine  | LFO波形                 |                  |
| LFO Shape     |             | -100...+100     | LFO波形を変形させる割合 p.224   |                  |
| Phase [deg]   |             | -180...+180     | 左右のLFOの位相差 p.225      |                  |
| LFO Freq [Hz] | LFO [Hz]    | 0.02...20.00    | LFOスピード p.223         | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo     | LFOスピードのモジュレーション・ソース  |                  |
| Amount        |             | -20.00...+20.00 | LFOスピードのモジュレーション量     |                  |

|               |             |                                    |   |                  |
|---------------|-------------|------------------------------------|---|------------------|
| BPM/MIDI Sync | LFOMIDI Syc | Off, On                            | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |                  |
| BPM           |             | MIDI, 40.00... 300.00              | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |                  |
| Base Note     |             |                                    | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |                  |
| Times         |             | x1...x32                           | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |                  |
| Wet/Dry       | ←           | -Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス p.225, p.233         | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo                        | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |                  |
| Amount        |             | -100...+100                        | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |                  |

**Resonance**

**Wet/Dry**

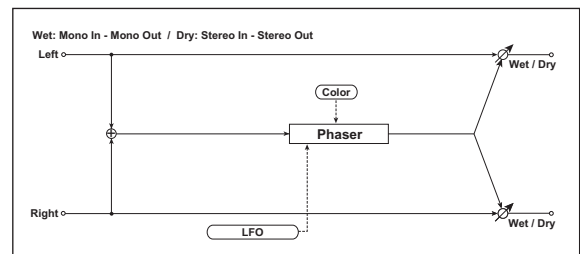
“Resonance”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance”が+の値のときには“Wet/Dry”も+の値に、“Resonance”が-の値のときには“Wet/Dry”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

**High Damp [%]**

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

**030: Small Phs (Small Phaser)**

70年代のニューヨークで生まれたクラシック・フェイザーをモデルにしています。暖かく豊かなトーンを持ち、多くのエレクトリック・ピアノ・プレイヤーにも愛用されました。



| フル・パラメーター  | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                       |                  |
|------------|-------------|-------------------------|--------------------------|------------------|
| Speed [Hz] | ←           | 0.10...10.0             | LFOスピード                  |                  |
| Color      | ←           | Off, On                 | フェイザー・サウンドの音色切り換え。 p.233 |                  |
| Wet/Dry    | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス       | D <sup>mod</sup> |
| Source     |             | Off...Tempo             | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |                  |
| Amount     |             | -100 ... +100           | エフェクト・バランスのモジュレーション量     |                  |

**Color**

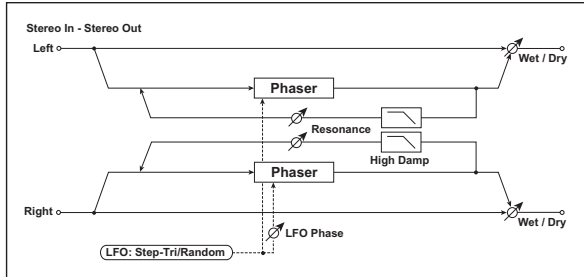
フェイザーのサウンドを2段階から選択。オンにすると、独自のうねりで、より深みのあるフェイズ・シフト効果が得られます。

### 031: OrangePhs (Orange Phaser)

バナナ色のボックスに入った人気の高いアナログ・フェイザーのモデリングです。

### 032: BlackPhsr (Black Phaser)

デンマーク製の広いレンジをもつ4段フェイザーです。



| フル・パラメーター  | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                                 |                        |
|------------|-------------|-------------------------|------------------------------------|------------------------|
| Speed [Hz] | ←           | 0.10...10.0             | LFOスピード                            |                        |
| Depth      | ←           | 0...100                 | モジュレーションの深さ                        |                        |
| Resonance  | ←           | 0...100                 | レゾナンス量                             |                        |
| Manual     | ←           | 1...100                 | スイープの中心周波数                         |                        |
| Wet/Dry    | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225, p.233 | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source     |             | Off...Tempo             | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース            |                        |
| Amount     |             | -100 ... +100           | エフェクト・バランスのモジュレーション量               |                        |

### 033: U-VIBE

有名なペダル付きのフェイズ/ビブラートのモデリングです。このエフェクトは回転スピーカーをシミュレートし、とても神秘的で情感のあるトーンを作り出します。

| フル・パラメーター  | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                                 |                        |
|------------|-------------|-------------------------|------------------------------------|------------------------|
| Speed [Hz] | ←           | 1.00...10.0             | ビブラートのスピード                         |                        |
| Depth      | ←           | 0...100                 | ビブラートの深さ                           |                        |
| Mix        | ←           | 0 ... 100               | エフェクト音のミックス量                       |                        |
| Wet/Dry    | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225, p.233 | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source     |             | Off...Tempo             | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース            |                        |
| Amount     |             | -100 ... +100           | エフェクト・バランスのモジュレーション量               |                        |

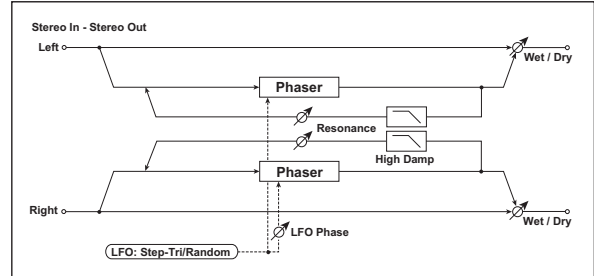
#### Mix

#### Wet/Dry

ダイレクト音に対して、Mixでエフェクト音のミックス量を設定します。0でダイレクト音、50付近でコーラス、100でビブラート効果が得られます。“Wet/Dry”をWetに設定することで、Mixで設定したミックス・バランスで出力します。

### 034: St. RndPhs (Stereo Random Phaser)

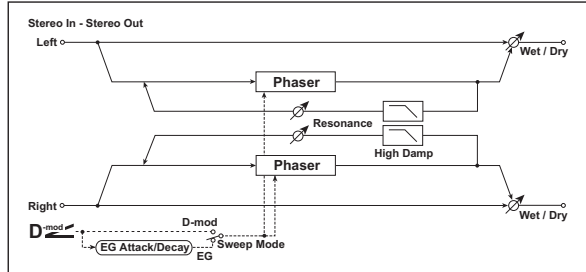
階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明   |                        |
|----------------|-------------|-----------------------------------|--|------------------------|
| Manual         | ←           | 0...100                           | 効果のかかる周波数                                  | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source         |             | Off...Tempo                       | LFO変調のモジュレーション・ソース                         |                        |
| Amount         |             | -100...+100                       | LFO変調のモジュレーション量                            |                        |
| Depth          | ←           | 0...100                           | LFO変調の深さ                                   |                        |
| Resonance      | ←           | -100...+100                       | レゾナンス量 p.233                               |                        |
| High Damp [%]  |             | 0...100                           | レゾナンスの高域の減衰量<br>p.233                      |                        |
| LFO Waveform   | LFO         | Step-Tri, Step-Sin, Random        | LFO波形 p.225                                |                        |
| Phase [deg]    |             | -180...+180                       | 左右のLFOの位相差<br>p.225                        |                        |
| LFO Freq [Hz]  |             | 0.02...20.00                      | LFOスピード p.223                              | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source         |             | Off...Tempo                       | LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース           |                        |
| Amount         |             | -20.00...+20.00                   | LFOスピードのモジュレーション量                          |                        |
| Step Freq [Hz] | Step[Hz]    | 0.05...50.00                      | LFOステップ・スピード<br>p.225                      | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Amount         |             | -50.00...+50.00                   | LFOステップ・スピードのモジュレーション量                     |                        |
| BPM/MIDI Sync  | LFOMIDI Syc | Off, On                           | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え<br>p.223 | <b>99</b>              |
| BPM            |             | MIDI,40.00...300.00               | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.223              |                        |
| Base Note      |             | ♪...o                             | LFOスピードを指定する音符の種類<br>p.223                 |                        |
| Times          |             | x1...x32                          | LFOスピードを指定する音符の種類<br>p.223                 |                        |
| Step Base Note |             | ♪...o                             | LFOステップ・スピードを指定する音符の種類<br>p.223            | <b>99</b>              |
| Times          |             | x1...x32                          | LFOステップ・スピードを指定する音符の数<br>p.223             |                        |
| Wet/Dry        | ←           | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225, p.233         | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source         |             | Off...Tempo                       | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                    |                        |
| Amount         |             | -100...+100                       | エフェクト・バランスのモジュレーション量                       |                        |

### 035: St. EnvPhs (Stereo Envelope Phaser)

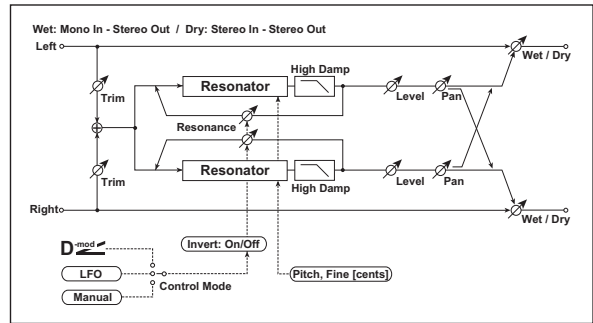
エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明   |       |
|-----------------|-------------|-----------------------------------|--|-------|
| L Manual Bottom | L Manu Btm  | 0...100                           | 左チャンネルの効果のかかる周波数の下限  |       |
| L Manual Top    | L Manu Top  | 0...100                           | 左チャンネルの効果のかかる周波数の上限  |       |
| R Manual Bottom | R Manu Btm  | 0...100                           | 右チャンネルの効果のかかる周波数の下限  |       |
| R Manual Top    | R Manu Top  | 0...100                           | 右チャンネルの効果のかかる周波数の上限  |       |
| Sweep Mode      | ←           | EG, Dmod                          | エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.255                                       |       |
| Source          | Src         | Off...Tempo                       | Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=Dmod時はフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース p.255 | D-mod |
| EG Attack       | ←           | 1...100                           | EGのアタック・スピード p.256   |       |
| EG Decay        | ←           | 1...100                           | EGのディケイ・スピード p.256   |       |
| Resonance       | ←           | -100...+100                       | レゾナンス量 p.233   |       |
| High Damp [%]   |             | 0...100                           | レゾナンスの高域の減衰量 p.233   |       |
| Wet/Dry         | ←           | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス p.225, p.233  | D-mod |
| Source          |             | Off...Tempo                       | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |       |
| Amount          |             | -100...+100                       | エフェクト・バランスのモジュレーション量   |       |

### 036: 2Vo.Reso

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さはLFOでコントロールすることもできます。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                         | 説明                                       |       |
|-------------------|-------------|---------------------------|--|-------|
| Trim              | ←           | 0...100                   | レゾネーターへの入力レベル                            |       |
| Control Mode      | Control     | Manual, LFO, D-mod        | 共振の強さのコントロールの切り替え p.236                  |       |
| LFO/D-mod Invert  | Mod Invert  | Off, On                   | LFO/D-mod時のボイス1と2のコントロールの反転 p.236        |       |
| LFO Freq [Hz]     | LFO [Hz]    | 0.02...20.00              | LFOスピード                                  |       |
| Dmod Source       | Src         | Off...Tempo               | 共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース               | D-mod |
| BPM/MIDI Sync     | LFOMIDI Syc | Off, On                   | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223  | ♪     |
| BPM               |             | MIDI, 40.00...300.00      | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223               |       |
| Base Note         |             | ♪                         | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                  |       |
| Times             |             | x1...x32                  | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                   |       |
| Mod. Depth        | ←           | -100...+100               | LFO/D-modによる共振の強さのコントロール量                |       |
| Voice1: Pitch     | V1 Pitch    | A6...B8                   | ボイス1の共振する音程 p.236                        |       |
| Fine [cents]      |             | -50...+50                 | ボイス1の共振する音程の微調整 p.236                    |       |
| Level             | V1 Level    | 0...100                   | ボイス1の出力レベル                               |       |
| Voice1: Resonance | V1 Reso     | -100...+100               | Control Mode = Manual 時のボイス1の共振の強さ p.236 |       |
| High Damp [%]     |             | 0...100                   | ボイス1の共振音の高域減衰量 p.236                     |       |
| Pan               |             | L6...L1, C, R1...R6       | ボイス1の定位                                  |       |
| Voice2: Pitch     | V2 Pitch    | A6...B8                   | ボイス2の共振する音程 p.236                        |       |
| Fine [cents]      |             | -50...+50                 | ボイス2の共振する音程の微調整 p.236                    |       |
| Level             | V2 Level    | 0...100                   | ボイス2の出力レベル                               |       |
| Voice2: Resonance | V2 Reso     | -100...+100               | Control Mode = Manual 時のボイス2の共振の強さ p.236 |       |
| High Damp [%]     |             | 0...100                   | ボイス2の共振音の高域減衰量 p.236                     |       |
| Pan               |             | L6...L1, C, R1...R6       | ボイス2の定位                                  |       |
| Wet/Dry           | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                       | D-mod |
| Source            |             | Off...Tempo               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                  |       |

|        |  |             |                      |
|--------|--|-------------|----------------------|
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |
|--------|--|-------------|----------------------|

**Control Mode**

**Voice 1: Resonance**

**Voice 2: Resonance**

共振の強さのコントロールを切り替えます。

“Control Mode”がManualのときは、“Resonance”で共振の強さを設定します。“Resonance”が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“Control Mode”をLFOにすると、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“Control Mode”をD-modにすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースをJS Xにすると、LFOの場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

**LFO/D-mod Invert**

“Control Mode”をLFOまたはD-modのとき、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1で設定した音程(レゾナンスが+の値)に対し、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが-の値)で共振します。

**Voice 1: Pitch**

**Fine [cents]**

**Voice 2: Pitch**

**Fine [cents]**

共振する音程を音名で指定します。“Fine”ではセント単位で微調整できます。

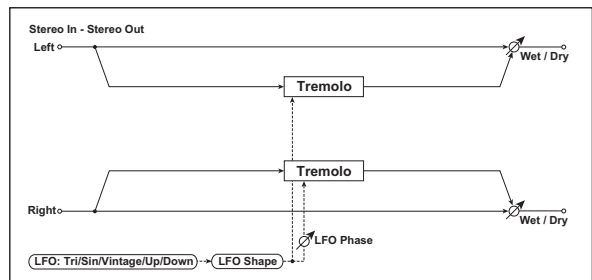
**High Damp [%]**

**High Damp [%]**

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

**037: St.tremlo (Stereo Tremolo)**

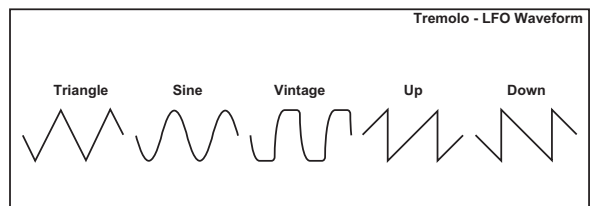
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明                                      |                         |
|-------------------|-------------|-----------------------------------|---|-------------------------|
| Depth             | ←           | 0...100                           | LFO変調の深さ                                | <b>D<sup>mod</sup></b>  |
| Source            |             | Off...Tempo                       | 変調の深さのモジュレーション・ソース                      |                         |
| Amount            |             | -100...+100                       | 変調の深さのモジュレーション量                         |                         |
| LFO Waveform      | LFO         | Triangle, Sine, Vintage, Up, Down | LFO波形 p.236                             |                         |
| LFO Shape         |             | -100...+100                       | LFO波形を変形させる割合 p.224                     |                         |
| LFO Phase [deg]   |             | -180...+180                       | 左右のLFOの位相差 p.236                        |                         |
| LFO Freq [Hz]     | LFO [Hz]    | 0.02...20.00                      | LFOスピード p.223                           | <b>D<sup>mod</sup></b>  |
| LFO Source        |             | Off...Tempo                       | LFOスピードのモジュレーション・ソース                    |                         |
| LFO Amount        |             | -20.00...+20.00                   | LFOスピードのモジュレーション量                       |                         |
| LFO BPM/MIDI Sync | LFOMIDI Syc | Off, On                           | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 | <b>9<sup>sync</sup></b> |
| LFO BPM           |             | MIDI:40.00...300.00               | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |                         |
| LFO Base Note     |             |                                   | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |                         |
| LFO Times         |             | x1...x32                          | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |                         |
| Wet/Dry           | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet         | エフェクト音とダイレクト音のバランス                      | <b>D<sup>mod</sup></b>  |
| Source            |             | Off...Tempo                       | 変調の深さのモジュレーション・ソース                      |                         |
| Amount            |             | -100...+100                       | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |                         |

**LFO Waveform**

LFOの波形を選択します。Vintageは、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。



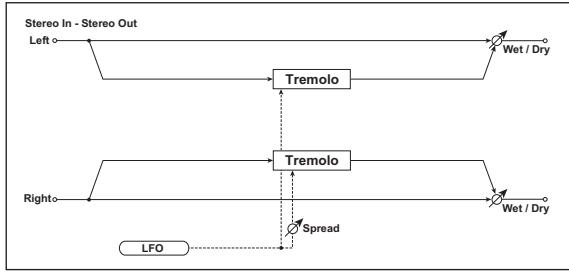
**LFO Phase [deg]**

左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。



### 038: TEX Treml (TEX Tremolo)

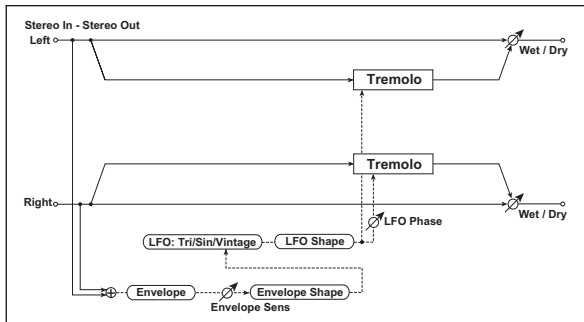
US製コンボ・アンプに搭載されている評判の高いトレモロ回路のモデリングです。



| フル・パラメーター    | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                   |                  |
|--------------|-------------|-------------------------|----------------------|------------------|
| Speed [Hz]   | ←           | 0.10...10.0             | トレモロ・スピード            |                  |
| Depth        | ←           | 0...100                 | トレモロの深さ              |                  |
| Spread       | ←           | 0...100                 | 左右の広がり               |                  |
| Level Adjust |             | 1...100                 | 出力レベルの調整             |                  |
| Wet/Dry      | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス   | D <sup>mod</sup> |
| Source       |             | Off...Tempo             | 変調の深さのモジュレーション・ソース   |                  |
| Amount       |             | -100 ... +100           | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |                  |

### 039: St. EnvTrm (Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                           |  |
|-----------------|-------------|-------------------------|------------------------------|--|
| Envelope Sens   | Env Sens    | 0...100                 | 入力信号のエンベロープの感度               |  |
| Envelope Shape  |             | -100...+100             | 入力信号のエンベロープのカーブ              |  |
| LFO Waveform    |             | Triangle, Sine, Vintage | LFO波形                        |  |
| LFO Shape       |             | -100...+100             | LFO波形を変形させる割合 p.224          |  |
| LFO Phase [deg] |             | -180...+180             | 左右のLFOの位相差 p.236             |  |
| LFO Freq [Hz]   | LFO [Hz]    | 0.02...20.00            | LFOスピード p.237                |  |
| LFO Amount [Hz] | EnvA[Hz]    | -20.0...+20.0           | 入力信号の大きさによるLFOスピードの変化量 p.237 |  |
| Tremolo Depth   | Depth       | 0...100                 | LFO変調の深さ p.237               |  |
| Tremolo Amount  | DepthEnvA   | -100...+100             | 入力信号の大きさによる変調の深さの変化量 p.237   |  |

|         |   |                            |                         |                  |
|---------|---|----------------------------|-------------------------|------------------|
| Wet/Dry | ← | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | D <sup>mod</sup> |
| Source  |   | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                  |
| Amount  |   | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |                  |

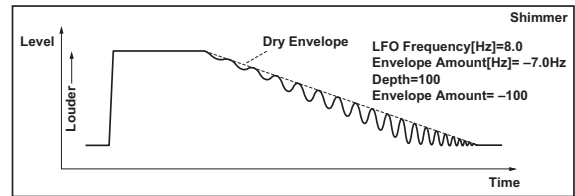
**LFO Freq [Hz]**  
**(LFO) Amount [Hz]**  
**Depth**  
**(Tremolo) Amount**

エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。

LFOスピードは、“LFO Freq”の値に“(LFO) Amount”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO変調の深さも同様に、“Depth”の値に“(Tremolo) Amount”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

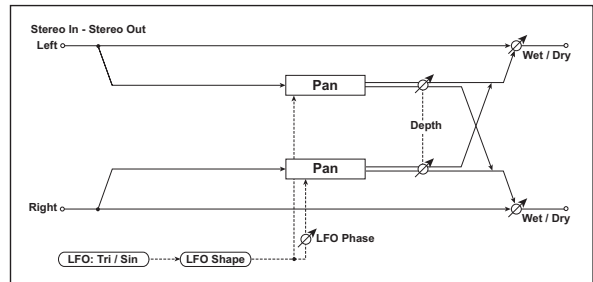
入力が最大るとき1.0Hz、“Depth”が0で、入力が0のとき8.0Hz、“Depth”が100になる場合の設定例

“LFO Freq [Hz]”8.0, “(LFO) Amount [Hz]”-7.0  
 “Depth”100, “(Tremolo) Amount”-100



### 040: St.AutoPan (Stereo Auto Pan)

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値               | 説明                                      |                  |
|-------------------|-------------|-----------------|---|------------------|
| Depth             | ←           | 0...100         | LFO変調の深さ                                | D <sup>mod</sup> |
| Source            |             | Off...Tempo     | 変調の深さのモジュレーション・ソース                      |                  |
| Amount            |             | -100...+100     | 変調の深さのモジュレーション量                         |                  |
| LFO Waveform      |             | Triangle, Sine  | LFO波形                                   |                  |
| LFO Shape         |             | -100...+100     | LFO波形を変形させる割合 p.238                     |                  |
| LFO Phase [deg]   |             | -180...+180     | 左右のLFOの位相差 p.238                        |                  |
| LFO Freq [Hz]     | LFO [Hz]    | 0.02...20.00    | LFOスピード p.225                           | D <sup>mod</sup> |
| LFO Source        |             | Off...Tempo     | LFOスピードのモジュレーション・ソース                    |                  |
| LFO Amount        |             | -20.00...+20.00 | LFOスピードのモジュレーション量                       |                  |
| LFO BPM/MIDI Sync | LFOMIDI Syc | Off, On         | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |                  |

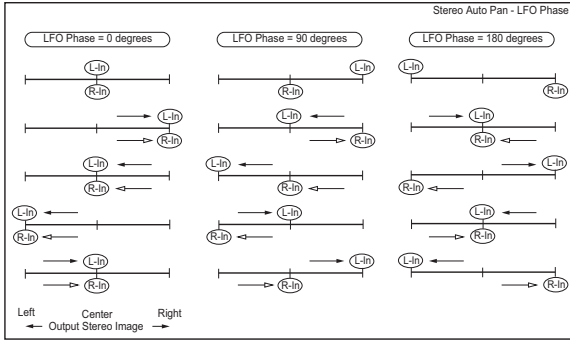
|               |   |                               |                               |  |
|---------------|---|-------------------------------|-------------------------------|--|
| LFO BPM       |   | MIDI:40.00...<br>300.00       | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.223 |  |
| LFO Base Note |   |                               | LFOスピードを指定する音符の種類<br>p.223    |  |
| LFO Times     |   | x1...x32                      | LFOスピードを指定する音符の数<br>p.223     |  |
| Wet/Dry       | ← | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス            |  |
| Source        |   | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース       |  |
| Amount        |   | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量          |  |

**(LFO) Shape**

LFOの波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

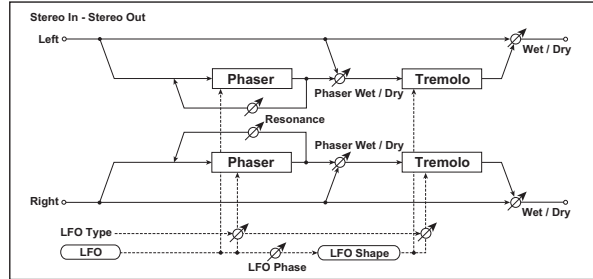
**(LFO) Phase [deg]**

左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけて合いながら動き回ります。+180または-180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



**041: St.PhsTrm (Stereo Phaser + Tremolo)**

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値  | 説明   |  |
|-------------------|-------------|--|--|--|
| Phaser Manual     | Phs Manual  | 0...100                                  | フェイザーのかかる周波数                               |  |
| Phaser Resonance  | Phs Reso    | -100...+100                              | フェイザーのレゾナンス量                               |  |
| Phaser Depth      | Phs Depth   | 0...100                                  | フェイザーを調整する深さ                               |  |
| Phaser Source     |             | Off...Tempo                              | フェイザーを調整する深さのモジュレーション・ソース                  |  |
| Phaser Amount     |             | -100...+100                              | フェイザーを調整する深さのモジュレーション量                     |  |
| Phaser Wet/Dry    | Phs W/D     | -Wet,<br>-2 : 98...Dry...<br>2 : 98, Wet | フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.239          |  |
| LFO Phase Type    | Type        | Phs-Trml,<br>...Phs LR -<br>Trml LR      | トレモロとフェイザーのLFOタイプ<br>p.239                 |  |
| LFO Phase [deg]   |             | -180...+180                              | トレモロとフェイザーのLFOの位相差<br>p.239                |  |
| LFO Freq [Hz]     | LFO [Hz]    | 0.02...20.00                             | LFOスピード<br>p.223                           |  |
| LFO Source        |             | Off...Tempo                              | LFOスピードのモジュレーション・ソース                       |  |
| LFO Amount        |             | -20.00...<br>+20.00                      | LFOスピードのモジュレーション量                          |  |
| LFO BPM/MIDI Sync | LFOMID Syc  | Off, On                                  | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え<br>p.223 |  |
| LFO BPM           |             | MIDI:40.00...<br>300.00                  | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.223              |  |
| LFO Base Note     |             |  | LFOスピードを指定する音符の種類<br>p.223                 |  |
| LFO Times         |             | x1...x32                                 | LFOスピードを指定する音符の数<br>p.223                  |  |
| Tremolo Shape     |             | -100...+100                              | トレモロのLFOを変形させる割合                           |  |
| Tremolo Depth     | Trml Depth  | 0...100                                  | トレモロを調整する深さ                                |  |
| Tremolo Source    |             | Off...Tempo                              | トレモロを調整する深さのモジュレーション・ソース                   |  |
| Tremolo Amount    |             | -100...+100                              | トレモロを調整する深さのモジュレーション量                      |  |
| Wet/Dry           | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet            | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.239                |  |

|        |  |             |                         |  |
|--------|--|-------------|-------------------------|--|
| Source |  | Off...Tempo | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |  |
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |  |

**LFO Phaes Type**  
**LFO Phase [deg]**

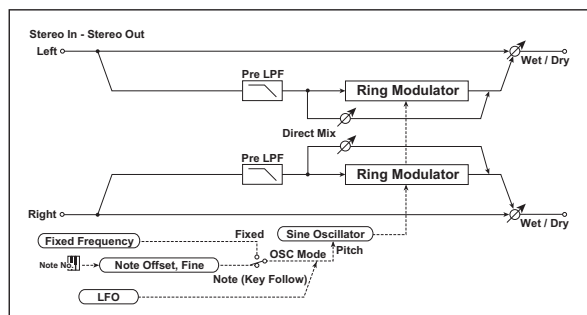
“Type”では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase”では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

**(Phaser) Wet/Dry**  
**Wet/Dry**

“PHASER Wet/Dry”はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して“OUTPUT Wet/Dry”は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

**042: St.Ring M**  
**(Stereo Ring Modulator)**

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                        | 説明  |  |
|-----------------|-------------|--------------------------|---|--|
| Pre LPF         |             | 0...100                  | リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量 p.239                      |  |
| OSC Mode        | Osc         | Fixed, Note (Key Follow) | オシレーター周波数指定/ノート・ナンバー追従の切り替え p.239                 |  |
| Fixed Freq [Hz] | Fixed[Hz]   | 0...12.0k                | OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数 p.239                   |  |
| Source          |             | Off...Tempo              | OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース            |  |
| Amount          |             | -12.00k...+12.00k        | OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量               |  |
| Note Offset     | ←           | -48...+48                | OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差 p.239  |  |
| Note Fine       | ←           | -100...+100              | オシレーター周波数の微調整 p.239                               |  |
| Direct Mix      | ←           | 0...100                  | リング・モジュレータ出力にミックスするダイレクト信号(プリ・ローパス・フィルター通過後)のミックス |  |

|               |             |                           |   |  |
|---------------|-------------|---------------------------|---|--|
| LFO Freq [Hz] | LFO [Hz]    | 0.02...20.00              | LFOスピード p.225                           |  |
| Source        |             | Off...Tempo               | LFOスピードのモジュレーション・ソース                    |  |
| Amount        |             | -20.00...+20.00           | LFOスピードのモジュレーション量                       |  |
| BPM/MIDI Sync | LFOMIDI Syc | Off, On                   | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |  |
| BPM           |             | MIDI, 40.00...300.00      | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |  |
| Base Note     |             |                           | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |  |
| Times         |             | x1...x32                  | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |  |
| LFO Depth     | ←           | 0...100                   | オシレーター周波数のLFO変調の深さ                      |  |
| Source        |             | Off...Tempo               | 変調の深さのモジュレーション・ソース                      |  |
| Amount        |             | -100...+100               | 変調の深さのモジュレーション量                         |  |
| Wet/Dry       | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                      |  |
| Source        |             | Off...Tempo               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |  |
| Amount        |             | -100...+100               | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |  |

**OSC Mode**

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

**Pre LPF**

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含むときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

**Fixed Freq [Hz]**

“OSC Mode”がFixed時のオシレーターの周波数を設定します。

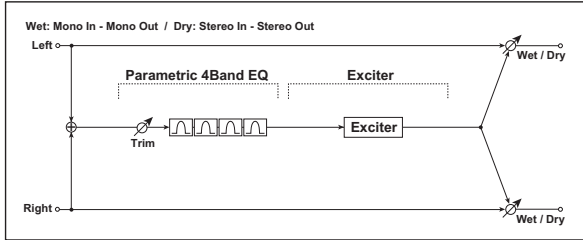
**Note Offset**

**Note Fine**

“OSC Mode”がNote(Key Follow)時のオシレーターの設定です。“Note Offset”は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Note Fine”はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

### 043: P4EQ - Ectr (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

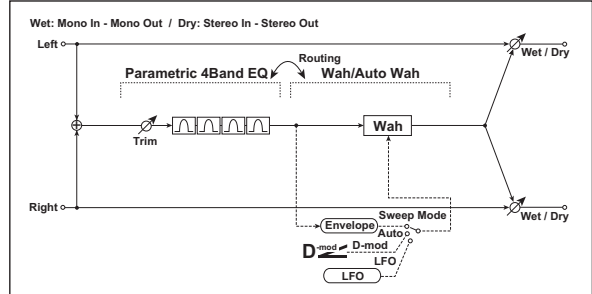
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



| フル・パラメーター            | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                      |  |
|----------------------|-------------|-------------------------------|-------------------------|--|
| Parametric 4-Band EQ |             |                               |                         |  |
| Trim                 | E Trim      | 0...100                       | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル   |  |
| Band1 Cutoff [Hz]    | E1 F[Hz]    | 20...1.00k                    | バンド1の中心周波数              |  |
| Band1 Q              | E1 Q        | 0.5...10.0                    | バンド1の帯域幅<br>p.221       |  |
| Band1 Gain [dB]      | E1 G[dB]    | -18...+18                     | バンド1のゲイン                |  |
| Band2 Cutoff [Hz]    | E2 F[Hz]    | 50...5.00k                    | バンド2の中心周波数              |  |
| Band2 Q              | E2 Q        | 0.5...10.0                    | バンド2の帯域幅<br>p.221       |  |
| Band2 Gain [dB]      | E2 G[dB]    | -18...+18                     | バンド2のゲイン                |  |
| Band3 Cutoff [Hz]    | E3 F[Hz]    | 300...10.0k                   | バンド3の中心周波数              |  |
| Band3 Q              | E3 Q        | 0.5...10.0                    | バンド3の帯域幅<br>p.221       |  |
| Band3 Gain [dB]      | E3 G[dB]    | -18...+18                     | バンド3のゲイン                |  |
| Band4 Cutoff [Hz]    | E4 F[Hz]    | 500...20.0k                   | バンド4の中心周波数              |  |
| Band4 Q              | E4 Q        | 0.5...10.0                    | バンド4の帯域幅<br>p.221       |  |
| Band4 Gain [dB]      | E4 G[dB]    | -18...+18                     | バンド4のゲイン                |  |
| Exciter              |             |                               |                         |  |
| Blend                | X Blend     | -100...+100                   | エキサイター効果の深さ<br>p.221    |  |
| Emphasis Freq        | X Freq      | 0...70                        | 強調する周波数 p.221           |  |
| Wet/Dry              | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      |  |
| Source               |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |  |
| Amount               |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |  |

### 044: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

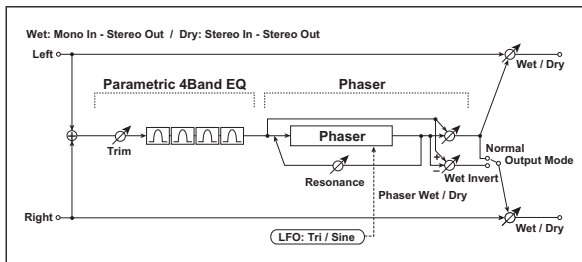


| フル・パラメーター            | クイック・パラメーター | 値                             | 説明   |  |
|----------------------|-------------|-------------------------------|--|--|
| Parametric 4-Band EQ |             |                               |  |  |
| Trim                 | E Trim      | 0...100                       | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル                          |  |
| Band1 Cutoff [Hz]    | E1 F[Hz]    | 20...1.00k                    | バンド1の中心周波数                                     |  |
| Band1 Q              | E1 Q        | 0.5...10.0                    | バンド1の帯域幅<br>p.221                              |  |
| Band1 Gain [dB]      | E1 G[dB]    | -18...+18                     | バンド1のゲイン                                       |  |
| Band2 Cutoff [Hz]    | E2 F[Hz]    | 50...5.00k                    | バンド2の中心周波数                                     |  |
| Band2 Q              | E2 Q        | 0.5...10.0                    | バンド2の帯域幅<br>p.221                              |  |
| Band2 Gain [dB]      | E2 G[dB]    | -18...+18                     | バンド2のゲイン                                       |  |
| Band3 Cutoff [Hz]    | E3 F[Hz]    | 300...10.0k                   | バンド3の中心周波数                                     |  |
| Band3 Q              | E3 Q        | 0.5...10.0                    | バンド3の帯域幅<br>p.221                              |  |
| Band3 Gain [dB]      | E3 G[dB]    | -18...+18                     | バンド3のゲイン                                       |  |
| Band4 Cutoff [Hz]    | E4 F[Hz]    | 500...20.0k                   | バンド4の中心周波数                                     |  |
| Band4 Q              | E4 Q        | 0.5...10.0                    | バンド4の帯域幅<br>p.221                              |  |
| Band4 Gain [dB]      | E4 G[dB]    | -18...+18                     | バンド4のゲイン                                       |  |
| Wah                  |             |                               |  |  |
| Sweep Mode           | W Sweep     | Auto, Dmod, LFO               | オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え<br>p.223 |  |
| Source               | Src         | Off...Tempo                   | Sweep Mode = Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース          |  |
| Frequency Bottom     | W Freq Btm  | 0...100                       | ワウの中心周波数の下限<br>p.223                           |  |
| Frequency Top        | W Freq Top  | 0...100                       | ワウの中心周波数の上限<br>p.223                           |  |
| LFO Freq [Hz]        | W LFO[Hz]   | 0.02...20.0                   | LFOスピード  |  |
| Resonance            | W Reso      | 0...100                       | レゾナンス量(共振の強さ)                                  |  |
| LPF                  |             | Off, On                       | ワウのローパス・フィルターのオン/オフ                            |  |
| [W]Wet/Dry           | W W/D       | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス                          |  |
| [W]Source            |             | Off...Tempo                   | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                     |  |

|           |       |                            |                             |                        |
|-----------|-------|----------------------------|-----------------------------|------------------------|
| [W]Amount |       | -100...+100                | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量     |                        |
| Routing   | Route | P4EQ → Wah, Wah → P4EQ     | パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え |                        |
| Wet/Dry   | ←     | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス          | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source    |       | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース     |                        |
| Amount    |       | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量        |                        |

### 045: P4EQ - Phsr (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。

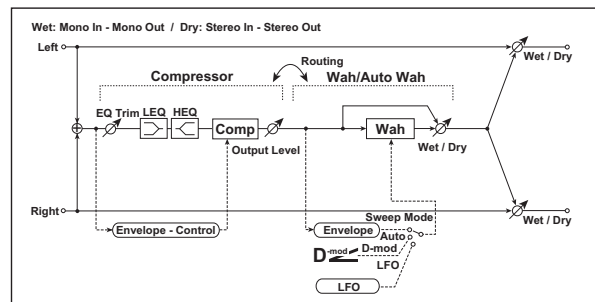


| フル・パラメーター            | クイック・パラメーター | 値                                  | 説明                            |                        |
|----------------------|-------------|------------------------------------|-------------------------------|------------------------|
| Parametric 4-Band EQ |             |                                    |                               |                        |
| Trim                 | E Trim      | 0...100                            | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル         |                        |
| Band1 Cutoff [Hz]    | E1 F[Hz]    | 20...1.00k                         | バンド1の中心周波数                    |                        |
| Band1 Q              | E1 Q        | 0.5...10.0                         | バンド1の帯域幅 p.221                |                        |
| Band1 Gain [dB]      | E1 G[dB]    | -18...+18                          | バンド1のゲイン                      |                        |
| Band2 Cutoff [Hz]    | E2 F[Hz]    | 50...5.00k                         | バンド2の中心周波数                    |                        |
| Band2 Q              | E2 Q        | 0.5...10.0                         | バンド2の帯域幅 p.221                |                        |
| Band2 Gain [dB]      | E2 G[dB]    | -18...+18                          | バンド2のゲイン                      |                        |
| Band3 Cutoff [Hz]    | E3 F[Hz]    | 300...10.0k                        | バンド3の中心周波数                    |                        |
| Band3 Q              | E3 Q        | 0.5...10.0                         | バンド3の帯域幅 p.221                |                        |
| Band3 Gain [dB]      | E3 G[dB]    | -18...+18                          | バンド3のゲイン                      |                        |
| Band4 Cutoff [Hz]    | E4 F[Hz]    | 500...20.0k                        | バンド4の中心周波数                    |                        |
| Band4 Q              | E4 Q        | 0.5...10.0                         | バンド4の帯域幅 p.221                |                        |
| Band4 Gain [dB]      | E4 G[dB]    | -18...+18                          | バンド4のゲイン                      |                        |
| Phaser               |             |                                    |                               |                        |
| LFO Freq [Hz]        | P LFO [Hz]  | 0.02...20.0                        | LFOスピード                       |                        |
| LFO Waveform         |             | Triangle, Sine                     | LFO波形                         |                        |
| Manual               | P Manual    | 0...100                            | 効果のかかる周波数                     |                        |
| Depth                | P Depth     | 0...100                            | LFO変調の深さ                      |                        |
| Resonance            | P Reso      | -100...+100                        | レゾナンス量 p.233                  |                        |
| Output Mode          | P Out       | Normal, WetInv                     | フェイザーの出力モード切り替え p.261         |                        |
| [Phs] Wet/Dry        | P W/D       | -Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | フェイザーのエフェクト・バランス p.225, p.233 | <b>D<sup>mod</sup></b> |

|              |   |                            |                               |                        |
|--------------|---|----------------------------|-------------------------------|------------------------|
| [Phs] Source |   | Off...Tempo                | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                        |
| [Phs] Amount |   | -100...+100                | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |                        |
| Wet/Dry      | ← | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス            | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source       |   | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース       |                        |
| Amount       |   | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量          |                        |

### 046: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

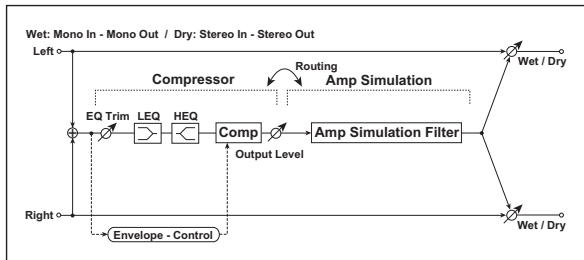


| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                                    |                        |
|------------------|-------------|----------------------------|---------------------------------------|------------------------|
| Compressor       |             |                            |                                       |                        |
| Pre EQ Trim      |             | 0...100                    | イコライザーへの入力レベル                         |                        |
| LEQ Gain [dB]    |             | -15...+15                  | 低域イコライザーのゲイン                          |                        |
| HEQ Gain [dB]    |             | -15...+15                  | 高域イコライザーのゲイン                          |                        |
| Sensitivity      | C Sens      | 1...100                    | 感度 p.217                              |                        |
| Attack           | C Attack    | 1...100                    | アタックの強さ p.217                         |                        |
| Level            | C OutLevel  | 0...100                    | コンプレッサーの出力レベル p.217                   |                        |
| Wah              |             |                            |                                       |                        |
| Frequency Bottom | W Freq Btm  | 0...100                    | ワウの中心周波数の下限 p.223                     |                        |
| Frequency Top    | W Freq Top  | 0...100                    | ワウの中心周波数の上限 p.223                     |                        |
| Sweep Mode       | W Sweep     | Auto, Dmod, LFO            | オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え |                        |
| Source           | Src         | Off...Tempo                | Sweep Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース   | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| LFO Freq [Hz]    | W LFO[Hz]   | 0.02...20.0                | LFOスピード                               |                        |
| Resonance        | W Reso      | 0...100                    | レゾナンス量(共振の強さ)                         |                        |
| LPF              |             | Off, On                    | ワウのローパス・フィルターのオン/オフ                   |                        |
| [W]Wet/Dry       | W W/D       | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス                 | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| [W]Source        |             | Off...Tempo                | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース            |                        |
| [W]Amount        |             | -100...+100                | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量               |                        |
| Routing          | Route       | Cmp→Wah, Wah→Cmp           | コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え                  |                        |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                    | <b>D<sup>mod</sup></b> |

|        |  |             |                         |
|--------|--|-------------|-------------------------|
| Source |  | Off...Tempo | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |

### 047: Comp-Amp (Compressor - Amp Simulation)

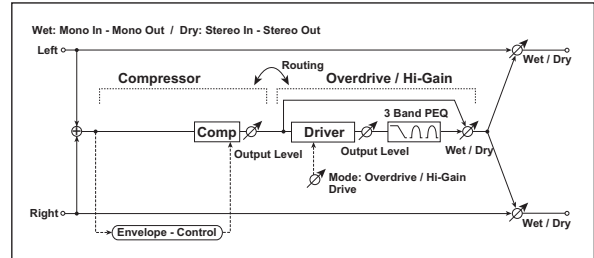
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値                          | 説明  |
|----------------|-------------|----------------------------|---|
| Compressor     |             |                            |   |
| Sensitivity    | C Sens      | 1...100                    | 感度 p.217                                  |
| Attack         | C Attack    | 1...100                    | アタックの強さ p.217                             |
| Level          | C OutLevel  | 0...100                    | コンプレッサーの出力レベル p.217                       |
| Pre EQ Trim    |             | 0...100                    | イコライザーへの入力レベル                             |
| LEQ Gain [dB]  |             | -15...+15                  | 低域イコライザーのゲイン                              |
| HEQ Gain [dB]  |             | -15...+15                  | 高域イコライザーのゲイン                              |
| Amp Simulation |             |                            |   |
| Ampl Type      | A AmpType   | SS, EL84, 6L6              | ギター・アンプのタイプ                               |
| Routing        | Route       | Cmp→Amp, Amp→Cmp           | コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え            |
| Wet/Dry        | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source         |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                   |
| Amount         |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                      |

### 048: Comp-OD (Compressor - Overdrive/Hi-Gain)

モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

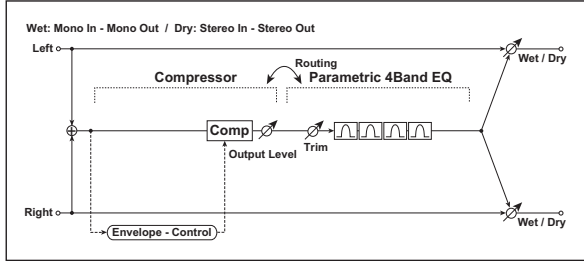


| フル・パラメーター           | クイック・パラメーター | 値                          | 説明   |
|---------------------|-------------|----------------------------|--|
| Compressor          |             |                            |  |
| Sensitivity         | C Sens      | 1...100                    | 感度 p.217   |
| Attack              | C Attack    | 1...100                    | アタックの強さ p.217                                      |
| Level               | C OutLevel  | 0...100                    | コンプレッサーの出力レベル p.217                                |
| Overdrive/Hi-Gain   |             |                            |  |
| Drive Mode          | O Mode      | Overdrive, Hi-Gain         | オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え                       |
| Drive               | O Drive     | 1...100                    | 歪み具合 p.229   |
| Level               | O Out Level | 0...50                     | オーバードライブの出力レベル p.229 <b>D<sup>mod</sup></b>        |
| Source              |             | Off...Tempo                | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース                        |
| Amount              |             | -50...+50                  | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量                           |
| Low Cutoff [Hz]     |             | 20...1.00k                 | 低域イコライザー(シェリングタイプ)の中心周波数                           |
| Low Gain [dB]       | O Low [dB]  | -18...+18                  | 低域イコライザーのゲイン                                       |
| Mid1 Cutoff [Hz]    |             | 300...10.00k               | 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数                         |
| Mid1 Q              |             | 0.5...10.0                 | 中高域イコライザー1の帯域幅 p.221                               |
| Mid1 Gain [dB]      | O Mid1[dB]  | -18...+18                  | 中高域イコライザー1のゲイン                                     |
| [O]Mid2 Cutoff [Hz] |             | 500...20.00k               | 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数                         |
| Mid2 Q              |             | 0.5...10.0                 | 中高域イコライザー2の帯域幅 p.221                               |
| Mid2 Gain [dB]      | O Mid2[dB]  | -18...+18                  | 中高域イコライザー2のゲイン                                     |
| [O]Wet/Dry          | O W/D       | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D<sup>mod</sup></b> |
| [O]Source           |             | Off...Tempo                | オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                   |
| [O]Amount           |             | -100...+100                | オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量                      |
| Routing             | Route       | Cmp →OD, OD →Cmp           | コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え                         |
| Wet/Dry             | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D<sup>mod</sup></b>          |
| Source              |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                            |
| Amount              |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                               |



## 049: Comp-P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

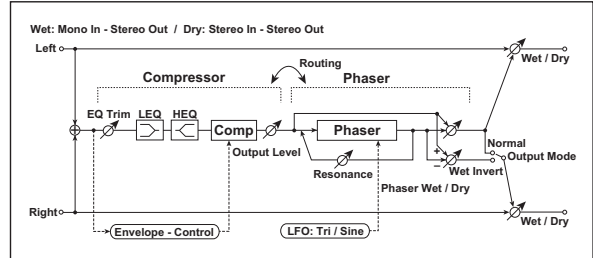
モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター            | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                               |                  |
|----------------------|-------------|----------------------------|----------------------------------|------------------|
| Compressor           |             |                            |                                  |                  |
| Sensitivity          | C Sens      | 1...100                    | 感度                               | p.217            |
| Attack               | C Attack    | 1...100                    | アタックの強さ                          | p.217            |
| Level                | C OutLevel  | 0...100                    | コンプレッサーの出力レベル                    | p.217            |
| Parametric 4-Band EQ |             |                            |                                  |                  |
| Trim                 | E Trim      | 0...100                    | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル            |                  |
| Band1 Cutoff [Hz]    | E1 F[Hz]    | 20...1.00k                 | バンド1の中心周波数                       |                  |
| Band1 Q              | E1 Q        | 0.5...10.0                 | バンド1の帯域幅                         | p.221            |
| Band1 Gain [dB]      | E1 G[dB]    | -18...+18                  | バンド1のゲイン                         |                  |
| Band2 Cutoff [Hz]    | E2 F[Hz]    | 50...5.00k                 | バンド2の中心周波数                       |                  |
| Band2 Q              | E2 Q        | 0.5...10.0                 | バンド2の帯域幅                         | p.221            |
| Band2 Gain [dB]      | E2 G[dB]    | -18...+18                  | バンド2のゲイン                         |                  |
| Band3 Cutoff [Hz]    | E3 F[Hz]    | 300...10.0k                | バンド3の中心周波数                       |                  |
| Band3 Q              | E3 Q        | 0.5...10.0                 | バンド3の帯域幅                         | p.221            |
| Band3 Gain [dB]      | E3 G[dB]    | -18...+18                  | バンド3のゲイン                         |                  |
| Band4 Cutoff [Hz]    | E4 F[Hz]    | 500...20.0k                | バンド4の中心周波数                       |                  |
| Band4 Q              | E4 Q        | 0.5...10.0                 | バンド4の帯域幅                         | p.221            |
| Band4 Gain [dB]      | E4 G[dB]    | -18...+18                  | バンド4のゲイン                         |                  |
| Routing              | Route       | Cmp→PEQ, PEQ→Cmp           | コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え |                  |
| Wet/Dry              | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス               | D <sup>mod</sup> |
| Source               |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース          |                  |
| Amount               |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量             |                  |

## 050: Comp-Phsr (Compressor - Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

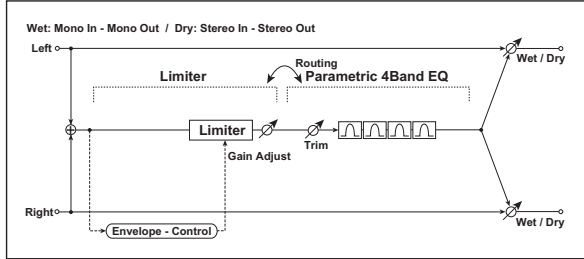


| フル・パラメーター     | クイック・パラメーター | 値                                  | 説明                            |                  |
|---------------|-------------|------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| Compressor    |             |                                    |                               |                  |
| Sensitivity   | C Sens      | 1...100                            | 感度                            | p.217            |
| Attack        | C Attack    | 1...100                            | アタックの強さ                       | p.217            |
| Level         | C OutLevel  | 0...100                            | コンプレッサーの出力レベル                 | p.217            |
| Pre EQ Trim   |             | 0...100                            | イコライザーへの入力レベル                 |                  |
| LEQ Gain [dB] |             | -15...+15                          | 低域イコライザーのゲイン                  |                  |
| HEQ Gain [dB] |             | -15...+15                          | 高域イコライザーのゲイン                  |                  |
| Phaser        |             |                                    |                               |                  |
| LFO Freq [Hz] | P LFO[Hz]   | 0.02...20.0                        | LFOスピード                       |                  |
| LFO Waveform  |             | Triangle, Sine                     | LFO波形                         |                  |
| Manual        | P Manual    | 0...100                            | 効果のかかる周波数                     |                  |
| Depth         | P Depth     | 0...100                            | LFO変調の深さ                      |                  |
| Resonance     | P Reso      | -100...+100                        | リゾナンス量                        | p.233            |
| Output Mode   | P Out       | Normal, WetInv                     | フェイザーの出力モード切り替え               | p.260            |
| [Phs]Wet/Dry  | P W/D       | -Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | フェイザーのエフェクト・バランス              | p.225, p.233     |
| [Phs]Source   |             | Off...Tempo                        | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                  |
| [Phs]Amount   |             | -100...+100                        | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |                  |
| Routing       | Route       | Cmp→Phs, Phs→Cmp                   | コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え       | p.261            |
| Wet/Dry       | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet         | エフェクト音とダイレクト音のバランス            | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo                        | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース       |                  |
| Amount        |             | -100...+100                        | エフェクト・バランスのモジュレーション量          |                  |



## 051: Lmtr-P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター                   | クイック・パラメーター | 値                                  | 説明  |
|-----------------------------|-------------|------------------------------------|---|
| <b>Limiter</b>              |             |                                    |   |
| Ratio                       | L Ratio     | 1.0 : 1...<br>50.0 : 1,<br>Inf : 1 | 信号の圧縮比 p.244                              |
| Threshold [dB]              | L Trsh[dB]  | -40...0                            | 圧縮のかかるレベル p.244                           |
| Attack                      | L Attack    | 1...100                            | アタック・タイム                                  |
| Release                     | L Release   | 1...100                            | リリース・タイム                                  |
| Gain Adjust [dB]            | L G [dB]    | -Inf,<br>-38...+24                 | リミッターの出力ゲイン p.244                         |
| <b>Parametric 4-Band EQ</b> |             |                                    |   |
| Trim                        | E Trim      | 0...100                            | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル                     |
| Band1 Cutoff [Hz]           | E1 F[Hz]    | 20...1.00k                         | バンド1の中心周波数                                |
| Band1 Q                     | E1 Q        | 0.5...10.0                         | バンド1の帯域幅 p.221                            |
| Band1 Gain [dB]             | E1 G[dB]    | -18...+18                          | バンド1のゲイン                                  |
| Band2 Cutoff [Hz]           | E2 F[Hz]    | 50...5.00k                         | バンド2の中心周波数                                |
| Band2 Q                     | E2 Q        | 0.5...10.0                         | バンド2の帯域幅 p.221                            |
| Band2 Gain [dB]             | E2 G[dB]    | -18...+18                          | バンド2のゲイン                                  |
| Band3 Cutoff [Hz]           | E3 F[Hz]    | 300...10.0k                        | バンド3の中心周波数                                |
| Band3 Q                     | E3 Q        | 0.5...10.0                         | バンド3の帯域幅 p.221                            |
| Band3 Gain [dB]             | E3 G[dB]    | -18...+18                          | バンド3のゲイン                                  |
| Band4 Cutoff [Hz]           | E4 F[Hz]    | 500...20.0k                        | バンド4の中心周波数                                |
| Band4 Q                     | E4 Q        | 0.5...10.0                         | バンド4の帯域幅 p.221                            |
| Band4 Gain [dB]             | E4 G[dB]    | -18...+18                          | バンド4のゲイン                                  |
| Routing                     | Route       | Lmt→PEQ,<br>PEQ→Lmt                | リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え            |
| Wet/Dry                     | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet      | エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D<sub>med</sub></b> |
| Source                      |             | Off...Tempo                        | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                   |
| Amount                      |             | -100...+100                        | エフェクト・バランスのモジュレーション量                      |

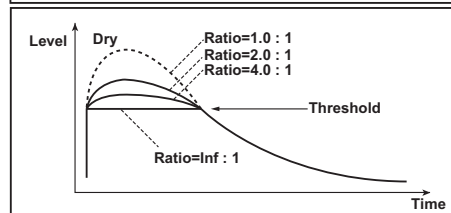
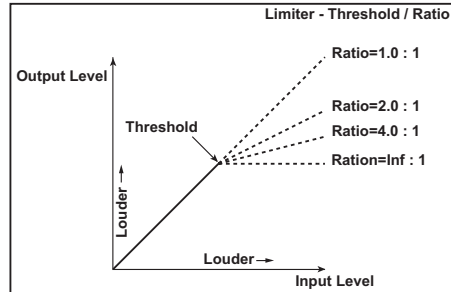
### Ratio

#### Threshold [dB]

#### Gain Adjust [dB]

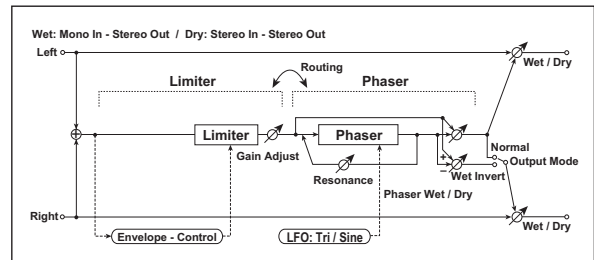
“Ratio”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust”で調節してください。



## 052: Lmtr - Phsr (Limiter - Phaser)

モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

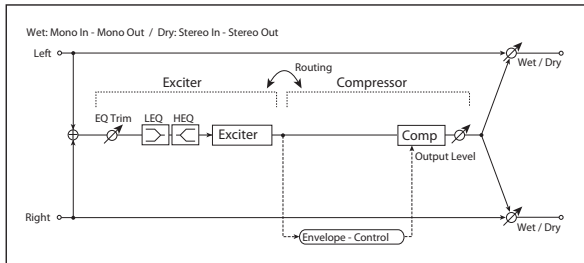


| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値  | 説明   |
|------------------|-------------|--|--|
| <b>Limiter</b>   |             |  |  |
| Ratio            | L Ratio     | 1.0 : 1...<br>50.0 : 1,<br>Inf : 1       | 信号の圧縮比 p.244   |
| Threshold [dB]   | L Trsh[dB]  | -40...0                                  | 圧縮のかかるレベル p.244                                      |
| Attack           | L Attack    | 1...100                                  | アタック・タイム   |
| Release          | L Release   | 1...100                                  | リリース・タイム   |
| Gain Adjust [dB] | L G [dB]    | -Inf,<br>-38...+24                       | リミッターの出力ゲイン p.244                                    |
| <b>Phaser</b>    |             |  |  |
| LFO Waveform     |             | Triangle,<br>Sine                        | LFO波形  |
| LFO Freq [Hz]    | P LFO[Hz]   | 0.02...20.0                              | LFOスピード  |
| Manual           | P Manual    | 0...100                                  | 効果のかかる周波数  |
| Depth            | P Depth     | 0...100                                  | LFO変調の深さ   |
| Resonance        | P Reso      | -100...+100                              | レゾナンス量 p.233   |
| Output Mode      | P Out       | Normal,<br>WetInv                        | フェイザーの出力モード切り替え p.260                                |
| [Phs]Wet/Dry     | P W/D       | -Wet...<br>-1 : 99, Dry,<br>1 : 99...Wet | フェイザーのエフェクト・バランス p.225, p.233 <b>D<sub>med</sub></b> |

|              |       |                            |                               |                        |
|--------------|-------|----------------------------|-------------------------------|------------------------|
| [Phs] Source |       | Off...Tempo                | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                        |
| [Phs] Amount |       | -100...+100                | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |                        |
| Routing      | Route | Lmt→Phs, Phs→Lmt           | リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え p.261   |                        |
| Wet/Dry      | ←     | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス            | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source       |       | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース       |                        |
| Amount       |       | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量          |                        |

### 053: Xctr-Comp (Exciter - Compressor)

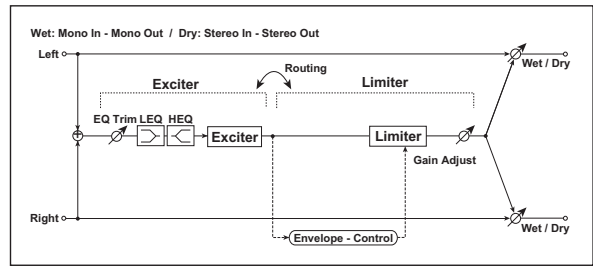
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                       |                        |
|-------------------|-------------|----------------------------|--------------------------|------------------------|
| <b>Exciter</b>    |             |                            |                          |                        |
| Exciter Blend     | X Blend     | -100...+100                | エキサイター効果の深さ p.221        |                        |
| Emphasis Freq     | X Freq      | 0...70                     | 強調する周波数 p.221            |                        |
| Pre EQ Trim       |             | 0...100                    | イコライザーへの入力レベル            |                        |
| LEQ Gain [dB]     |             | -15...+15                  | 低域イコライザーのゲイン             |                        |
| HEQ Gain [dB]     |             | -15...+15                  | 高域イコライザーのゲイン             |                        |
| <b>Compressor</b> |             |                            |                          |                        |
| Sensitivity       | C Sens      | 1...100                    | 感度 p.217                 |                        |
| Attack            | C Attack    | 1...100                    | アタックの強さ p.217            |                        |
| Level             | C OutLevel  | 0...100                    | コンプレッサーの出力レベル p.217      |                        |
| Routing           | Route       | Xct→Cmp, Cmp→Xct           | エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え |                        |
| Wet/Dry           | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス       | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source            |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |                        |
| Amount            |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量     |                        |

### 054: Xctr - Lmtr (Exciter - Limiter)

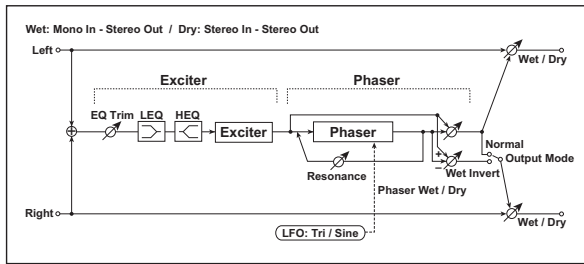
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                            | 説明                      |                        |
|------------------|-------------|------------------------------|-------------------------|------------------------|
| <b>Exciter</b>   |             |                              |                         |                        |
| Exciter Blend    | X Blend     | -100...+100                  | エキサイター効果の深さ p.221       |                        |
| Emphasis Freq    | X Freq      | 0...70                       | 強調する周波数 p.221           |                        |
| Pre EQ Trim      |             | 0...100                      | イコライザーへの入力レベル           |                        |
| LEQ Gain [dB]    |             | -15...+15                    | 低域イコライザーのゲイン            |                        |
| HEQ Gain [dB]    |             | -15...+15                    | 高域イコライザーのゲイン            |                        |
| <b>Limiter</b>   |             |                              |                         |                        |
| Ratio            | L Ratio     | 1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1 | 信号の圧縮比 p.244            |                        |
| Threshold [dB]   | L Trsh[dB]  | -40...0                      | 圧縮のかかるレベル p.244         |                        |
| Attack           | L Attack    | 1...100                      | アタック・タイム                |                        |
| Release          | L Release   | 1...100                      | リリース・タイム                |                        |
| Gain Adjust [dB] | L G [dB]    | -Inf, -38... +24             | リミッターの出力ゲイン p.244       |                        |
| Routing          | Route       | Xct→Lmt, Lmt→Xct             | エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え  |                        |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet   | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source           |             | Off...Tempo                  | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                        |
| Amount           |             | -100...+100                  | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |                        |

### 055: Xctr - Phsr (Exciter - Phaser)

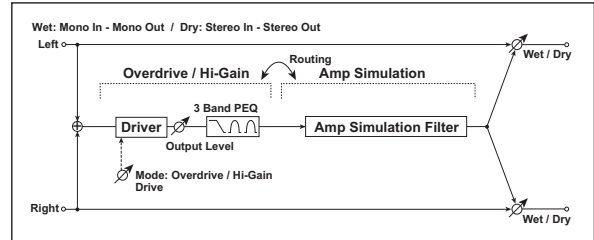
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明                            |
|----------------|-------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| <b>Exciter</b> |             |                                   |                               |
| Exciter Blend  | X Blend     | -100...+100                       | エキサイター効果の深さ p.221             |
| Emphasis Freq  | X Freq      | 0...70                            | 強調する周波数 p.221                 |
| Pre EQ Trim    |             | 0...100                           | イコライザーへの入力レベル                 |
| LEQ Gain [dB]  |             | -15...+15                         | 低域イコライザーのゲイン                  |
| HEQ Gain [dB]  |             | -15...+15                         | 高域イコライザーのゲイン                  |
| <b>Phaser</b>  |             |                                   |                               |
| LFO Waveform   |             | Triangle, Sine                    | LFO波形                         |
| LFO Freq [Hz]  | P LFO[Hz]   | 0.02...20.0                       | LFOスピード                       |
| Manual         | P Manual    | 0...100                           | 効果のかかる周波数                     |
| Depth          | P Depth     | 0...100                           | LFO変調の深さ                      |
| Resonance      | P Reso      | -100...+100                       | レゾナンス量 p.233                  |
| Output Mode    | P Out       | Normal, Wet Invert                | フェイザーの出力モード切り替え p.260         |
| [Phs] Wet/Dry  | P W/D       | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | フェイザーのエフェクト・バランス p.225, p.233 |
| [Phs] Source   |             | Off...Tempo                       | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| [Phs] Amount   |             | -100...+100                       | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |
| Wet/Dry        | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet         | エフェクト音とダイレクト音のバランス            |
| Source         |             | Off...Tempo                       | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース       |
| Amount         |             | -100...+100                       | エフェクト・バランスのモジュレーション量          |

### 056: OD-Amp (Overdrive/Hi-Gain - Amp Simulation)

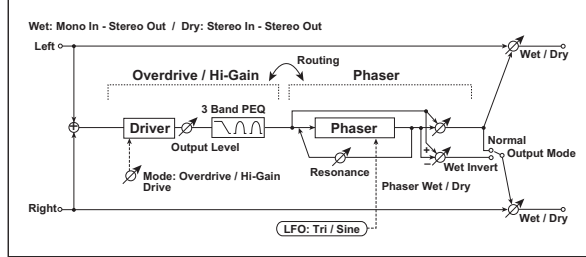
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター                | クイック・パラメーター | 値                         | 説明                              |
|--------------------------|-------------|---------------------------|---------------------------------|
| <b>Overdrive/Hi-Gain</b> |             |                           |                                 |
| Drive Mode               | O Mode      | Overdrive, Hi-Gain        | オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え    |
| Drive                    | O Drive     | 1...100                   | 歪み具合 p.229                      |
| Level                    | O Out Level | 0...50                    | オーバードライブの出力レベル p.229            |
| Source                   |             | Off...Tempo               | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース     |
| Amount                   |             | -50...+50                 | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量        |
| Low Cutoff [Hz]          |             | 20...1.00k                | 低域イコライザー(シェリングタイプ)の中心周波数        |
| Low Gain [dB]            | O Low [dB]  | -18...+18                 | 低域イコライザーのゲイン                    |
| Mid1 Cutoff [Hz]         |             | 300...10.00k              | 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数      |
| Mid1 Q                   |             | 0.5...10.0                | 中高域イコライザー1の帯域幅 p.221            |
| Mid1 Gain [dB]           | O Mid1[dB]  | -18...+18                 | 中高域イコライザー1のゲイン                  |
| Mid2 Cutoff [Hz]         |             | 500...20.00k              | 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数      |
| Mid2 Q                   |             | 0.5...10.0                | 中高域イコライザー2の帯域幅 p.221            |
| Mid2 Gain [dB]           | O Mid2[dB]  | -18...+18                 | 中高域イコライザー2のゲイン                  |
| <b>Amp Simulation</b>    |             |                           |                                 |
| Amp Type                 | A AmpType   | SS, EL84, 6L6             | ギター・アンプのタイプ                     |
| Routing                  | Route       | OD→Amp, Amp→OD            | オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え |
| Wet/Dry                  | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス              |
| Source                   |             | Off...Tempo               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース         |
| Amount                   |             | -100...+100               | エフェクト・バランスのモジュレーション量            |

## 057: OD-Phsr (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

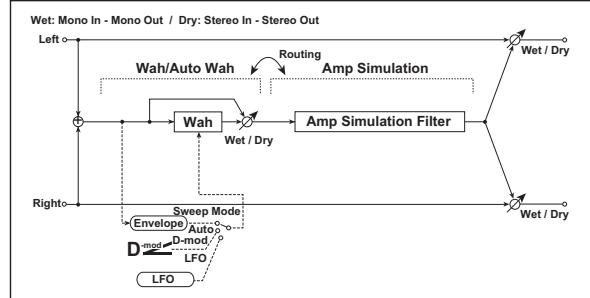


| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明                             |                        |
|-------------------|-------------|-----------------------------------|--------------------------------|------------------------|
| Overdrive/Hi-Gain |             |                                   |                                |                        |
| Drive Mode        | O Mode      | Overdrive, Hi-Gain                | オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え   |                        |
| Drive             | O Drive     | 1...100                           | 歪み具合 p.229                     |                        |
| Level             | O Out Level | 0...50                            | オーバードライブの出力レベル p.229           | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source            |             | Off...Tempo                       | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース    |                        |
| Amount            |             | -50...+50                         | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量       |                        |
| Low Cutoff [Hz]   |             | 20...1.00k                        | 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数      |                        |
| Low Gain [dB]     | O Low [dB]  | -18...+18                         | 低域イコライザーのゲイン                   |                        |
| Mid1 Cutoff [Hz]  |             | 300...10.00k                      | 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数     |                        |
| Mid1 Q            |             | 0.5...10.0                        | 中高域イコライザー1の帯域幅 p.221           |                        |
| Mid1 Gain [dB]    | O Mid1[dB]  | -18...+18                         | 中高域イコライザー1のゲイン                 |                        |
| Mid2 Cutoff [Hz]  |             | 500...20.00k                      | 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数     |                        |
| Mid2 Q            |             | 0.5...10.0                        | 中高域イコライザー2の帯域幅 p.221           |                        |
| Mid2 Gain [dB]    | O Mid2[dB]  | -18...+18                         | 中高域イコライザー2のゲイン                 |                        |
| Phaser            |             |                                   |                                |                        |
| LFO Freq [Hz]     | P LFO[Hz]   | 0.02...20.0                       | LFOスピード                        |                        |
| LFO Waveform      |             | Triangle, Sine                    | LFO波形                          |                        |
| Manual            | P Manual    | 0...100                           | 効果のかかる周波数                      |                        |
| Depth             | P Depth     | 0...100                           | LFO変調の深さ                       |                        |
| Resonance         | P Reso      | -100...+100                       | レゾナンス量 p.233                   |                        |
| Output Mode       | P Out       | Normal, WetInv                    | フェイザーの出力モード切り替え p.261          |                        |
| [Phs] Wet/Dry     | P W/D       | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | フェイザーのエフェクト・バランス p.225, p.233  | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| [Phs] Source      |             | Off...Tempo                       | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |                        |
| [Phs] Amount      |             | -100...+100                       | フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量     |                        |
| Routing           | Route       | OD→Phs, Phs→OD                    | オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え p.261 |                        |
| Wet/Dry           | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet         | エフェクト音とダイレクト音のバランス             | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source            |             | Off...Tempo                       | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース        |                        |

|        |  |             |                      |
|--------|--|-------------|----------------------|
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |
|--------|--|-------------|----------------------|

## 058: Wah-Amp (Wah - Amp Simulation)

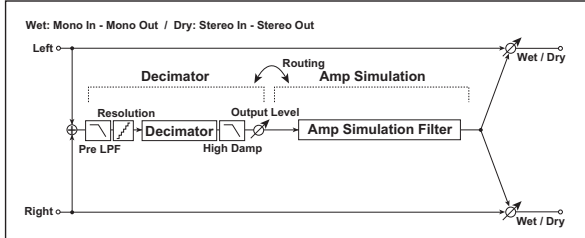
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                         | 説明  |                        |
|------------------|-------------|---------------------------|---|------------------------|
| Wah              |             |                           |   |                        |
| Frequency Bottom | W Freq Btm  | 0...100                   | ワウの中心周波数の下限 p.223                           |                        |
| Frequency Top    | W Freq Top  | 0...100                   | ワウの中心周波数の上限 p.223                           |                        |
| Sweep Mode       | W Sweep     | Auto, Dmod, LFO           | オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え p.223 |                        |
| Source           | Src         | Off...Tempo               | Sweep Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース         | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| LFO Freq [Hz]    | W LFO[Hz]   | 0.02...20.0               | LFOスピード                                     |                        |
| Resonance        | W Reso      | 0...100                   | レゾナンス量(共振の強さ)                               |                        |
| LPF              |             | Off, On                   | ワウのローパス・フィルターのオン/オフ                         |                        |
| Wet/Dry          | W W/D       | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス                       | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source           |             | Off...Tempo               | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                  |                        |
| Amount           |             | -100...+100               | ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量                     |                        |
| Amp Simulation   |             |                           |   |                        |
| Amp Type         | A AmpType   | SS, EL84, 6L6             | ギター・アンプのタイプ                                 |                        |
| Routing          | Route       | Wah→Amp, Amp→Wah          | ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え                   |                        |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                          | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source           |             | Off...Tempo               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                     |                        |
| Amount           |             | -100...+100               | エフェクト・バランスのモジュレーション量                        |                        |

## 059: Deci- Amp (Decimator - Amp Simulation)

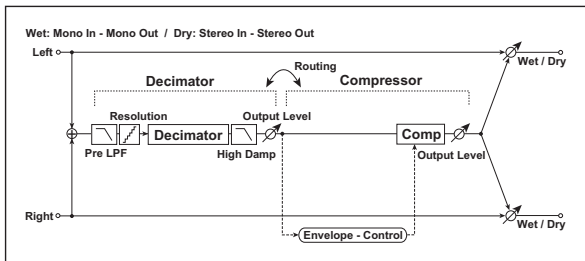
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                          | 説明  |
|--------------------|-------------|----------------------------|---|
| Decimater          |             |                            |   |
| Pre LPF            | D Pre LPF   | Off, On                    | サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択 p.227  |
| Sampling Freq [Hz] | D Fs[Hz]    | 1.00k... 48.0k             | サンプリング周波数   |
| High Damp [%]      |             | 0...100                    | 高域をカットする割合  |
| Resolution         | D Bit Reso  | 4...24                     | データのビット長 p.227  |
| Level              | D OutLevel  | 0...100                    | デシメーターの出力レベル p.227  |
| Amp Simulation     |             |                            |   |
| Amp Type           | A AmpType   | SS, EL84, 6L6              | ギター・アンプのタイプ   |
| Routing            | Route       | Dec→Amp, Amp→Dec           | デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え                                       |
| Wet/Dry            |             | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス <span style="float:right">D<sup>mod</sup></span> |
| Source             |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース   |
| Amount             |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量  |

## 060: Deci-Comp (Decimator - Compressor)

モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

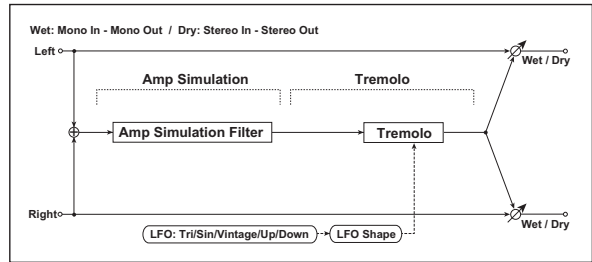


| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値              | 説明                           |
|--------------------|-------------|----------------|------------------------------|
| Decimater          |             |                |                              |
| Pre LPF            | D Pre LPF   | Off, On        | サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択 p.227 |
| Sampling Freq [Hz] | D Fs[Hz]    | 1.00k... 48.0k | サンプリング周波数                    |
| High Damp [%]      |             | 0...100        | 高域をカットする割合                   |

|             |            |                            |   |
|-------------|------------|----------------------------|---|
| Resolution  | D Bit Reso | 4...24                     | データのビット長 p.227  |
| Level       | D OutLevel | 0...100                    | デシメーターの出力レベル p.227  |
| Compressor  |            |                            |   |
| Sensitivity | C Sens     | 1...100                    | 感度 p.217  |
| Attack      | C Attack   | 1...100                    | アタックの強さ p.217   |
| Level       | C OutLevel | 0...100                    | コンプレッサーの出力レベル p.217   |
| Routing     | Route      | Dec→Cmp, Cmp→Dec           | デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え  |
| Wet/Dry     |            | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス <span style="float:right">D<sup>mod</sup></span> |
| Source      |            | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース   |
| Amount      |            | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量  |

## 061: Amp-Trml (Amp Simulation- Tremolo)

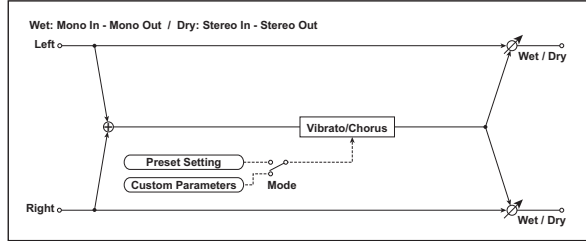
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明  |
|----------------|-------------|-----------------------------------|---|
| Amp Simulation |             |                                   |   |
| Amp Type       | A AmpType   | SS, EL84, 6L6                     | ギター・アンプのタイプ   |
| Tremolo        |             |                                   |   |
| LFO Waveform   | T LFO       | Triangle, Sine, Vintage, Up, Down | LFO波形 p.236   |
| LFO Shape      |             | -100...+100                       | LFO波形を変形させる割合 p.224   |
| LFO Freq [Hz]  | T LFO[Hz]   | 0.02...20.0                       | LFOスピード   |
| Depth          | T Depth     | 0...100                           | LFO変調の深さ  |
| Wet/Dry        |             | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet        | エフェクト音とダイレクト音のバランス <span style="float:right">D<sup>mod</sup></span> |
| Source         |             | Off...Tempo                       | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース   |
| Amount         |             | -100...+100                       | エフェクト・バランスのモジュレーション量  |

## 062: Organ V/C (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス/ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



| フル・パラメーター    | クイック・パラメーター | 値                            | 説明   |                  |
|--------------|-------------|------------------------------|--|------------------|
| Input Trim   |             | 0...100                      | 入力レベル  |                  |
| Control Mode | Mode        | Preset, Custom               | プリセット/カスタム設定の選択 p.249  |                  |
| Preset Type  | Preset Type | V1, C1, V2, C2, V3, C3       | Mode=Preset時の、エフェクト・タイプ選択 V1, V2, V3はビブラート、C1, C2, C3はコーラスのバリエーション p.249 | D <sup>mod</sup> |
| Source       |             | Off...Tempo                  | エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース  |                  |
| Amount       |             | -5...+5                      | エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量 p.249  |                  |
| Custom Mix   |             | Vibrato, 1:99...99:1, Chorus | Mode=Preset時の、ダイレクト音のミックス・レベル p.249                                      | D <sup>mod</sup> |
| Source       |             | Off...Tempo                  | ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース   |                  |
| Amount       |             | -100...+100                  | ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量  |                  |
| Custom Depth |             | 0...100                      | ビブラートの深さ p.249   | D <sup>mod</sup> |
| Source       |             | Off...Tempo                  | ビブラートの深さのモジュレーション・ソース  |                  |
| Amount       |             | -100...+100                  | ビブラートの深さのモジュレーション量   |                  |
| Custom Speed |             | 0.02...20.00                 | ビブラートのスピード p.249   | D <sup>mod</sup> |
| Source       |             | Off...Tempo                  | ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース  |                  |
| Amount       |             | -20.00...+20.00              | ビブラートのスピードのモジュレーション量   |                  |
| Wet/Dry      | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet    | エフェクト音とダイレクト音のバランス   | D <sup>mod</sup> |
| Source       |             | Off...Tempo                  | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |                  |
| Amount       |             | -100...+100                  | エフェクト・バランスのモジュレーション量   |                  |

### Control Mode

### Preset Type

### Custom Mix

### Custom Depth

### Custom Speed [Hz]

Control Mode=Presetで、Preset Typeの効果を選びます。このとき、Custom Mix/Depth/Speedの設定値は無視されず。Control Mode=CustomのときCustom Mix/Depth/

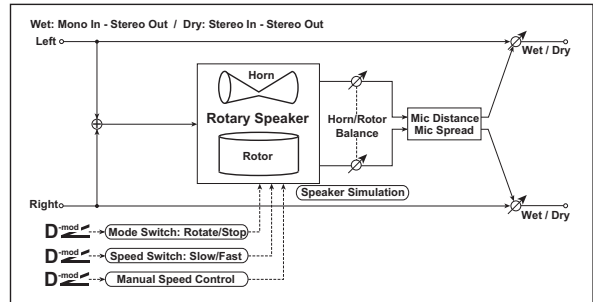
“Speed”の設定値は有効になり、“Preset Type”の設定は無視されます。

### Amount

Preset Type=V1、Source=JS+Yのとき、+5にしてJS+Yを倒すとV1→C1→V2→C2→V3→C3の順でコントロールできます。

## 063: Rotary SP (Rotary Speaker)

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                         | 説明   |                  |
|--------------------|-------------|---------------------------|--|------------------|
| Mode               | Mode SW     | Rotate, Stop              | スピーカーの回転/ストップの切り替え                             | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo               | 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース                      |                  |
| Switch Mode        |             | Toggle, Moment            | 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.250   |                  |
| Speed              | Speed SW    | Slow, Fast                | スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え p.250                 | D <sup>mod</sup> |
| Source             | Src         | Off...Tempo               | スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース                    |                  |
| Switch Mode        |             | Toggle, Moment            | スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.250 |                  |
| H/R.Balance        |             | Rotor, 1...99, Horn       | 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス                          |                  |
| Manual Speed       |             | Off...Tempo               | 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース p.250                | D <sup>mod</sup> |
| Hore Acceleration  |             | 0...100                   | 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ p.250                      |                  |
| Hore Ratio         |             | Stop, 0.50...2.00         | 高音側ホーンの回転速度の調節1.00で標準 Stopでは停止                 |                  |
| Rotor Acceleration |             | 0...100                   | 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ p.250                     |                  |
| Rotor Ratio        |             | Stop, 0.50...2.00         | 低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止               |                  |
| Mic Distance       |             | 0...100                   | マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離 p.250                   |                  |
| Mic Spread         |             | 0...100                   | 左右のマイクロフォンの角度 p.250                            |                  |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                             | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                        |                  |



|        |  |             |                      |
|--------|--|-------------|----------------------|
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |
|--------|--|-------------|----------------------|

**Mode**

モジュレーション・ソースによる回転/ストップの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転/ストップが切り替わります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびに、回転/ストップが切り替わります。

一方、“Mode” を Moment にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が64未満のとき回転、64以上のときストップします。

**Speed Switch**

モジュレーション・ソースによるスロー/ファーストの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ファーストが切り替わります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにスロー/ファーストが切り替わります。

一方、“Mode” を Moment にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

**Manual Speed**

スピーカーの回転スピードをスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“Manual Speed” でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはOffに設定しておきます。

**Horn Acceleration**

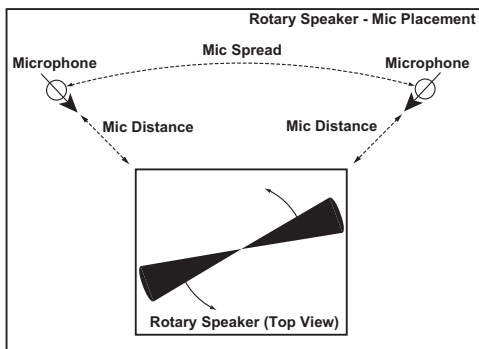
**Rotor Acceleration**

実際のロータリー・スピーカーではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わってきます。“Horn Acceleration” は、この切り替えの速さを設定します。

**Mic Distance**

**Mic Spread**

ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



064~120のエフェクトはマスター・エフェクトのみで選択可能です。マスター・エフェクトでは、Dry(ダイレクト)音は出力されず、Wet(エフェクト)音のみが出力され、L/RバスでDry(ダイレクト)音とミックスします。

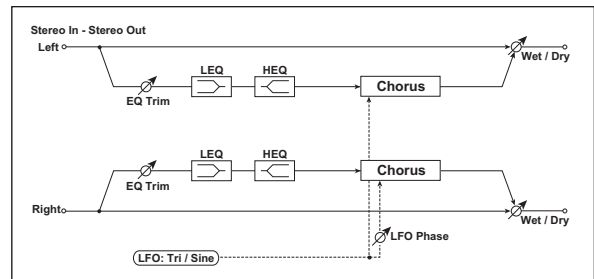
インサート・エフェクトでも使用可能な他のエフェクトと、パラメーター・ネームとエフェクトのブロック図の表記法を統一していますが、以下の点に注意してください。

- “Wet/Dry”パラメーター: Wet(エフェクト)音のレベルをコントロールします。Dry(ダイレクト)音は出力されません。
- エフェクトのブロック図中のDry(ダイレクト)音の出力はありません。

(参照:p.211 “イン/アウト(In/Out)”)

**064: St.Chorus (Stereo Chorus)**

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。



| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                    | 説明                                      |  |
|------------------|-------------|----------------------|---|--|
| EQ Trim          | PreEQ Trim  | 0...100              | イコライザーへの入力レベル                           |  |
| Pre LEQ Fc       |             | Low, Mid-Low         | 低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択                |  |
| Pre HEQ Fc       |             | High, Mid-High       | 高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択                |  |
| LEQ Gain [dB]    | LEQ [dB]    | -15.0...+15.0        | 低域イコライザーのゲイン                            |  |
| HEQ Gain [dB]    | HEQ [dB]    | -15.0...+15.0        | 高域イコライザーのゲイン                            |  |
| LFO Waveform     |             | Triangle, Sine       | LFO波形                                   |  |
| Phase [deg]      |             | -180...+180          | 左右のLFOの位相差 p.225                        |  |
| LFO Freq [Hz]    | LFO [Hz]    | 0.02...20.00         | LFOスピード p.225                           |  |
| Source           |             | Off...Tempo          | LFOスピードのモジュレーション・ソース                    |  |
| Amount           |             | -20.00...+20.00      | LFOスピードのモジュレーション量                       |  |
| BPM/MIDI Sync    | LFOMIDI Syc | Off, On              | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |  |
| BPM              |             | MIDI, 40.00...300.00 | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |  |
| Base Note        |             |                      | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |  |
| Times            |             | x1...x32             | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |  |
| L Pre Delay [ms] | L Dly[ms]   | 0.0...45.0           | 左チャンネルのディレイ・タイム p.251                   |  |
| R Pre Delay [ms] | R Dly[ms]   | 0.0...45.0           | 右チャンネルのディレイ・タイム p.251                   |  |
| Depth            |             | 0...100              | LFO変調の深さ                                |  |



|         |   |  |                             |                  |
|---------|---|--|-----------------------------|------------------|
| Source  |   | Off...Tempo                              | LFO変調の深さのモジュレーション・ソース       |                  |
| Amount  |   | -100...+100                              | LFO変調の深さのモジュレーション量          |                  |
| Wet/Dry | ← | -Wet...<br>-1 : 99, Dry,<br>1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225 | D <sup>mod</sup> |
| Source  |   | Off...Tempo                              | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース     |                  |
| Amount  |   | -100...+100                              | エフェクト・バランスのモジュレーション量        |                  |

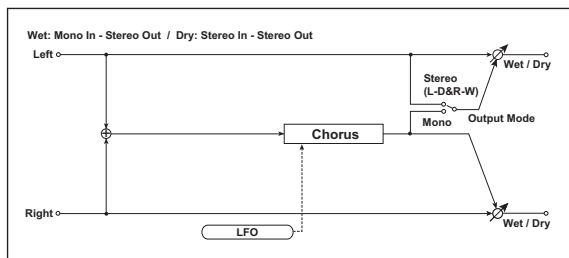
**L Pre Delay [ms]**

**R Pre Delay [ms]**

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

### 065: VtgChorus (Vintage Chorus)

コーラスとビブラートの2つのモードを持ち、ギター・アンプに内蔵されていることで有名なコーラスのモデリングです。コーラスとビブラートの切り替えはありませんが、SpeedとDepthでどちらかのサウンドを作り出すことができ、実物よりも多彩な音色調整が可能です。



|             |             |                            |                                      |                  |
|-------------|-------------|----------------------------|--------------------------------------|------------------|
| フル・パラメーター   | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                                   |                  |
| Speed [Hz]  | ←           | 0.10...10.0                | LFOスピード                              |                  |
| Depth       | ←           | 0...100                    | モジュレーションの深さ                          |                  |
| Manual      | ←           | 1...100                    | スイープの中心周波数                           |                  |
| Output Mode | Out         | 0, 1                       | 出力モード<br>0: Mono<br>1: ST (L-D& R-W) |                  |
| Wet/Dry     | ←           | Dry, 1:99 ...<br>99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                   | D <sup>mod</sup> |
| Source      |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース              |                  |
| Amount      |             | -100 ...<br>+100           | エフェクト・バランスのモジュレーション量                 |                  |

**Wet/Dry**

**Output Mode**

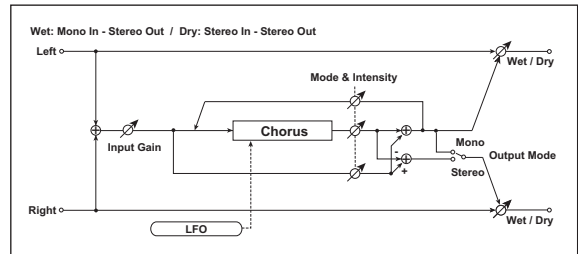
マスター・エフェクトでは、“Wet/Dry”でエフェクト音の出力レベルを調整します。

“Output Mode”がMonoの時、L、Rからは同じビブラート効果が出力されます。通常、リターン・レベル設定により、ダイレクト音とミックスされることでコーラス効果が得られます。“Bus”をOffに設定して、ダイレクト音とミックスしないと、ビブラート効果が得られます。

“Output Mode”がST(L-D&R-W)の時、Lにダイレクト音、Rにエフェクト音が定位して出力します。通常、リターン・レベル設定により、ダイレクト音とミックスされることで、Rチャンネルのみコーラス効果が得られ左右に広がったステレオ効果があります。“Bus”をOffに設定して、ダイレクト音とエフェクト音を左右振り分けてステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされ、クリアな広がりをもったコーラス効果が得られます。

### 066: BlkChorus (Black Chorus)

デンマーク製のステレオ・コーラス+ピッチ・モジュレーター&フランジャーをモデルにしています。本来はギター用エフェクトですが、多くのキーボード・プレイヤーが効果を認めて使用しています。エレクトリック・ピアノで、独特のトーンを実現できます。



|             |             |                            |   |                  |
|-------------|-------------|----------------------------|---|------------------|
| フル・パラメーター   | クイック・パラメーター | 値                          | 説明  |                  |
| Speed [Hz]  | ←           | 0.10...10.0                | LFOスピード   |                  |
| Intensity   | ←           | 1...100                    | モジュレーションの強さ   |                  |
| Mode        | ←           | 0...2                      | モード<br>0: Chorus<br>1: Pitch Mod (Pitch Modulation)<br>2: Flanger |                  |
| Width       | ←           | 0...100                    | LFO変調の深さ  |                  |
| Input Gain  | ←           | 1...100                    | 入力ゲイン   |                  |
| Output Mode | OutMode     | Mono, Stereo               | 出力モード   |                  |
| Wet/Dry     | ←           | Dry, 1:99 ...<br>99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス  | D <sup>mod</sup> |
| Source      |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース   |                  |
| Amount      |             | -100 ...<br>+100           | エフェクト・バランスのモジュレーション量  |                  |

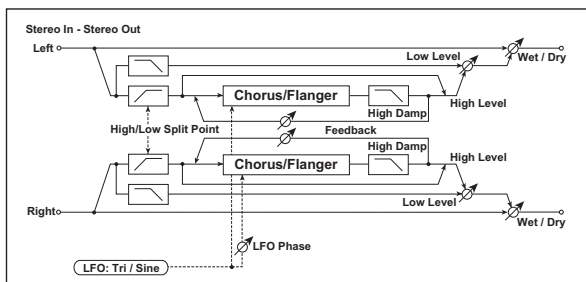
**Mode**

**Intensity**

“Intensity”の値を大きくすると、モジュレーション効果が強くなります。エフェクト、ダイレクト、フィードバックの値をコントロールします。“Mode”の設定によりコントロールする値は異なります。

### 067: St.HrmChor (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



|                |             |            |               |  |
|----------------|-------------|------------|---------------|--|
| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値          | 説明            |  |
| Pre Delay [ms] | Delay[ms]   | 0.0...45.0 | 原音からのディレイ・タイム |  |

|                |             |                            |   |  |
|----------------|-------------|----------------------------|---|--|
| High/Low Split | H/L Split   | 1...100                    | 低域/高域を分割する周波数 p.252                     |  |
| Feedback       | ←           | -100...+100                | コーラス・ブロックのフィードバック量 p.252                |  |
| High Damp [%]  |             | 0...100                    | コーラス・ブロックの高域の減衰量                        |  |
| Low Level      | ←           | 0...100                    | 低域の出力レベル                                |  |
| High Level     | ←           | 0...100                    | 高域(コーラス)の出力レベル                          |  |
| LFO Waveform   |             | Triangle, Sine             | LFO波形                                   |  |
| Phase [deg]    |             | -180...+180                | 左右のLFOの位相差 p.225                        |  |
| LFO Freq [Hz]  | LFO [Hz]    | 0.02...20.00               | LFOスピード p.223                           |  |
| Source         |             | Off...Tempo                | LFOスピードのモジュレーション・ソース                    |  |
| Amount         |             | -20.00...+20.00            | LFOスピードのモジュレーション量                       |  |
| BPM/MIDI Sync  | LFOMIDI Syc | Off, On                    | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |  |
| BPM            |             | MIDI, 40.00...300.00       | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |  |
| Base Note      |             |                            | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |  |
| Times          |             | x1...x32                   | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |  |
| Depth          | ←           | 0...100                    | LFO変調の深さ                                |  |
| Source         |             | Off...Tempo                | LFO変調の深さのモジュレーション・ソース                   |  |
| Amount         |             | -100...+100                | LFO変調の深さのモジュレーション量                      |  |
| Wet/Dry        | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                      |  |
| Source         |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |  |
| Amount         |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |  |

**High/Low Split**

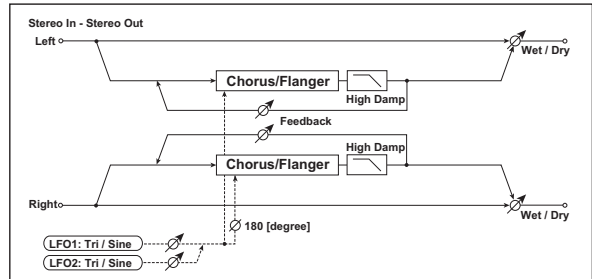
高域/低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

**Feedback**

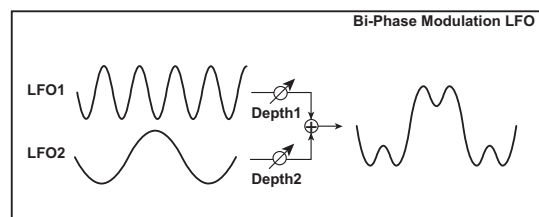
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

**068: St.Bi Mod. (Stereo Biphase Modulation)**

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気へのモジュレーションが可能です。

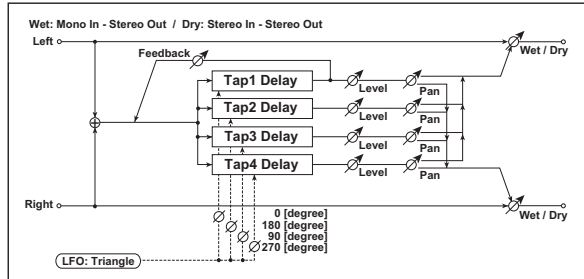


| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明                       |  |
|------------------|-------------|-----------------------------------|--------------------------|--|
| LFO1 Waveform    |             | Triangle, Sine                    | LFO1波形                   |  |
| LFO1 Freq [Hz]   | LFO1[Hz]    | 0.02...30.00                      | LFO1スピード                 |  |
| Source           |             | Off...Tempo                       | LFO1,2スピードのモジュレーション・ソース  |  |
| Amount           |             | -30.00...+30.00                   | LFO1スピードのモジュレーション量       |  |
| Depth1           | ←           | 0...100                           | LFO1変調の深さ                |  |
| Source           |             | Off...Tempo                       | LFO1,2変調の深さのモジュレーション・ソース |  |
| Amount           |             | -100...+100                       | LFO1変調の深さのモジュレーション量      |  |
| LFO2 Waveform    |             | Triangle, Sine                    | LFO2波形                   |  |
| LFO2 Freq [Hz]   | LFO2[Hz]    | 0.02...30.00                      | LFO2スピード                 |  |
| Amount           |             | -30.00...+30.00                   | LFO2スピードのモジュレーション量       |  |
| Depth2           | ←           | 0...100                           | LFO2変調の深さ                |  |
| Amount           |             | -100...+100                       | LFO2変調の深さのモジュレーション量      |  |
| Phase Sw         |             | 0 deg, 180 deg                    | 左右のLFOの位相差の切り替え          |  |
| L Pre Delay [ms] | L Dly[ms]   | 0.0...45.0                        | 左チャンネルのディレイ・タイム p.251    |  |
| R Pre Delay [ms] | R Dly[ms]   | 0.0...45.0                        | 右チャンネルのディレイ・タイム p.251    |  |
| Feedback         | ←           | -100...+100                       | フィードバック量 p.252           |  |
| High Damp [%]    |             | 0...100                           | 高域の減衰量                   |  |
| Wet/Dry          | ←           | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス       |  |
| Source           |             | Off...Tempo                       | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |  |
| Amount           |             | -100...+100                       | エフェクト・バランスのモジュレーション量     |  |



## 069: Mtap Cho (Multitap Chorus/Delay)

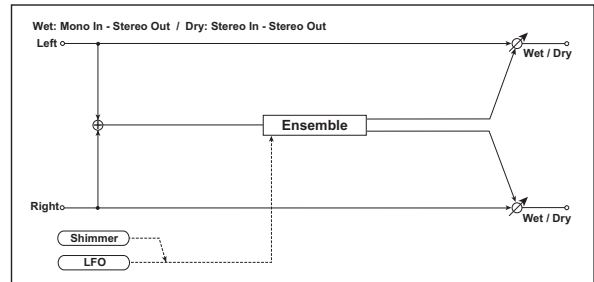
LFO位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



| フル・パラメーター             | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                         |                  |
|-----------------------|-------------|----------------------------|----------------------------|------------------|
| Tap1 Feedback         | Feedback    | -100...+100                | タップ1のフィードバック量              | D <sup>mod</sup> |
| Source                |             | Off...Tempo                | タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース |                  |
| Amount                |             | -100...+100                | タップ1のフィードバック量のモジュレーション量    |                  |
| LFO Freq [Hz]         | LFO [Hz]    | 0.02...13.00               | LFOスピード                    |                  |
| Tap1 Delay (000) [ms] | Tap1 [ms]   | 0...1000                   | タップ1 (LFO位相=0度)のディレイ・タイム   |                  |
| Tap1 Depth            | Tap1 Depth  | 0...30                     | タップ1のコーラスの深さ               |                  |
| Tap1 Level            | Tap1 Level  | 0...30                     | タップ1の出力レベル                 |                  |
| Tap1 Pan              |             | L6...L1, C, R1...R6        | タップ1のステレオ定位                |                  |
| Tap2 Delay (180) [ms] | Tap2 [ms]   | 0...1000                   | タップ2 (LFO位相=180度)のディレイ・タイム |                  |
| Tap2 Depth            | Tap2 Depth  | 0...30                     | タップ2のコーラスの深さ               |                  |
| Tap2 Level            | Tap2 Level  | 0...30                     | タップ2の出力レベル                 |                  |
| Tap2 Pan              |             | L6...L1, C, R1...R6        | タップ2のステレオ定位                |                  |
| Tap3 Delay (090) [ms] | Tap3 [ms]   | 0...1000                   | タップ3 (LFO位相=90度)のディレイ・タイム  |                  |
| Tap3 Depth            | Tap3 Depth  | 0...30                     | タップ3のコーラスの深さ               |                  |
| Tap3 Level            | Tap3 Level  | 0...30                     | タップ3の出力レベル                 |                  |
| Tap3 Pan              |             | L6...L1, C, R1...R6        | タップ3のステレオ定位                |                  |
| Tap4 Delay (270) [ms] | Tap4 [ms]   | 0...1000                   | タップ4 (LFO位相=270度)のディレイ・タイム |                  |
| Tap4 Depth            | Tap4 Depth  | 0...30                     | タップ4のコーラスの深さ               |                  |
| Tap4 Level            | Tap4 Level  | 0...30                     | タップ4の出力レベル                 |                  |
| Tap4 Pan              |             | L6...L1, C, R1...R6        | タップ4のステレオ定位                |                  |
| Wet/Dry               | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス         | D <sup>mod</sup> |
| Source                |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |                  |
| Amount                |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量       |                  |

## 070: Ensemble

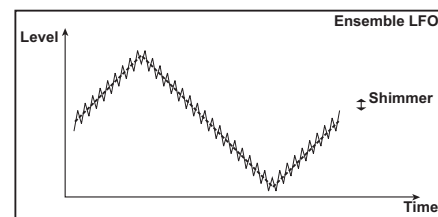
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



| フル・パラメーター | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                      |                  |
|-----------|-------------|----------------------------|-------------------------|------------------|
| Speed     | ←           | 1...100                    | LFOスピード                 | D <sup>mod</sup> |
| Source    |             | Off...Tempo                | LFOスピードのモジュレーション・ソース    |                  |
| Amount    |             | -100...+100                | LFOスピードのモジュレーション量       |                  |
| Depth     | ←           | 0...100                    | LFO変調の深さ                | D <sup>mod</sup> |
| Source    |             | Off...Tempo                | LFO変調の深さのモジュレーション・ソース   |                  |
| Amount    |             | -100...+100                | LFO変調の深さのモジュレーション量      |                  |
| Shimmer   | ←           | 0...100                    | LFO波形のゆらぎの量<br>p.253    |                  |
| Wet/Dry   | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | D <sup>mod</sup> |
| Source    |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                  |
| Amount    |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |                  |

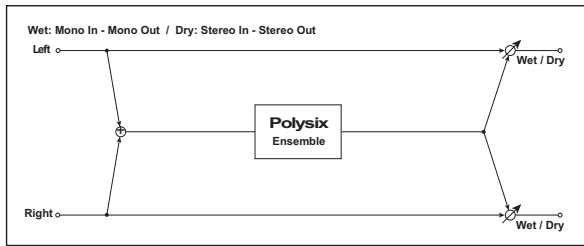
### Shimmer

LFO波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



## 071: Poly6 Ens (Polysix Ensemble)

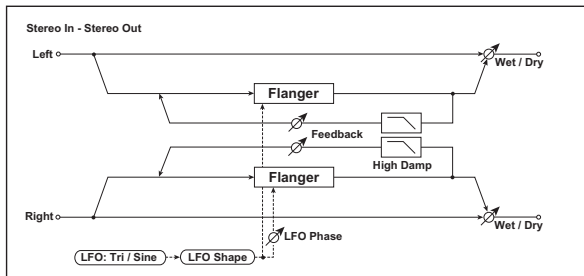
プログラブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySixに搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。



| フル・パラメーター | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                      |                        |
|-----------|-------------|-------------------------------|-------------------------|------------------------|
| Depth     | ←           | 0...100                       | 効果の深さ                   | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source    |             | Off...Tempo                   | 効果の深さのモジュレーション・ソース      |                        |
| Amount    |             | -100...+100                   | 効果の深さのモジュレーション量         |                        |
| Wet/Dry   | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source    |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                        |
| Amount    |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |                        |

## 072: St.Flange (Stereo Flanger)

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値               | 説明                      |                        |
|-----------------|-------------|-----------------|-------------------------|------------------------|
| Delay Time [ms] | Delay[ms]   | 0.0...45.0      | 原音からのディレイ・タイム           |                        |
| Depth           | ←           | 0...100         | LFO変調の深さ                |                        |
| Feedback        | ←           | -100...+100     | フィードバック量<br>p.254       |                        |
| High Damp [%]   |             | 0...100         | フィードバックの高域の減衰量<br>p.254 |                        |
| LFO Waveform    |             | Triangle, Sine  | LFO波形                   |                        |
| Shape           |             | -100...+100     | LFO波形を変形させる割合<br>p.224  |                        |
| Phase [deg]     |             | -180...+180     | 左右のLFOの位相差<br>p.225     |                        |
| LFO Freq [Hz]   | LFO [Hz]    | 0.02...20.00    | LFOスピード<br>p.225        | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source          |             | Off...Tempo     | LFOスピードのモジュレーション・ソース    |                        |
| Amount          |             | -20.00...+20.00 | LFOスピードのモジュレーション量       |                        |

|               |             |  |  |                        |
|---------------|-------------|--|--|------------------------|
| BPM/MIDI Sync | LFOMIDI Syc | Off, On                                  | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え<br>p.223 | <b>AS</b>              |
| BPM           |             | MIDI, 40.00...300.00                     | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.223              |                        |
| Base Note     |             | ♪...♩                                    | LFOスピードを指定する音符の種類<br>p.223                 |                        |
| Times         |             | x1...x32                                 | LFOスピードを指定する音符の数<br>p.223                  |                        |
| Wet/Dry       | ←           | -Wet...<br>-1 : 99, Dry,<br>1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225, p.254         | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source        |             | Off...Tempo                              | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                    |                        |
| Amount        |             | -100...+100                              | エフェクト・バランスのモジュレーション量                       |                        |

### Feedback

#### Wet/Dry

“Feedback”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback”が+の値のときには“Wet/Dry”も+の値に、“Feedback”が-の値のときには“Wet/Dry”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

#### High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

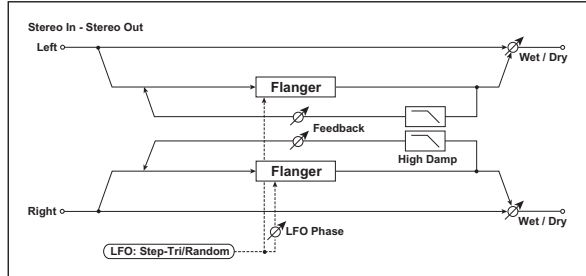
## 073: VtgFlange (Vintage Flanger)

「両手タッピングのゴッドファーザー」と多くの人が崇める現代の有名ギタリストを生んだ、真にクラシックなアナログ・フランジャーのモデリングです。

| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                                 |                        |
|------------------|-------------|----------------------------|------------------------------------|------------------------|
| Speed [Hz]       | ←           | 0.10...10.0                | LFOスピード                            |                        |
| Depth            | ←           | 0...100                    | モジュレーションの深さ                        |                        |
| Resonance        | ←           | 0...100                    | レゾナンス量                             |                        |
| Manual           | ←           | 1...100                    | スイープの中心周波数                         |                        |
| LFO Reset Source |             | Off...Tempo                | LFOリセット・ソース                        | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Reset Offset     |             | 0...100                    | LFOのスタート位置                         |                        |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1:99 ...<br>99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225, p.254 | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source           |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース            |                        |
| Amount           |             | -100 ...<br>+100           | エフェクト・バランスのモジュレーション量               |                        |

## 074: St.RndFlg (Stereo Random Flanger)

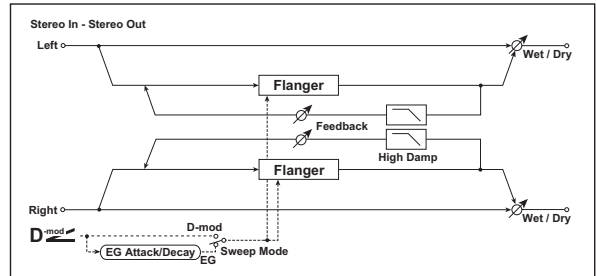
階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                             | 説明   |  |
|-----------------|-------------|-------------------------------|--|--|
| Delay Time [ms] | Delay[ms]   | 0.0...45.0                    | 原音からのディレイ・タイム                              |  |
| Depth           | ←           | 0...100                       | LFO変調の深さ                                   |  |
| Feedback        | ←           | -100...+100                   | フィードバック量<br>p.254                          |  |
| High Damp [%]   |             | 0...100                       | フィードバックの高域の減衰量<br>p.254                    |  |
| LFO Waveform    | LFO         | Step-Tri, Random              | LFO波形<br>p.225                             |  |
| Phase [deg]     |             | -180...+180                   | 左右のLFOの位相差<br>p.225                        |  |
| LFO Freq [Hz]   |             | 0.02...20.00                  | LFOスピード<br>p.225                           |  |
| Source          |             | Off...Tempo                   | LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース           |  |
| Amount          |             | -20.00...+20.00               | LFOスピードのモジュレーション量                          |  |
| Step Freq [Hz]  | Step[Hz]    | 0.05...50.00                  | LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)<br>p.225        |  |
| Step Amount     |             | -50.00...+50.00               | LFOステップ・スピードのモジュレーション量                     |  |
| BMP/MIDI Sync   | LFOMIDI Syc | Off, On                       | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え<br>p.223 |  |
| BPM             |             | MIDI:40.00...300.00           | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.223              |  |
| Base Note       |             |                               | LFOスピードを指定する音符の種類<br>p.223                 |  |
| Times           |             | x1...x32                      | LFOスピードを指定する音符の数<br>p.223                  |  |
| Step Base Note  |             |                               | LFOステップ・スピードを指定する音符の種類<br>p.225            |  |
| Times           |             | x1...x32                      | LFOステップ・スピードを指定する音符の数<br>p.225             |  |
| Wet/Dry         | ←           | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225, p.254         |  |
| Source          |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                    |  |
| Amount          |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                       |  |

## 075: St.EnvFlg (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



| フル・パラメーター                | クイック・パラメーター | 値                             | 説明   |  |
|--------------------------|-------------|-------------------------------|--|--|
| L Delay Time Bottom [ms] | L Btm[ms]   | 0.0...50.0                    | 左チャンネルのディレイ・タイムの下限   |  |
| L Delay Time Top [ms]    | L Top[ms]   | 0.0...50.0                    | 左チャンネルのディレイ・タイムの上限   |  |
| R Delay Time Bottom [ms] | R Btm[ms]   | 0.0...50.0                    | 右チャンネルのディレイ・タイムの下限   |  |
| R Delay Time Top [ms]    | R Top[ms]   | 0.0...50.0                    | 右チャンネルのディレイ・タイムの上限   |  |
| Sweep Mode               | ←           | EG, Dmod                      | エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え<br>p.255  |  |
| Source                   | Src         | Off...Tempo                   | Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=Dmod時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース<br>p.255 |  |
| EG Attack                | ←           | 1...100                       | EGのアタック・スピード<br>p.256  |  |
| EG Decay                 | ←           | 1...100                       | EGのディケイ・スピード<br>p.256  |  |
| Feedback                 | ←           | -100...+100                   | フィードバック量<br>p.254  |  |
| High Damp [%]            |             | 0...100                       | フィードバックの高域の減衰量<br>p.254  |  |
| Wet/Dry                  | ←           | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225, p.254   |  |
| Source                   |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース  |  |
| Amount                   |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量   |  |

### Sweep Mode Source

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode”をEGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているものでPitch EG、Filter EG、Amp EGとは関係ありません。“Source”でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gateなどにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Sweep Mode”をDmodにすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは“Source”で選択します。

**MIDI** “Source”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が 64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

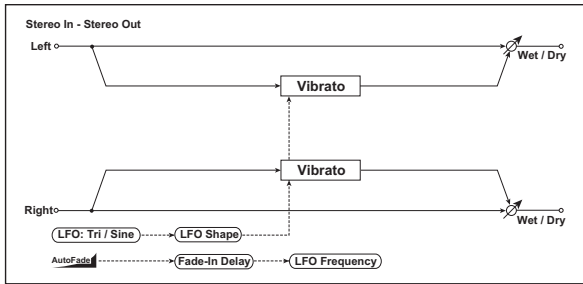
**EG Attack**

**EG Decay**

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

**076: St.Vibrat (Stereo Vibrato)**

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                          | 説明  |                         |
|--------------------|-------------|----------------------------|---|-------------------------|
| AUTOFADE Source    |             | Off...Tempo                | オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース p.256         | <b>D<sup>mod</sup></b>  |
| Fade-In Delay [ms] |             | 00...2000                  | フェード・インのディレイ・タイム p.256                    |                         |
| Fade-In Rate       |             | 1...100                    | フェード・インのスピード p.256                        |                         |
| LFO Freq Mod       | LFO Mod     | D-mod, AutoIn              | LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え p.256 |                         |
| Vibrato Depth      | Depth       | 0...100                    | LFO変調の深さ <b>D<sup>mod</sup></b>           |                         |
| Source             |             | Off...Tempo                | LFO変調の深さのモジュレーション・ソース                     |                         |
| Amount             |             | -100...+100                | LFO変調の深さのモジュレーション量                        |                         |
| LFO Waveform       |             | Triangle, Sine             | LFO波形                                     |                         |
| LFO Shape          |             | -100...+100                | LFO波形を変形させる割合 p.224                       |                         |
| LFO Freq [Hz]      | LFO [Hz]    | 0.02...20.00               | LFOスピード <b>D<sup>mod</sup></b>            |                         |
| Source             | Src         | Off...Tempo                | LFOスピードのモジュレーション・ソース                      |                         |
| Amount (Hz)        | Amt         | -20.00...+20.00            | LFOスピードのモジュレーション量                         |                         |
| BPM/MIDI Sync      | LFOMIDI Syc | Off, On                    | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223   | <b>A<sup>sync</sup></b> |
| BPM                |             | MIDI, 40.00...300.00       | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223                |                         |
| Base Note          |             |                            | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                   |                         |
| Times              |             | x1...x32                   | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                    |                         |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D<sup>mod</sup></b> |                         |
| Source             |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                   |                         |
| Amount             |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                      |                         |

**AUTOFADE Source**

**Fade-In Delay [ms]**

**Fade-In Rate**

**LFO Freq Mod**

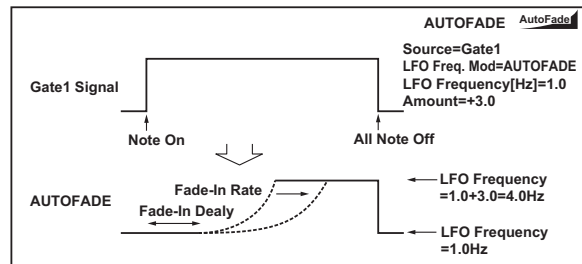
“LFO Freq Mod”をAUTOFADEにすると、“AUTOFADE Source”で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“MIDI Sync”をOnにすると、使用できません。

“Fade-In Rate”は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay”では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

**ノート・オンで、LFOスピードを 1.0Hz から 4.0Hz までフェード・インさせる場合の設定例**

- “AUTOFADE Source”: Gate1
- “LFO Freq Mod”: AUTOFADE
- “LFO Freq [Hz]”: 1.0
- “Amount”: 3.0

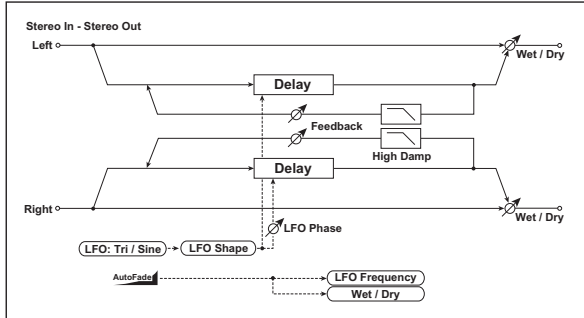
**MIDI** “AUTOFADE Source”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。





## 077: St.AF Mod (Stereo Auto Fade Modulation)

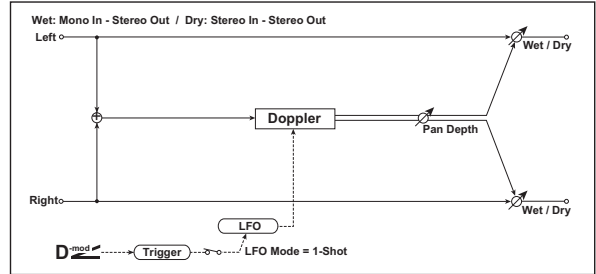
オートフェードを使ってLFOスピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス/フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右のLFOをずらして、広がり方をコントロールすることができます。



| フル・パラメーター                   | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明   |                  |
|-----------------------------|-------------|-----------------------------------|--|------------------|
| AUTOFADE Source             |             | Off...Tempo                       | オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース p.256            | D <sup>mod</sup> |
| Fade-In Rate                |             | 1...100                           | フェード・インのスピード p.256                           |                  |
| Fade-In Delay [ms]          |             | 00...2000                         | フェード・インのディレイ・タイム p.256                       |                  |
| LFO Freq Mod                | LFO Mod     | D-mod, Autoln                     | LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え p.256    |                  |
| Wet/Dry Mod                 | W/D Mod     | D-mod, Autoln                     | エフェクト・バランスのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え p.256 |                  |
| Mod Delay L Delay Time [ms] | L Dly[ms]   | 0.0...500.0                       | 左チャンネルのディレイ・タイム                              |                  |
| Mod Delay R Delay Time [ms] | R Dly[ms]   | 0.0...500.0                       | 右チャンネルのディレイ・タイム                              |                  |
| Depth                       | ←           | 0...200                           | LFO変調の深さ                                     |                  |
| Feedback                    | ←           | -100...+100                       | フィードバック量 p.254                               |                  |
| High Damp [%]               |             | 0...100                           | フィードバックの高域の減衰量 p.254                         |                  |
| LFO Waveform                |             | Triangle, Sine                    | LFO波形  |                  |
| Shape                       |             | -100...+100                       | LFO波形を変形させる割合 p.224                          |                  |
| Phase [deg]                 |             | -180...+180                       | 左右のLFOの位相差 p.225                             |                  |
| LFO Freq [Hz]               | LFO [Hz]    | 0.02...20.00                      | LFOスピード                                      | D <sup>mod</sup> |
| Source                      | Src         | Off...Tempo                       | LFOスピードのモジュレーション・ソース                         |                  |
| Amount [Hz]                 | Amt         | -20.00...+20.00                   | LFOスピードのモジュレーション量                            |                  |
| Wet/Dry                     | ←           | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス p.225, p.254              | D <sup>mod</sup> |
| Source                      | Src         | Off...Tempo                       | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                      |                  |
| Amount                      | Amt         | -100...+100                       | エフェクト・バランスのモジュレーション量                         |                  |

## 078: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



| フル・パラメーター     | クイック・パラメーター | 値                         | 説明                                      |                   |
|---------------|-------------|---------------------------|---|-------------------|
| Pitch Depth   | ←           | 0...100                   | 通り過ぎるときのピッチの変化量 p.258                   | D <sup>mod</sup>  |
| Source        |             | Off...Tempo               | ピッチの変化量のモジュレーション・ソース                    |                   |
| Amount        |             | -100...+100               | ピッチの変化量のモジュレーション量                       |                   |
| Pan Depth     | ←           | -100...+100               | 通り過ぎるときの定位の変化量 p.258                    | D <sup>mod</sup>  |
| Source        |             | Off...Tempo               | 定位の変化量のモジュレーション・ソース                     |                   |
| Amount        |             | -100...+100               | 定位の変化量のモジュレーション量                        |                   |
| LFO Mode      | ←           | Loop, 1-Shot              | LFOの動作モードの切り替え p.257                    |                   |
| Source        |             | Off...Tempo               | LFOをリセットするモジュレーション・ソース p.257            | D <sup>mod</sup>  |
| LFO Sync      |             | Off, On                   | LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え p.257 |                   |
| LFO Freq [Hz] | LFO [Hz]    | 0.02...20.00              | LFOスピード p.223                           | D <sup>mod</sup>  |
| Source        |             | Off...Tempo               | LFOスピードのモジュレーション・ソース                    |                   |
| Amount        |             | -20.00...+20.00           | LFOスピードのモジュレーション量                       |                   |
| BPM/MIDI Sync | LFOMIDI Syc | Off, On                   | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 | Q <sup>sync</sup> |
| BPM           |             | MIDI, 40.00...300.00      | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |                   |
| Base Note     |             | ♪...o                     | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |                   |
| Times         |             | x1...x32                  | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |                   |
| Wet/Dry       | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                      | D <sup>mod</sup>  |
| Source        |             | Off...Tempo               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |                   |
| Amount        |             | -100...+100               | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |                   |

### LFO Mode Source LFO Sync

“LFO Mode”は、LFOの動作モードを切り替えます。“Mode”をLoopにすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき“LFO Sync”がOnならば“Source”で選んだモジュ



レーション・ソースがオンされたときにLFOがリセットされます。

“LFO Mode”を1-Shotにすると、“Source”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、“Source”の設定をししないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないの注意してください。

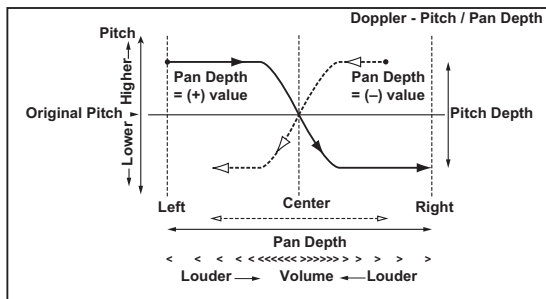
**MIDI** “Source”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が 64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

**Pitch Depth**

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“Pitch Depth”ではこのときのピッチの変化量を設定します。

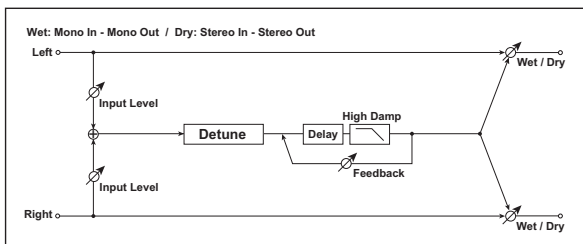
**Pan Depth**

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



**079: Detune**

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。



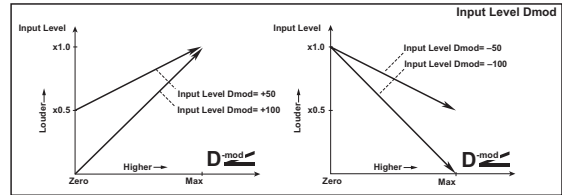
| フル・パラメーター           | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                       |                        |
|---------------------|-------------|----------------------------|--------------------------|------------------------|
| Input Lvl Dmod [%]  |             | -100...+100                | 入力レベルのモジュレーション量 p.258    | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source              |             | Off...Tempo                | 入力レベルのモジュレーション・ソース p.258 |                        |
| Pitch Shift [cents] | Pitch [c]   | -100...+100                | 入力信号とのピッチ差               | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source              |             | Off...Tempo                | ピッチ差のモジュレーション・ソース        |                        |
| Amount              |             | -100...+100                | ピッチ差のモジュレーション量           |                        |
| Delay Time [ms]     |             | 0...77                     | ディレイ・タイム                 |                        |
| Feedback            |             | -100...+100                | フィードバック量                 |                        |
| High Damp [%]       |             | 0...100                    | 高域の減衰量                   |                        |
| Wet/Dry             | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス       | <b>D<sup>mod</sup></b> |

|        |  |             |                         |  |
|--------|--|-------------|-------------------------|--|
| Source |  | Off...Tempo | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |  |
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |  |

**Input Lvl Dmod [%]**

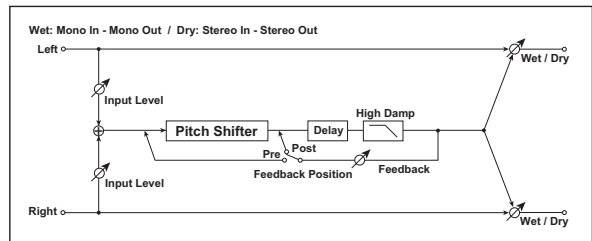
**Source**

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



**080: PitchSftr (Pitch Shifter)**

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                         |                        |
|--------------------|-------------|----------------------------|----------------------------|------------------------|
| Input Lvl Dmod [%] |             | -100...+100                | 入力レベルのモジュレーション量 p.258      | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo                | 入力レベルのモジュレーション・ソース p.258   |                        |
| Mode               | ←           | Medium, Fast               | ピッチシフターのモードの切り替え p.259     |                        |
| Shift [1/2tone]    | Pitch       | -24...+24                  | 半音単位でのピッチシフト量 p.259        | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo                | ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.259 |                        |
| Amount             |             | -24...+24                  | ピッチシフト量のモジュレーション量 p.259    |                        |
| Fine [cents]       | Fine [c]    | -100...+100                | セント単位でのピッチシフト量 p.259       | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Amount [Cents]     |             | -100...+100                | ピッチシフト量のモジュレーション量 p.259    |                        |
| Delay Time [ms]    |             | 0...34                     | ディレイ・タイム                   |                        |
| Feedback Position  |             | Pre, Post                  | フィードバックの接続の切り替え p.259      |                        |
| Feedback           |             | -100...+100                | フィードバック量 p.259             |                        |
| High Damp [%]      |             | 0...100                    | 高域の減衰量                     |                        |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス         | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |                        |
| Amount             |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量       |                        |

**Mode**

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくないときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けるとよいでしょう。

**Shift [1/2tone]**

**Source**

**Amount**

**Fine [cents]**

**Amount [cents]**

ピッチシフト量は、“Pitch Shift”の値+“Fine”の値になります。モジュレーション量も、“Pitch Shift”の“Amount”値+“Fine”の“Amount”値になります。

モジュレーション・ソースは“Pitch Shift”と“Fine”共通です。

**Feedback Position**

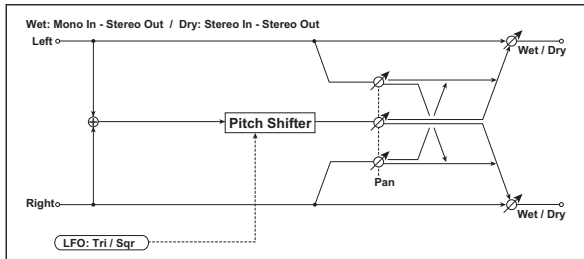
**Feedback**

“Feedback Position”をPreにすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“Feedback”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)効果が得られます。

“Feedback Position”をPostにすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“Feedback”の値を上げるとピッチシフトのかかった音そのまま繰り返されます。

**081: P.Sft Mod (Pitch Shift Modulation)**

デチューンのピッチシフト量をLFOでゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。



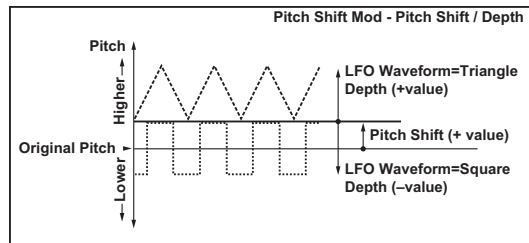
| フル・パラメーター           | クイック・パラメーター | 値                         | 説明                       |                  |
|---------------------|-------------|---------------------------|--------------------------|------------------|
| Pitch Shift [cents] | Pitch [c]   | -100...+100               | 入力信号とのピッチ差 p.259         |                  |
| Depth               | ←           | -100...+100               | ピッチシフト量のLFO変調の深さ p.259   | D <sup>mod</sup> |
| Source              |             | Off...Tempo               | 変調の深さのモジュレーション・ソース       |                  |
| Amount              |             | -100...+100               | 変調の深さのモジュレーション量          |                  |
| Pan                 | ←           | L, 1 : 99...<br>99 : 1, R | エフェクト音とダイレクト音の振り分け p.259 |                  |
| LFO Waveform        |             | Triangle, Square          | LFO波形                    |                  |
| LFO Freq [Hz]       | LFO [Hz]    | 0.02...20.00              | LFOスピード p.223            | D <sup>mod</sup> |
| Source              |             | Off...Tempo               | LFOスピードのモジュレーション・ソース     |                  |
| Amount              |             | -20.00...<br>+20.00       | LFOスピードのモジュレーション量        |                  |

|               |             |                               |   |                  |
|---------------|-------------|-------------------------------|---|------------------|
| BPM/MIDI Sync | LFOMIDI Syc | Off, On                       | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |                  |
| BPM           |             | MIDI, 40.00...<br>300.00      | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |                  |
| Base Note     |             | ♪...o                         | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |                  |
| Times         |             | x1...x32                      | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |                  |
| Wet/Dry       | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス p.259                | D <sup>mod</sup> |
| Source        |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |                  |
| Amount        |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |                  |

**Pitch Shift [cents]**

**Depth**

ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。



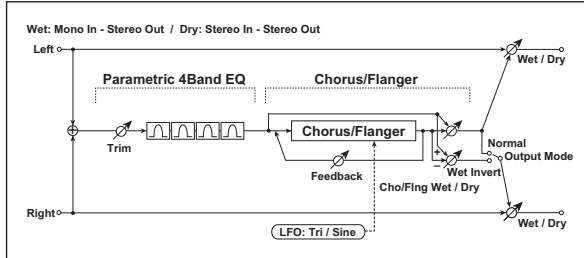
**Pan**

**Wet/Dry**

“Pan”では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry”がWetの状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力されます。

## 082: P4EQ-Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



| フル・パラメーター            | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明                                     |
|----------------------|-------------|-----------------------------------|--|
| Parametric 4-Band EQ |             |                                   |  |
| Trim                 | E Trim      | 0...100                           | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル                  |
| Band1 Cutoff [Hz]    | E1 F[Hz]    | 20...1.00k                        | バンド1の中心周波数                             |
| Band1 Q              | E1 Q        | 0.5...10.0                        | バンド1の帯域幅<br>p.221                      |
| Band1 Gain [dB]      | E1 G[dB]    | -18...+18                         | バンド1のゲイン                               |
| Band2 Cutoff [Hz]    | E2 F[Hz]    | 50...5.00k                        | バンド2の中心周波数                             |
| Band2 Q              | E2 Q        | 0.5...10.0                        | バンド2の帯域幅<br>p.221                      |
| Band2 Gain [dB]      | E2 G[dB]    | -18...+18                         | バンド2のゲイン                               |
| Band3 Cutoff [Hz]    | E3 F[Hz]    | 300...10.0k                       | バンド3の中心周波数                             |
| Band3 Q              | E3 Q        | 0.5...10.0                        | バンド3の帯域幅<br>p.221                      |
| Band3 Gain [dB]      | E3 G[dB]    | -18...+18                         | バンド3のゲイン                               |
| Band4 Cutoff [Hz]    | E4 F[Hz]    | 500...20.0k                       | バンド4の中心周波数                             |
| Band4 Q              | E4 Q        | 0.5...10.0                        | バンド4の帯域幅<br>p.221                      |
| Band4 Gain [dB]      | E4 G[dB]    | -18...+18                         | バンド4のゲイン                               |
| Chorus/Flanger       |             |                                   |  |
| LFO Waveform         |             | Triangle, Sine                    | LFO波形                                  |
| LFO Freq [Hz]        | F LFO[Hz]   | 0.02...20.0                       | LFOスピード                                |
| Delay Time [ms]      | F Dly[ms]   | 0.0...1350.0                      | ディレイ・タイム                               |
| Depth                | F Depth     | 0...100                           | LFO変調の深さ                               |
| Feedback             | F F.back    | -100...+100                       | フィードバック量<br>p.254                      |
| Output Mode          | F Out       | Normal, WetInv                    | コーラス/フランジャーの出力モード切り替え<br>p.260         |
| [Cho/Flng] Wet/Dry   | F W/D       | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス<br>p.225, p.254 |
| [Cho/Flng] Source    |             | Off...Tempo                       | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |
| [Cho/Flng] Amount    |             | -100...+100                       | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量       |
| Wet/Dry              | ←           | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet         | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>D <sup>mod</sup> |

|        |  |             |                         |
|--------|--|-------------|-------------------------|
| Source |  | Off...Tempo | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |

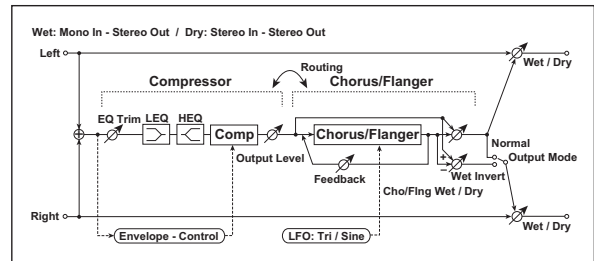
### Output Mode

Wet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入カタイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

## 083: Comp-Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                                 | 説明                                     |
|--------------------|-------------|-----------------------------------|--|
| Compressor         |             |                                   |  |
| Sensitivity        | C Sens      | 1...100                           | 感度<br>p.217                            |
| Attack             | C Attack    | 1...100                           | アタックの強さ<br>p.217                       |
| Level              | C OutLevel  | 0...100                           | コンプレッサーの出力レベル<br>p.217                 |
| Pre EQ Trim        |             | 0...100                           | イコライザーへの入力レベル                          |
| LEQ Gain [dB]      |             | -15...+15                         | 低域イコライザーのゲイン                           |
| HEQ Gain [dB]      |             | -15...+15                         | 高域イコライザーのゲイン                           |
| Chorus/Flanger     |             |                                   |  |
| LFO Waveform       |             | Triangle, Sine                    | LFO波形                                  |
| LFO Freq [Hz]      | F LFO[Hz]   | 0.02...20.0                       | LFOスピード                                |
| Delay Time [ms]    | F Dly[ms]   | 0.0...1350.0                      | ディレイ・タイム                               |
| Depth              | ←           | 0...100                           | LFO変調の深さ                               |
| Feedback           | F F.back    | -100...+100                       | フィードバック量<br>p.254                      |
| Output Mode        | F Out       | Normal, Wet Invert                | コーラス/フランジャーの出力モード切り替え<br>p.261         |
| [Cho/Flng] Wet/Dry | F W/D       | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス<br>p.225, p.254 |
| [Cho/Flng] Source  |             | Off...Tempo                       | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |
| [Cho/Flng] Amount  |             | -100...+100                       | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量       |
| Routing            | Route       | Cmp→Flg, Flg→Cmp                  | コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え<br>p.261 |

|         |   |                               |                                 |                        |
|---------|---|-------------------------------|---------------------------------|------------------------|
| Wet/Dry | ← | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレ<br>クト音のバランス          | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source  |   | Off...Tempo                   | エフェクト・バランス<br>のモジュレーション・<br>ソース |                        |
| Amount  |   | -100...+100                   | エフェクト・バランス<br>のモジュレーション量        |                        |

**Output Mode**

**Routing**

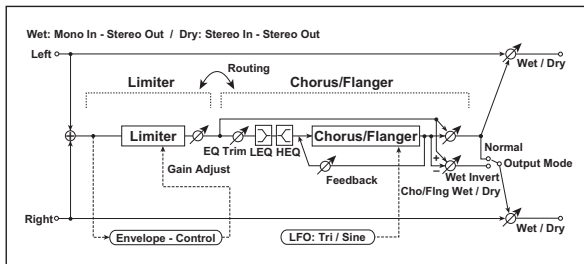
“Output Mode”をWet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入カタイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

また“Routing”をFlanger → Compにすると、“Output Mode”の設定は無視されNormalの状態になります。

**084: Lmtr-Flng (Limiter - Chorus/Flanger)**

モノラル・タイプのリミッターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

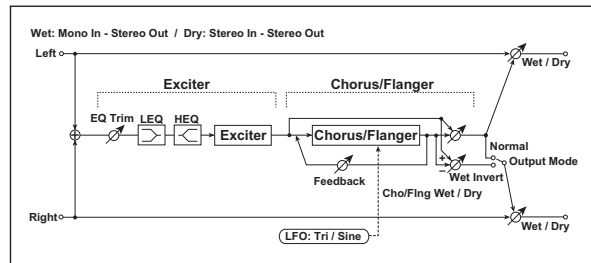


| フル・パラメーター             | クイック・パラメーター | 値  | 説明                     |              |
|-----------------------|-------------|--|------------------------|--------------|
| <b>Limiter</b>        |             |  |                        |              |
| Ratio                 | L Ratio     | 1.0 : 1...<br>50.0 : 1,<br>Inf : 1       | 信号の圧縮比                 | p.244        |
| Threshold [dB]        | L Trsh[dB]  | -40...0                                  | 圧縮のかかるレベル              | p.244        |
| Attack                | L Attack    | 1...100                                  | アタック・タイム               |              |
| Release               | L Release   | 1...100                                  | リリース・タイム               |              |
| Gain Adjust [dB]      | L G [dB]    | -Inf,<br>-38...+24                       | リミッターの出力ゲイン            | p.244        |
| <b>Chorus/Flanger</b> |             |  |                        |              |
| LFO Waveform          |             | Triangle,<br>Sine                        | LFO波形                  |              |
| LFO Freq [Hz]         | F LFO[Hz]   | 0.02...20.0                              | LFOスピード                |              |
| Delay Time [ms]       | F Dly[ms]   | 0.0...1350.0                             | ディレイ・タイム               |              |
| Depth                 | F Depth     | 0...100                                  | LFO変調の深さ               |              |
| Feedback              | F F.back    | -100...+100                              | フィードバック量               | p.254        |
| Pre EQ Trim           |             | 0...100                                  | イコライザーへの入力レベル          |              |
| LEQ Gain [dB]         |             | -15...+15                                | 低域イコライザーのゲイン           |              |
| HEQ Gain [dB]         |             | -15...+15                                | 高域イコライザーのゲイン           |              |
| Output Mode           | F Out       | Normal,<br>WetInv                        | コーラス/フランジャーの出力モード切り替え  | p.261        |
| [Cho/Fln] Wet/Dry     | F W/D       | -Wet...<br>-1 : 99, Dry,<br>1 : 99...Wet | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス | p.225, p.254 |

|                  |       |                               |                                     |                        |
|------------------|-------|-------------------------------|-------------------------------------|------------------------|
| [Cho/Fln] Source |       | Off...Tempo                   | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                        |
| [Cho/Fln] Amount |       | -100...+100                   | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |                        |
| Routing          | Route | Lmt→Fng,<br>Fng→Lmt           | リミッターとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え         |                        |
| Wet/Dry          | ←     | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレ<br>クト音のバランス              | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source           |       | Off...Tempo                   | エフェクト・バランス<br>のモジュレーション・<br>ソース     |                        |
| Amount           |       | -100...+100                   | エフェクト・バランス<br>のモジュレーション量            |                        |

**085: Xctr-Flng (Exciter - Chorus/Flanger)**

モノラル・タイプのエキサイターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。

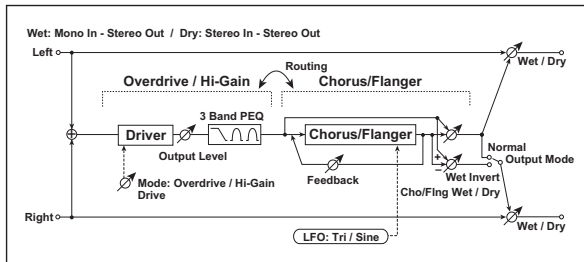


| フル・パラメーター             | クイック・パラメーター | 値  | 説明                                  |                        |
|-----------------------|-------------|--|-------------------------------------|------------------------|
| <b>Exciter</b>        |             |  |                                     |                        |
| Blend                 | X Blend     | -100...+100                              | エキサイター効果の深さ                         | p.221                  |
| Emphasis Freq         | X Freq      | 0...70                                   | 強調する周波数                             | p.221                  |
| Trim                  |             | 0...100                                  | イコライザーへの入力レベル                       |                        |
| LEQ Gain [dB]         |             | -15...+15                                | 低域イコライザーのゲイン                        |                        |
| HEQ Gain [dB]         |             | -15...+15                                | 高域イコライザーのゲイン                        |                        |
| <b>Chorus/Flanger</b> |             |  |                                     |                        |
| LFO Waveform          |             | Triangle,<br>Sine                        | LFO波形                               |                        |
| LFO Freq [Hz]         | F LFO[Hz]   | 0.02...20.0                              | LFOスピード                             |                        |
| Delay Time [ms]       | F Dly[ms]   | 0.0...1350.0                             | ディレイ・タイム                            |                        |
| Depth                 | F Depth     | 0...100                                  | LFO変調の深さ                            |                        |
| Feedback              | F F.back    | -100...+100                              | フィードバック量                            | p.254                  |
| Output Mode           | F Out       | Normal,<br>WetInv                        | コーラス/フランジャーの出力モード切り替え               | p.260                  |
| [Cho/Fln] Wet/Dry     | F W/D       | -Wet...<br>-1 : 99, Dry,<br>1 : 99...Wet | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス              | p.225, p.254           |
| [Cho/Fln] Source      |             | Off...Tempo                              | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                        |
| [Cho/Fln] Amount      |             | -100...+100                              | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |                        |
| Wet/Dry               | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet            | エフェクト音とダイレ<br>クト音のバランス              | <b>D<sup>mod</sup></b> |

|        |  |             |                         |
|--------|--|-------------|-------------------------|
| Source |  | Off...Tempo | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |

### 086: OD-Fling (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

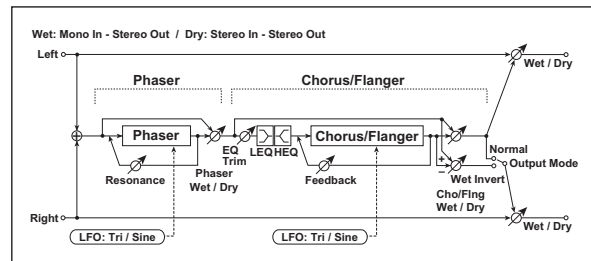


| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                                  | 説明                                  |
|-------------------|-------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| Overdrive/Hi-Gain |             |                                    |                                     |
| Drive Mode        | O Mode      | Overdrive, Hi-Gain                 | オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え        |
| Drive             | O Drive     | 1...100                            | 歪み具合 p.229                          |
| Level             | O Out Level | 0...50                             | オーバードライブの出力レベル p.229                |
| Source            |             | Off...Tempo                        | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース         |
| Amount            |             | -50...+50                          | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量            |
| Low Cutoff [Hz]   |             | 20...1.00k                         | 低域イコライザー (シエルピングタイプ) の中心周波数         |
| Low Gain [dB]     | O Low [dB]  | -18...+18                          | 低域イコライザーのゲイン                        |
| Mid1 Cutoff [Hz]  |             | 300...10.0k                        | 中高域イコライザー1 (ピーキングタイプ) の中心周波数        |
| Mid1 Q            |             | 0.5...10.0                         | 中高域イコライザー1 の帯域幅 p.221               |
| Mid1 Gain [dB]    | O Mid1 [dB] | -18...+18                          | 中高域イコライザー1 のゲイン                     |
| Mid2 Cutoff [Hz]  |             | 500...20.0k                        | 中高域イコライザー2 (ピーキングタイプ) の中心周波数        |
| Mid2 Q            |             | 0.5...10.0                         | 中高域イコライザー2 の帯域幅 p.221               |
| Mid2 Gain [dB]    | O Mid2 [dB] | -18...+18                          | 中高域イコライザー2 のゲイン                     |
| Chorus/Flanger    |             |                                    |                                     |
| LFO Waveform      |             | Triangle, Sine                     | LFO波形                               |
| LFO Freq [Hz]     | F LFO [Hz]  | 0.02...20.0                        | LFOスピード                             |
| Delay Time [ms]   | F Dly [ms]  | 0.0...1350.0                       | ディレイ・タイム                            |
| Depth             | F Depth     | 0...100                            | LFO変調の深さ                            |
| Feedback          | F F.back    | -100...+100                        | フィードバック量 p.254                      |
| Output Mode       | F Out       | Normal, WetInv                     | コーラス/フランジャーの出力モード切り替え p.261         |
| [Cho/Fln] Wet/Dry | F W/D       | -Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス p.225, p.254 |

|                  |       |                            |                                     |
|------------------|-------|----------------------------|-------------------------------------|
| [Cho/Fln] Source |       | Off...Tempo                | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| [Cho/Fln] Amount |       | -100...+100                | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |
| Routing          | Route | OD→Flg, Flg→OD             | オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え      |
| Wet/Dry          | ←     | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                  |
| Source           |       | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース             |
| Amount           |       | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                |

### 087: Phsr-Fling (Phaser - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのフェイザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。

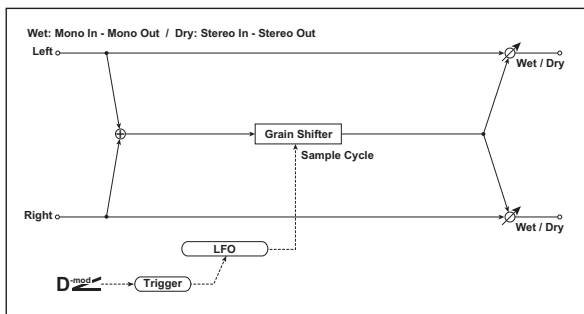


| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                                  | 説明                                  |
|-------------------|-------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| Phaser            |             |                                    |                                     |
| LFO Waveform      |             | Triangle, Sine                     | LFO波形                               |
| LFO Freq [Hz]     | P LFO [Hz]  | 0.02...20.0                        | LFOスピード                             |
| Manual            | P Manual    | 0...100                            | 効果のかかる周波数                           |
| Depth             | P Depth     | 0...100                            | LFO変調の深さ                            |
| Resonance         | P Reso      | -100...+100                        | レゾナンス量 p.233                        |
| Wet/Dry           | P W/D       | -Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | フェイザーのエフェクト・バランス p.225, p.233       |
| Chorus/Flanger    |             |                                    |                                     |
| LFO Waveform      |             | Triangle, Sine                     | LFO波形                               |
| LFO Freq [Hz]     | F LFO [Hz]  | 0.02...20.0                        | LFOスピード                             |
| Delay Time [ms]   | F Dly [ms]  | 0.0...1350.0                       | ディレイ・タイム                            |
| Depth             | F Depth     | 0...100                            | LFO変調の深さ                            |
| Feedback          | F F.back    | -100...+100                        | フィードバック量 p.254                      |
| Pre EQ Trim       |             | 0...100                            | イコライザーへの入力レベル                       |
| LEQ Gain [dB]     |             | -15...+15                          | 低域イコライザーのゲイン                        |
| HEQ Gain [dB]     |             | -15...+15                          | 高域イコライザーのゲイン                        |
| Output Mode       | F Out       | Normal, WetInv                     | コーラス/フランジャーの出力モード切り替え p.260         |
| [Cho/Fln] Wet/Dry | F W/D       | -Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス p.225, p.254 |

|                  |   |                               |                                     |                  |
|------------------|---|-------------------------------|-------------------------------------|------------------|
| [Cho/Fln] Source |   | Off...Tempo                   | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                  |
| [Cho/Fln] Amount |   | -100...+100                   | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |                  |
| Wet/Dry          | ← | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                  | D <sup>mod</sup> |
| Source           |   | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース             |                  |
| Amount           |   | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                |                  |

### 088: Grain Shftr (Grain Shifter)

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

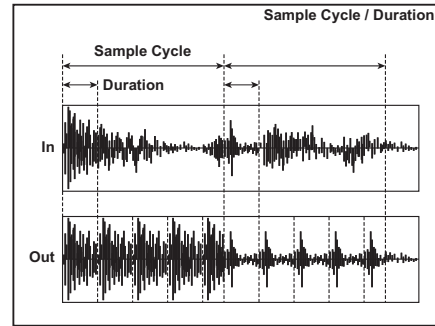


| フル・パラメーター             | クイック・パラメーター  | 値                             | 説明                                      |                  |
|-----------------------|--------------|-------------------------------|---|------------------|
| Duration              |              | 0...100                       | 波形の長さ p.263                             | D <sup>mod</sup> |
| Source                |              | Off...Tempo                   | 波形の長さのモジュレーション・ソース                      |                  |
| Amount                |              | -100...+100                   | 波形の長さのモジュレーション量                         |                  |
| LFO Sync Source       |              | Off...Tempo                   | LFOをリセットするモジュレーション・ソース                  | D <sup>mod</sup> |
| LFO Sample Cycle [Hz] | LFO [Hz]     | 0.02...20.00                  | 波形を切り替える周期 p.263                        | D <sup>mod</sup> |
| Source                |              | Off...Tempo                   | LFOスピードのモジュレーション・ソース                    |                  |
| Amount                |              | -20.00...+20.00               | LFOスピードのモジュレーション量                       |                  |
| BPM/MIDI Sync         | LFO MIDI Syc | Off, On                       | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 | ♪                |
| BPM                   |              | MIDI, 40.00...300.00          | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |                  |
| Base Note             |              | ♪                             | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |                  |
| Times                 |              | x1...x32                      | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |                  |
| Wet/Dry               | ←            | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                      | D <sup>mod</sup> |
| Source                |              | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |                  |
| Amount                |              | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |                  |

#### Duration

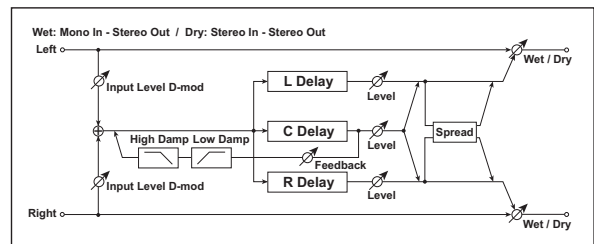
#### LFO Sample Cycle [Hz]

“Duration”で設定された長さの波形が、繰り返し再生されます。波形は“LFO Sample Cycle”ごとに入れ替わります。



### 089: LCR Delay (L/C/R Delay)

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                         |                  |
|--------------------|-------------|-------------------------------|----------------------------|------------------|
| Input Lvl Dmod [%] |             | -100...+100                   | 入力レベルのモジュレーション量 p.258      | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | 入力レベルのモジュレーション・ソース p.258   |                  |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]  | 0...100                       | 高域の減衰量 p.264               |                  |
| Low Damp [%]       | Lo Damp[%]  | 0...100                       | 低域の減衰量 p.264               |                  |
| Spread             |             | 0...50                        | エフェクト音の定位する幅 p.264         |                  |
| L Delay Time [ms]  | L Dly[ms]   | 0...549                       | タップLのディレイ・タイム              |                  |
| L Delay Level      | L Level     | 0...50                        | タップLの出力レベル                 |                  |
| C Delay Time [ms]  | C Dly[ms]   | 0...549                       | タップCのディレイ・タイム              |                  |
| C Delay Level      | C Level     | 0...50                        | タップCの出力レベル                 |                  |
| C Delay Feedback   | Feedback    | -100...+100                   | タップCのフィードバック量              | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース |                  |
| Amount             |             | -100...+100                   | タップCのフィードバック量のモジュレーション量    |                  |
| R Delay Time [ms]  | R Delay[ms] | 0...549                       | タップRのディレイ・タイム              |                  |
| R Delay Level      | R Level     | 0...50                        | タップRの出力レベル                 |                  |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス         | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |                  |
| Amount             |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量       |                  |



**High Damp [%]**

**Low Damp [%]**

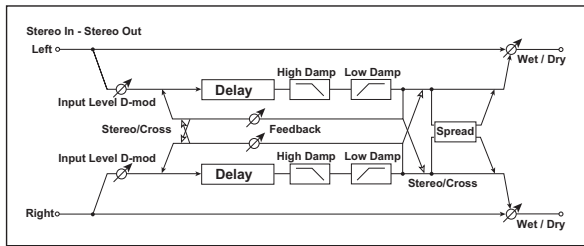
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックするごとに、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

**Spread**

エフェクト音の定位する幅を設定します。50で最大に広がり、0では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

**090: St.Delay (Stereo/CrossDelay)**

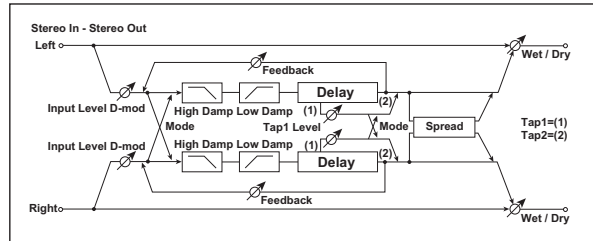
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



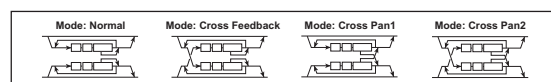
| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                              |                        |
|--------------------|-------------|----------------------------|---------------------------------|------------------------|
| Input Lvl Dmod [%] |             | -100...+100                | 入力レベルのモジュレーション量 p.258           | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo                | 入力レベルのモジュレーション・ソース p.258        |                        |
| Stereo/Cross       | Mode        | Stereo, Cross              | ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え |                        |
| L Delay [ms]       | L DI[ms]    | 0.0...274.0                | 左チャンネルのディレイ・タイム                 |                        |
| R Delay [ms]       | R DI[ms]    | 0.0...274.0                | 右チャンネルのディレイ・タイム                 |                        |
| L Feedback         | L F.back    | -100...+100                | 左チャンネルのフィードバック量                 | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo                | フィードバック量のモジュレーション・ソース           |                        |
| Amount             |             | -100...+100                | 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量       |                        |
| R Feedback         | R F.back    | -100...+100                | 右チャンネルのフィードバック量                 | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Amount             |             | -100...+100                | 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量       |                        |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]  | 0...100                    | 高域の減衰量 p.264                    |                        |
| Low Damp [%]       | Lo Damp[%]  | 0...100                    | 低域の減衰量 p.264                    |                        |
| Spread             |             | -50...+50                  | エフェクト音の定位する幅 p.264              | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Wet/Dry            |             | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス              | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース         |                        |
| Amount             |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量            |                        |

**091: St. Mtp Dly (Stereo Multitap Delay)**

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターン of 複雑な空間表現が可能です。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値   | 説明                         |                        |
|--------------------|-------------|---|----------------------------|------------------------|
| Input Lvl Dmod [%] |             | -100...+100   | 入力レベルのモジュレーション量 p.258      | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo   | 入力レベルのモジュレーション・ソース p.258   |                        |
| Mode               |             | Normal, Cross-FB (Cross Feedback), Cross Pan1, Cross Pan2 | 左右のディレイの接続の切り替え p.264      |                        |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]  | 0...100   | 高域の減衰量 p.264               |                        |
| Low Damp [%]       | Lo Damp[%]  | 0...100   | 低域の減衰量 p.264               |                        |
| Tap1 Time [ms]     | Tap1[ms]    | 0.0...1360.0  | タップ1のディレイ・タイム              |                        |
| Tap1 Level         |             | 0...100   | タップ1の出力レベル p.265           |                        |
| Tap2 Time [ms]     | Tap2[ms]    | 0.0...1360.0  | タップ2のディレイ・タイム              |                        |
| Feedback           |             | -100...+100   | タップ2のフィードバック量              | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo   | タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース |                        |
| Amount             |             | -100...+100   | タップ2のフィードバック量のモジュレーション量    |                        |
| Spread             |             | -100...+100   | エフェクト音の定位する幅 p.264         | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo   | エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース  |                        |
| Amount             |             | -100...+100   | エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量     |                        |
| Wet/Dry            |             | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet                                | エフェクト音とダイレクト音のバランス         | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |                        |
| Amount             |             | -100...+100   | エフェクト・バランスのモジュレーション量       |                        |



**Mode**

左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

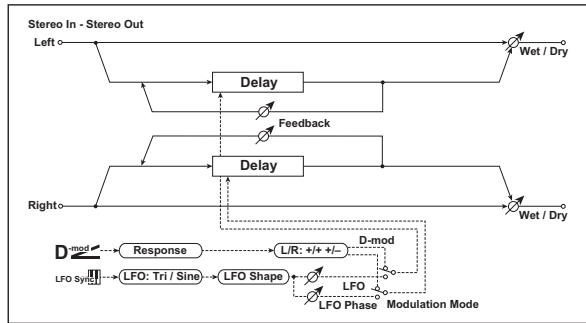


**Tap1 Level**

タップ1の出カレベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

**092: St.ModDly (Stereo Modulation Delay)**

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



| フル・パラメーター           | クイック・パラメーター | 値                   | 説明                                     |       |
|---------------------|-------------|---------------------|--|-------|
| Modulation Mode     | Mod Mode    | LFO, Dmod           | LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え |       |
| Dmod Modulation     |             | L/R: +/+ , L/R: +/- | モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転 p.265      |       |
| Source              | Src         | Off...Tempo         | ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース          | D-mod |
| Response            |             | 0...30              | モジュレーション・ソースに対する反応の速さ                  |       |
| LFO Dmod Sync       |             | Off, On             | LFOリセットのオン/オフ p.265                    |       |
| LFO Waveform        |             | Triangle, Sine      | LFO波形                                  |       |
| LFO Freq [Hz]       | LFO [Hz]    | 0.02...20.00        | LFOスピード p.223                          |       |
| Shape               |             | -100...+100         | LFO波形を変形させる割合 p.224                    |       |
| Source              |             | Off...Tempo         | LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース p.265          | D-mod |
| L Delay Time [ms]   | L D[ms]     | 0.0...259.0         | 左チャンネルのディレイ・タイム                        |       |
| L Feedback          | L F.back    | -100...+100         | 左チャンネルのディレイのフィードバック量                   |       |
| L LFO Phase [deg]   |             | -180...+180         | 左チャンネルのLFOリセット時の位相 p.265               |       |
| L Depth             | ←           | 0...100             | 左チャンネルのLFO変調の深さ                        |       |
| R Delay Time [msec] | R D[ms]     | 0.0...259.0         | 右チャンネルのディレイ・タイム                        |       |
| R Feedback          | R F.back    | -100...+100         | 右チャンネルのディレイのフィードバック量                   |       |
| R LFO Phase [deg]   |             | -180...+180         | 右チャンネルのLFOリセット時の位相 p.265               |       |
| R Depth             | ←           | 0...100             | 右チャンネルのLFO変調の深さ                        |       |

|                   |               |                                   |   |       |
|-------------------|---------------|-----------------------------------|---|-------|
| LFO BPM/MIDI Sync | LFO MIDI Sync | Off, On                           | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |       |
| BPM               |               | MIDI: 40.00...300.00              | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223              |       |
| Base Note         |               |                                   | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                 |       |
| Times             |               | x1...x32                          | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                  |       |
| Wet/Dry           | ←             | -Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス p.225                | D-mod |
| Source            |               | Off...Tempo                       | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |       |
| Amount            |               | -100...+100                       | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |       |

**Dmod Modulation**

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

**LFO Dmod Sync**

**Source**

**L LFO Phase [deg]**

**R LFO Phase [deg]**

“LFO Dmod Sync”をオンにすると、モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。

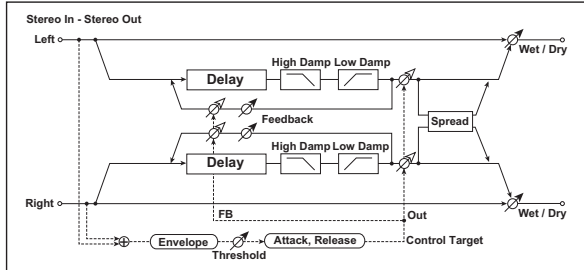
“Source”でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“L LFO Phase”、“R LFO Phase”で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

**MIDI** “Source”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、LFOは“L LFO Phase”、“R LFO Phase”で設定した位相にリセットします。

## 093: St.DynDly (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                          | 説明   |
|-------------------|-------------|----------------------------|--|
| Control Target    | Control     | None, Out, FB              | レベル・コントロールなし/エフェクト音のレベル/フィードバックの切り替え p.266 |
| Polarity          | ←           | +, -                       | レベル・コントロールの反転 p.266                        |
| Threshold         | ←           | 0...100                    | 効果のかかるレベル p.266                            |
| Offset            | ←           | 0...100                    | レベル・コントロールのオフセット p.266                     |
| Attack            |             | 1...100                    | レベル・コントロールのアタックタイム p.266                   |
| Release           |             | 1...100                    | レベル・コントロールのリリース・タイム p.266                  |
| L Delay Time [ms] | L D[ms]     | 0.0...272.0                | 左チャンネルのディレイ・タイム                            |
| R Delay Time [ms] | R D[ms]     | 0.0...272.0                | 右チャンネルのディレイ・タイム                            |
| Feedback          | ←           | -100...+100                | フィードバック量                                   |
| High Damp [%]     | Hi Damp[%]  | 0...100                    | 高域の減衰量 p.264                               |
| Low Damp [%]      | Lo Damp[%]  | 0...100                    | 低域の減衰量 p.264                               |
| Spread            |             | -100...+100                | エフェクト音の定位する幅 p.264                         |
| Wet/Dry           | ←           | Dry: 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D<sup>mod</sup></b>  |
| Source            |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                    |
| Amount            |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                       |

### Control Target

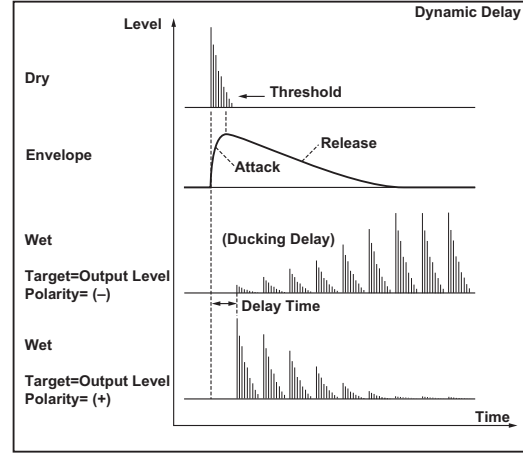
レベル・コントロールなしか、ディレイの出力レベル/フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

- Polarity**
- Threshold**
- Offset**
- Attack**
- Release**

“Offset”ではレベル・コントロールがかからないときの“Control Target”の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target”がOutput Levelのときはエフェクト音のレベル(Wet/Dry)、“Control Target”がFeedbackのとき“Feedback”の値です。“Polarity”が+の場合“Control Target”は、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメーター設定値に“Offset”

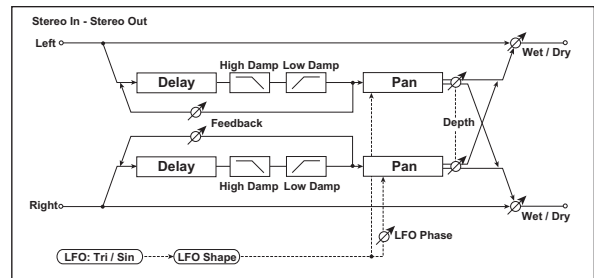
の値をかけた値、“Threshold”より大きいときはパラメーター設定値になります。

“Polarity”が-の場合、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold”より大きいときはパラメーター設定値に“Offset”の値をかけた値になります。“Attack”、“Release”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



## 094: St.PanDly (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

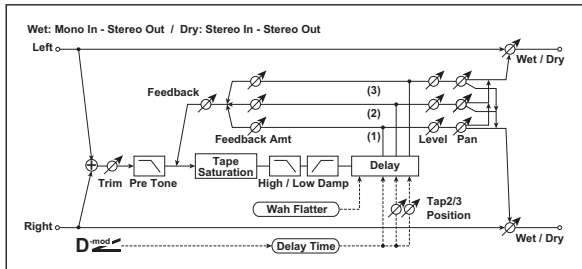


| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値              | 説明                            |
|-------------------|-------------|----------------|-------------------------------|
| High Damp [%]     | Hi Damp[%]  | 0...100        | 高域の減衰量 p.264                  |
| Low Damp [%]      | Lo Damp[%]  | 0...100        | 低域の減衰量 p.264                  |
| Panning Depth     | Pan Depth   | 0...100        | パンニング幅 <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source            |             | Off...Tempo    | パンニング幅のモジュレーション・ソース           |
| Amount            |             | -100...+100    | パンニング幅のモジュレーション量              |
| L Delay Time [ms] | L D[ms]     | 0.0...274.0    | 左チャンネルのディレイ・タイム               |
| L Feedback        | L F.back    | -100...+100    | 左チャンネルのフィードバック量               |
| R Delay Time [ms] | R D[ms]     | 0.0...274.0    | 右チャンネルのディレイ・タイム               |
| R Feedback        | R F.back    | -100...+100    | 右チャンネルのフィードバック量               |
| LFO Waveform      |             | Triangle, Sine | LFO波形                         |
| LFO Shape         |             | -100...+100    | LFO波形を変形させる割合 p.224           |
| Phase [deg]       |             | -180...+180    | 左右のLFOの位相差 p.236              |
| Panning Freq [Hz] | Pan[Hz]     | 0.02...20.00   | パンニング・スピード                    |

|               |              |                            |  |  |
|---------------|--------------|----------------------------|--|--|
| BPM/MIDI Sync | Pan MIDI Syc | Off, On                    | パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.223 |  |
| BPM           |              | MIDI, 40.00... 300.00      | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.223                 |  |
| Base Note     |              |                            | パンニング・スピードを指定する音符の種類 p.223                 |  |
| Times         |              | x1...x32                   | パンニング・スピードを指定する音符の数 p.223                  |  |
| Wet/Dry       | ←            | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                         |  |
| Source        |              | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                    |  |
| Amount        |              | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                       |  |

### 095: Tape Echo

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



| フル・パラメーター            | クイック・パラメーター | 値              | 説明                             |  |
|----------------------|-------------|----------------|--------------------------------|--|
| Input Trim           |             | 0...100        | 入力ゲイン                          |  |
| Pre Tone             |             | 0...100        | 入力音の音質                         |  |
| Wah Flutter [Hz]     |             | 0.02...1.00    | ピッチの揺れる周波数                     |  |
| Depth                |             | 0...100        | ピッチの揺れの深さ                      |  |
| High Damp [%]        | Hi Damp[%]  | 0...100        | 高域の減衰量                         |  |
| Low Damp [%]         | Lo Damp[%]  | 0...100        | 低域の減衰量                         |  |
| Saturation           | ←           | 0...100        | 歪み具合                           |  |
| Tap1 Delay Time [ms] | Dly-T1[ms]  | 0...274        | ディレイ・タイム(タップ1) p.267           |  |
| Source               |             | Off...Tempo    | ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース p.267    |  |
| Amount               |             | -2700... +2700 | ディレイ・タイムのモジュレーション量 p.267       |  |
| Level                |             | 0...100        | タップ1の出力レベル                     |  |
| Pan                  |             | L, 1...99, R   | タップ1のステレオ定位                    |  |
| Feedback Amount      |             | -100...+100    | タップ1のフィードバック量 p.267            |  |
| Tap2 Position [%]    |             | 0...100        | タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 p.267 |  |
| Level                |             | 0...100        | タップ2の出力レベル                     |  |
| Pan                  |             | L, 1...99, R   | タップ2のステレオ定位                    |  |
| Feedback Amount      |             | -100...+100    | タップ2のフィードバック量 p.267            |  |
| Tap3 Position [%]    |             | 0...100        | タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 p.267 |  |
| Level                |             | 0...100        | タップ3の出力レベル                     |  |

|                 |          |                            |                         |  |
|-----------------|----------|----------------------------|-------------------------|--|
| Pan             |          | L, 1...99, R               | タップ3のステレオ定位             |  |
| Feedback Amount |          | -100...+100                | タップ3のフィードバック量 p.267     |  |
| Feedback Level  | Feedback | 0...100                    | タップ1、2、3フィードバック量 p.267  |  |
| Source          |          | Off...Tempo                | フィードバック量のモジュレーション・ソース   |  |
| Amount          |          | -100...+100                | フィードバック量のモジュレーション量      |  |
| Wet/Dry         | ←        | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      |  |
| Source          |          | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |  |
| Amount          |          | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |  |

#### Tap1 Delay [ms]

#### Source

#### Amount

#### Tap2 Position [%]

#### Tap3 Position [%]

タップ2,3のディレイ・タイムは“Delay (Tap1)”に対する割合(%)で設定します。ダイナミック・モジュレーションで“Delay (Tap1)”を変化させた場合も、タップ2,3は同じ割合のまま変化します。

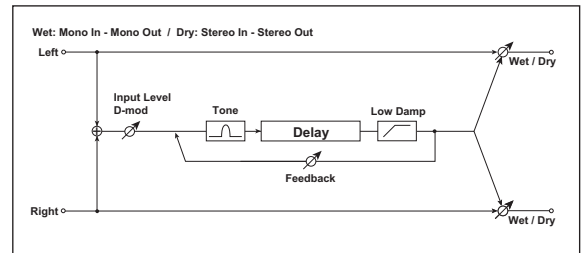
#### Feedback Amount

#### Feedback Level

Tap1,2,3からのフィードバック出力はそれぞれ“Feedback Amount”に応じてミックスされ、その後“Feedback Level”で最終的なフィードバック量が決定します。

### 096: Echo Plus

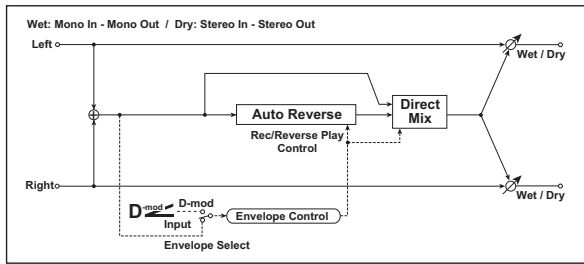
最も評判の高いアナログ・テープ・エコーのモデリングです。もともとエコーは、再生ヘッドで作られ、ディレイ・タイムはモーターの速度を変化させて設定します。プロ・ミュージシャンがこの「原始的な」テープ・エコーを好むのは、暖かく暗いエコーを生むからです。



| フル・パラメーター           | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                      |  |
|---------------------|-------------|-------------------------|-------------------------|--|
| Time [ms]           | ←           | 0...523                 | ディレイ・タイム                |  |
| Feedback            | ←           | 0...100                 | フィードバック量                |  |
| Tone                | ←           | 1...100                 | ディレイ音の音色                |  |
| Low Damp [%]        | Lo Damp[%]  | 0...100                 | 低域の減衰量                  |  |
| Input Lvl Dmod [%]  |             | -100...+100             | 入力レベル                   |  |
| Input Level Mod Src |             | Off...Tempo             | 入力レベルのモジュレーション・ソース      |  |
| Wet/Dry             | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      |  |
| Source              |             | Off...Tempo             | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |  |
| Amount              |             | -100...+100             | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |  |

## 097: Auto Revs (Auto Reverse)

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                          | 説明   |       |
|-------------------|-------------|----------------------------|--|-------|
| Rec Mode          | ←           | Single, Multi              | 録音モード p.268  |       |
| Reverse Time [ms] | Revers      | 20...490                   | リバース再生時間の上限 p.268                                    |       |
| Envelope          | Env Sel     | D-mod, Input               | 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択 p.268   |       |
| Source            | Src         | Off...Tempo                | Envelope Select=D-mod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース p.268 | D-mod |
| Threshold         | ←           | 0...100                    | Envelope Select=Input時、録音を開始するレベル p.268              |       |
| Response          |             | 0...100                    | 録音終了に対する反応の速さ  |       |
| Direct Mix        | Direct      | On, Off, XFade             | ダイレクト音のミックスの仕方                                       |       |
| Wet/Dry           | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                                   | D-mod |
| Source            |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                              |       |
| Amount            |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量                                 |       |

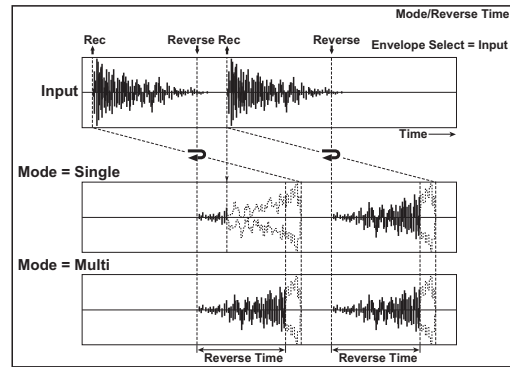
### Rec Mode

#### Reverse Time [ms]

“Rec Mode”をSingleにすると、“Reverse Time”は最大490msecまで設定できます。リバース再生中に録音が始まったときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode”をMultiにすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time”は最大240msecに制限されます。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“Rec Mode”をSingleに、1音だけ録音するようときは“Rec Mode”をMultiにするとよいでしょう。

“Reverse Time”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようときは“Reverse Time”を短めに設定します。



### Envelope

#### Source

#### Threshold

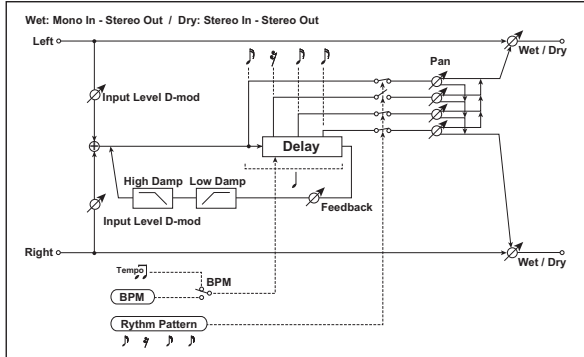
録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。“Envelope Select”をD-modにすると、“Source”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。“Envelope Select”をInputにすると、入力信号が“Threshold”レベル以上の間だけ録音します。録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

### Direct Mix

Onでは常にダイレクト音を出力、Offでは出力しません。XFadeにすると、普段はダイレクト音を出力します。

## 098: SeqDlyBPM (Sequence BPM Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチタップ・ディレイです。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                         |                  |
|--------------------|-------------|----------------------------|----------------------------|------------------|
| Input Lvl Dmod [%] |             | -100...+100                | 入力レベルのモジュレーション量 p.258      | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                | 入力レベルのモジュレーション・ソース p.258   |                  |
| BPM                | ←           | MIDI, 55.00... 300.00      | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.269 | BPM              |
| Rhythm             | ←           | ♪♪♪♪ <sup>3</sup>          | リズム・パターン p.269             | BPM              |
| Tap1 Pan           | ←           | L, 1...99, R               | タップ1の定位                    |                  |
| Tap2 Pan           | ←           | L, 1...99, R               | タップ2の定位                    |                  |
| Tap3 Pan           | ←           | L, 1...99, R               | タップ3の定位                    |                  |
| Tap4 Pan           | ←           | L, 1...99, R               | タップ4の定位                    |                  |
| Feedback           | ←           | -100...+100                | フィードバック量                   | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                | フィードバック量のモジュレーション・ソース      |                  |
| Amount             |             | -100...+100                | フィードバック量のモジュレーション量         |                  |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]  | 0...100                    | 高域の減衰量 p.264               |                  |
| Low Damp [%]       | Lo Damp[%]  | 0...100                    | 低域の減衰量 p.264               |                  |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス         | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |                  |
| Amount             |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量       |                  |

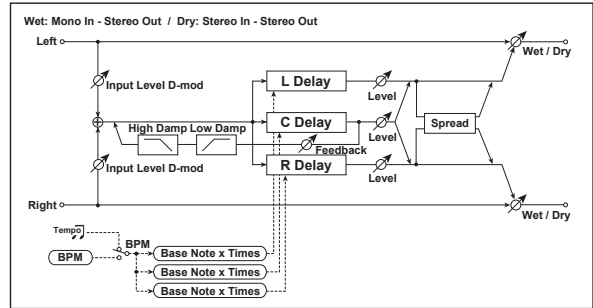
### BPM

### Rhythm

“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)で1拍分の長さがフィードバックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm”を選択することによって各タップの出力のオン/オフを自動的に設定します。

## 099: LCR BPM (L/C/R BPM Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                         |                  |
|--------------------|-------------|----------------------------|----------------------------|------------------|
| Input Lvl Dmod [%] |             | -100...+100                | 入力レベルのモジュレーション量 p.258      | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                | 入力レベルのモジュレーション・ソース p.258   |                  |
| Time Over?         | ←           | ---, OVER                  | ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示    |                  |
| BPM                | ←           | MIDI, 40.00... 300.00      | MIDI Clockの選択/テンポの指定       | BPM              |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]  | 0...100                    | 高域の減衰量 p.264               |                  |
| Low Damp [%]       | Lo Damp[%]  | 0...100                    | 低域の減衰量 p.264               |                  |
| Spread             |             | 0...50                     | エフェクト音の定位する幅 p.264         |                  |
| L Delay Base Note  | L Base Note | ♪♪ <sup>3</sup>            | タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類    | BPM              |
| Times              | L Times     | x1...x16                   | タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数     |                  |
| Level              | L Level     | 0...50                     | タップLの出力レベル                 |                  |
| R Delay Base Note  | R Base Note | ♪♪ <sup>3</sup>            | タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類    | BPM              |
| Times              | R Times     | x1...x16                   | タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数     |                  |
| Level              | R Level     | 0...50                     | タップRの出力レベル                 |                  |
| C Delay Base Note  | C Base Note | ♪♪ <sup>3</sup>            | タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類    | BPM              |
| Times              | C Times     | x1...x16                   | タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数     |                  |
| Level              | C Level     | 0...50                     | タップCの出力レベル                 |                  |
| C Delay Feedback   | Feedback    | -100...+100                | タップCのフィードバック量              | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                | タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース |                  |
| Amount             |             | -100...+100                | タップCのフィードバック量のモジュレーション量    |                  |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス         | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |                  |
| Amount             |             | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量       |                  |

**BPM**

**Delay Base Note**

**Times**

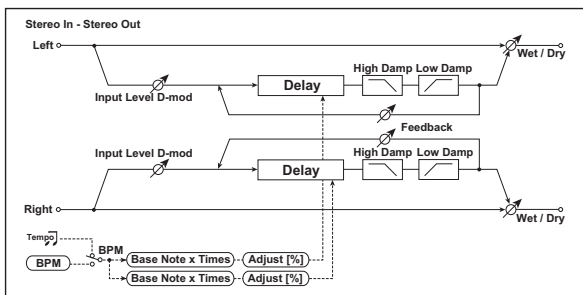
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)に対して“Delay Base Note”で選んだ符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

**Time Over?**

ディレイ・タイムは最長5460msecまでです。これを超えるような設定をすると[OVER]を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

**100: St.DlyBPM (Stereo BPM Delay)**

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                   | 説明                                   |                  |
|--------------------|-------------|---------------------|--------------------------------------|------------------|
| Input Lvl Dmod [%] |             | -100...+100         | 入力レベルのモジュレーション量 p.258                | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo         | 入力レベルのモジュレーション・ソース p.258             |                  |
| BPM                | ←           | MIDI,40.00...300.00 | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.270           | A <sup>BPM</sup> |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]  | 0...100             | 高域の減衰量 p.264                         |                  |
| Low Damp [%]       | Lo Damp[%]  | 0...100             | 低域の減衰量 p.264                         |                  |
| L Delay Time Over? | T.OverL?    | ---, OVER           | 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.270 |                  |
| L Base Note        | L Base Note | ♪♪♩                 | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.270      | A <sup>BPM</sup> |
| Times              | L Times     | x1...x8             | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.270       |                  |
| Adjust [%]         |             | -2.50...+2.50       | 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整                  |                  |
| L Feedback         | L F.back    | -100...+100         | 左チャンネルのフィードバック量                      | D <sup>mod</sup> |
| Source             |             | Off...Tempo         | フィードバック量のモジュレーション・ソース                |                  |
| Amount L           |             | -100...+100         | 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量            |                  |
| R Time Over?       | T.OverR?    | ---, OVER           | 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.270 |                  |
| R Delay Base Note  | R Base Note | ♪♪♩                 | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.270      | A <sup>BPM</sup> |
| Times              | R Times     | x1...x8             | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.270       |                  |
| Adjust [%]         |             | -2.50...+2.50       | 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整                  |                  |

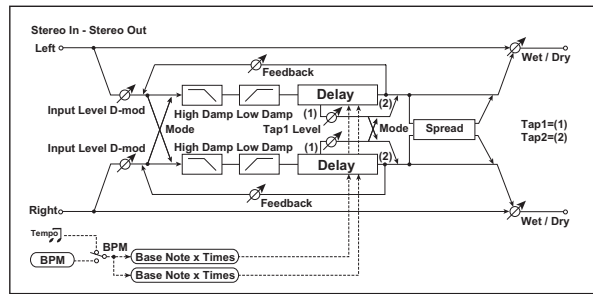
|            |          |                           |                           |                  |
|------------|----------|---------------------------|---------------------------|------------------|
| R Feedback | R F.back | -100...+100               | 右チャンネルのフィードバック量           | D <sup>mod</sup> |
| Amount     |          | -100...+100               | 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量 |                  |
| Wet/Dry    | ←        | Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス        | D <sup>mod</sup> |
| Source     |          | Off...Tempo               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース   |                  |
| Amount     |          | -100...+100               | エフェクト・バランスのモジュレーション量      |                  |

**Time Over? L, R**

ディレイ・タイムは最長2730msecまでです。これを超えるような設定をすると[OVER]を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

**101: St.MtdBPM (Stereo BPM Multitap Delay)**

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。



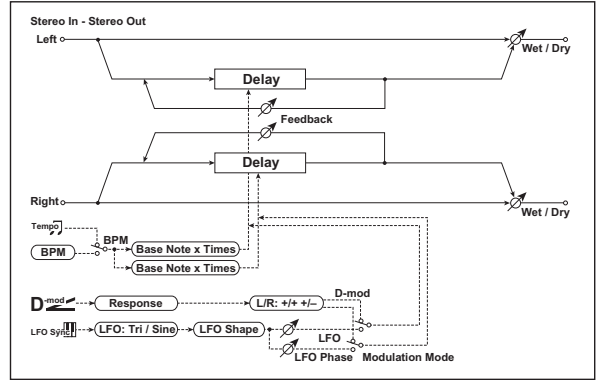
| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター  | 値   | 説明                                 |                  |
|--------------------|--------------|---|------------------------------------|------------------|
| Input Lvl Dmod [%] |              | -100...+100   | 入力レベルのモジュレーション量 p.258              | D <sup>mod</sup> |
| Source             |              | Off...Tempo   | 入力レベルのモジュレーション・ソース p.258           |                  |
| Mode               | ←            | Normal, Cross-FB (Cross Feedback), Cross Pan1, Cross Pan2 | 左右のディレイの接続の切り替え p.264              |                  |
| BPM                | ←            | MIDI,40.00...300.00                                       | MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.270         | A <sup>BPM</sup> |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]   | 0...100   | 高域の減衰量 p.264                       |                  |
| Low Damp [%]       | Lo Damp[%]   | 0...100   | 低域の減衰量 p.264                       |                  |
| Tap1 Time Over?    | T.Over1?     | ---, OVER   | タップ1のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.270 |                  |
| Base Note          | T1 Base Note | ♪♪♩   | タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.270      | A <sup>BPM</sup> |
| Times              | T1 Times     | x1...x8   | タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.270       |                  |
| Tap1 Level         | ←            | 0...100   | タップ1の出カレベル p.265                   |                  |
| Tap2 Time Over?    | T.Over2?     | ---, OVER   | タップ2のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.270 |                  |
| Base Note          | T2 Base Note | ♪♪♩   | タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.270      | A <sup>BPM</sup> |



|                 |          |                               |                                 |                  |
|-----------------|----------|-------------------------------|---------------------------------|------------------|
| Times           | T2 Times | x1...x32                      | タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の数<br>p.270 |                  |
| Feedback (Tap2) | ←        | -100...+100                   | タップ2のフィードバック量                   | D <sup>mod</sup> |
| Source          |          | Off...Tempo                   | タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース      |                  |
| Amount          |          | -100...+100                   | タップ2のフィードバック量のモジュレーション量         |                  |
| Spread          |          | -100...+100                   | エフェクト音の定位する幅<br>p.264           | D <sup>mod</sup> |
| Source          |          | Off...Tempo                   | エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース       |                  |
| Amount          |          | -100...+100                   | エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量          |                  |
| Wet/Dry         | ←        | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス              | D <sup>mod</sup> |
| Source          |          | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース         |                  |
| Amount          |          | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量            |                  |

## 102: St.ModBPM (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター   | 値                        | 説明   |                  |
|--------------------|---------------|--------------------------|--|------------------|
| Delay BPM          | ←             | MIDI, 40.00...<br>300.00 | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.270              | D <sup>mod</sup> |
| Modulation Mode    | Mod Mode      | LFO, Dmod                | LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え     |                  |
| Dmod Modulation    |               | L/R: +/+,<br>L/R: +/-    | モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転<br>p.265       |                  |
| Source             | Src           | Off...Tempo              | ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース              | D <sup>mod</sup> |
| Response           |               | 0...30                   | モジュレーション・ソースに対する反応の速さ                      |                  |
| LFO Dmod Sync      |               | Off, On                  | LFOリセットのオン/オフ<br>p.265                     |                  |
| LFO Waveform       |               | Triangle,<br>Sine        | LFO波形                                      |                  |
| LFO Freq [Hz]      | LFO [Hz]      | 0.02...20.00             | LFOスピード p.223                              |                  |
| Source             |               | Off...Tempo              | LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース                    | D <sup>mod</sup> |
| Shape              |               | -100...+100              | LFO波形を変形させる割合<br>p.224                     |                  |
| BPM/MIDI Sync      | LFO MIDI Sync | Off, On                  | LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え<br>p.223 | D <sup>mod</sup> |
| BPM                |               | MIDI, 40.00...<br>300.00 | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.223              |                  |
| Base Note          |               | ♪ ♩                      | LFOスピードを指定する音符の種類 p.223                    |                  |
| Times              |               | x1...x32                 | LFOスピードを指定する音符の数 p.223                     |                  |
| LFO Phase [deg]    |               | -180...+180              | 左チャンネルのLFOリセット時の位相<br>p.265                |                  |
| Depth              | L Depth       | 0...100                  | 左チャンネルのLFO変調の深さ                            |                  |
| R LFO Phase [deg]  |               | -180...+180              | 右チャンネルのLFOリセット時の位相<br>p.265                |                  |
| Depth              | R Depth       | 0...100                  | 右チャンネルのLFO変調の深さ                            |                  |
| L Delay Time Over? | T.OverL?      | ---, OVER                | 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示<br>p.272    |                  |
| Base Note          | L Base Note   | ♪ ♩                      | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類<br>p.270         | D <sup>mod</sup> |



|                    |             |  |   |  |
|--------------------|-------------|--|---|--|
| Times              | L Times     | x1...x8                                  | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数<br>p.270       |  |
| Feedback           | L F.back    | -100...+100                              | 左チャンネルのディレイのフィードバック量                    |  |
| R Delay Time Over? | T.OverR?    | ---, OVER                                | 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示<br>p.272 |  |
| Base Note          | R Base Note |  | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類<br>p.270      |  |
| Times              | R Times     | x1...x8                                  | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数<br>p.270       |  |
| Feedback           | R F.back    | -100...+100                              | 右チャンネルのディレイのフィードバック量                    |  |
| Wet/Dry            | ←           | -Wet...<br>-1 : 99, Dry,<br>1 : 99...Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225             |  |
| Source             |             | Off...Tempo                              | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                 |  |
| Amount             |             | -100...+100                              | エフェクト・バランスのモジュレーション量                    |  |

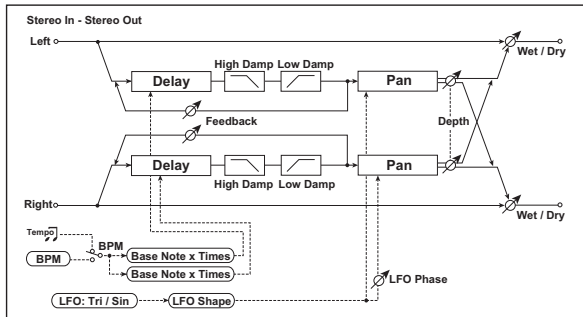
**Time Over?**

ディレイ・タイムは最長2550msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

**103: St.PndBPM (Stereo BPM Auto Panning Delay)**

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。

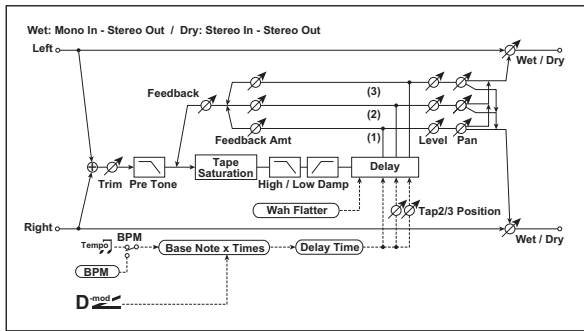
|                    |              |                               |   |  |
|--------------------|--------------|-------------------------------|---|--|
| R Delay Time Over? | T.OverR?     | ---, OVER                     | 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示<br>p.270       |  |
| Base Note          | R Base Note  |                               | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類<br>p.270            |  |
| Times              | R Times      | x1...x8                       | 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数<br>p.270             |  |
| Feedback           | R F.back     | -100...+100                   | 右チャンネルのフィードバック量                               |  |
| LFO Waveform       |              | Triangle, Sine                | LFO波形   |  |
| Shape              |              | -100...+100                   | LFO波形を変形させる割合<br>p.224                        |  |
| Phase [deg]        |              | -180...+180                   | 左右のLFOの位相差<br>p.236                           |  |
| Panning Freq [Hz]  | Pan [Hz]     | 0.02...20.00                  | パンニング・スピード<br>p.223                           |  |
| BPM/MIDI Sync      | Pan MIDI Syc | Off, On                       | パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え<br>p.223 |  |
| BPM                |              | MIDI:40.00...<br>300.00       | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.223                 |  |
| Base Note          |              |                               | パンニング・スピードを指定する音符の種類<br>p.223                 |  |
| Times              |              | x1...x32                      | パンニング・スピードを指定する音符の数<br>p.223                  |  |
| Wet/Dry            | ←            | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br>p.225                   |  |
| Source             |              | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                       |  |
| Amount             |              | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                          |  |



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                                      |  |
|--------------------|-------------|-------------------------|---|--|
| Delay BPM          | ←           | MIDI:40.00...<br>300.00 | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.270           |  |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]  | 0...100                 | 高域の減衰量<br>p.264                         |  |
| Low Damp [%]       | Lo Damp[%]  | 0...100                 | 低域の減衰量<br>p.264                         |  |
| Pan Depth          | ←           | 0...100                 | パンニング幅                                  |  |
| Source             |             | Off...Tempo             | パンニング幅のモジュレーション・ソース                     |  |
| Amount             |             | -100...+100             | パンニング幅のモジュレーション量                        |  |
| L Delay Time Over? | T.OverL?    | ---, OVER               | 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示<br>p.270 |  |
| Base Note          | L Base Note |                         | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類<br>p.270      |  |
| Times              | L Times     | x1...x8                 | 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数<br>p.270       |  |
| Feedback           | L F.back    | -100...+100             | 左チャンネルのフィードバック量                         |  |

# 104: TapeE BPM (Tape Echo BPM)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                    | 説明  |  |
|-------------------|-------------|----------------------|---|--|
| Input Trim        |             | 0...100              | 入力ゲイン                                     |  |
| Pre Tone          |             | 0...100              | 入力音の音質                                    |  |
| Wow Flutter [Hz]  |             | 0.02...1.00          | ピッチの揺れる周波数                                |  |
| Depth             |             | 0...100              | ピッチの揺れの深さ                                 |  |
| High Damp [%]     | Hi Damp[%]  | 0...100              | 高域の減衰量                                    |  |
| Low Damp [%]      | Lo Damp[%]  | 0...100              | 低域の減衰量                                    |  |
| Saturation        | ←           | 0...100              | 歪み具合                                      |  |
| Time Over?        | ←           | ---, OVER            | ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示<br>p.273          |  |
| Delay BPM         | BPM         | MIDI, 40.00...300.00 | MIDI Clockの選択/テンポの指定<br>p.270             |  |
| Tap1 Delay Note   | T1 BaseNote |                      | ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の種類<br>p.270, p.273  |  |
| Source            |             | Off...Tempo          | ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース<br>p.273            |  |
| Times             | T1 Times    | x1...x16             | ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の数<br>p.270, p.273   |  |
| Dmod Max Note     |             |                      | モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類<br>p.273 |  |
| Times             |             | x1...x16             | モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数<br>p.273  |  |
| Level             |             | 0...100              | タップ1の出力レベル                                |  |
| Pan               |             | L, 1...99, R         | タップ1のステレオ定位                               |  |
| Feedback Amount   |             | -100...+100          | タップ1のフィードバック量<br>p.267                    |  |
| Tap2 Position [%] |             | 0...100              | タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合<br>p.267         |  |
| Level             |             | 0...100              | タップ2の出力レベル                                |  |
| Pan               |             | L, 1...99, R         | タップ2のステレオ定位                               |  |
| Feedback Amount   |             | -100...+100          | タップ2のフィードバック量<br>p.267                    |  |
| Tap3 Position [%] |             | 0...100              | タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合<br>p.267         |  |
| Level             |             | 0...100              | タップ3の出力レベル                                |  |
| Pan               |             | L, 1...99, R         | タップ3のステレオ定位                               |  |
| Feedback Amount   |             | -100...+100          | タップ3のフィードバック量<br>p.267                    |  |
| Feedback Level    | Feedback    | 0...100              | タップ1、2、3フィードバック量<br>p.267                 |  |

|         |   |                            |                         |  |
|---------|---|----------------------------|-------------------------|--|
| Source  |   | Off...Tempo                | フィードバック量のモジュレーション・ソース   |  |
| Amount  |   | -100...+100                | フィードバック量のモジュレーション量      |  |
| Wet/Dry | ← | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      |  |
| Source  |   | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |  |
| Amount  |   | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |  |

## Tap1 Delay Note

### Source

### Times

### Dmod Max Note

### Times

“Source”がOffまたは選択されたモジュレーションが0のとき、ディレイ・タイムは“Tap1 Delay Note”と“Times”で設定した長さになります。

“Source”でOff以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに“Tap1 Dmod Note”と“Times”で設定したことになる様に変化します。

### Time Over?

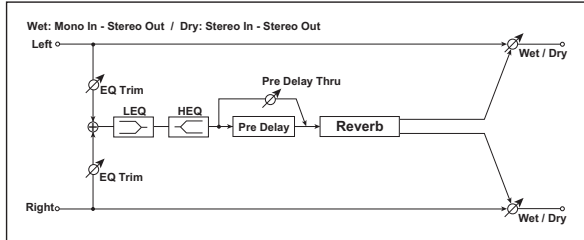
ディレイ・タイムは最長5400msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## 105: Rev.Hall (Reverb Hall)

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

## 106: Rev.Plate (Reverb Plate)

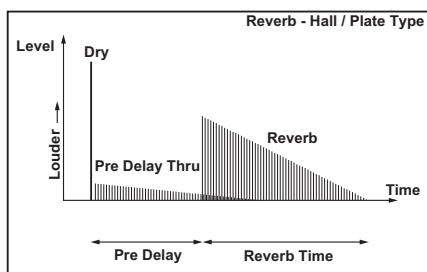
暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブです。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                             | 説明   |
|--------------------|-------------|-------------------------------|--|
| Pre EQ Trim        | PreEQ Trim  | 0...100                       | イコライザーへの入力レベル                                |
| Pre LEQ Fc         |             | Low, Mid-Low                  | 低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択                     |
| LEQ Gain [dB]      | LEQ [dB]    | -15.0...+15.0                 | 低域イコライザーのゲイン                                 |
| Pre HEQ Fc         |             | High, Mid-High                | 高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択                     |
| HEQ Gain [dB]      | HEQ [dB]    | -15.0...+15.0                 | 高域イコライザーのゲイン                                 |
| Reverb Time [s]    | Time[s]     | 0.1...10.0                    | 残響時間   |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]  | 0...100                       | 高域の減衰量                                       |
| Pre Delay Thru [%] |             | 0...100                       | ディレイしない音をミックスする割合<br>p.274                   |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br><b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                      |
| Amount             |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                         |

### Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay Thru”では、ディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

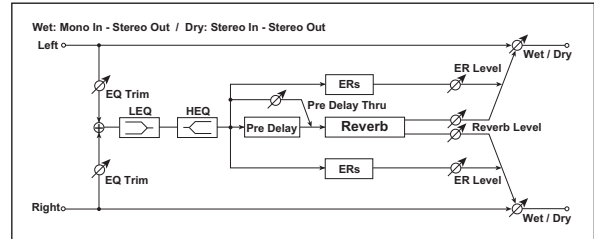


## 107: Rev.Room1 (Reverb Room)

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

## 108: Rev.Room2 (Reverb Room2 [Bright Room])

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                             | 説明   |
|--------------------|-------------|-------------------------------|--|
| Pre EQ Trim        | ←           | 0...100                       | イコライザーへの入力レベル                                |
| Pre LEQ Fc         |             | Low, Mid-Low                  | 低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択                     |
| LEQ Gain [dB]      | LEQ [dB]    | -15.0...+15.0                 | 低域イコライザーのゲイン                                 |
| Pre HEQ Fc         |             | High, Mid-High                | 高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択                     |
| HEQ Gain [dB]      | HEQ [dB]    | -15.0...+15.0                 | 高域イコライザーのゲイン                                 |
| Reverb Time [sec]  | Times [s]   | 0.1...3.0                     | 残響時間   |
| High Damp [%]      | Hi Damp[%]  | 0...100                       | 高域の減衰量                                       |
| Pre Delay [ms]     | PreDly[ms]  | 0...200                       | ダイレクト音からのディレイ・タイム                            |
| Pre Delay Thru [%] | PreDlyThru  | 0...100                       | ディレイしない音をミックスする割合<br>p.274                   |
| ER Level           | ←           | 0...100                       | 初期反射音のレベル<br>p.274                           |
| Reverb Level       | Rev Level   | 0...100                       | リバーブ・レベル<br>p.274                            |
| Wet/Dry            | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br><b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                      |
| Amount             |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                         |

### Pre Delay

#### Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay”では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がり方をコントロールします。

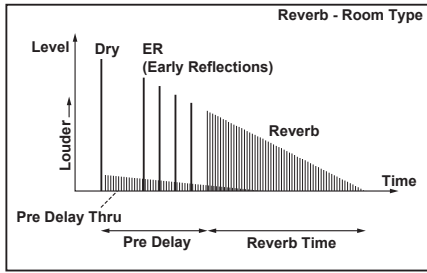
“Pre Delay Thru”では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

### ER Level

#### Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level”を大きくすると固い感じに、“Reverb Level”を大きくすると柔らかい感じになります。



### 109: R2.Spring (Reverb2 Spring)

ギター・アンプに搭載されている、サーフ・ミュージックに最適な、スプリング・リバーブです。

### 110: R2.Hall (Reverb2 Hall)

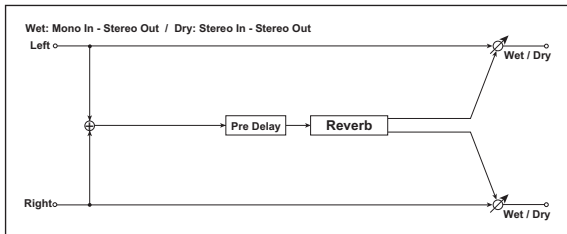
エコー成分を多く含むコンサート・ホールの残響をモデリングしています。

### 111: R2.Plate (Reverb2 Plate)

スプリングの代わりに鉄板を振動させるタイプのリバーブ・ユニットのモデルです。短めの残響に調整してあります。立ち上がりははやい残響はパーカッシブなプレイに適しています。

### 112: R2.Room (Reverb2 Room)

初期反射音を多く含む、一般的な部屋のリバーブ・モデルです。



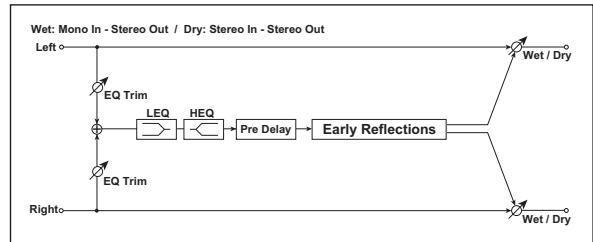
| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                      |
|----------------|-------------|-------------------------|-------------------------|
| Time           | ←           | 1...100                 | 残響時間                    |
| High Damp [%]  | Hi Damp[%]  | 0...100                 | 高域の減衰量                  |
| Low Damp [%]   | Lo Damp[%]  | 0...100                 | 低域の減衰量                  |
| Pre Delay [ms] | Pre Dly[ms] | 0...70                  | ダイレクト音からのディレイ・タイム       |
| Wet/Dry        | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      |
| Source         |             | Off...Tempo             | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| Amount         |             | -100...+100             | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |

#### Time

これらのリバーブでは、“Time”は秒単位でなく、1から100の値で設定します。1で最短時間、100で最長時間のリバーブ効果が得られます。

### 113: Early.Ref (Early Reflections)

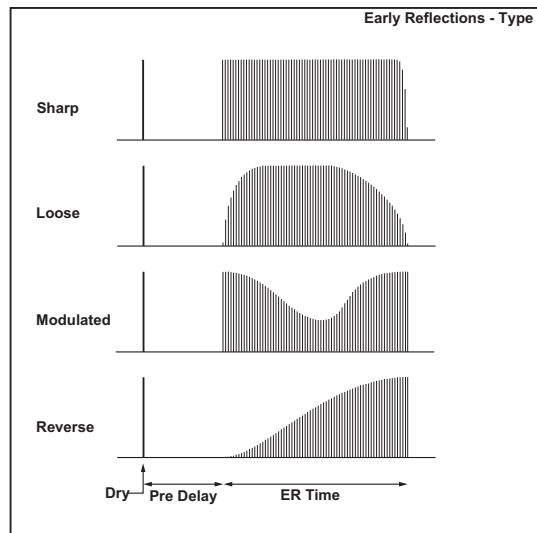
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値                                | 説明                                |
|----------------|-------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| Pre EQ Trim    | PreEQ Trim  | 0...100                          | エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル           |
| Pre LEQ Fc     |             | Low, Mid-Low                     | 低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択          |
| LEQ Gain [dB]  | LEQ [dB]    | -15.0...+15.0                    | 低域イコライザーのゲイン                      |
| Pre HEQ Fc     |             | High, Mid-High                   | 高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択          |
| HEQ Gain [dB]  | HEQ [dB]    | -15.0...+15.0                    | 高域イコライザーのゲイン                      |
| Type           | ←           | Sharp, Loose, Modulated, Reverse | 初期反射音の減衰のカーブ <small>p.275</small> |
| ER Time [ms]   | Time [ms]   | 10...400                         | 初期反射音の長さ                          |
| Pre Delay [ms] | PreDly[ms]  | 0...200                          | 原音から最初の初期反射音までの時間                 |
| Wet/Dry        | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet       | エフェクト音とダイレクト音のバランス                |
| Source         |             | Off...Tempo                      | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース           |
| Amount         |             | -100...+100                      | エフェクト・バランスのモジュレーション量              |

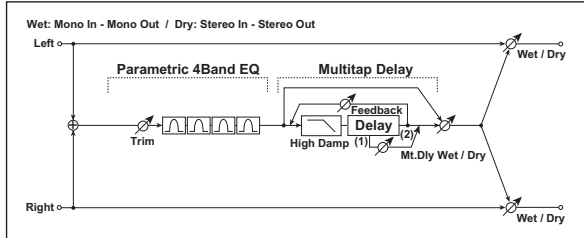
#### Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。



## 114: P4EQ - MDly (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

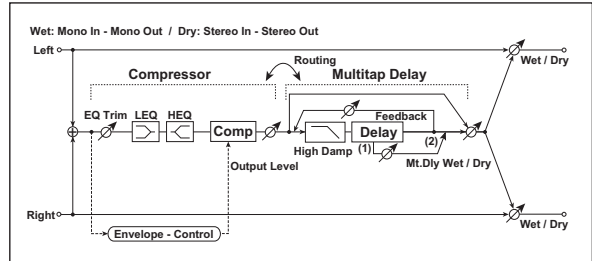
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



| フル・パラメーター            | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                                     |
|----------------------|-------------|-------------------------------|--|
| Parametric 4-Band EQ |             |                               |  |
| Trim                 | E Trim      | 0...100                       | パラメトリック・イコライザーへの入力レベル                  |
| Band1 Cutoff [Hz]    | E1 F[Hz]    | 20...1.00k                    | バンド1の中心周波数                             |
| Band1 Q              | E1 Q        | 0.5...10.0                    | バンド1の帯域幅<br>p.221                      |
| Band1 Gain [dB]      | E1 G[dB]    | -18...+18                     | バンド1のゲイン                               |
| Band2 Cutoff [Hz]    | E2 F[Hz]    | 50...5.00k                    | バンド2の中心周波数                             |
| Band2 Q              | E2 Q        | 0.5...10.0                    | バンド2の帯域幅<br>p.221                      |
| Band2 Gain [dB]      | E2 G[dB]    | -18...+18                     | バンド2のゲイン                               |
| Band3 Cutoff [Hz]    | E3 F[Hz]    | 300...10.0k                   | バンド3の中心周波数                             |
| Band3 Q              | E3 Q        | 0.5...10.0                    | バンド3の帯域幅<br>p.221                      |
| Band3 Gain [dB]      | E3 G[dB]    | -18...+18                     | バンド3のゲイン                               |
| Band4 Cutoff [Hz]    | E4 F[Hz]    | 500...20.0k                   | バンド4の中心周波数                             |
| Band4 Q              | E4 Q        | 0.5...10.0                    | バンド4の帯域幅<br>p.221                      |
| Band4 Gain [dB]      | E4 G[dB]    | -18...+18                     | バンド4のゲイン                               |
| Multitap Delay       |             |                               |  |
| Tap1 Time            | D T1[ms]    | 0.0...549.0                   | タップ1のディレイ・タイム                          |
| Tap1 Level           | D T1 Level  | 0...100                       | タップ1の出力レベル<br>p.265                    |
| Tap2 Time            | D T2[ms]    | 0.0...549.0                   | タップ2のディレイ・タイム                          |
| Feedback (Tap2)      | D F.back    | -100...+100                   | タップ2のフィードバック量                          |
| High Damp [%]        |             | 0...100                       | 高域の減衰量                                 |
| [Dly] Wet/Dry        | D W/D       | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス<br><b>D mod</b> |
| [Dly] Source         |             | Off...Tempo                   | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |
| [Dly] Amount         |             | -100...+100                   | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量       |
| Wet/Dry              | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br><b>D mod</b>     |
| Source               |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                |
| Amount               |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                   |

## 115: Comp-MDly (Compressor - Multitap Delay)

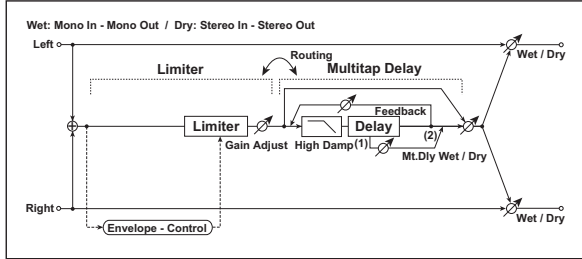
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                                     |
|-----------------|-------------|-------------------------------|--|
| Compressor      |             |                               |  |
| Sensitivity     | C Sens      | 1...100                       | 感度 p.217                               |
| Attack          | C Attack    | 1...100                       | アタックの強さ p.217                          |
| Level           | C OutLevel  | 0...100                       | コンプレッサーの出力レベル<br>p.217                 |
| Pre EQ Trim     |             | 0...100                       | イコライザーへの入力レベル                          |
| LEQ Gain [dB]   |             | -15...+15                     | 低域イコライザーのゲイン                           |
| HEQ Gain [dB]   |             | -15...+15                     | 高域イコライザーのゲイン                           |
| Multitap Delay  |             |                               |  |
| Tap1 Time       | D T1[ms]    | 0.0...548.0                   | タップ1のディレイ・タイム                          |
| Tap1 Level      | D T1 Level  | 0...100                       | タップ1の出力レベル<br>p.265                    |
| Tap2 Time       | D T2[ms]    | 0.0...1360.0                  | タップ2のディレイ・タイム                          |
| Feedback (Tap2) | D F.back    | -100...+100                   | タップ2のフィードバック量                          |
| High Damp [%]   |             | 0...100                       | 高域の減衰量 p.264                           |
| [Dly] Wet/Dry   | D W/D       | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス<br><b>D mod</b> |
| [Dly] Source    |             | Off...Tempo                   | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース    |
| [Dly] Amount    |             | -100...+100                   | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量       |
| Routing         | Route       | Cmp→Dly,<br>Dly→Cmp           | コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え          |
| Wet/Dry         | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br><b>D mod</b>     |
| Source          |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                |
| Amount          |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                   |

## 116: Lmtr-MDly (Limiter - Multitap Delay)

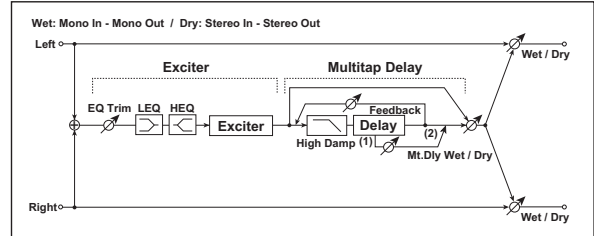
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター | 値                                  | 説明                                  |                        |
|------------------|-------------|------------------------------------|-------------------------------------|------------------------|
| Limiter          |             |                                    |                                     |                        |
| Ratio            | L Ratio     | 1.0 : 1...<br>50.0 : 1,<br>Inf : 1 | 信号の圧縮比 p.244                        |                        |
| Threshold [dB]   | L Trsh [dB] | -40...0                            | 圧縮のかかるレベル p.244                     |                        |
| Attack           | L Attack    | 1...100                            | アタック・タイム                            |                        |
| Release          | L Release   | 1...100                            | リリース・タイム                            |                        |
| Gain Adjust [dB] | L G [dB]    | -Inf,<br>-38...+24                 | リミッターの出力ゲイン p.244                   |                        |
| Multitap Delay   |             |                                    |                                     |                        |
| Tap1 Time        | D T1[ms]    | 0.0...549.0                        | タップ1のディレイ・タイム                       |                        |
| Tap1 Level       | D T1 Level  | 0...100                            | タップ1の出力レベル p.265                    |                        |
| Tap2 Time        | D T2[ms]    | 0.0...549.0                        | タップ2のディレイ・タイム                       |                        |
| Feedback (Tap2)  | D F.back    | -100...+100                        | タップ2のフィードバック量                       |                        |
| High Damp [%]    |             | 0...100                            | 高域の減衰量 p.264                        |                        |
| [Dly] Wet/Dry    | D W/D       | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet      | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス              | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| [Dly] Source     |             | Off...Tempo                        | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                        |
| [Dly] Amount     |             | -100...+100                        | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |                        |
| Routing          | Route       | Lmt→Dly,<br>Dly→Lmt                | リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え         |                        |
| Wet/Dry          | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet      | エフェクト音とダイレクト音のバランス                  | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source           |             | Off...Tempo                        | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース             |                        |
| Amount           |             | -100...+100                        | エフェクト・バランスのモジュレーション量                |                        |

## 117: Xctr- MDly (Exciter - Multitap Delay)

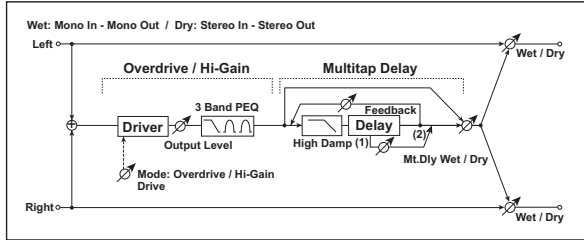
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                                  |                        |
|-----------------|-------------|-------------------------------|-------------------------------------|------------------------|
| Exciter         |             |                               |                                     |                        |
| Blend           | X Blend     | -100...+100                   | エキサイター効果の深さ p.221                   |                        |
| Emphasis Freq   | X Freq      | 0...70                        | 強調する周波数 p.221                       |                        |
| Pre EQ Trim     |             | 0...100                       | イコライザーへの入力レベル                       |                        |
| LEQ Gain [dB]   |             | -15...+15                     | 低域イコライザーのゲイン                        |                        |
| HEQ Gain [dB]   |             | -15...+15                     | 高域イコライザーのゲイン                        |                        |
| Multitap Delay  |             |                               |                                     |                        |
| Tap1 Time       | D T1[ms]    | 0.0...549.0                   | タップ1のディレイ・タイム                       |                        |
| Tap1 Level      | D T1 Level  | 0...100                       | タップ1の出力レベル p.265                    |                        |
| Tap2 Time       | D T2[ms]    | 0.0...549.0                   | タップ2のディレイ・タイム                       |                        |
| Feedback (Tap2) | D F.back    | -100...+100                   | タップ2のフィードバック量                       |                        |
| High Damp [%]   |             | 0...100                       | 高域の減衰量 p.264                        |                        |
| [Dly] Wet/Dry   | D W/D       | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス              | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| [Dly] Source    |             | Off...Tempo                   | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                        |
| [Dly] Amount    |             | -100...+100                   | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |                        |
| Wet/Dry         | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                  | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source          |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース             |                        |
| Amount          |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                |                        |

## 118: OD- MDly (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

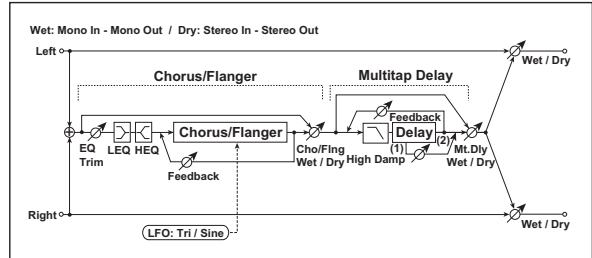


| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                          | 説明                                  |
|-------------------|-------------|----------------------------|-------------------------------------|
| Overdrive/Hi-Gain |             |                            |                                     |
| Drive Mode        | O Mode      | Overdrive, Hi-Gain         | オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え        |
| Drive             | O Drive     | 1...100                    | 歪み具合 p.229                          |
| Level             | O Out Level | 0...50                     | オーバードライブの出力レベル p.229                |
| Source            |             | Off...Tempo                | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース         |
| Amount            |             | -50...+50                  | オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量            |
| Low Cutoff [Hz]   |             | 20...1.00k                 | 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数           |
| Low Gain [dB]     | O Low [dB]  | -18...+18                  | 低域イコライザーのゲイン                        |
| Mid1 Cutoff [Hz]  |             | 300...10.00k               | 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数          |
| Mid1Q             |             | 0.5...10.0                 | 中高域イコライザー1の帯域幅 p.221                |
| Mid1 Gain [dB]    | O Mid1[dB]  | -18...+18                  | 中高域イコライザー1のゲイン                      |
| Mid2 Cutoff [Hz]  |             | 500...20.00k               | 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数          |
| Mid2 Q            |             | 0.5...10.0                 | 中高域イコライザー2の帯域幅 p.221                |
| Mid2 Gain [dB]    | O Mid2[dB]  | -18...+18                  | 中高域イコライザー2のゲイン                      |
| Multitap Delay    |             |                            |                                     |
| Tap1 Time         | D T1[ms]    | 0.0...1360.0               | タップ1のディレイ・タイム                       |
| Tap1 Level        | D T1 Level  | 0...100                    | タップ1の出力レベル p.265                    |
| Tap2 Time         | D T2[ms]    | 0.0...1360.0               | タップ2のディレイ・タイム                       |
| Feedback (Tap2)   | D F.back    | -100...+100                | タップ2のフィードバック量                       |
| High Damp [%]     |             | 0...100                    | 高域の減衰量 p.264                        |
| {Dly} Wet/Dry     | D W/D       | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス              |
| {Dly} Source      |             | Off...Tempo                | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| {Dly} Amount      |             | -100...+100                | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |
| Wet/Dry           | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                  |
| Source            |             | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース             |

|        |  |             |                      |
|--------|--|-------------|----------------------|
| Amount |  | -100...+100 | エフェクト・バランスのモジュレーション量 |
|--------|--|-------------|----------------------|

## 119: Flng-MDly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

モノラル・タイプのコーラス/フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

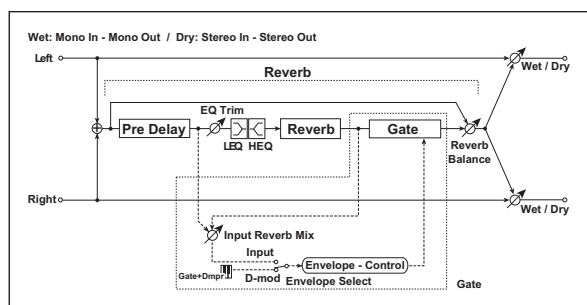


| フル・パラメーター       | クイック・パラメーター | 値                                  | 説明                                  |
|-----------------|-------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| Chorus/Flanger  |             |                                    |                                     |
| LFO Waveform    |             | Triangle, Sine                     | LFO波形                               |
| LFO Freq [Hz]   | F LFO[Hz]   | 0.02...20.0                        | LFOスピード                             |
| Delay Time [ms] | F Dly[ms]   | 0.0...1350.0                       | ディレイ・タイム                            |
| Depth           | F Depth     | 0...100                            | LFO変調の深さ                            |
| Feedback        | F F.back    | -100...+100                        | フィードバック量 p.254                      |
| Pre EQ Trim     |             | 0...100                            | イコライザーへの入力レベル                       |
| LEQ Gain [dB]   |             | -15...+15                          | 低域イコライザーのゲイン                        |
| HEQ Gain [dB]   |             | -15...+15                          | 高域イコライザーのゲイン                        |
| Wet/Dry         | F W/D       | -Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet | コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス p.225, p.254 |
| Multitap Delay  |             |                                    |                                     |
| Tap1 Time       | D T1[ms]    | 0.0...1360.0                       | タップ1のディレイ・タイム                       |
| Tap1 Level      | D T1 Level  | 0...100                            | タップ1の出力レベル p.265                    |
| Tap2 Time       | D T2[ms]    | 0.0...1360.0                       | タップ2のディレイ・タイム                       |
| Feedback (Tap2) | D F.back    | -100...+100                        | タップ2のフィードバック量                       |
| High Damp [%]   |             | 0...100                            | 高域の減衰量 p.264                        |
| {Dly} Wet/Dry   | D W/D       | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet         | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス              |
| {Dly} Source    |             | Off...Tempo                        | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| {Dly} Amount    |             | -100...+100                        | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量    |
| Wet/Dry         | ←           | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet         | エフェクト音とダイレクト音のバランス                  |
| Source          |             | Off...Tempo                        | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース             |
| Amount          |             | -100...+100                        | エフェクト・バランスのモジュレーション量                |



## 120: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                             | 説明   |              |
|-------------------|-------------|-------------------------------|--|--------------|
| Reverb            |             |                               |  |              |
| Reverb Time [sec] | R Time[s]   | 0.1...10.0                    | 残響時間   |              |
| Pre EQ Trim       |             | 0...100                       | イコライザーへの入力レベル  |              |
| PreLEQ Fc         |             | Low, Mid-Low                  | 低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択                                 |              |
| LEQ Gain [dB]     |             | -15.0...+15.0                 | 低域イコライザーのゲイン   |              |
| Pre HEQ Fc        |             | High, Mid-High                | 高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択                                 |              |
| HEQ Gain [dB]     |             | -15.0...+15.0                 | 高域イコライザーのゲイン   |              |
| High Damp [%]     | R HiDmp[%]  | 0...100                       | 高域の減衰量   |              |
| Pre Delay [ms]    | R PreD[ms]  | 0...200                       | リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイ・タイム                            |              |
| Reverb Balance    | R Bal       | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | リバーブのエフェクト・バランス  |              |
| Gate              |             |                               |  |              |
| Input Reverb Mix  |             | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス<br>p.279               |              |
| Envelope Select   | G Env Sel   | D-mod, Input                  | モジュレーション・ソースによるコントロール/入力信号によるコントロールの切り替え<br>p.279        |              |
| Source            | Src         | Off...Tempo                   | Envelope Select=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース<br>p.279 | <b>D-mod</b> |
| Threshold         | G Thresh    | 0...100                       | ゲートのかかるレベル<br>p.279                                      |              |
| Polarity          | G Polarity  | +, -                          | ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え<br>p.220                           |              |
| Attack            |             | 1...100                       | アタック・タイム<br>p.220  |              |
| Release           | G Release   | 1...100                       | リリース・タイム<br>p.220  |              |
| Wet/Dry           | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス                                       | <b>D-mod</b> |
| Source            |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                                  |              |
| Amount            |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量                                     |              |

### Envelope Select

#### Source

#### Input Reverb Mix

#### Threshold

“Envelope Select”はゲートのオン/オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Source”ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

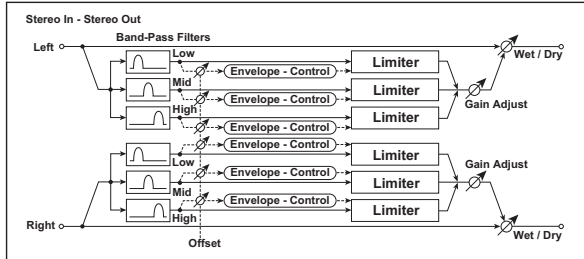
“Envelope Select”をInputにすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさにゲートをコントロールします。信号の大きさが“Threshold”を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

通常は、“Input Reverb Mix”をDry(ダイレクト音のみでゲートをコントロール)にします。ゲート・タイムを長くしたいときには“Input Reverb Mix”の値を大きくし、“Threshold”も同時に調節するとよいでしょう。

## Double size effect

### D00: St.MltLmt (Stereo Multiband Limiter)

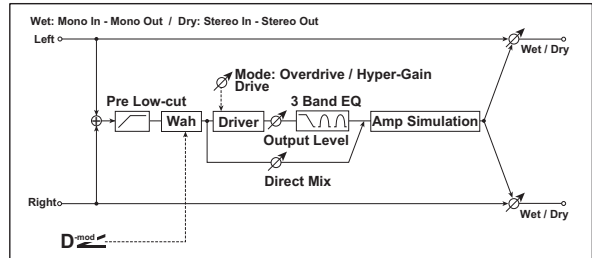
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



| フル・パラメーター        | クイック・パラメーター  | 値                                  | 説明                      |  |
|------------------|--------------|------------------------------------|-------------------------|--|
| Ratio            |              | 1.0 : 1...<br>50.0 : 1,<br>Inf : 1 | 信号の圧縮比 p.244            |  |
| Threshold [dB]   | Thresh[dB]   | -40...0                            | 圧縮のかかるレベル p.244         |  |
| Attack           |              | 1...100                            | アタック・タイム                |  |
| Release          |              | 1...100                            | リリース・タイム                |  |
| Low Offset [dB]  | LowOfst [dB] | -40...0                            | 低域のトリガー信号のゲイン p.219     |  |
| Mid Offset [dB]  | MidOfst [dB] | -40...0                            | 中域のトリガー信号のゲイン p.219     |  |
| High Offset [dB] | Hi Ofst[dB]  | -40...0                            | 高域のトリガー信号のゲイン p.219     |  |
| Gain Adjust [dB] | Gain [dB]    | -Inf,<br>-38...+24                 | 出力ゲイン p.244             |  |
| Source           |              | Off...Tempo                        | 出力ゲインのモジュレーション・ソース      |  |
| Amount           |              | -63...+63                          | 出力ゲインのモジュレーション量         |  |
| Wet/Dry          | ←            | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet      | エフェクト音とダイレクト音のバランス      |  |
| Source           |              | Off...Tempo                        | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |  |
| Amount           |              | -100...+100                        | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |  |

### D01: OD/HGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。“OD/Higain Wah”よりもさらにハイゲインの設定が可能です。



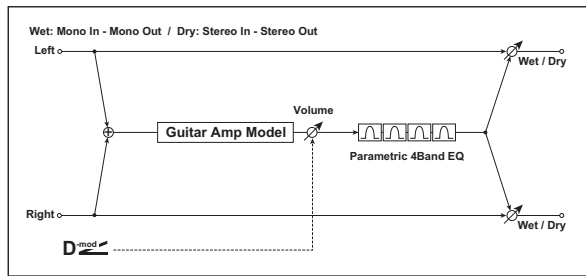
| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値                     | 説明  |  |
|--------------------|-------------|-----------------------|---|--|
| Wah                | ←           | Off, On               | ワウのオン/オフ p.229                                |  |
| Source             |             | Off...Tempo           | ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース p.229              |  |
| Switch Mode        |             | Toggle, Moment        | ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.229 |  |
| Sweep Range        |             | -10...+10             | ワウのレンジ p.229                                  |  |
| Source             | Src         | Off...Tempo           | ワウをコントロールするモジュレーション・ソース                       |  |
| Drive Mode         | Mode        | Overdrive, Hyper-Gain | オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え                |  |
| Drive              | ←           | 1...120               | 歪み具合 p.229                                    |  |
| Pre Low Cut        |             | 0...10                | ディストーションの入力での低域カット量 p.229                     |  |
| Output Level       | Out Level   | 0...50                | 出力レベル p.229                                   |  |
| Source             |             | Off...Tempo           | 出力レベルのモジュレーション・ソース                            |  |
| Amount             |             | -50...+50             | 出力レベルのモジュレーション量                               |  |
| Low Cutoff [Hz]    |             | 20...1.00k            | 低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数                   |  |
| Gain [dB]          | Low G[dB]   | -18...+18             | 低域イコライザーのゲイン                                  |  |
| Mid1 Cutoff [Hz]   |             | 300...10.00k          | 中高域イコライザー1 (ピーキングタイプ) の中心周波数                  |  |
| Q                  |             | 0.5...10.0            | 中高域イコライザー1の帯域幅 p.221                          |  |
| Gain [dB]          | Mid1G[dB]   | -18...+18             | 中高域イコライザー1のゲイン                                |  |
| Mid2 Cutoff [Hz]   |             | 500...20.00k          | 中高域イコライザー2 (ピーキングタイプ) の中心周波数                  |  |
| Q                  |             | 0.5...10.0            | 中高域イコライザー2の帯域幅 p.221                          |  |
| Gain [dB]          | Mid2G[dB]   | -18...+18             | 中高域イコライザー2のゲイン                                |  |
| Direct Mix         | ←           | 0...50                | ディストーションへのダイレクト音のミックス量                        |  |
| Speaker Simulation | Speaker Sim | Off, On               | スピーカー・シミュレーションのオン/オフ                          |  |

|         |   |                               |                         |                    |
|---------|---|-------------------------------|-------------------------|--------------------|
| Wet/Dry | ← | Dry: 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | D <sup>model</sup> |
| Source  |   | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                    |
| Amount  |   | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |                    |

## D02: Gamp+P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギター・アンプ・シミュレーションと、4バンド・イコライザーの組み合わせです。

“021: St. Guitar Cab (Stereo Guitar Cabinet)” (p.229)と組み合わせることで、ギター・アンプ + スピーカー・キャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



| フル・パラメーター           | クイック・パラメーター | 値   | 説明                     |                    |
|---------------------|-------------|---|------------------------|--------------------|
| Guitar Amp Amp Type | Amp         | VOX AC15,<br>VOX AC15TB,<br>VOX AC30,<br>VOX AC30TB,<br>UK BLUES,<br>UK 70'S,<br>UK 80'S,<br>UK 90'S,<br>UK MODERN,<br>US MODERN,<br>US HIGAIN,<br>BOUTIQUE OD,<br>BOUTIQUE CL,<br>BLACK 2x12,<br>TWEED - 1x12,<br>TWEED - 4x10 | アンプの選択 p.281           |                    |
| Drive Gain          | ←           | 0...100   | 入力ゲイン                  |                    |
| Volume              | ←           | 0...100   | 出力レベル                  | D <sup>model</sup> |
| Source              |             | Off...Tempo   | 出力レベルのモジュレーション・ソース     |                    |
| Amount              |             | -100...+100   | 出力レベルのモジュレーション量        |                    |
| Bass                | ←           | 0...100   | ベース(低域)のレベル            |                    |
| Middle              | ←           | 0...100   | ミドル(中域)のレベル            |                    |
| Treble              | ←           | 0...100   | トレブル(高域)のレベル           |                    |
| Presence            | Cut/Presen  | 0...100   | プレゼンス(高音域の音質) p.281    |                    |
| P4EQ EQ Switch      | Post P4EQ   | Thru, On  | イコライザーのスルー、オンの選択 p.281 |                    |
| Band1 Cutoff [Hz]   |             | 20...1.00k  | バンド1の中心周波数             |                    |
| Q                   |             | 0.5...10.0  | バンド1の帯域幅               |                    |
| Gain [dB]           | B1 G [dB]   | -18...+18   | バンド1のゲイン               |                    |

|                   |           |                               |                         |                    |
|-------------------|-----------|-------------------------------|-------------------------|--------------------|
| Band2 Cutoff [Hz] |           | 50...5.00k                    | バンド2の中心周波数              |                    |
| Q                 |           | 0.5...10.0                    | バンド2の帯域幅                |                    |
| Gain [dB]         | B2 G [dB] | -18...+18                     | バンド2のゲイン                |                    |
| Band3 Cutoff [Hz] |           | 300...10.00k                  | バンド3の中心周波数              |                    |
| Q                 |           | 0.5...10.0                    | バンド3の帯域幅                |                    |
| Gain [dB]         | B3 G [dB] | -18...+18                     | バンド3のゲイン                |                    |
| Band4 Cutoff [Hz] |           | 500...20.00k                  | バンド4の中心周波数              |                    |
| Q                 |           | 0.5...10.0                    | バンド4の帯域幅                |                    |
| Gain [dB]         | B4 G [dB] | -18...+18                     | バンド4のゲイン                |                    |
| Wet/Dry           | ←         | Dry: 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      | D <sup>model</sup> |
| Source            |           | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |                    |
| Amount            |           | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |                    |

### Amp Type

#### Presence

Amp TypeがVOX AC15...VOX AC30TBのときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外のときは、高音域の増幅量を設定します。

VOX社製アンプのCutノブ・コントロールに相当します。

#### Post P4EQ

21: St.Gt Cabとチェインすることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQ を“Thru”にすることをおすすめしますが、必要に応じて“On”にして音質調整を行ってください。

#### 推奨組み合わせ

| Amp Type     | Cabinet Type           |
|--------------|------------------------|
| VOX AC15     | 1x12 AC15              |
| VOX AC15TB   | 1x12 AC15              |
| VOX AC30     | 2x12 AC30              |
| VOX AC30TB   | 2x12 AC30              |
| UK BLUES     | 4x12 UKH30             |
| UK 70'S      | 4x12 UKH30             |
| UK 80'S      | 4x12 UKT75             |
| UK 90'S      | 4x12 UKT75             |
| UK MODERN    | 4x12 UKT75, 4x12 USV30 |
| US MODERN    | 4x12 USV30             |
| US HIGAIN    | 4x12 USV30, 4x12 UKT75 |
| BOUTIQUE OD  | 4x12 UKH30             |
| BOUTIQUE CL  | 4x12 UK H30            |
| BLACK 2x12   | 2x12 BLACK             |
| TWEED - 1x12 | 1x12 TWEED             |
| TWEED - 4x10 | 4x10 TWEED             |

### D03: GAmpCLEAN (Guitar Amp Model CLEAN)

1975年より販売されている2x12"スピーカーを搭載したアンプのクリーン・チャンネルをモデリングしました。その名の通りクリーンなサウンドで、タイトな弾けるような響きを持ち、低音は深く引き締まった音です。

### D04: GAmpSUPER (Guitar Amp Model SUPER)

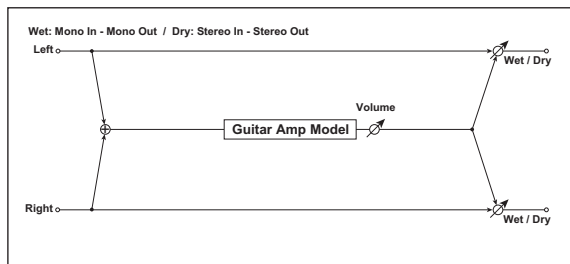
1963~1968年に生産され、4x10"スピーカーを搭載したこのアメリカ製のコンボ・アンプは、ビッグなクリーン・サウンドとドライブしたときの暖かくハスキーなサウンドで知られています。

### D05: GAmpTWEED (Guitar Amp Model TWEED)

このアメリカ製ツイード地の57年製2x12"コンボ・アンプは、クラシック・ロックやブルース、カントリーに最適な、リッチなクリーン・トーンで知られています。ボリュームを上げるとパワフルでパンチの効いたオーバードライブ・サウンドを生み出すことも可能。

### D06: GAmpUS-HG (Guitar Amp Model US-HG)

北ハリウッドで製作された100Wのブティック・アンプ・ヘッドのモデリングです。豊かな倍音のオーバードライブ・トーンに、伸びやかなサスティンが加わり、演奏する楽しみを味わわせてくれます。



| フル・パラメーター | クイック・パラメーター | 値                       | 説明                      |
|-----------|-------------|-------------------------|-------------------------|
| Drive     | ←           | 0...100                 | ゲイン                     |
| Volume    | ←           | 0...100                 | ボリューム                   |
| Bass      | ←           | 0...100                 | ベース(低域)のレベル             |
| Middle    | ←           | 0...100                 | ミドル(中域)のレベル             |
| Treble    | ←           | 0...100                 | トレブル(高域)のレベル            |
| Presence  | ←           | 0...100                 | プレゼンス(高音域の音質)           |
| Wet/Dry   | ←           | Dry, 1:99 ... 99:1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス      |
| Source    |             | Off...Tempo             | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース |
| Amount    |             | -100...+100             | エフェクト・バランスのモジュレーション量    |

#### アンプとキャビネットの組み合わせ例

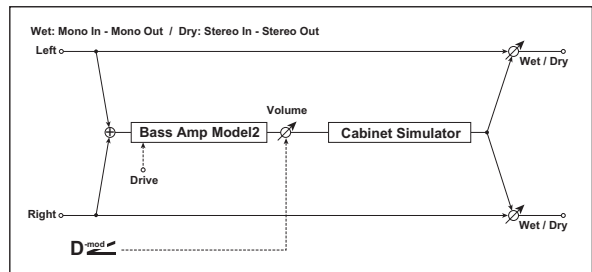
これらのアンプ・モデル・エフェクトは、キャビネット・モデル・エフェクト (S21:St.Guitar Cabinet) にチェーンして使用することを推奨します。自由に組み合わせて、多様なサウンドを作るこ

とができますので、自由な発想でいろいろな組み合わせを試してください。ここでは、代表的な組み合わせを紹介します。

| アンプ・タイプ        | キャビネット・タイプ  |
|----------------|---|
| D03: GAmpCLEAN | 1x12 TWEED<br>2x10 BLACK<br>2x12 BLACK<br>4x12 UK H30 |
| D04: GAmpSUPER | 1x12 TWEED<br>4x10 TWEED<br>2x12 BLACK<br>4x12 UK H30 |
| Tweed          | 1x12 TWEED<br>2x10 BLACK<br>2x12 BLACK                |
| Modded OD      | 4x12 UK T754x12 US V30                                |

### D07: B.TubeAmp (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン/ドライブ付きのベース・アンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



| フル・パラメーター          | クイック・パラメーター | 値  | 説明  |
|--------------------|-------------|--|---|
| Bass Amp Type      | Amp         | Studio CMBO<br>VOX AC100<br>UK MAJOR   | アンプの選択 p.281<br>MOTOWNサウンドに最適な真空管コンボ・アンプ<br>VOX製 100W真空管アンプ AC100<br>UK製 200W真空管アンプ |
| Drive Gain         | ←           | 0...100  | 入力ゲイン   |
| Volume             | ←           | 0...100  | 出力レベル   |
| Source             |             | Off...Tempo  | 出力レベルのモジュレーション・ソース  |
| Amount             |             | -100...+100  | 出力レベルのモジュレーション量   |
| Bass               | ←           | 0...100  | ベース(低域)のレベル   |
| Middle             | ←           | 0...100  | ミドル(中域)のレベル   |
| Treble             | ←           | 0...100  | トレブル(高域)のレベル  |
| Presence           | ←           | 0...100  | プレゼンス(高音域の音質)   |
| Cabinet Cabinet On | Cabinet Sim | Off, On  | キャビネット・シミュレーションのオン/オフ   |
| Type               | Cab         | 4x10 LA,<br>4x10 MODRN,<br>4x10 METAL,<br>8x10 CLASS,<br>4x12 UK,<br>1x15 STDIO,<br>1x15 JAZZ,<br>2x12 AC100,<br>2x15 US,<br>4x15 UK,<br>1x18 LA,<br>1x12 & 18 | キャビネットの選択 p.231, p.231  |

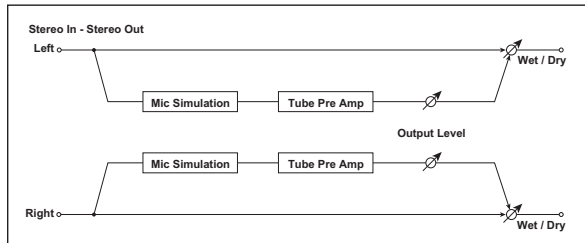
|         |   |                               |                                 |                  |
|---------|---|-------------------------------|---------------------------------|------------------|
| Wet/Dry | ← | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレ<br>クト音のバランス          | D <sup>mod</sup> |
| Source  |   | Off...Tempo                   | エフェクト・バランス<br>のモジュレーション・<br>ソース |                  |
| Amount  |   | -100...+100                   | エフェクト・バランス<br>のモジュレーション量        |                  |

**アンプとキャビネットの組み合わせ例**

| アンプ・タイプ      | キャビネット・タイプ       |
|--------------|------------------|
| STUDIO COMBO | 1x15 STUDIO      |
| AC100        | 2x15 AC100       |
| UK MAJOR     | 4x15 UK, 4x12 UK |

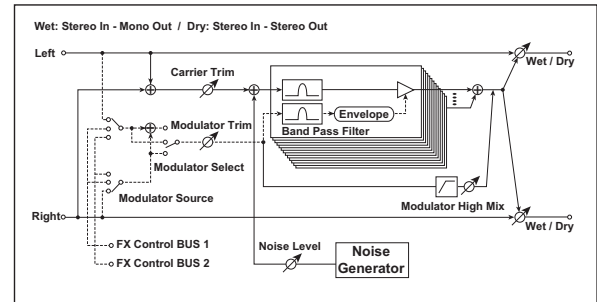
**D08: St. Mic (Stereo Mic Modeling + PreAmp)**

ステレオ・タイプのマイク/プリアンプ・シミュレーションです (p.232、028: Mic Model (Mic Modeling + PreAmp)参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするときに使用します。



**D09: Vocoder**

入力信号(キャリア)に、他の信号(モジュレーター)のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。microSTATIONでは、モジュレーターにマイク入力音等の外部入力を使用することはできませんが、内部の音源をモジュレーターとして使用すると、独特の効果を得られます。ボイス系の音色、リズムや効果音系をモジュレーターに入力します。キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。設定方法については、「例: Vocoder (Combination)」(p.207)を参照してください。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                              |                  |
|----------------|-------------|-------------------------------|---------------------------------|------------------|
| Carrier Trim   |             | 0...100                       | キャリアの入力レベル                      |                  |
| Noise Level    |             | 0...100                       | キャリア側へのノイズのミックス・レベル<br>p.283    | D <sup>mod</sup> |
| Source         |             | Off...Tempo                   | ノイズのミックス・レベルのモジュレーション・ソース       |                  |
| Amount         |             | -100...+100                   | ノイズのミックス・レベルのモジュレーション量          |                  |
| Modulator Trim |             | 0...100                       | モジュレーターの入力レベル                   |                  |
| Source         | Mod Src     | Input, FXCtl1, FXCtl2         | モジュレーター入力の選択                    |                  |
| Select         |             | L/R Mix, L Only, R Only       | モジュレーター入力の左右のミックス/左のみ/右のみの選択    |                  |
| Formant Shift  | Formant Sft | -2...+2                       | ボコーダー効果の周波数の高さ<br>p.283         |                  |
| Response       | ←           | 0...100                       | モジュレーター入力に対する変化の速さ              |                  |
| Mod. High Mix  |             | 0...100                       | モジュレーターの高域成分の出力レベル<br>p.284     |                  |
| Low Gain [dB]  | LoGain[dB]  | -12...+12                     | ボコーダーの低域の出力レベル                  |                  |
| High Gain [dB] | HiGain[dB]  | -12...+12                     | ボコーダーの高域の出力レベル                  |                  |
| Wet/Dry        | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレ<br>クト音のバランス          | D <sup>mod</sup> |
| Source         |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランス<br>のモジュレーション・<br>ソース |                  |
| Amount         |             | -100...+100                   | エフェクト・バランス<br>のモジュレーション量        |                  |

**Formant Shift**

キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

**Noise Level**

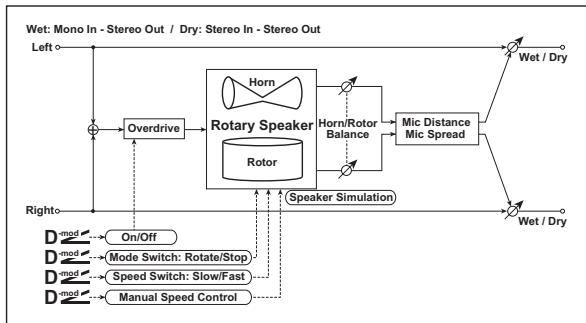
キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

**Mod. High Mix**

モジュレーターの高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

**D10: Rotary OD  
(Rotary Speaker Overdrive)**

ステレオタイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているので、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



| フル・パラメーター         | クイック・パラメーター | 値                   | 説明  |                        |
|-------------------|-------------|---------------------|---|------------------------|
| Overdrive         | ←           | Off, On             | オーバードライブ・オン/オフ                                      |                        |
| Source            | Src         | Off...Tempo         | オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース                    |                        |
| Switch Mode       |             | Toggle, Moment      | オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.284 |                        |
| Gain              | OD Gain     | 0...100             | 歪み具合  |                        |
| Level             | OD Level    | 0...100             | オーバードライブの出力レベル                                      |                        |
| Tone              | OD Tone     | 0...15              | オーバードライブの音質   |                        |
| Speaker Simulator | SpeakerSim  | Off, On             | スピーカー・シミュレーション・オン/オフ                                |                        |
| Mode Switch       | Mode SW     | Rotate, Stop        | スピーカーの回転/ストップの切り替え                                  | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source            |             | Off...Tempo         | 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース                           |                        |
| Switch Mode       |             | Toggle, Moment      | 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.250        |                        |
| Speed Switch      | Speed SW    | Slow, Fast          | スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え                            | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source            | Src         | Off...Tempo         | スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース                         |                        |
| Switch Mode       |             | Toggle, Moment      | スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.250      |                        |
| H/R. Balance      |             | Rotor, 1...99, Horn | 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス                               |                        |
| Manual Speed      |             | Off...Tempo         | 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース                           | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Horn Acceleration |             | 0...100             | 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ p.250                           |                        |

|                    |   |                            |                                  |                        |
|--------------------|---|----------------------------|----------------------------------|------------------------|
| Ratio              |   | Stop, 0.50...2.00          | 高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止  |                        |
| Rotor Acceleration |   | 0...100                    | 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ p.250       |                        |
| Ratio              |   | Stop, 0.50...2.00          | 低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止 |                        |
| Mic Distance       |   | 0...100                    | マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離 p.250     |                        |
| Spread             |   | 0...100                    | 左右のマイクロフォンの角度 p.250              |                        |
| Wet/Dry            | ← | Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス               | <b>D<sup>mod</sup></b> |
| Source             |   | Off...Tempo                | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース          |                        |
| Amount             |   | -100...+100                | エフェクト・バランスのモジュレーション量             |                        |

**Switch Mode**

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン/オフの切り替え方を選択します。

“Switch Mode”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

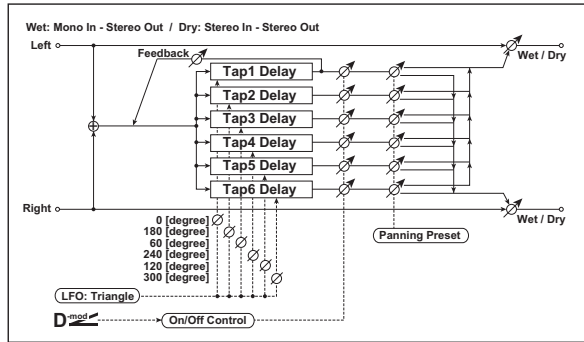
**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオーバードライブがオン/オフします。

一方、“Switch Mode”をMomentにすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

## D11: Mtap Cho (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる6つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



| フル・パラメーター             | クイック・パラメーター | 値                                     | 説明  |
|-----------------------|-------------|---------------------------------------|---|
| LFO Freq [Hz]         | LFO [Hz]    | 0.02...13.00                          | LFOスピード                                       |
| Tap1 Delay (000) [ms] | Tap1 [ms]   | 0...2000                              | タップ1 (LFO位相=0度)のディレイ・タイム                      |
| Depth                 | Tap1 Depth  | 0...30                                | タップ1のコーラスの深さ                                  |
| Status                | Tap1        | Always On, Always Off, On→Off, Off→On | タップ1の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.285 |
| Tap2 Delay (180) [ms] | Tap2 [ms]   | 0...2000                              | タップ2 (LFO位相=180度)のディレイ・タイム                    |
| Depth                 | Tap2 Depth  | 0...30                                | タップ2のコーラスの深さ                                  |
| Status                | Tap2        | Always On, Always Off, On→Off, Off→On | タップ2の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.285 |
| Tap3 Delay (060) [ms] | Tap3 [ms]   | 0...2000                              | タップ3 (LFO位相=60度)のディレイ・タイム                     |
| Depth                 | Tap3 Depth  | 0...30                                | タップ3のコーラスの深さ                                  |
| Status                | Tap3        | Always On, Always Off, On→Off, Off→On | タップ3の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.285 |
| Tap4 Delay (240) [ms] | Tap4 [ms]   | 0...2000                              | タップ4 (LFO位相=240度)のディレイ・タイム                    |
| Depth                 | Tap4 Depth  | 0...30                                | タップ4のコーラスの深さ                                  |
| Status                | Tap4        | Always On, Always Off, On→Off, Off→On | タップ4の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.285 |
| Tap5 Delay (120) [ms] | Tap5 [ms]   | 0...2000                              | タップ5 (LFO位相=120度)のディレイ・タイム                    |
| Depth                 | Tap5 Depth  | 0...30                                | タップ5のコーラスの深さ                                  |
| Status                | Tap5        | Always On, Always Off, On→Off, Off→On | タップ5の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.285 |
| Tap6 Delay (300) [ms] | Tap6 [ms]   | 0...2000                              | タップ6 (LFO位相=300度)のディレイ・タイム                    |

|                |            |  |   |
|----------------|------------|--|---|
| Depth          | Tap6 Depth | 0...30   | タップ6のコーラスの深さ                                  |
| Status         | Tap6       | Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)                                  | タップ6の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.285 |
| Tap1 Feedback  | Feedback   | -100...+100  | タップ1のフィードバック量                                 |
| Source         |            | Off...Tempo  | タップ出力レベルと、タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース          |
| Amount         |            | -100...+100  | タップ1のフィードバック量のモジュレーション量                       |
| Panning Preset |            | 1: L1 2 3 4 5 6 R<br>2: L1 3 5 2 4 6 R<br>3: L1 3 5 2 4 6 R<br>4: L1 4 5 6 3 2 R | 各タップのステレオ定位パターン p.285                         |
| Wet/Dry        | ←          | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet  | エフェクト音とダイレクト音のバランス                            |
| Source         |            | Off...Tempo  | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース                       |
| Amount         |            | -100...+100  | エフェクト・バランスのモジュレーション量                          |

### Status

各タップの出力を設定します。

Always Onにすると、常に出力オン(モジュレーションなし)。

Always Offにすると、常に出力オフ(モジュレーションなし)。

On→Offにすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

Off→Onにすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

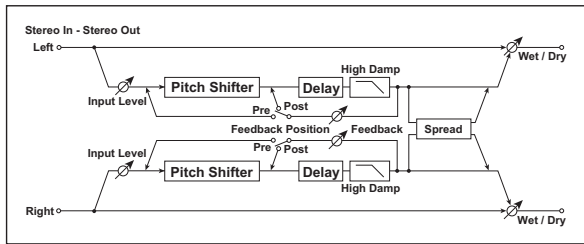
### Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。



## D12: St. P.Sftr (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



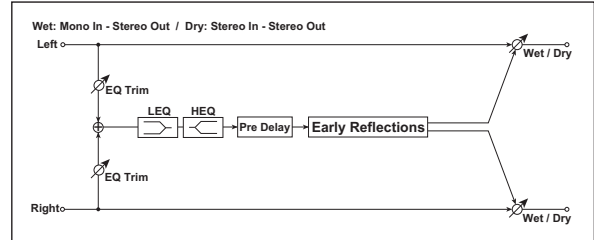
| フル・パラメーター             | クイック・パラメーター | 値                             | 説明                                |             |
|-----------------------|-------------|-------------------------------|-----------------------------------|-------------|
| Input Lvl<br>Dmod [%] |             | -100...+100                   | 入力レベルのモジュレーション量<br>p.258          | <b>Dmod</b> |
| Source                |             | Off...Tempo                   | 入力レベルのモジュレーション・ソース<br>p.258       |             |
| Mode                  | ←           | Slow,<br>Medium,<br>Fast      | ピッチシフターのモードの切り替え<br>p.250         |             |
| L/R Pitch             | L/R         | Normal,<br>Up/Down            | 左右ピッチシフト量の反転<br>p.286             |             |
| Shift<br>[1/2tone]    | Pitch       | -24...+24                     | 半音単位でのピッチシフト量<br>p.259            | <b>Dmod</b> |
| Source                |             | Off...Tempo                   | ピッチシフト量のモジュレーション・ソース<br>p.259     |             |
| Amount                |             | -24...+24                     | ピッチシフト量のモジュレーション量<br>p.259        |             |
| Fine [cents]          | Fine [c]    | -100...+100                   | セント単位でのピッチシフト量<br>p.259           | <b>Dmod</b> |
| Amount                |             | -100...+100                   | ピッチシフト量のモジュレーション量<br>p.259        |             |
| L Delay<br>Time [ms]  | L Dly[ms]   | 0...2000                      | 左チャンネルのデレイ・タイム                    |             |
| R Delay<br>Time [ms]  | R Dly[ms]   | 0...2000                      | 右チャンネルのデレイ・タイム                    |             |
| Feedback<br>Position  | FB Posit    | Pre, Post                     | フィードバックの接続の切り替え<br>p.259          |             |
| Feedback              | ←           | -100...+100                   | フィードバック量<br>p.259                 |             |
| High Damp<br>[%]      |             | 0...100                       | 高域の減衰量                            |             |
| Spread                |             | -100...+100                   | エフェクト音の定位する幅<br>p.264             |             |
| Wet/Dry               | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br><b>Dmod</b> |             |
| Source                |             | Off...Tempo                   | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース           |             |
| Amount                |             | -100...+100                   | エフェクト・バランスのモジュレーション量              |             |

### L/R Pitch

Up/Down にすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることとなります。

## D13: EarlyRef (Early Reflections)

サイズ1のもの(参照:[113: Early.Ref (Early Reflections)])と比べて初期反射音の細かさや最大時間を2倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



| フル・パラメーター      | クイック・パラメーター | 値   | 説明                                |  |
|----------------|-------------|---|-----------------------------------|--|
| Pre EQ<br>Trim | PreEQ Trim  | 0...100                                   | エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル           |  |
| Pre LEQ Fc     |             | Low,<br>Mid-Low                           | 低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択          |  |
| LEQ Gain [dB]  | LEQ [dB]    | -15.0...+15.0                             | 低域イコライザーのゲイン                      |  |
| Pre HEQ Fc     |             | High,<br>Mid-High                         | 高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択          |  |
| HEQ Gain [dB]  | HEQ [dB]    | -15.0...+15.0                             | 高域イコライザーのゲイン                      |  |
| Type           | ←           | Sharp,<br>Loose,<br>Modulated,<br>Reverse | 初期反射音の減衰のカーブ<br>p.275             |  |
| ER Time [ms]   | Time [ms]   | 10...540                                  | 初期反射音の長さ                          |  |
| Pre Delay [ms] | PreDly[ms]  | 0...100                                   | 原音から最初の初期反射音までの時間                 |  |
| Wet/Dry        | ←           | Dry, 1 : 99...<br>99 : 1, Wet             | エフェクト音とダイレクト音のバランス<br><b>Dmod</b> |  |
| Source         |             | Off...Tempo                               | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース           |  |
| Amount         |             | -100...+100                               | エフェクト・バランスのモジュレーション量              |  |

# 付 録

## Alternate Modulation Source (AMS)

### Alternate Modulationについて

Alternate Modulation (オルタネート・モジュレーション)は、プログラム・パラメーターをコントローラー、エンベロープ、LFO等で、モジュレーションをかけることができる機能です。1つのコントローラーで複数のパラメーターを同時にモジュレーションをかけたり、LFOの周波数をエンベロープでモジュレーションをかけて、そのLFOでフィルターにモジュレーションをかけたり、自由度の高いモジュレーションを可能とした機能です。

46種84のオルタネート・モジュレーションが設定できます。

### Alternate Modulation Sourceについて

次のページに示すソースでAlternate Modulationがコントロールできます。複数のAlternate Modulationで同じAMSを選択すると、1つのソースで複数箇所のモジュレーションが行えます。また、ジョイスティック(X)でピッチをコントロールするといった使用頻度の高い組み合わせは、Alternate Modulationで設定するまでもなく、専用のパラメーターですでに確保されています。

### AMS Mixerについて

AMSミキサーは、2つのAMSソースを1つに組み合わせたり、AMSソースを処理して別のソースに作りかえたりします。

例えば、2つのAMSソースを加算したり、1つのAMSソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFOやEGをさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMSミキサーの出力は、LFOやEGと同様、AMSソースのリストで選択できます。

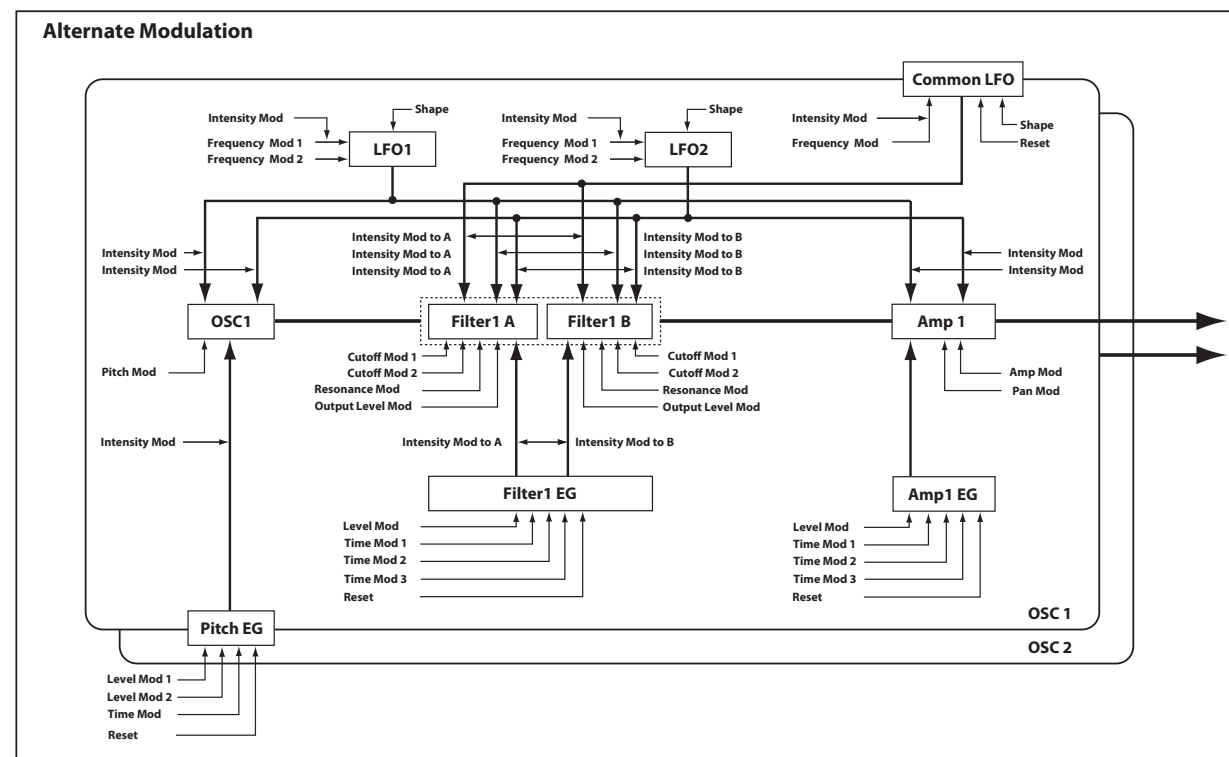
これはつまり、AMSミキサーの入力で設定したAMSもまたAMSとして使用できるということです。例えば、LFO1をAMSミキサーへの入力として使うと、処理されたLFO信号を使って、あるAMSモジュレーションをコントロールし、オリジナルのLFOで別のAMSモジュレーションをコントロールできます。

また、AMSミキサー1をAMSミキサー2への入力として使えば、2つのAMSミキサーをカスケードすることができます。

詳しくは、「[OSC1]」(p.121)を参照してください。

### AMS List (Alternate Modulation Source List)

|                 |                                    |
|-----------------|------------------------------------|
| Off             | 機能しない。                             |
| AMS Mixer1      | 同一オシレーター内のAMS Mixer1出力             |
| AMS Mixer2      | 同一オシレーター内のAMS Mixer2出力             |
| Pitch EG        | ピッチEG                              |
| Filter EG       | 同一オシレーター内のフィルターEG                  |
| Amp EG          | 同一オシレーター内のアンプEG                    |
| LFO 1           | 同一オシレーター内のLFO1                     |
| LFO 2           | 同一オシレーター内のLFO2                     |
| Common LFO      | コモンLFO                             |
| Filter Kbd Trk  | 同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック         |
| Amp Kbd Trk     | 同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック           |
| Common Kbd Trk1 | コモン・キーボード・トラック1                    |
| Common Kbd Trk2 | コモン・キーボード・トラック2                    |
| Note Number     | ノート・ナンバー                           |
| Velocity        | ベロシティ                              |
| Exp. Velocity   | エクスポネンシャル・ベロシティ (*p.288)           |
| Poly After      | ポリ・アフタータッチ(本機からの送信はシーケンス・データのみ)    |
| After Touch     | アフタータッチ(本機からの送信はシーケンス・データのみ)       |
| JS X            | ジョイスティックX(横)方向                     |
| JS+Y: CC#01     | ジョイスティック+Y(奥)方向(CC#01)             |
| JS-Y: CC#02     | ジョイスティック-Y(手前)方向(CC#02)            |
| JS+Y & AT/2     | ジョイスティック+Y(奥)方向およびアフタータッチ (*p.288) |



|                   |   |
|-------------------|---|
| JS-Y & AT/2       | ジョイスティック-Y(手前)方向およびアフタータッチ(※p.288)            |
| Pedal: CC#04      | アサインابل・フット・ペダル(CC#04)(※p.288)                |
| Ribbon: CC#16     | MIDIコントロール・チェンジCC#16                          |
| Value Slider:#18  | MIDIコントロール・チェンジ(CC#18)                        |
| KnobMod1:#17      | リアルタイム・コントロールBノブ1(ノブ・モジュレーション1 CC#17)(※p.288) |
| KnobMod2:#19      | リアルタイム・コントロールBノブ2(ノブ・モジュレーション2 CC#19)(※p.288) |
| KnobMod3:#20      | リアルタイム・コントロールBノブ3(ノブ・モジュレーション3 CC#20)(※p.288) |
| KnobMod4:#21      | リアルタイム・コントロールBノブ4(ノブ・モジュレーション4 CC#21)(※p.288) |
| KnobMod1[+]       | リアルタイム・コントロールBノブ1 [+](※p.288)                 |
| KnobMod2[+]       | リアルタイム・コントロールBノブ2 [+](※p.288)                 |
| KnobMod3[+]       | リアルタイム・コントロールBノブ3 [+](※p.288)                 |
| KnobMod4[+]       | リアルタイム・コントロールBノブ4 [+](※p.288)                 |
| Damper:#64        | ダンパー・ペダル(CC#64)                               |
| Portamento SW:#65 | ポルタメント・スイッチ(CC#65)                            |
| Sostenuto:#66     | ソステヌート・ペダル(CC#66)                             |
| Soft: CC#67       | ソフト・ペダル(CC#67)                                |
| SW 1: CC#80       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#80)                        |
| SW 2: CC#81       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#81)                        |
| Foot SW:#82       | アサインابل・フット・スイッチ(CC#82)(※p.288)               |
| MIDI: CC#83       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#83)                        |
| MIDI: CC#85       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#85)                        |
| MIDI: CC#86       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#86)                        |
| MIDI: CC#87       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#87)                        |
| MIDI: CC#88       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#88)                        |
| Tempo             | テンポ(内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報)                |
| Gate1             | ノート・オン/オフ(※p.288)                             |
| Gate1+Damper      | ノート・オン+ダンパー・オン/オフ(※p.288)                     |
| Gate2             | ノート・オン/オフ(リトリガー)(※p.288)                      |
| Gate2+Damper      | ノート・オン+ダンパー・オン/オフ(リトリガー)(※p.288)              |

### Exp. Velocity (Exponential Velocity)

ベロシティの効果に対して、指数的に効果がかかります。弱いベロシティ値では効果がかかりにくく、強いベロシティ値でより急峻に効果がかかります。

### After Touch

本機のシーケンス・データまたはMIDI INから受信したチャンネル・アフタータッチにより効果がかかります。

### JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック+Y(奥)方向およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

### JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

ジョイスティック-Y(手前)方向およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

### Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)

AMSとしてアサインابل・フット・ペダルを使用するときは、PEDAL/SWの“Pd1”(※p.65)でFoot Pedalに設定しておきます(※参照:p.296[Foot Pedal Assign])。

DAMPER/PEDAL/SWに接続したフット・コントローラーなどでコントロールできます。

### KnobMod 1:#17 (Realtime Knob Modulation1: CC#17)

### KnobMod 2:#19 (Realtime Knob Modulation2: CC#19)

### KnobMod 3:#20 (Realtime Knob Modulation3: CC#20)

### KnobMod 4:#21 (Realtime Knob Modulation4: CC#21)

AMSとしてリアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4を使用するときは1プログラム、1コンビネーション、1ソングで

とに“Knob Assign”でそれぞれ“Knob 1B”をKnob Mod. 1 (CC#17)、“Knob 2B”をKnob Mod. 2 (CC#19)、“Knob 3B”をKnob Mod. 3 (CC#20)、“Knob 4B”をKnob Mod. 4 (CC#21)に設定します(※参照:p.294[Realtime Control Knob 1-4 Assign])。

リアルタイム・コントロールをBモードにしてノブ1~4を操作するとモジュレーションがかかります。

AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを中央位置にするとAMSとしての効果が0になります。中央位置より右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります(-の値のときは逆方向の効果になります)。

### KnobMod 1[+] (Realtime Knob Modulation1[+])

### KnobMod 2[+] (Realtime Knob Modulation2[+])

### KnobMod 3[+] (Realtime Knob Modulation3[+])

### KnobMod 4[+] (Realtime Knob Modulation4[+])

これらのAMSは、Knob Mod. 1 (CC#17)~Knob Mod. 4 (CC#21)とノブの位置と効果の方向が異なります。AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを左に回しきるとAMSとしての効果が0となります。右に回すとプラス方向のみの効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

### Foot SW:#82 (Foot SW: CC#82)

AMSとしてアサインابل・フット・スイッチを使用するときは、PEDAL/SWの“SW”(※p.65)でFoot Switchに設定します(※参照:p.295[Foot Switch Assign])。

DAMPER/PEDAL/SW端子に接続したフット・スイッチなどでコントロールできます。

### Gate1

### Gate1+Damper

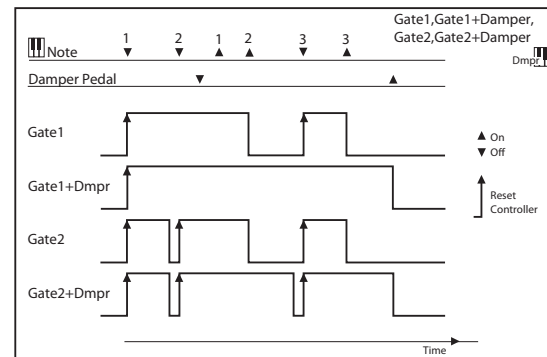
コモンLFOのリセット・コントロールに使用します。Gate1では、すべてのキーを離れた状態で、ノート・オンすると、AMSがトリガーして、コモンLFOがリセットします。Gate1+Damperでは、キーを離して、ダンパー(サスティン)・ペダルを踏んでいない状態で、ノート・オンすると、AMSがトリガーします。

### Gate2

### Gate2+Damper

Gate1、Gate1+Damperと同様にコモンLFOのリセット・コントロールに使用します。すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1+Damperでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)

Note: コモンLFOのリセット・コントロールに関しては、Gate2とGate2+Damperは同様の効果となります。



### Alternate Modulationの設定

AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作すると、モジュレーションを受ける側は下表のように変化します。

オルタネート・モジュレーション機能を使用してEG、LFO、キーボード・トラッキング、コントローラーなどの効果を組み合わせた複雑なモジュレーション効果が得られます。

- ピッチ/フィルター/アンプをモジュレーションするLFOの周波数やインテンシティをピッチ/フィルター/アンプEGでコントロールしたり、LFO1の周波数をLFO2でコントロールするなど、複雑に変化するLFOやEGが作れます。
- ベロシティやジョイスティックだけでなくノブ、ペダル等でも、音色やEG、LFOなどがコントロールできます。
- パンニングをコントローラー、EG、LFOなどでリアルタイムにコントロールすることができます。
- フィルターEG で、フィルターと同時にピッチや音量もコントロールすることができます。
- EG のレベルやタイムをコントローラー等でコントロールできます。リアルタイムにEGのシェイプを変化させることができます。
- フィルターやアンプのキーボード・トラックや、ノート・ナンバーなど、鍵盤の弾く音程によってEGやLFOをコントロールできます。
- アルペジエーターやシーケンサーのテンポで、ピッチや音色、EG、LFOをコントロールできます。

AMSの操作とその効果

| AMS source & value range      | Amp EG 0...+99 | Pitch & Filter EGs -99...0...+99                              | LFO1 & 2 -99...0...+99 | Common LFO -99...0...+99 | Filter & Amp Key Track -99...0...+99 | Common Key Track 1 & 2 -99...0...+99 | Note Number C-1...C4...G9 | EXT(+/-) *1 -Max...0...+Max                   | EXT(+) *3 0...127 |
|-------------------------------|----------------|---|------------------------|--------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------|---|-------------------|
| Parameter                     | AMS Intensity  |   |                        |                          |                                      |                                      |                           | EXT (Tempo) *2 ♩ =.60.00...120.00...240.00... |                   |
| Pitch (+12.00)                | 0...+1 Octave  | -1...0...+1 Octave<br>Pitch EG 専用パラメーター、Filter EG: AMSとして使用   | 専用パラメーター               | -1...0...+1 Octave       | -                                    | -                                    | 専用パラメーター                  | -1...0...+1 Octave                            | 0...+1 Octave     |
| Pitch EG Int. (+12.00)        | -              | Pitch EG 専用パラメーター   | -                      | -1...0...+1 Octave       | -1...0...+1 Octave                   | -                                    | -                         | -1...0...+1 Octave                            | 0...+1 Octave     |
| Pitch LFO1/2 Int. (+12.00)    | 0...+1 Octave  | -1...0...+1 Octave  | -                      | -                        | -1...0...+1 Octave                   | -1...0...+1 Octave                   | -                         | -   | 0...+1 Octave     |
| Filter Frequency (+99)        | 0...+10 Octave | -10...0...+10 Octave<br>Pitch EG 専用パラメーター、Filter EG: AMSとして使用 | 専用パラメーター               | 専用パラメーター                 | Filter KTrk 専用パラメーター                 | -10...0...+10 Octave                 | -                         | -10...0...+10 Octave                          | 0...+10 Octave    |
| Filter Resonance (+99)        | 0...+99        | -   | -                      | -99...0...+99            | -                                    | -                                    | -                         | -99...0...+99                                 | 0...+99           |
| Filter EG Int. (+99)          | -              | Filter EG 専用パラメーター  | -                      | -99...0...+99            | -                                    | -99...0...+99                        | -                         | -99...0...+99                                 | 0...+99           |
| Filter LFO1/2 Int. (+99)      | 0...+99        | -99...0...+99   | -                      | -                        | -99...0...+99                        | -99...0...+99                        | -                         | -   | 0...+99           |
| Filter Output Level A/B (+99) | 0...+99        | -   | -                      | -99...0...+99            | -                                    | -                                    | -                         | -   | 0...+99           |
| Amp (+99)                     | 専用パラメーター       | 0...1x...8x   | 専用パラメーター               | 0...1x...8x              | Amp KTrk 専用パラメーター                    | -                                    | -                         | 0...1x...8x                                   | 1x...8x           |
| Amp LFO1/2 Int. (+99)         | 0...+99        | -99...0...+99   | -                      | -                        | -99...0...+99                        | -99...0...+99                        | -                         | -   | 0...+99           |
| Pan (+50)                     | 0...+63        | -   | -                      | -63...0...+63            | -                                    | -                                    | -                         | -   | 0...+63           |
| EG Level (+66)                | -              | -   | -                      | -99...0...+99            | -                                    | -                                    | -                         | -   | 0...+99           |
| EG Time (+49)                 | -              | -   | -                      | -                        | -                                    | 1/64x...1x...64x                     | -                         | -   | 1x...64x          |
| LFO 1 Frequency *4 (+99)      | 1x...64x       | 1/64x...1x...64x (LFO2 only)                                  | -                      | -                        | -                                    | 1/64x...1x...64x                     | -                         | -   | 1x...64x          |
| LFO 2 Frequency *4 (+99)      | 1x...64x       | -   | -                      | -                        | -                                    | 1/64x...1x...64x                     | -                         | -   | 1x...64x          |
| Common LFO Frequency *4 (+99) | -              | -   | -                      | -                        | -                                    | 1/64x...1x...64x                     | -                         | -   | 1x...64x          |
| LFO 1 Shape (+99)             | 0...+99        | -99...0...+99 (LFO2 only)                                     | -                      | -                        | -                                    | -99...0...+99                        | -                         | -   | 0...+99           |
| LFO 2 Shape (+99)             | 0...+99        | -   | -                      | -                        | -                                    | -99...0...+99                        | -                         | -   | 0...+99           |
| Common LFO Shape (+99)        | -              | -   | -                      | -                        | -                                    | -99...0...+99                        | -                         | -   | 0...+99           |

表脚注

- \*1 EXT(+/-): JS X, Ribbon:CC#16, Knob Mod1 (CC#17), Knob Mod2 (CC#19), Knob Mod3 (CC#20), Knob Mod4 (CC#21)
- \*2 AMS ソースに Tempo を選んだ場合、♩=120.00 が基準になります。  
例えば “Pitch AMS” を Tempo、“Intensity” を 12.00 にすると、テンポを倍 (♩=120.00 → 240.00) にするとピッチが1オクターブ上がり、1/2 (♩=120.00 → 60.00) にするとピッチが1オクターブ下がるといった設定が可能です。

- \*3EXT(+): Velocity, Exp. Velocity, Poly After, After Touch, JS+Y:CC#01, JS-Y:CC#02, JS+Y & AT/2, JS-Y & AT/2, Pedal:CC#04, ValueSlider:#18, Knob Mod1[+], Knob Mod2 [+], Knob Mod3[+], Knob Mod4[+], Damper:CC#64, PortamentoSW:CC#65, Sostenuato:CC#66, Soft:CC#67, SW1:CC#80, SW2:CC#81, MIDI:CC#83, MIDI:CC#85, MIDI:CC#86, MIDI:CC#87, MIDI:CC#88
- \*4 LFO の “Frequency” は “AMS” の Tempo と “Intensity” の設定でコントロールできますが、Frequency MIDI/Tempo Sync. (p.119) 機能を使用すると、LFO の周波

数をテンポとノートに同期させることができます。

## 各パラメーターにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例

オルタネート・モジュレーションの使用例を紹介します。

Note: ここでの説明で使用されるパラメーター名や値などは、microSTATIONエディターで表示され設定できます。

### Pitch (☞p.91)

ピッチをコモンLFO、フィルター/アンプEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にFilter EGやAmp EGを選び、“Intensity”を+12.00に設定すると、EGに同期してピッチが最大±1オクターブ変化します。
- “AMS”にTempoを選び、“Intensity”を+12.00に設定すると、テンポ(基準=120.00)が2倍のとき、ピッチが1オクターブ上がります。1/2のとき、ピッチが1オクターブ下がります。

### Pitch EG (☞p.92)

Pitch EGのインテンシティをコモンLFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にJS+Y: CC#01を選び、“Intensity”を+12.00にすると、ジョイスティックを+Y方向に操作するとPitch EGの効果がだんだん大きくなり、最大±1オクターブまで変化します。“Intensity”を-の値にすると、Pitch EGの効果が逆相になります。

### LFO1/2 (☞p.93)

LFO1とLFO2のピッチ・モジュレーション・インテンシティをコモンLFO、EG、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にEGを選んだとき、EGのレベルの変化に同期させて、LFOモジュレーションによるピッチ変化幅がコントロールできます。“Intensity”を+の値に設定すると、EGのレベルが高くなるときはビブラート効果がだんだん深くなり、低くなるときはビブラート効果がだんだん浅くなります。“Intensity”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS”DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したフット・スイッチ等のコントローラーを選び、必要などきのみフット・スイッチ等をオンにして、ピッチ・ビブラート効果をかけることができます。

### Filter (Cutoff) Frequency (☞p.100)

フィルターAとBのカットオフ周波数をピッチ/アンプEG、Commonキーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。Filter1(2) ModulationページのFilter Modulation (☞p.102)で、フィルターAとBそれぞれに設定できます。

- “AMS1”または“AMS2”にJS Xを選び、“Intensity”を+の値に設定すると、ジョイスティックを右に操作するとカットオフが上がり、左に操作するとカットオフが下がります。-の値に設定するとその逆になります。
- “AMS1”または“AMS2”に共通のコントローラーを選び、フィルターAの“Intensity”とフィルターBの“Intensity”にそれぞれ別々のインテンシティを設定すると、1つのコントローラーの操作で2つのフィルターのカットオフ周波数を同時にコントロールできます。

### Resonance (☞p.101)

レゾナンス・レベルをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にFilter Kbd Trk、Amp Kbd Trkを選び、フィルターやアンプのキーボード・トラックの設定を利用してレゾナンス・レベルがコントロールできます。例えば、アンプのキーボード・トラックRamp “Bottom-Low”、“High-Top”が+の値になっているとき、“AMS”にAmp Kbd Trkを選び

“Intensity”を+の値にすると、鍵盤の両端にいくほどアンプのキーボード・トラックにより音量が上がります、それとともに“AMS”によってレゾナンス・レベルが上がります。

- “AMS”にコントローラーを設定して、必要などきのみコントローラーを操作すると、レゾナンスをかけることができます。
- “AMS”にコモンLFO、LFO1またはLFO2を設定することによって、レゾナンス・レベルをLFOでコントロールできます。

### Output (☞p.101)

フィルターAとBのアウトプット・レベルをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- フィルター・ルーティング(“Routing”)をParallelにして、フィルターAとBそれぞれのフィルター・タイプなどを任意に設定します。フィルターAとBの“AMS”にLFOを選び、“Intensity”を+99、-99とそれぞれ設定します。フィルターAとBの出力をLFOにより周期的にクロスフェードすることができます。

### Filter EG Intensity (☞p.103)

フィルターEGのインテンシティをコモンLFO、コモン・キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”と“Intensity to B”でフィルターAとBのインテンシティがそれぞれ独立で設定できます。

- “AMS”にJS-Y:CC#02を選び、“Intensity to A”と“Intensity to B”を+の値にしてジョイスティックを-Y方向に操作すると、フィルターEGの効果がだんだん大きくなります。“Intensity to A”と“Intensity to B”を-の値にすると、フィルターEGの効果が逆位相になります。
- “AMS”にJS Xを選び、“Intensity to A”と“Intensity to B”を+の値にして、ジョイスティックを右方向に操作すると、フィルターEGの効果がだんだん大きくなります。ジョイスティックを左方向に操作すると、フィルターEGの効果が逆位相でだんだん大きくなります。

### Filter LFO1/2 Intensity (☞p.105)

LFO1とLFO2のフィルター・モジュレーション・インテンシティをEG、コモンLFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”と“Intensity to B”で、フィルターAとBそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “AMS”にEGを選び、EGのレベルの変化に同期させてLFOモジュレーションによるオート・ワウ効果の深さをコントロールできます。“Intensity to A”と“Intensity to B”を+の値に設定したとき、EGのレベルが高くなるとワウ効果がだんだん深くなり、低くなるとワウ効果がだんだん浅くなります。“Intensity to A”と“Intensity to B”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS”にDAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したフット・スイッチ等のコントローラーを選び、必要などきのみフット・スイッチをオンにすることによってオート・ワウ効果をかけることができます。

### Filter Common LFO (☞p.106)

コモンLFOのフィルター・モジュレーション・インテンシティをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”と“Intensity to B”でフィルターAとBそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “AMS”にコントローラーを選び、必要などきのみコントローラーを操作すると、フィルターのコモンLFOによるスィープの深さをコントロールすることができます。

### Amp (☞p.110)

音量をピッチ/フィルターEG、コモンLFO、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”に+の値で変化するEGやコントローラーEXT(+)を選び、“Intensity”を+99に設定すると、現在の音量から最大で8倍の音量にまで変化します。
- “AMS”に±の値で変化するEG、LFOやコントローラー(Pitch EG、Filter EG、LFO、KT、EXT(+))を選び、“Intensity”を+99に設定すると、現在の音量から最大で8倍の音量まで(“AMS”の+側の変化で)、最小で音量0まで(“AMS”の-側の変化で)変化します。
- アンプ EG による音量の時間的変化に加え、ピッチ / フィルターEGにも同期して音量を変化させることができます。“AMS”にPitch EG、Filter EGを選び、“Intensity”を調節します。アンプEGの効果をなくして、ピッチ/フィルターEGで音量をコントロールする場合は、アンプEGの各レベルを+99に設定してください。

#### Amp LFO1/2 Intensity (☞p.112)

LFO1とLFO2のアンプ・モジュレーション・インテンシティをEG、コモンLFO、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”に EG を選び、“Intensity”を + の値に設定したとき、EGのレベルが高くなるとトレモロ効果がだんだん深くなり、低くなるとトレモロ効果がだんだん浅くなります。“Intensity”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。このようにEGレベルの変化に同期させてLFOモジュレーションによるトレモロ効果の深さがコントロールできます。
- “AMS”に DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したフット・スイッチを選び、必要なときのみ、フット・スイッチ等をオンすると、トレモロ効果をかけることができます。

#### Pan (☞p.110)

オシレーターのパンをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”に Note Number を選び、“Intensity”を+50に設定すると、C4でセンター、C9以上で右へ振り切り、C-1以下で左へ振り切ります。このように鍵盤の位置によってパンがコントロールできます。
- “AMS”に EG を選び、“Intensity”を + の値に設定したとき、EGのレベルが高くなるとパンが右に移動、低くなると左に移動します。“Intensity”を-の値に設定すると逆の効果になります。このようにEGのレベルの変化に同期させてオシレーターのパンをコントロールできます。

#### EG Reset -

##### Pitch EG (☞p.98)

##### Filter EG (☞p.109)

##### Amp EG (☞p.115)

EGのリセットをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Threshold”により、リセットがかかるAMSのバリューを設定できます。

- “AMS”にコモン LFO を選ぶと、コモン LFO の周期に合わせて定期的にエンベロープをリセットすることができます。あたかもエンベロープで設定したシェイプをくり返す、特殊なLFOのようにエンベロープを使用することができます。
- “AMS”にJS+Yなどのコントローラーを選び、必要なときのみコントローラーを操作すると、エンベロープをリセットすることができます。フィルター・エンベロープをコントローラーにより、ワンショット・スイープさせる等の応用が可能です。

#### EG Level -

##### Pitch EG (☞p.97)

#### Filter EG (☞p.107)

##### Amp EG (☞p.113)

EGのレベルをコモンLFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

EGのセグメント(“Start”、“Attack”、“Break”)ごとに“Intensity”の値を設定します。“Intensity”を、+66にすると、それぞれの設定レベルを最大で±99の範囲でコントロールできます。

- Amp EGのLevel Modulation “AMS”にVelocityを選び、Intensity “Start”を+00、“Attack”を+66、“Break”を-66にします。

Amp EGのレベル設定をすべて+00に設定します。ベロシティを大きくするに従って、EGレベルの変化が大きくなります。ベロシティが最大るとき、スタート・レベルは+00のまま、アタック・レベルは+99、ブレイク・レベルは-99で、EGレベルが変化します。

#### EG Time -

##### Pitch EG (☞p.96)

##### Filter EG (☞p.108)

##### Amp EG (☞p.113)

EGのタイムをコモンLFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

EGのセグメント(“Attack”、“Decay”、“Slope”、“Release”)ごとに“Intensity”の値を設定します。EGタイムは、各ポイントに達したときのAlternate Modulationの値で、その次のタイムが決まります。例えば、アタック・レベルに達したときのAlternate Modulationの値で、ディケイ・タイムが決まります。

“Intensity”を8、17、25、33、41、49にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- “AMS”にJS+Y: CC#01を選び、“Attack”を+8、“Decay”を-8、“Slope”と“Release”を0にします。ジョイスティックを+Y方向に操作すると、アタック・タイムは最大で2倍に長くなります。ディケイ・タイムは最大で1/2に短くなります。スロープ/リリース・タイムは変化がありません。

#### LFO Frequency (☞p.94)

LFO1、LFO2、コモンLFOの周波数をEG、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。また、LFO2の周波数でLFO1の周波数にモジュレーションをかけることができます。コモンLFOの周波数で、LFO1やLFO2の周波数にモジュレーションをかけることができます。

“Intensity”を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定周波数は最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- “AMS”にJS+Y: CC#01を選び、“Intensity”を+16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大2倍までコントロールできます。“Intensity”を-16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大1/2倍までコントロールできます。

#### LFO Frequency AMS Intensity (☞p.118)

LFO1、LFO2、コモンLFOの周波数をコントロールするAMSのインテンシティをEG、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

例えばLFOの周波数をピッチEGによってモジュレーションをかける場合、その効果の深さを別のAMSでコントロールできます。

- “AMS”に DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したフット・スイッチを選び、スイッチ・オフで浅くピッチEGによるLFOの周波数モジュレーション効果をかけ、スイッチ・オンで深くピッチEGによるLFOの周波数モジュレーションをかけることなどができます。

**LFO Shape (☞p.117)**

LFO1、LFO2、コモンLFOの波形をEG、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。また、LFO2の周波数をLFO1にモジュレーションをかけることができます。コモンLFOの周波数で、LFO1やLFO2にモジュレーションをかけることができます。

- “AMS”にJS+Yなどのコントローラーを選び、必要なときのみコントローラーを操作すると、LFOの波形をコントロールすることができます。

**Common LFO Reset (☞p.120)**

コモンLFOのリセットをコントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”に Gate1 を選び、全てのノートがオフの状態から鍵盤を弾いたときにのみ、コモンLFOをリセットして、フィルターのスイープ具合をいつも一定にすることができます。
- “AMS”に JS+Y:CC#01 などのコントローラーを選び、必要なときのみコントローラーを操作すると、LFOをリセットすることができます。

**Dynamic Modulation Source (Dmod)**

特定のエフェクト・パラメーターを、ジョイスティック、リアルタイム・コントロール・ノブなどを使って演奏中にコントロールすることができます。

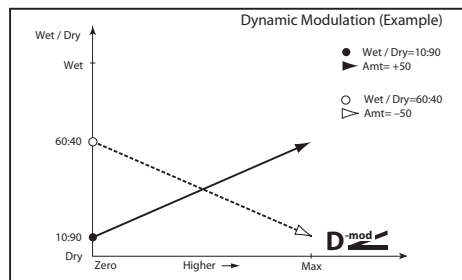
また、シーケンサー等によるコントロールも可能です。

このようなエフェクトのコントロールをダイナミック・モジュレーションといいます。例えば、ジョイスティックでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、ワウを動かすなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮できます。

ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、“Source” (ソース)と“Amount” (アマウント)という組み合わせで構成されています。“Source”でモジュレーション・ソースを選び、“Amount”でダイナミック・モジュレーションの効果の大きさを設定します。モジュレーション・ソースが最大のとき、パラメーターの値と“Amount”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。

**例: “Wet/Dry” 10:90, “Source” JS+Y: #01, “Amount” +50**

この場合、普段エフェクト・バランスは10:90で、ジョイスティックを+Y方向に倒すと、エフェクト音の割合がだんだん大きくなっていきます。+Y方向に最大のときにエフェクト・バランスは60:40になります。



その他のダイナミック・モジュレーションについては、それぞれのエフェクトの説明をご覧ください。

ダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、各エフェクトのパラメーター表の右側に **D<sup>mod</sup>** マークがついています。

**MIDI** Program モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションをグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Combination、Sequencer モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションを、それぞれインサート・エフェクト1~5、マスター・エフェクト1と2、トータル・エフェクトの“Ch (Control Channel)”で設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

Note: 大部分のダイナミック・モジュレーションの設定は、付属のエディターのみでエディット可能です。本体ではエディットできません。

**Dmod List (Dynamic Modulation Source List)**

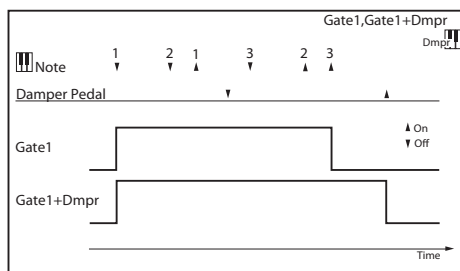
|            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| Off        | 機能しない。                            |
| Gate1      | ノート・オン/オフ (☞p.293)                |
| Gate1+Dmpr | ノート・オン+ダンパー・オン/オフ (☞p.293)        |
| Gate2      | ノート・オン/オフ(リトリガー) (☞p.293)         |
| Gate2+Dmpr | ノート・オン+ダンパー・オン/オフ(リトリガー) (☞p.293) |
| Note Numbr | ノート・ナンバー                          |
| Velocity   | ベロシティ                             |
| Exp Vel    | エクスポネンシャル・ベロシティ (☞p.293)          |
| AfterTouch | アフタータッチ(チャンネル・アフタータッチ)の受信         |



|             |  |
|-------------|--|
| JS X        | ジョイスティックX(横)方向                                 |
| JS+Y #01    | ジョイスティック+Y(奥)方向(CC#01)                         |
| JS-Y #02    | ジョイスティック-Y(手前)方向(CC#02)                        |
| Peda #04    | アサインابل・フット・ペダル(CC#04) (☞p.293)                |
| FXCtl1 #12  | MIDIエフェクト・コントロール1(CC#12)                       |
| FXCtl2 #13  | MIDIエフェクト・コントロール2(CC#13)                       |
| CC#16(Rbn)  | MIDIコントロール・チェンジ(CC#16)                         |
| CC#18(Val)  | MIDIコントロール・チェンジ(CC#18)                         |
| KnobM1 #17  | リアルタイム・コントロールBノブ1(ノブ・モジュレーション1 CC#17) (☞p.293) |
| KnobM2 #19  | リアルタイム・コントロールBノブ2(ノブ・モジュレーション2(CC#19) (☞p.293) |
| KnobM3 #20  | リアルタイム・コントロールBノブ3(ノブ・モジュレーション3 CC#20) (☞p.293) |
| KnobM4 #21  | リアルタイム・コントロールBノブ4(ノブ・モジュレーション4 CC#21) (☞p.293) |
| KnobM1 [+]  | リアルタイム・コントロールBノブ1 [+](☞p.293)                  |
| KnobM2 [+]  | リアルタイム・コントロールBノブ2 [+](☞p.293)                  |
| KnobM3 [+]  | リアルタイム・コントロールBノブ3 [+](☞p.293)                  |
| KnobM4 [+]  | リアルタイム・コントロールBノブ4 [+](☞p.293)                  |
| Damper #64  | ダンパー・ペダル(CC#64)                                |
| PrtaSW #65  | ポルタメント・スイッチ(CC#65)                             |
| Sostenu #66 | ソステヌート・ペダル(CC#66)                              |
| Soft #67    | ソフト・ペダル(CC#67)                                 |
| CC#80(SW1)  | MIDIコントロール・チェンジ(CC#80)                         |
| CC#81(SW2)  | MIDIコントロール・チェンジ(CC#81)                         |
| FootSW:#82  | アサインابل・フット・スイッチ(CC#82) (☞p.293)               |
| CC#83       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#83)                         |
| CC#85       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#85)                         |
| CC#86       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#86)                         |
| CC#87       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#87)                         |
| CC#88       | MIDIコントロール・チェンジ(CC#88)                         |
| Tempo       | テンポ(内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報) (☞p.293)        |

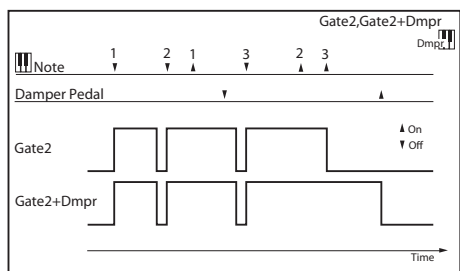
**Gate1、Gate1+Dmpr (Gate1、Gate1+Damper)**

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1+Damperでは、キーを離してもダンパー(サステイン)・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



**Gate2、Gate2+Dmpr (Gate2、Gate2+Damper)**

Gate1、Gate1+Dmpr とほぼ同じですが、Gate2、Gate2+Damperでは、075:St. Env. FlangerなどのEGや、076:Stereo VibratoなどのAUTOFADEのソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1+Dmprでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)



**Exp Vel (Exponential Velocity)**

ベロシティの効果に対して、エクスポネンシャル(指数)的に効果がかかります。弱いベロシティ値では効果がかかりにくく、強いベロシティ値でより急峻に効果がかかります。

**Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインابل・フット・ペダルを使用するときは、PEDAL/SW の“Pd1” (☞p.65)をFoot Pedalに設定します。(☞参照:p.296[Foot Pedal Assign])

DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したフット・コントローラーなどでエフェクトをコントロールできます。

**KnobM1 #17 (Knob Modulation1: CC#17)**

**KnobM2 #19 (Knob Modulation2: CC#19)**

**KnobM3 #20 (Knob Modulation3: CC#20)**

**KnobM4 #21 (Knob Modulation4: CC#21)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてリアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4を使用するときは、1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとにKnob Assignでそれぞれ“Knob 1B”をKnob Mod.1 (CC#17)、“Knob 2B”をKnob Mod.2 (CC#19)、“Knob 3B”をKnob Mod.3 (CC#20)、“Knob 4B”をKnob Mod.4 (CC#21)に設定します(☞参照:p.294[Realtime Control Knob 1-4 Assign])。

リアルタイム・コントロールをBモードにしてノブ1~4を操作することでエフェクトをコントロールできます。

ノブを中央位置にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。“Amount”が+の値のとき、ノブを右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります。(−の値のときは逆方向の効果となります。)

**KnobM1 [+](Knob Modulation1 [+])**

**KnobM2 [+](Knob Modulation2 [+])**

**KnobM3 [+](Knob Modulation3 [+])**

**KnobM4 [+](Knob Modulation4 [+])**

ノブの位置と効果の方向が、Knob Mod.1 (CC#17)~Knob Mod.4 (CC#21)のときと異なります。“Amount”が+の値のとき、ノブを下げ切ったとき、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。上げ切ることでプラス方向のみの効果となります。(−の値のときは逆方向の効果となります。)

**FootSW:#82 (Foot Switch: CC#82)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインابل・フット・スイッチを使用するときは、PEDAL/SW の“SW” (☞p.65)をFoot Switchに設定しておきます。(☞参照:p.295 [Foot Switch Assign])

DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したフット・スイッチなどでエフェクトをコントロールできます。

**Tempo**

“♪”が120BPMの時にゼロ、300BPMの時にプラス最大値、40BPMの時にマイナス最大値の効果になります。

## Realtime Control Knob 1-4 Assign

リアルタイム・コントロールをBモードにしたときのノブ1~4には以下の機能が設定できます。

これらの機能は各モードの以下で設定します。

- プログラム: Knob Assign ④p.9
- コンビネーション: Knob Assign ④p.23
- ソング: Knob Assignol ④p.45

Note: Program モード、Combination モード、Sequencer モードでは、それぞれ1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。

### Realtime Control Knob Assign List

| No Function         | 機能しない。   |
|---------------------|--|
| Knob Mod1 (CC#17)   | 汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、KnobMod1:#17を選択する。同時にCC#17を出力する。  |
| Knob Mod2 (CC#19)   | 汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、KnobMod2:#19を選択する。同時にCC#19を出力する。  |
| Knob Mod3 (CC#20)   | 汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、KnobMod3:#20を選択する。同時にCC#20を出力する。   |
| Knob Mod4 (CC#21)   | 汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、KnobMod4:#21を選択する。同時にCC#21を出力する。  |
| Master Vol          | 音量をコントロールする。同時にユニバーサル・リアルタイム・システム・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ [F0H、7FH、nn、04、01、vv、mm、F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々で設定した音量のバランスを保ちながら)調節する。 |
| Porta. Time (CC#05) | ポルタメント・タイムをコントロールする。同時にCC#5を出力する。  |
| Volume (CC#07)      | ボリュームをコントロールする。同時にCC#7を出力する。   |
| PostlFXPan (CC#08)  | インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールする。同時にCC#8を出力する。   |
| Pan (CC#10)         | オシレーターのパンをコントロールする。同時にCC#10を出力する。  |
| Expression (CC#11)  | エクスプレッションをコントロールする。同時にCC#11を出力する。  |
| FX Ctrl1 (CC#12)    | Dmodをコントロールする。コントロールするときは“Dmod Source”でFX Control1 (CC#12)を選択する。同時にCC#12を出力する。   |
| FX Ctrl2 (CC#13)    | Dmodをコントロールする。コントロールするときは“Dmod Source”でFX Control2 (CC#13)を選択する。同時にCC#13を出力する。   |
| Cutoff (CC#74)      | フィルターのカットオフ周波数をコントロールする。同時にCC#74を出力する。   |
| Resonance (CC#71)   | フィルターのレゾナンスをコントロールする。同時にCC#71を出力する。  |
| Flt EG Int (CC#79)  | フィルターのEGインテンシティをコントロールする。同時にCC#79を出力する。  |
| F/A Attack (CC#73)  | フィルター、アンプのEGのアタックをコントロールする。同時にCC#73を出力する。  |
| F/A Decay (CC#75)   | Filter、AmplifierのEGディケイ・タイム、スロープ・タイムをコントロールする。同時にCC#75を出力する。   |
| F/A Sus (CC#70)     | フィルター、アンプのEGサスティン・レベルをコントロールする。同時にCC#70を出力する。  |
| F/A Rel (CC#72)     | フィルター、アンプのEGリリース・タイムをコントロールする。同時にCC#72を出力する。   |
| P.LFO1 Spd (CC#76)  | LFO1 のスピード (“Frequency”)をコントロールする。同時にCC#76を出力する。   |

|                     |  |
|---------------------|--|
| P.LFO1 Dep (CC#77)  | ピッチのLFO1インテンシティをコントロールする。同時にCC#77を出力する。  |
| P.LFO1 Dly (CC#78)  | LFO1 のDelayをコントロールする。同時にCC#78を出力する。  |
| CC#80(SW1)          | 汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SW 1: CC#80を選択する。同時にCC#80を出力する。 |
| CC#81(SW2)          | 汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SW 2: CC#81を選択する。同時にCC#81を出力する。 |
| Foot Switch (CC#82) | 汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、FootSW: #82を選択する。同時にCC#82を出力する。 |
| MIDI CC#83          | 汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、MIDI CC#83を選択する。同時にCC#83を出力する。” |
| MFx Send1 (CC#93)   | マスター・エフェクト1へのセンド・レベルをコントロールする。同時にCC#93を出力する。   |
| MFx Send2 (CC#91)   | マスター・エフェクト2へのセンド・レベルをコントロールする。同時にCC#91を出力する。   |
| CC#00...CC#95       | 設定したMIDIコントロール・チェンジ(CC#)を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。                             |
| CC#102...CC#119     | 設定したMIDIコントロール・チェンジ(CC#)を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。                             |

▲ リアルタイム・コントロールをAモードにしたときのノブ1~4の機能は固定です。

#### Knob 1-A: CUTOFF (Filter Cutoff: CC#74)

フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。

#### Knob 2-A: RESONANCE (Filter Resonance: CC#71)

フィルターのレゾナンス・レベルをコントロールします。同時にCC#71を出力します。

#### Knob 3-A: EG INTENSITY (Filter EG Intensity: CC#79)

フィルターのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。

#### Knob 4-A: EG RELEASE (Filter、Amplifier EG Release: CC#72)

フィルター、アンプ EGのリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。

## Foot Switch Assign

DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したアサインブル・スイッチ(別売PS-1)の機能を設定します。

- Global/Media: Controllers - PEDAL/SWの“Type”をSwitchにして“Sw”(☞p.65)で機能を設定します。

**MIDI** CC# を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。(Off: 0、On: 127)  
RTC Knob1B～Knob4B を選択した場合、各モードでの“Knob Assign”の設定に従い、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。(Off: 0、On: 127)

### Foot Switch Assign List

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| No Function                        | 接続したスイッチは機能しない。   |
| Foot Switch (CC#82)                | AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”にFoot SW:#82を選択する。   |
| Porta.SW (CC#65)                   | ポルタメントのオン/オフをコントロールする。  |
| Sostenuto (CC#66)                  | ソステヌート効果(ペダル・スイッチをオンしたときに押している鍵盤(Note No.)のみホールドされる)をコントロールする。  |
| Soft (CC#67)                       | ソフト・ペダル効果のオン/オフをコントロールする。   |
| Damper (CC#64)                     | ダンパー・ペダル効果のオン/オフをコントロールする。  |
| Program Up                         | スイッチの操作でプログラムやコンビネーションを選択する。PROG PLAYのときは、現在選ばれているプログラムの次のプログラムが選ばれ、COMBI PLAYのときは、現在選ばれているコンビネーションの次のコンビネーションが選ばれる。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信する。       |
| Program Dwn                        | スイッチの操作でプログラムやコンビネーションを選択する。PROG PLAYのときは、現在選ばれているプログラムより1つ前のプログラムが選ばれ、COMBI PLAYのときは、現在選ばれているコンビネーションより1つ前のコンビネーションが選ばれる。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信する。 |
| Value Inc                          | スイッチを操作すると、▲ボタンを操作したときと同じ動作をする。   |
| Value Dec                          | スイッチを操作すると、▼ボタンを操作したときと同じ動作をする。   |
| Song S/S                           | スイッチの操作でシーケンサーのスタート/ストップをコントロールする。また、同時にMIDIスタート、ストップ・メッセージを送信する。   |
| PunchIn/Out                        | SEQ: REC“M (Recording mode)”(☞p.34)がMPI (Manual Punch In )のとき、スイッチの操作でシーケンサーのパンチ・イン、パンチ・アウトをコントロールする。   |
| Tap Tempo                          | スイッチの操作でアルペジエーター、ソング等のテンポをリアルタイムにコントロールする。  |
| ARP ON/OFF                         | スイッチの操作でアルペジエーター ON/OFFをコントロールする。   |
| ARP LATCH                          | スイッチの操作でアルペジエーターのラッチのON/OFFをコントロールする。   |
| JS+Y (CC#01)                       | スイッチの操作でジョイスティックの+Y(奥)方向の効果をコントロールする。   |
| JS-Y (CC#02)                       | スイッチの操作でジョイスティックの-Y(手前)方向の効果をコントロールする。  |
| CC#16(Rbn)                         | AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”にCC#16(Rbn)を選択する。  |
| RTC Knob1A...4A<br>RTC Knob1B...4B | スイッチの操作でリアルタイム・コントロールA/Bモード時のノブ1～4の効果をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)  |

|              |  |
|--------------|--|
| ARP GATE     | スイッチの操作でアルペジエーターの“Gate”をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)     |
| ARP VELOCITY | スイッチの操作でアルペジエーターの“Velocity”をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果) |
| ARP SWING    | スイッチの操作でアルペジエーターの“Swing”をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)    |

### Port.SW (CC#65)

“Oscillator Mode”(エディターで設定可能☞p.82)がSingleのときは“Portamento Enable”(☞p.7)の設定に関わらず、オンでポルタメントがかかり、オフではポルタメントがかかりません。

“Oscillator Mode”がDoubleのときは“Portamento Enable”の設定がオシレーター1と2で同じの場合(オシレーター1と2ともにEnable、またはDisable)、オンでオシレーター1と2にポルタメントがかかり、オフではオシレーター1と2にポルタメントがかかりません。

“Portamento Enable”の設定がオシレーター1と2で違う場合(オシレーター1がEnable、オシレーター2がDisable、またはオシレーター1がDisable、オシレーター2がEnable)は、オンでEnableにしたオシレーターにポルタメントがかかり、オフではオシレーター1と2にポルタメントがかかりません。

## Foot Pedal Assign

DAMPER/PEDAL/SW 端子に接続したアサインブル・ペダル (別売XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。

- Global/Media: Basic Controllers-PEDAL/SWの“Type”をPedalにして“Pdl”(p.65)で機能を設定します。

- MIDI** CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。
- RTC Knob1B~Knob4Bを選択した場合、各モードでのKnob Assignの設定に従い、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

### Foot Pedal Assign List

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| No Function                        | 接続したペダルは機能しない。  |
| Master Vol                         | OUTPUT L/Rの音量(システム音量)をコントロールします。同時にユニバーサル・リアルタイム・システム・エクスルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[F0H、7FH、nn、04、01、vv、mm、F7H]を送信し、すべてのティンバー・トラックの音量を(個々で設定した音量のバランスを保ちながら)調節する。<br>また、本機と接続された外部MIDI機器が、このメッセージに対応していれば、それらすべてのシステム音量をコントロールできる。 |
| Foot Pedal (CC#04)                 | AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“DmodSrc”にPedal: CC#04を選択する。   |
| Porta.Time (CC#05)                 | ポルタメントのピッチ変化スピードをコントロールする。  |
| Volume (CC#07)                     | Program、Combination、SequencerのMIDIトラックのボリュームをコントロールする。  |
| PostIFXPan (CC#08)                 | インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールする。   |
| Pan (CC#10)                        | プログラム、コンビネーションのティンバー、ソングのMIDIトラックのパンをコントロールする。  |
| Expression (CC#11)                 | プログラム、コンビネーションのティンバー、ソングのMIDIトラックのボリュームをコントロールする。エクスプレッションはボリュームの値との掛け算で音量が決定する。  |
| FX Ctrl1 (CC#12)                   | Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“DmodSrc”にFXCtl1 #12を選択する。  |
| FX Ctrl2 (CC#13)                   | Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“DmodSrc”にFXCtl2 #13を選択する。  |
| MFx Send1 (CC#93)                  | プログラム、コンビネーションのティンバー、ソングのMIDIトラックのマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルをコントロールする。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルもコントロールされる。   |
| MFx Send2 (CC#91)                  | プログラム、コンビネーションのティンバー、ソングのMIDIトラックのマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルをコントロールする。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルもコントロールされる。   |
| JS+Y (CC#01)                       | ペダルの操作でジョイスティックの+Y(奥)方向の効果をコントロールする。  |
| JS-Y (CC#02)                       | ペダルの操作でジョイスティックの-Y(手前)方向の効果をコントロールする。   |
| CC#16(Rbn)                         | AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“DmodSrc”にCC#16(Rbn)を選択する。  |
| RTC Knob1A...4A<br>RTC Knob1B...4B | ペダルの操作でリアルタイム・コントロールA/Bモード時のノブ1~4の効果をコントロールする。  |
| ARP GATE                           | ペダルの操作でアルペジエーターの“Gate”をコントロールする。  |
| ARP VELOCITY                       | スイッチの操作でアルペジエーターの“Velocity”をコントロールする。   |
| ARP SWING                          | ペダルの操作でアルペジエーターの“Swing”をコントロールする。   |

# 本機コントローラー操作時のMIDI送信

本機コントローラーを操作したときに送信されるMIDIメッセージ、またMIDIメッセージに対応するAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)、DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)の関係を以下に示します。#は固定のもの、\*はアサイン可能なものです。

| MIDI チャンネル・メッセージ                | Joystick | Realtime Knob 1-A, 4-A | Realtime Knob 1-B, 4-B | On/Off | LATCH On/Off | ARP          |                  |               | Dampner | Foot Switch | Foot Pedal | AMS 設定可能 | Dmod 設定可能 |
|---------------------------------|----------|------------------------|------------------------|--------|--------------|--------------|------------------|---------------|---------|-------------|------------|----------|-----------|
|                                 |          |                        |                        |        |              | Knob1 (GATE) | Knob2 (VELOCITY) | Knob3 (SWING) |         |             |            |          |           |
| ノート・オフ                          |          |                        |                        |        |              |              |                  |               |         |             |            |          |           |
| ノート・オン (ノート・ナンバー)               |          |                        |                        |        |              |              |                  |               |         |             |            | *        | *         |
| ノート・オン (ベロシティ)                  |          |                        |                        |        |              |              |                  |               |         |             |            | *        | *         |
| ポリ・アフタータッチ                      |          |                        |                        |        |              |              |                  |               |         |             |            | *        | *         |
| 0 バンク・セレクト(MSB)                 |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 1 モジュレーション 1                    |          | #(+Y)                  | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           | *          | *        | *         |
| 2 モジュレーション 2                    |          | #(-Y)                  | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           | *          | *        | *         |
| 3 -                             |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 4 フット・コントローラー                   |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 5 ホルタメント・タイム                    |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 6 データ・エントリー (MSB)               |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 7 ホリユーム                         |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 8 ポスト・インサートエフェクト・パンポット          |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 9 -                             |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 10 パンポット                        |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 11 エクスプレッション                    |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 12 エフェクト・コントロール1                |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 13 エフェクト・コントロール2                |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 14 ARP ON/OFF コントロール            |          |                        | *                      | [*]    | *            | *            | *                | *             |         | * (1)       |            |          |           |
| 15 -                            |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 16 コントローラー (CC#16)              |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           | *          | *        | *         |
| 17 ノブ・モジュレーション 1                |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 18 コントローラー (CC#18)              |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           | *          | *        | *         |
| 19 ノブ・モジュレーション 2                |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 20 ノブ・モジュレーション 3                |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 21 ノブ・モジュレーション 4                |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 22 ARP GATE コントロール              |          |                        | *                      | *      | *            | [*]          | *                | *             |         | * (1)       | * (1)      |          |           |
| 23 ARP VELOCITY コントロール          |          |                        | *                      | *      | *            | *            | [*]              | *             |         | * (1)       | * (1)      |          |           |
| 24 ARP SWING コントロール             |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | [*]           |         | * (1)       | * (1)      |          |           |
| 25 -                            |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 26 -                            |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 27 -                            |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 28 -                            |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 29 -                            |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 30 -                            |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 31 ARP LATCH コントロール             |          |                        | *                      | *      | [*]          | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 32 バンク・セレクト(LSB)                |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 33..37 -                        |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 38 データ・エントリー (LSB)              |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 39..63 -                        |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 64 ダンパー                         |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             | #       | *           |            | *        | *         |
| 65 ホルタメント On/Off                |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 66 ソステヌート On/Off                |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 67 ソフト                          |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 68..69 -                        |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 70 サステイン・レベル                    |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 71 フィルター・レゾナンス・レベル              |          | # (Knob2)              | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 72 リリース・タイム                     |          | # (Knob4)              | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 73 アタック・タイム                     |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 74 フィルター・カットオフ・フリケンシー           |          | # (Knob1)              | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 75 デイケイ・タイム                     |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 76 LFO1・スピード                    |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 77 LFO1・デプス (ピッチ)               |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 78 LFO1・ディレイ                    |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 79 フィルター・EG・インテンシティ             |          | # (Knob3)              | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 80 SW1 モジュレーション On/Off          |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 81 SW2 モジュレーション On/Off          |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 82 フット・スイッチ On/Off              |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 83 コントローラー (CC#83)              |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 84 -                            |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 85 コントローラー (CC#85)              |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 86 コントローラー (CC#86)              |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 87 コントローラー (CC#87)              |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 88 コントローラー (CC#88)              |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             | *          | *        | *         |
| 89..90 -                        |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 91 エフェクト・デプス 1 (センド 2 レベル)      |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 92 エフェクト・デプス 2 (IFX1..5 On/Off) |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 93 エフェクト・デプス 3 (センド 1 レベル)      |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 94 エフェクト・デプス 4 (MFX1..2 On/Off) |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 95 エフェクト・デプス 5 (TFX1..2 On/Off) |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 96 データ・インクリメント                  |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 97 データ・デクリメント                   |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 98 NRPN(LSB)                    |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 99 NRPN(MSB)                    |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 100 RPN(LSB)                    |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 0 ベンド・レンジ                       |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 1 ファイン・チューン                     |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 2 コース・チューン                      |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 101 RPN(MSB) 0                  |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         | *           |            | *        | *         |
| 102 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 103 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 104 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 105 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 106 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 107 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 108 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 109 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 110 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 111 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 112 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 113 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 114 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 115 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 116 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 117 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 118 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| 119 -                           |          |                        | *                      | *      | *            | *            | *                | *             |         |             |            |          |           |
| プログラム・チェンジ                      |          |                        |                        |        |              |              |                  |               |         |             |            | *        | *         |
| チャンネル・アフタータッチ                   |          |                        |                        |        |              |              |                  |               |         |             |            | *        | *         |
| パンダー・チェンジ                       |          | # (X)                  |                        |        |              |              |                  |               |         |             |            | *        | *         |
| ユニバーサル・エクスクルーシブ                 |          |                        |                        |        |              |              |                  |               |         |             |            | *        | *         |

| MIDI チャンネル・メッセージ | Joystick | Realtime Knob 1-A, 4-A | Realtime Knob 1-B, 4-B | ARP    |              |       | Knob1 (GATE) | Knob2 (VELOCITY) | Knob3 (SWING) | Damper | Foot Switch | Foot Pedal | AMS 設定可能 | Dmod 設定可能 |
|------------------|----------|------------------------|------------------------|--------|--------------|-------|--------------|------------------|---------------|--------|-------------|------------|----------|-----------|
|                  |          |                        |                        | On/Off | LATCH On/Off | Knob1 |              |                  |               |        |             |            |          |           |
| マスター・ボリューム       |          |                        | *                      |        |              |       |              |                  |               |        |             | *          |          |           |
| マスター・バランス        |          |                        |                        |        |              |       |              |                  |               |        |             |            |          |           |
| マスター・ファイン・チューン   |          |                        |                        |        |              |       |              |                  |               |        |             |            |          |           |
| マスター・コース・チューン    |          |                        |                        |        |              |       |              |                  |               |        |             |            |          |           |

(1): 本体アルペジエーターのコントローラーを[\*]で示す CC# にアサインした場合 (Global/Media : Controllers - ARP RTC CC#)

\*: アサインナブル

[\*]: ARP Controllers の各コントローラーでは CC#00 ~ 119 にアサイン可能です。[\*]で示す CC# は コマンド "Reset ARP CC#" を CC Default で実行すると自動的にアサインされます。

CC Default の設定は、これらのコントローラーで使用する CC# として推奨する CC# です。通常、CC# をアサインする場合は、この設定を使用します。

本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。ジョイスティックを X (横) 方向に動かした場合のみピッチベンド・チェンジが送信されます。

"SW" (Foot Switch function)、"PdI" (Foot Pedal function) で RTC Knob1B ~ Knob4B を選択した場合、各モードの Knob Assign の設定に従い、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージが送信されます。

ARP ON/OFF、ARP LATCH、ARP GATE、ARP VELOCITY、ARP SWING を選択した場合、Global/Media : Controllers - ARP RTC CC# の設定に従い、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージが送信されます。

以下に各モードでの動作を記述します。(ここではコントロール・チェンジのみの説明ですが、ピッチベンド・チェンジに関しても同様です。)

**Programモード**

本機コントローラーを操作すると、グローバル MIDI チャンネル (p.60) でコントロール・チェンジを送信します。

リアルタイム・コントロール B モード時の ノブ 1~4、アサインナブル・ペダルで Master Volume に設定したときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

**Combinationモード**

本機コントローラーを操作すると、グローバル MIDI チャンネル (p.60) でコントロール・チェンジを送信します。

同時にティンバーの "Status" (p.20) の設定が EXT または EX2 のとき、ティンバーの MIDI チャンネル (p.20) でも送信します。

"Status" が INT で、"MIDI Ch." の設定が Gch またはグローバル MIDI チャンネルと一致するティンバーは、本機コントローラーを操作すると、それぞれのティンバーに対して効果がかかります。

Master Volume のときは、ユニバーサル・リアルタイム・システム・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージを送信します。デバイス ID をグローバル MIDI チャンネルで送信します。

MIDI Filter (p.22) で、ティンバーごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル (有効) / ディセーブル (無効) が設定できます。On にすると上記の動作がイネーブル (有効) になります。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはインサート・エフェクト 1~5、マスター・エフェクト 1 と 2、トータル・エフェクトでそれぞれ設定する "Ch" (p.25) の設定が Gch またはグローバル

ル MIDI チャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routed のときは、ルーティングされているティンバーの MIDI チャンネルすべてでコントロールできます。)

**Sequencerモード**

本機コントローラーを操作すると、フロント・パネルのファンクション 01-16 ボタン等で選択している MIDIトラック 1~16 に対して効果がかかります。

選択している MIDIトラックの "Status" (p.38) が EXT、EX2 または BTH のとき、"MIDI Ch." (p.38) の MIDI チャンネルで、コントロール・チェンジを送信します。

"Status" が INT または BTH のとき、本機コントローラーを操作すると、その MIDIトラックに対して効果がかかります。

"MIDI Ch." の設定が同じ MIDIトラックにも同様に効果がかかります。

Master Volume のときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

MIDI Filter (p.40) で、トラックごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル (有効) / ディセーブル (無効) が設定できます。On にすると、"Status" が INT または BTH のときの動作がイネーブル (有効) になります。"Status" が EXT、EX2 または BTH のトラックでは、ここでの設定に関わらずコントロール・チェンジを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはインサート・エフェクト 1~5、マスター・エフェクト 1 と 2、トータル・エフェクトでそれぞれ設定する "Ch" (p.46) の設定がフロント・パネルのファンクション 01-16 ボタン等で選択しているトラックの MIDI チャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routed のときは、ルーティングされているトラックの MIDI チャンネルすべてでコントロールできます。)

リアルタイム・レコーディング時に、本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジがレコーディングされます。



## コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作

コントロール・チェンジ送受信時の本機動作、またコントロール・チェンジに対応する本機コントローラーの操作および設定の関係を以下に示します。

| CC#     | コントロール               | バリュー                     | 機能  |
|---------|----------------------|--------------------------|---|
| 0       | バンク・セレクト(MSB)        | 0..127                   | バンク・セレクト・メッセージのMSB *1                           |
| 1       | モジュレーション1            | 0..127                   | ジョイスティックの+Y(奥)方向の操作に相当                          |
| 2       | モジュレーション2            | 0..127                   | ジョイスティックの-Y(手前)方向の操作に相当                         |
| 3       | -                    | -                        | -   |
| 4       | フット・コントローラー          | 0..127                   | アサインブル・フット・ペダルの機能をFoot Pedalにしたときに相当            |
| 5       | ポルタメント・タイム           | 0..127                   | ポルタメント・タイム                                      |
| 6       | データ・エントリー(MSB)       | 0..127                   | RPN,NRPN のデータのMSB *2                            |
| 7       | ボリューム                | 0..127                   | 音量 *3   |
| 8       | ポスト・インサートエフェクト・パンポット | 0..127                   | インサート・エフェクト通過後のパン                               |
| 9       | -                    | -                        | -   |
| 10      | パンポット                | 0..127                   | パン  |
| 11      | エクスプレッション            | 0..127                   | 音量 *3   |
| 12      | エフェクト・コントロール1        | 0..127                   | エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFX Control1に相当(*p.305)  |
| 13      | エフェクト・コントロール2        | 0..127                   | エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFX Control2に相当(*p.305)  |
| 14      | ARP ON/OFF コントロール    | 0..63(Off), 64...127(On) | ARP ON/OFF ボタンにCC#14をアサインしたときのオン/オフに相当 *6       |
| 15      | -                    | -                        | -   |
| 16      | コントローラー(CC#16)       | 0..127                   | AMS、Dmodのコントロール用                                |
| 17      | ノブ・モジュレーション1         | 0..127                   | リアルタイム・コントロール・ノブ の機能をKnob Mod.1にしたときに相当         |
| 18      | コントローラー(CC#18)       | 0..127                   | AMS、Dmod のコントロール用                               |
| 19      | ノブ・モジュレーション2         | 0..127                   | リアルタイム・コントロール・ノブ の機能をKnob Mod.2にしたときに相当         |
| 20      | ノブ・モジュレーション3         | 0..127                   | リアルタイム・コントロール・ノブの機能をKnob Mod.3にしたときに相当          |
| 21      | ノブ・モジュレーション4         | 0..127                   | リアルタイム・コントロール・ノブの機能をKnob Mod.4にしたときに相当          |
| 22      | ARP-GATEコントロール       | 0..127                   | アルペジオ・コントロール・ノブ1(GATE)にCC#22をアサインしたときに相当 *6     |
| 23      | ARP-VELOCITYコントロール   | 0..127                   | アルペジオ・コントロール・ノブ2(VELOCITY)にCC#23をアサインしたときに相当 *6 |
| 24      | ARP-SWINGコントロール      | 0..127                   | アルペジオ・コントロール・ノブ3(SWING)にCC#24をアサインしたときに相当 *6    |
| 25      | -                    | -                        | -   |
| 26...30 | -                    | -                        | -   |
| 31      | ARP-LATCHコントロール      | 0..63(Off), 64...127(On) | ARP LATCH ボタンにCC#31をアサインしたときのオン/オフに相当 *6        |
| 32      | バンク・セレクト(LSB)        | 0..127                   | バンク・セレクト・メッセージのLSB *1                           |
| 33...37 | -                    | -                        | -   |
| 38      | データ・エントリー(LSB)       | 0..127                   | RPN,NRPN のデータのLSB *2                            |
| 39...63 | -                    | -                        | -   |
| 64      | ダンパー                 | 0..127                   | ダンパー効果  |
| 65      | ポルタメントOn/Off         | 0..63(Off), 64...127(On) | ポルタメント効果のオン/オフ                                  |
| 66      | ソステナートOn/Off         | 0..63(Off), 64...127(On) | ソステナート効果のオン/オフ                                  |
| 67      | ソフト                  | 0..127                   | ソフト・ペダル効果                                       |
| 68...69 | -                    | -                        | -   |
| 70      | サステイン・レベル            | 0..127                   | フィルターEG、アンプEGのサステイン・レベル *4                      |
| 71      | フィルター・レゾナンス・レベル      | 0..127                   | フィルターのレゾナンス・レベル *4                              |
| 72      | リリース・タイム             | 0..127                   | フィルターEG、アンプEG のリリース・タイム *4                      |
| 73      | アタック・タイム             | 0..127                   | フィルターEG、アンプEG のアタック・タイム *4                      |
| 74      | フィルター・カットオフ・フリケンシー   | 0..127                   | ローパス・フィルターのカットオフ・フリケンシー *4                      |
| 75      | ディケイ・タイム             | 0..127                   | フィルターEG、アンプEG のディケイ・タイム/スロープ・タイム *4             |
| 76      | LFO1・スピード            | 0..127                   | LFO1 のスピード *4                                   |
| 77      | LFO1・デプス(ピッチ)        | 0..127                   | ピッチLFO1インテンシティ *4                               |
| 78      | LFO1・ディレイ            | 0..127                   | LFO1のディレイ *4                                    |
| 79      | フィルター・EG・インテンシティ     | 0..127                   | フィルターEGインテンシティ *4                               |
| 80      | コントローラー(CC#80)       | 0..127                   | AMS、Dmod のコントロール用                               |
| 81      | コントローラー(CC#81)       | 0..127                   | AMS、Dmod のコントロール用                               |
| 82      | フット・スイッチOn/Off       | 0..63(Off), 64...127(On) | アサインブル・フット・スイッチの機能をFoot SWにしたときのオン/オフに相当        |
| 83      | コントローラー(CC#83)       | 0..127                   | AMS、Dmod のコントロール用                               |
| 84      | -                    | -                        | -   |
| 85...88 | コントローラー(CC#85...88)  | 0..127                   | AMS、Dmodのコントロール用                                |
| 89, 90  | -                    | -                        | -   |
| 91      | エフェクト・デプス1 (センド2レベル) | 0..127                   | センド2レベル   |



|               |                                      |                              |                        |    |
|---------------|--------------------------------------|------------------------------|------------------------|----|
| 92            | エフェクト・デプス2 (インサート・エフェクト1...5のOn/OFF) | 0...63(Off),<br>64...127(On) | インサート・エフェクト1...5のオン/オフ | *5 |
| 93            | エフェクト・デプス3 (センド1レベル)                 | 0...127                      | センド1レベル                |    |
| 94            | エフェクト・デプス4 (マスター・エフェクト1,2のOn/OFF)    | 0...63(Off),<br>64...127(On) | マスター・エフェクト1,2のオン/オフ    | *5 |
| 95            | エフェクト・デプス5 (トータル・エフェクトのOn/OFF)       | 0...63(Off),<br>64...127(On) | トータル・エフェクトのオン/オフ       | *5 |
| 96            | データ・インクリメント                          | 0                            |                        |    |
| 97            | データ・デクリメント                           | 0                            |                        |    |
| 98            | NRPN(LSB)                            | -                            | NRPNのLSB               |    |
| 99            | NRPN(MSB)                            | -                            | NRPNのMSB               |    |
| 100           | RPN(LSB)                             | 0                            | ピッチ・バンド・レンジを選択         | *2 |
|               |                                      | 1                            | ファイン・チューンを選択           | *2 |
|               |                                      | 2                            | コース・チューンを選択            | *2 |
| 101           | RPN(MSB)                             | 0                            | RPNのMSB                |    |
| 102...<br>119 | -                                    | -                            | -                      |    |

リアルタイム・コントロール・ノブ1-B~4-Bではコントロール・チェンジ・ナンバー(CC#00~119)のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はすべて0~127となります。

ARP ON/OFF ボタン、ARP LATCH ボタン、アルペジオ・コントロール・ノブ1~3ではコントロール・チェンジ・ナンバー(CC#00~119)のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はボタンでは0(Off)/127(On)、ノブ1~3では0~127となります。

\*1 本機シーケンサーでは、バンク・セレクトは通常プログラム・チェンジ・イベントで設定しますが、外部機器のバンクを交換するときには対応しきれないことがあります。そのときは、CC#00とCC#32で設定してください。

外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については外部機器の取扱説明書をご覧ください。

\*2 ピッチ・バンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定法は、通常のコントロール・チェンジと異なり、RPC (Registered Parameter Control)を使用します。Program、Combination、Sequencerの各モードでは、RPCを使用してプログラム、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer)ごとにバンド・レンジやチューニングをコントロールできます。

その方法は、RPN(Registered Parameter Number)でエディットするパラメーターを選び、データ・エントリーでそのパラメーターに値を入力します。パラメーターの選択はCC#100(値は00~02)とCC#101(値は00)で行い、データの入りはCC#06とCC#38で行います。

パラメーター別のデータ・エントリーの値と、それによる設定値の関係は次の通りです。

RPN=0 (ピッチバンド・レンジ)

| CC#06 | CC#38 | パラメーター値 (半音単位) |
|-------|-------|----------------|
| 00    | 00    | 0              |
| 01    | 00    | +1             |
| ⋮     | ⋮     | ⋮              |
| 12    | 0     | +12            |

RPN=1 (ファイン・チューン)

| CC#06 | CC#38 | パラメーター値 (セント単位) |
|-------|-------|-----------------|
| 32    | 00    | -50             |
| ⋮     | ⋮     | ⋮               |
| 48    | 00    | -25             |
| ⋮     | ⋮     | ⋮               |
| 64    | 00    | 0               |
| ⋮     | ⋮     | ⋮               |
| 96    | 00    | +50             |

RPN=2 (コース・チューン)

| CC#06 | CC#38 | パラメーター値 (半音単位) |
|-------|-------|----------------|
| 40    | 00    | -24            |
| ⋮     | ⋮     | ⋮              |
| 52    | 00    | -12            |
| ⋮     | ⋮     | ⋮              |
| 64    | 00    | 0              |
| ⋮     | ⋮     | ⋮              |
| 88    | 00    | +24            |

例えば、Sequencerモードでチャンネル1に設定されているMIDIトラックのトランスポーズ(コース・チューン)を-12に設定したいときは、まず[B0 64 02](64H=CC#100)、[B0, 65, 00](65H=CC#101)を本機に送信し、RPNのコース・チューンを選びます。次に、これを-12に設定するために、[B0, 06, 34](06H=CC#6, 34H=52(-12に相当))、[B0, 26, 00](26H=CC#38, 00H=0)を送信します。

\*3 本機の音量は、ボリューム(CC#07)とエクスプレッション(CC#11)をかけあわせたものです。また、Sequencerモードでソングの演奏を止めてロケーションをトラックの先頭に戻すとボリュームはスタート時の設定値に、エクスプレッションは最大値(127)になります。

\*4 バリューが64のときに対象となるプログラムでの設定値となります。0で最小、127で最大の効果となります。63~1、65~126のときは設定値から最小、最大値への間の効果となります。

• CC#70~79によってコントロールされるパラメーターについては「CC#70~79によるパラメーターのコントロール」を参照してください。

\*5 グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

\*6 ARP ON/OFF ボタン、ARP LATCH ボタン、リアルタイム・コントロールCモード時のノブ1~3にCC#を設定して、本機で操作すると、設定したCC#を送信し、同時に本機がコントロールされます。受信すると、本機での操作時と同様な効果がかかります。

各ノブとボタンへのCC#の設定はGlobal/Media: Controllers, ARP RTC CC#で行います。内蔵シーケンサー/外部MIDIシーケンサーへノブ、ボタンの操作をレコーディングしたり、外部MIDI機器からアルペジエーターをコントロールしたり等、MIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。(☞参照: p.63[MIDI Out])

各ノブとボタンへはCC#00~119の任意のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、Global/Mediaモードのコマンド“Reset ARP CC#”を選択し、CC Defaultの設定を使用します。


この表ではDefaultの設定の場合の動作を示します。CC Defaultの設定は、これらのコントローラーで使用するCC#として推奨するCC#です。通常、このCC#をアサインして使用します。

## CC#70~79によるパラメーターのコントロール

CC#70~79は、以下に示すプログラム・パラメーターに対応しています。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル(☞p.60)でのCC#70~79の受信や、リアルタイム・コントロールAモード時のノブ1~4を操作したとき、リアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4の機能アサインをCC#70~79を設定して操作したときに、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。

“Write Program”でその状態を保存することができます(一部パラメーターは除く)。“Write Program”を行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き変わります。

 Combination、Sequencerモードでは、MIDIチャンネルが一致するティンバー/トラックのプログラムの対応するプログラム・パラメーターが変化しますが、その状態のプログラムを直接保存できません。

|        |                               |         |   |
|--------|-------------------------------|---------|---|
| CC# 70 | サステイン・レベル                     | 0...127 | “Filter/Amp EG Sustain Level” (☞p.6、☞p.107、☞p.113)に対応しています。   |
| 71     | フィルター・レゾナンス・レベル               | 0...127 | “Filter A/B Resonance” (☞p.5、☞p.101)に対応しています。   |
| 72     | リリース・タイム                      | 0...127 | “Filter/Amp EG Release Time” (☞p.6、☞p.108、☞p.114)に対応しています。  |
| 73     | アタック・タイム                      | 0...127 | “Filter/Amp EG Attack Time” (☞p.6、☞p.108、☞p.114)に対応しています。<br>“Amp EG Start Level” (☞p.113)に対応しています。<br>“Amp EG Attack Level” (☞p.6、☞p.113)に対応しています。<br>“Amp EG Level Modulation Start” (☞p.114)に対応しています。<br>“Amp EG Time Modulation Attack” (☞p.114)に対応しています。 |
| 74     | フィルター・カットオフ・フリクエンシー           | 0...127 | “Filter A/B Frequency” (☞p.5、☞p.100)に対応しています。   |
| 75     | ディケイ・タイム                      | 0...127 | “Filter/Amp EG Decay Time” (☞p.6、☞p.108、☞p.114)に対応しています。<br>“Filter/Amp EG Slope Time” (☞p.108、☞p.114)に対応しています。   |
| 76     | LFO1・スピード                     | 0...127 | “LFO1 Frequency” (☞p.6、☞p.117)に対応しています。   |
| 77     | LFO1・デプス<br>(ピッチ・LFO1インテンシティ) | 0...127 | “Pitch LFO1 Intensity” (☞p.8、☞p.93)に対応しています。  |
| 78     | LFO1・ディレイ                     | 0...127 | “LFO1 Delay” (☞p.6、☞p.118)に対応しています。   |
| 79     | フィルターEG・インテンシティ               | 0...127 | “Filter EG Intensity to A,B” (☞p.5、☞p.104)に対応しています。   |

## MIDIアプリケーション

### MIDIについて


MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

### MIDI機器/コンピューターとの接続時の設定

ここでは、接続時のmicroSTATIONの設定等について説明します。

#### “Convrt (Convert Position)”の設定

本機は、“Transpose”、“Vel Curve”、“AT Curve” (☞p.57)で、それぞれ音程のトランスポーズ、ベロシティの効き具合、アフタータッチ(内蔵シーケンサーまたはMIDI INからの受信のみ)の効き具合を変更できます。

 アフタータッチ・カーブは、内蔵シーケンサーまたは MIDI INから受信したときのみ対応します。“AT Curve”の設定は、“Convrt” (☞p.61)がPreMIDIのときは無効になります。

MIDI IN/OUT データや内蔵シーケンサーに対して、これらがどのように影響するかを、“Convrt” (☞p.61)で設定します。

- ・ 本機から外部MIDI音源をコントロールする場合、“Convrt”をPreMIDIにしてください。送信するMIDIデータに各設定が反映されます。また内部シーケンサーへのレコーディング・データにも各設定が反映されます。受信したデータには、“Transpose” 0、“Vel Curve” 4、“AT Curve” 3で対応します。
- ・ 外部 MIDI 機器から本機の音源をコントロールする場合、PostMIDIを選択してください。受信するMIDIデータに各設定が反映されます。また内部シーケンサーからの再生データにも各設定が反映されます。送信するデータには“Transpose” 0、“Vel Curve” 4で対応します。

#### “Local Ctrl (Local Control On)”の設定

コンピューターや外部MIDIシーケンサーと接続してエコー・バックによる演奏を行う場合、外部MIDIシーケンサーやコンピューターのエコー・バックをオン(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する)にし、本機のローカル・コントロールをオフ(内部でキーボード部と音源部を切り離す)に設定します。

本機の鍵盤を弾くと、演奏データが外部MIDIシーケンサーやコンピューターに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。

つまり、本機のローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぎます。

アルペジエーター機能がオンになっている場合、本機の鍵盤を弾いてもアルペジエーターは動作せずに、鍵盤を弾いた演奏情報のみが送信されます。エコー・バックによりMIDI INで受信したノートに対してのみアルペジエーターは動作します。つまり、ローカル・コントロールをオフにすることで、アルペジエーターが二重にかかってしまうことを防ぎ、正常に発音します。

外部MIDIシーケンサーやコンピューターにアルペジエーターをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に、エコー・バックによるノートでアルペジエーターを動作させるときに設定します。

Note: アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサー/コンピューターに取り込みたい場合は、オンにして演奏し、外部シーケンサー/コンピューターのエコー・バックをオフにしてください。

ローカル・コントロールをオフに設定するには、“Local Ctrl” (☞p.61)をOffにします。

本機だけで使用する場合は、ローカル・コントロールをオンに設定します。(オフ時は、単体でキーボードを弾いても音が出ません。)

### 本機が送受信するMIDIメッセージ

[ ... ]は16進表記

#### MIDIチャンネル

送信側と受信側のMIDIチャンネルを合わせることによって、MIDIメッセージのやり取りを行います。MIDIチャンネルには1~16のチャンネルがあります。チャンネルの扱いは、各モードによって異なります。

#### Programモード

- ・ グローバルMIDIチャンネルで送受信します。グローバルMIDIチャンネルとは、Global/Mediaモードで設定する本機のMIDI送受信の基準となるチャンネルです。(☞p.60)

#### Combinationモード

- ・ コンビネーションの選択、エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- ・ ティンバーのMIDIデータの送受信は、ティンバーごとに設定するMIDIチャンネル“MIDI Ch.” (☞p.20, ☞p.145)を使用します。
- ・ インサート / マスター / トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、インサート・エフェクト通過後のパン、センド1と2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル“Ch” (☞p.25, ☞p.155)を使用します。
- ・ 本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“Status” (☞p.20, ☞p.145)がEXTまたはEX2のティンバーのMIDIチャンネルで送信します。
- ・ “Status”がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致するチャンネル・メッセージを受信します。(☞p.20, ☞p.145)

#### Sequencerモード

- ・ エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データはグローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- ・ MIDIトラックのMIDIデータの送受信は、MIDIトラックごとに設定するMIDIチャンネル“MIDI Ch.” (☞p.38, ☞p.166)で使用します。
- ・ インサート / マスター / トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションやインサート・エフェクト通過後のパン、センド1と2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル“Ch” (☞p.46, ☞p.173)を使用します。

- ・本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、フロント・パネルのファンクション01-16ボタン等で選ばれているMIDIトラックのMIDIチャンネルでMIDIデータを送信します。ただし、MIDIトラックの“Status”がBTH、EXTまたはEX2のときのみ送信します。
- ・シーケンサー・プレイ時は、“Status”がBTH、EXTまたはEX2のMIDIトラックの演奏データが、設定されているMIDIチャンネルで送信されます。
- ・“Status”がINTまたはBTHのMIDIトラックは、MIDIチャンネルに一致するチャンネル・メッセージを受信します。(参照: p.38, p.166 “Status”、“MIDI Ch.”)

## ノート・オン/オフ

ノート・オン[9n, kk, vv]

ノート・オフ[8n, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)

本機では、本機の鍵盤を弾くたびに、ノート・オン/オフを送信します。

アルペジエーター動作時は、アルペジエーターによるノート・オン/オフを送信します。ローカル・オフ時はアルペジエーターによるノート・オン/オフを送信しません(参照: p.302 [“Local Ctrl (Local Control On)”の設定])

ただし、ノート・オフ時のベロシティを送受信する機種はほとんどなく、本機でも送受信はしません。

## プログラム・チェンジ/バンク・セレクト

本機ではプログラムを選択するとき、ディスプレイに表示されるカテゴリーごとに1から始まるナンバーで選択します。MIDIではバンクとプログラム・ナンバーに基づいてプログラムを選択します。このバンクとプログラム・ナンバーは、以下の方法で表示することができます。

プログラムを選択するページを表示し、NUM LOCK ボタンを押してナムロックをオンにし、ENTER (14) ボタンを押します。バンクはA、B、C、Dで表示されます。対応するMIDIバンク・セレクト・ナンバーは“Bank Map”(参照: p.59)によって異なります。

### プログラム/バンクを切り替える

プログラム・チェンジ[Cn, pp]

(n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバーで128音色まで選択)

- ・バンクA~Dのプログラム000~127はプログラム・チェンジ[Cn, 00]~[Cn, 7F]に対応します。
- ・バンクGM、g(1)~g(9)、g(d)のプログラム001~128はプログラム・チェンジ[Cn, 00]~[Cn, 7F]に対応します。

バンク・セレクトMSB(CC#0)[Bn, 00, mm]、

バンク・セレクトLSB(CC#32)[Bn, 20, bb]

(n: チャンネル, mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの下位)

- ・“Bank Map”(参照: p.59, p.182)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。工場出荷時は、KORGになっています。

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムやバンクはプログラム・チェンジを受信した時点ではじめて変わります。

### Programモード

- ・PROG PLAYではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。PROG EDITでは受信しません。

### Combination、Sequencerモード

- ・ティンバー/MIDIトラックごとのプログラムを切り替えるには、それぞれで設定しているティンバー/トラックごとのMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを受信します。
- ・コンビネーションを選び直したとき、“Status”がEXTまたはEX2のティンバーでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。
- ・Sequencerモードで、“Program Select”(参照: p.36, p.163)を設定したときや、ソングを選び直したとき、またはソングの先頭に戻ったときに“Status”がBTH、EXTまたはEX2のトラックでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。
- ・Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(参照: “Program Chg”参照: p.22, p.150, p.40、Global/Media: SEQ MIDI Out “Trk”参照: p.62)

### コンビネーションを切り替える

コンビネーションを切り替えるには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを使用します。

- ・バンクA~Cのコンビネーション000~127は、プログラム・チェンジ[Cn, 00]~[Cn, 7F]に対応します。
- ・プログラムのバンク同様に“Bank Map”(参照: p.59, p.182)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。

COMBI PLAYではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。COMB EDITでは受信しません。

Note: プログラム・チェンジ全般のオン/オフは、“MIDI Filter”(参照: p.59)で設定します。

必要に応じて、プログラム・チェンジ全般のオン/オフに加え、受信データによるコンビネーションの切り替えのオン/オフや、バンク・セレクトの送受信のオン/オフの設定もできます。


- ・“Combination Change”(参照: p.63, p.185)をOffにすると、COMBI PLAYのときに受信したプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネルに一致しても、コンビネーションは切り替わりません。このとき受信したMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。
- ・“Bank Change”(参照: p.63, p.185)をOffにすると、バンク・セレクトを送受信しません。

## アフタータッチ

チャンネル・アフタータッチ[Dn, vv]

(n: チャンネル, vv: 値)

受信すると、アフタータッチ効果がかかります。また、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかります。

 アフタータッチは本機の鍵盤からは送信できません。内蔵シーケンサーまたはMIDI INからの受信のみです。

- ・アフタータッチ受信の全般のオン/オフは、“After Touch”(参照: p.63)で設定します。
- ・Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに受信のオン/オフ設定ができます(“Enable After Touch”参照: p.150)

ポリフォニック・キー・プレッシャー[An, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: 値)

アフタータッチには、もう1種類ポリフォニック・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーション・ソースとして使用できますが、本機の鍵盤からは送信しません。使用するためには、外部からこのメッセージを受信するか、シーケンサーにレコーディングしてください。

本誌に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフタータッチのことをいいます。

## ピッチ・ベンダー

### ピッチ・バンド・チェンジ[En, bb, mm]

(n: チャンネル, bb: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [bb, mm =00H, 40H]のときがセンター値となる)

本機のジョイスティックをX方向(左右)に操作すると、ピッチ・バンド効果がかかり、同時にピッチ・バンド・チェンジを送信します。受信すると、ピッチ・バンド効果がかかります。

ピッチ・バンドのかかる範囲を、MIDIで設定することもできます。(参照:p.308「ピッチ・バンドの可変範囲を変える」)

## コントロール・チェンジ

### [Bn, cc, vv]

(n: チャンネル, cc: コントロール・チェンジNo., vv: 値)で送受信します。

(参照:p.297「本機コントローラー操作時のMIDI送信」)

(参照:p.299「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」)

- ・ コントロール・チェンジ全般のオン / オフは、“Enable Control Change” (p.185)で設定します。
- ・ Combination、Sequencer モードでは、各種コントロール・チェンジに対して、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。機能が設定できるコントローラー (Realtime Control Knob 1-B ~4-B、Foot Pedal/Switch)のMIDIフィルターは、設定してあるコントロール・チェンジに対して有効です。“Other CC” (p.150, p.169)では、該当しないコントロール・チェンジに対して有効です。

Note: リアルタイム・コントロールB モード時のノブ1~4では、MIDI CC#00~CC#119を選択できます。

ARP RTC CC# では、MIDI CC#00~CC#119を選択できますが、通常は初期設定値、コマンド“Reset ARP CC#”でCC Defaultを実行したときの設定、“SW -ARP ON/OFF”はCC#014、“SW -LATCH ON/OFF”はCC#031、“KNOB1 -ARP GATE”はCC#022、“KNOB2 -ARP VELOCITY”はCC#023、“KNOB3 -ARP SWING”はCC#024を使用してください。

## プログラム/コンビネーション・バンクの選択

### バンク・セレクト(CC#00, CC#32)

(参照:p.303「プログラム・チェンジ/バンク・セレクト」)

## ジョイスティック操作でモジュレーションをかける

### モジュレーション1・デプス(CC#01)[Bn, 01, vv]

本機のジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けると、モジュレーション1・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ビブラート効果(ピッチLFO)がかかります。

- ・ Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable JS+Y” p.22, p.41)

### モジュレーション2・デプス(CC#02)[Bn, 02, vv]

本機のジョイスティックを-Y(手前)方向に傾けると、モジュレーション2・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ワウ効果(フィルターLFO)がかかります。

- ・ Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable JS-Y” p.22, p.41)

このメッセージの使用法はメーカーによって異なります。(プレス・コントロール等)

## ポルタメント効果をコントロールする

### ポルタメント・タイム(CC#05) [Bn, 05, vv]

アサインابل・ペダルやリアルタイム・コントロールB モード時のノブ1~4での機能に、上記CC#を設定して本機で操作すると、ポルタメント・タイムを送信し、ポルタメント・ピッチの変化する速さが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

### ポルタメント・スイッチ(CC#65) [Bn, 41, vv]

アサインابل・スイッチの機能に、上記CC#を設定して本機で操作すると、オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0[00]を送信し、ポルタメント効果のオン/オフが切り替わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。)(参照:p.295「Foot Switch Assign List」)

- ・ Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable Portamento SW” p.150, p.169)
- ・ Sequencer モードでは、“Portamento” (p.39, p.166)を設定したときや、ソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときに、“Status”がBTH、EXTまたはEX2のトラックは、ポルタメント・タイム/スイッチを送信します。



## 音量のコントロール

### ポリリューム(CC#07) [Bn, 07, vv]

アサインابل・ペダルやリアルタイム・コントロールB モード時のノブ1~4での機能に、上記CC#を設定して本機で操作すると、ポリリュームを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

### エクスプレッション(CC#11) [Bn, 0B, vv]

アサインابل・ペダルやリアルタイム・コントロールB モード時のノブ1~4での機能に、上記CC#を設定して本機で操作すると、エクスプレッションを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

本機の音量は、ポリリューム・メッセージの値と、エクスプレッション・メッセージの値を掛け合わせて設定されます。

ポリリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなりすぎないときや、音が出ないときは、外部からMIDIメッセージを送り、エクスプレッション・メッセージの値をリセット(vvを127)します。

Note: Sequencerモードでは、ソングの“Location”を001:01にするとリセットされます。

- Combinationモードで、コンビネーションを選び直したとき、“Status”がEXTまたはEX2のティンバーは、ポリリュームを送信します。
- Sequencerモードで、“Volume”(p.37, p.163)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また先頭に戻ったとき、“Status”がBTH、EXTまたはEX2のトラックは、ポリリュームを送信します。(参照:p.62 Global/Media: SEQ MIDI Out, “Trk”)

Note: ソングを選び直したとき、または先頭に戻ったときは、“Status”とは関係なく、内部のポリリュームの値はトラックの設定データ(スタート時の設定)に、エクスプレッションの値は最大値にリセットされます。

Note: MIDIトラックごとに音量がコントロールできます。MIDIトラックの設定データ(スタート時の設定)の音量にはポリリューム・メッセージを使い、演奏データ(曲が進むにつれて変化するには、通常エクスプレッション・メッセージを使います。

ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ポリリュームを用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで全体の音量が調整できます。(参照:p.308「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」)

## パンポット(ステレオ定位)のコントロール

### パンポット(CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: 値, 00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

アサインابل・ペダルやリアルタイム・コントロールB モード時のノブ1~4での機能に、上記CC#を設定して本機で操作すると、パンポットを送信し、パンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Sequencerモードでは“Pan”を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときなどに、“Status”がBTH、EXTまたはEX2のトラックは、パンポット(RNDは除く)を送信します。(参照:p.37 “Pan”、参照:p.62 Global/Media: SEQ MIDI Out “Trk”)

### ポスト・インサート・エフェクト・パンポット(CC#08)

#### [Bn, 08, vv]

(vv: 値, 00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

アサインابل・ペダルやリアルタイム・コントロールB モード時のノブ1~4での機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとポスト・インサート・エフェクト・パンポットを送信し、インサ

ート・エフェクト通過後のパンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- ProgramモードはグローバルMIDIチャンネル、CombinationとSequencerモードはインサート・エフェクトごとに設定するMIDIチャンネルで、それぞれ送受信します。
- Sequencerモードでは、“Pan(CC#8)”(参照:p.46, 参照:p.173)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときに、“Status”がBTH、EXTまたはEX2のトラックでは、ポスト・インサート・エフェクト・パンポットが送信されます。(参照:参照:p.46「Insert Effect」)、参照:p.62 Global/Media: SEQ MIDI Out “Trk”)

## エフェクトのコントロール

### エフェクト・コントロール1(CC#12) [Bn, 0C, vv]

### エフェクト・コントロール2(CC#13) [Bn, 0D, vv]

アサインابل・ペダルやリアルタイム・コントロールB モード時のノブ1~4での機能に、上記CC#を設定して本機で操作すると、エフェクト・コントロール1または2を送信し、設定されているダイナミック・モジュレーションをコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、各種コントロール・チェンジを選択できますが、ダイナミック・モジュレーション専用のコントロール・チェンジは、エフェクト・コントロール1(CC#12)と2(CC#13)だけです。

### エフェクト1・デプス(センド2)(CC#91) [Bn, 5B, vv]

### エフェクト3・デプス(センド1)(CC#93) [Bn, 5D, vv]

アサインابل・ペダルやリアルタイム・コントロールB モード時のノブ1~4での機能に、上記CC#を設定して本機で操作すると、エフェクト1・デプス(センド2)または3・デプス(センド1)を送信し、マスター・エフェクトMFX2とMFX1へのセンド・レベル2と1をそれぞれコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

対応するMIDIチャンネルで、ティンバー/トラックの設定と、インサート・エフェクト通過後の設定を同時にコントロールします。

- Combination、Sequencerモードでは、プログラムごとに設定してあるオシレーターごとのセンド1と2の設定値(参照:p.12)との掛け算で、実際のティンバー/トラックのセンド・レベルが決まります。(参照:p.19、p.37 “Send1”、“Send2”)
- Sequencerモードで、“Send1”と“Send2”を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときなどに、“Status”がBTH、EXTまたはEX2のトラックは、センド1、2を送信します。(参照:p.172 “Send1 (MFX1)”)(参照:p.62 Global/Media: SEQ MIDI Out “Trk”)

### エフェクト2・デプス(IFX1~IFX5オン/オフ)(CC#92)

#### [Bn, 5C, vv]

### エフェクト4・デプス(MFX1、2オン/オフ)(CC#94)

#### [Bn, 5E, vv]

### エフェクト5・デプス(TFXオン/オフ)(CC#95)

#### [Bn, 5F, vv]

各モードでのエフェクトのオン/オフ設定とは別に、Effect SW(参照:p.59)で、インサート・エフェクトIFX1~IFX5、マスター・エフェクトMFX1とMFX2、トータル・エフェクトTFXをそれぞれオフさせることができます。

“IFX1-5 Off”、“MFX1&2 Off”、“TFX Off”をOnにすると、vv=0 [00]、Offにするとvv=127 [7F]を送信します。Onにすると対応するエフェクトがまとめてオフになります。Offにすると各モードでのオン/オフ設定が有効になります。受信時も同様の

設定となります(vvが00でオフ、01以上で元の設定)。送受信はグローバルMIDIチャンネルで行ないます。

(☞p.59 “IFX 1...5 On/Off”、“MFX 1&2 On/Off”、“TFX On/Off”)

Note: これらのメッセージは、単にエフェクト・レベルの調整用としか規定されていませんので、他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

## 各種コントローラーでのコントロール

ここでは、各種コントローラーの代表的な使用方法で説明しています。リアルタイム・コントロール B モード時のノブ1~4では、MIDICC#00~CC#119を選択できます。

### フット・コントローラー(CC#04) [Bn, 04, vv]

アサインابل・ペダルの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable Foot Pedal” ☞p.23, ☞p.41)

### ノブ・モジュレーション1-B、2-B、3-B、4-B

(CC#17、19、20、21)

[Bn, 11, vv]、[Bn, 13, vv]、[Bn, 14, vv]、[Bn, 15, vv]

リアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4での機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable Realtime Control Knob 1-B、2-B、3-B、4-B” ☞p.22, ☞p.41)

### コントローラー(CC#18) [Bn, 12, vv]

コントローラー(CC#83) [Bn, 53, vv]

リアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4の機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

### ダンパー・ペダル(CC#64) [Bn, 40, vv]

DAMPER/PEDAL/SW端子に接続したダンパーペダル(別売DS-1H)を操作すると送信し、ダンパー効果のオン/オフが切り替わります。DS-1Hの場合、ハーフ・ダンパー効果がかかります。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable Damper” ☞p.22, ☞p.40)

### フット・スイッチ(CC#82) [Bn, 52, vv]

アサインابل・スイッチの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0[00]を送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable Foot Switch” ☞p.23, ☞p.41)

### ソステヌート(CC#66) [Bn, 42, vv]

アサインابل・スイッチの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0[00]を送信し、ソステヌート効果のオン/オフが切り替わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

### ソフト・ペダル(CC#67) [Bn, 43, vv]

アサインابل・スイッチの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信し、ソフト・ペダル効果がかかります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

「フット・コントローラー(CC#04)」~「ソフト・ペダル(CC#67)」は、本機で操作すると、設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどをコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。また「フット・スイッチ(CC#82)」~「ソフト・ペダル

(CC#67)」では、vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。

## 接続したM3等のMIDI機器の各種コントローラーでのコントロール

### リボン・コントローラー (CC#16) [Bn, 10, vv]

M3等のMIDI機器のリボン・コントローラー、またはコントローラーで設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(☞参照: “Enable Ribbon CC#16” ☞p.150, ☞p.169)

### SW1・モジュレーション(CC#80) [Bn, 50, vv]

SW2・モジュレーション(CC#81) [Bn, 51, vv]

M3等のMIDI機器のSW1またはSW2で設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(☞参照: “Enable Other CC” ☞p.150, ☞p.169)

### コントローラー (CC#85, 86, 87, 88)

[Bn, 12, vv]、[Bn, 13, vv]、[Bn, 14, vv]、[Bn, 15, vv]

M3等のMIDI機器のVALUEスライダー、またはコントローラーで設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

## プログラムの音色/エンベロープのコントロール

CC#70番台は、それぞれプログラムの特定のパラメーターをコントロールします。それぞれのコントロール・チェンジに対応するプログラム・パラメーターおよび受信時の各モードでの動作は、「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」(p.299)を参照してください。

### フィルター・カットオフ(CC#74) [Bn, 4A, vv]

レゾナンス・レベル(CC#71) [Bn, 47, vv]

フィルター・EGインテンシティ(CC#79) [Bn, 4F, vv]

リリース・タイム(CC#72) [Bn, 48, vv]

それぞれ、リアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4を操作すると送信します。(Realtime Control Knob 1-B~4-Bの機能としても設定できます。)

サスティン・レベル(CC#70) [Bn, 46, vv]

アタック・タイム(CC#73) [Bn, 49, vv]

ディケイ・タイム(CC#75) [Bn, 4B, vv]

LFO1・スピード(CC#76) [Bn, 4C, vv]

LFO1・デプス(ピッチ) (CC#77) [Bn, 4D, vv]

LFO1・ディレイ(CC#78) [Bn, 4E, vv]

リアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4の機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

これらを操作すると、対応するプログラム・パラメーターがコントロールされて音色やエンベロープが変化します。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが64[40]のときプログラム・パラメーターでの設定値となります。)

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable Realtime Control Knob 1-A~4-A、1-B~4-B” ☞p.22, ☞p.41)



Note: Programモードでは、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態になります。ライト(本機での操作以外にMIDIエクスルーシブのプログラム・ライト・リクエスト)でその状態を保存することができます(一部パラメーターは除く)。ライトを行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き換わります。

Note: これらのメッセージ受信時の動作は機種によって異なります。他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

## アルペジエーターのコントロール

アルペジエーターのノブとボタンに下記CC#を設定して、本体で操作すると、設定したCC#を送信し、同時に本体がコントロールされます。受信すると、本体での操作時と同様な効果がかかります。

各ノブとボタンへのCC#はGlobal/Media -ARP RTC CC#で設定します。内蔵シーケンサー/外部MIDIシーケンサーへリアルタイム・コントロールCモード時のノブ、ARP ON/OFF ボタンの操作をレコーディングしたり、外部MIDI機器からのアルペジオのコントロール等、MIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。Global/Media: ARP RTC MIDI, "MIDI Out"がCCのときにMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。(☞参照:p.63 "MIDI Out")

各ノブとボタンへはCC#00-119の任意のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常コマンド "Reset ARP CC#"を選択し、CC Defaultの設定を使用します。(☞参照:p.66「Reset ARP CC#」)

以下はこのCC Defaultの設定の場合の動作を示します。対応する本体コントローラーを操作すると送信します。受信すると本体コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

### ARP ON/OFF (CC#14) [Bn, 0E, vv]

ARP ON/OFF ボタンに対応します。オン時vv=127[7F]、オフ時vv=127[7F]を送信します。

### ARP LATCH ON/OFF (CC#31) [Bn, 1F, vv]

ARP LATCH ON/OFF ボタンに対応します。オン時vv=127[7F]、オフ時vv=127[7F]を送信します。

### KNOB1 -ARP GATE (CC#22) [Bn, 16, vv]

### KNOB2 -ARP VELOCITY (CC#23) [Bn, 17, vv]

### KNOB3 -ARP SWING (CC#24) [Bn, 18, vv]

リアルタイム・コントロールCモード時のノブ1~3に対応します。

## あるチャンネルのすべての音を消すとき

### オール・ノート・オフ(CC#123) [Bn, 7B, 00]

(値は00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音がオフ(鍵盤を離したのと同じ)します。ただし、音の余韻が残ります。

### オール・サウンド・オフ(CC#120) [Bn, 78, 00]

(値は00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

ただし、これらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

## あるチャンネルのすべてのコントローラーをリセットするとき

### リセット・オール・コントローラーズ(CC#121) [Bn, 79, 00]

(値は00)

受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラーの値がリセットされます。

## RPNでのエディット

RPN(Registered Parameter No.)は、楽器メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。(楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージには、NRPN(Non RPN)とエクスルーシブがあります。)

RPNでの、エディットの手順は次の通りです。

1. RPN MSB (CC#101) [Bn, 65, mm]とRPN LSB(CC#100) [Bn, 64, rr] (n: チャンネル, mm, rr: パラメーターNo.の上位と下位)でパラメーターを選びます。
2. データ・エントリーMSB (CC#6) [Bn, 06, mm] とデータ・エントリーLSB (CC#38) [Bn, 26, vv] (n: チャンネル, mm, vv: 値の上位と下位、両方で16384 段階)で値を設定します。
3. データ・インクリメント(CC#96) [Bn, 60, 00] やデータ・デクリメント(CC#97) [Bn, 61, 00](n: チャンネル, 値は00に固定)では、値を1つずつ増減することができます。

本機では、以下の項目(チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチ・バンドの可変範囲を変える)の3種類のRPNを受信します。

## チューニングをする

### RPNファイン・チューン[Bn, 65, 00, 64, 01]

プログラム、ティンバー(Combination モード)、トラック(Sequencerモード)ごとに、RPNでデチューンが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 01]: RPNパラメーター01を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定値が8192 [mm, vv =40, 00]のときはセンター、0 [mm, vv =00, 00]のときは-100セント、16383 [mm, vv =7F, 7F]のときは+99セントとなります。

Note: ユニバーサル・エクスルーシブのファイン・チューンを用いると、"MTune (Master Tune)" (☞p.57)に対応する、全体のチューンが調整できます。(☞参照:p.308「システム・エクスルーシブ・メッセージについて」)

## トランスポーズをする

### RPNコースチューン[Bn, 65, 00, 64, 02]

プログラム、ティンバー(Combination モード)、トラック(Sequencerモード)ごとに、RPNでトランスポーズが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 02]: RPNパラメーター02を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が8192 [mm, vv =40, 00]のときはセンター、6656 [mm, vv=34, 00]のとき-12半音、9728 [mm, vv =4C, 00]のときは+12半音となります。

Note: ユニバーサル・エクスクルーシブのコースチューンを用いると、“Transpose” (☞p.57)に対応する、全体のチューンが調整できます。(☞参照:p.308「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」)

## ピッチ・ベンドの可変範囲を変える

### RPNピッチ・ベンド・レンジ[Bn, 64, 00, 65, 00]

プログラム、ティンバー(Combination モード)、トラック(Sequencerモード)ごとに、RPNでピッチ・ベンド・レンジが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 00]: RPNパラメーター00を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が0 [mm, vv =00, 00]のときは+00、1536 [mm, vv =0C, 00]のときは+12(1オクターブ)となります。ティンバー/トラックでは、マイナスの値も設定できますが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。

## システム・エクスクルーシブ・メッセージについて

MIDIには、演奏情報を扱うチャンネル・メッセージの他に、MIDI機器間で情報や制御コマンド、設定を送受信するためのメッセージが用意されています。これらを「システム・メッセージ」といいます。

このうち、メーカー独自の機能拡張が可能なMIDIメッセージが「システム・エクスクルーシブ・メッセージ」です。システム・エクスクルーシブ・メッセージを使うことで、メーカーや機種ごとに異なる情報や設定を柔軟に送受信することができるようになります。

メーカー固有のシステム・エクスクルーシブには、

- ・ メーカーID
- ・ MIDI機器ID
- ・ DeviceID

の情報が含まれています。同一機種同士や、専用PCエディターとの通信を行うのに適しています。

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメーターを持つ音色データやエディットデータの送受信に使用されます。本機のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 00, 01, 05, ff, ……., F7]です。

**F0:** エクスクルーシブ・ステータス

**42:** コルグID

**3n:** [n=0~F]グローバルMIDIチャンネル1~16

mm: 機種IDバイト1 (00)

mm: 機種IDバイト2 (01)

mm: 機種IDバイト3 (0D)

ff: ファンクションID (メッセージの種類)

⋮

⋮

**F7:** エンド・オブ・エクスクルーシブ

Note: MIDI Exclusive Format 情報を含む『MIDI Implementation』の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

## ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのうち、全メーカーで統一された書式を使って、メーカー間共通の機能を実現するためのメッセージが用意されています。これが「ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ」です。これにはメーカーIDや機器IDは含まれません。

このため、DeviceIDの設定が一致するすべてのMIDI機器を同時にコントロールすることができます。

本機では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブとして定められた機能のうち、以下の6種類に対応しています。

**インクワイアリー・メッセージ・リクエスト [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]**

**インクワイアリー・メッセージ [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7]**

インクワイアリー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグのmicroSTATIONで、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージを送信します。

**GMシステム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]**

Sequencerモードを受信すると、GM用に初期化されます。

**マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]**

(vv: 値の下位, mm: 値の上位、両方合わせて16384段階)

アサインブル・ペダルやリアルタイム・コントロールBモード時のノブ1~4の機能にMaster Volumeを設定して、本機で操作すると送信し、ティンバー/トラックの相互の音量のバランスを崩さないで、全体の音量が調整できます。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

**マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]**

(vv: 値の下位, mm: 値の上位、両方合わせて16384段階、8192で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)

受信すると、ティンバー/トラックの相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

**マスター・ファイン・チューニング**

**[F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]**

(値が8192 [mm, vv =40, 00]のときはセンター、4096 [mm, vv=20, 00]のときは-50セント、12288 [mm, vv =60, 00]のときは+50セントとなります。)

受信すると“Master Tune” (☞p.57)が設定されます。

**マスター・コース・チューニング**

**[F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]**

(通常は上位mmしか使用しません。値が8192 [mm, vv =40, 00]のときはセンター、6656 [mm, vv =34, 00]のとき-12半音、9728 [mm, vv =4C, 00]のときは+12半音となります。)

受信すると“Transpose” (☞p.57)が設定されます。

## 音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル設定、シーケンサーの各データは、MIDIエクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDIエクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

データ・ダンプは、“Enable Exclusive” (p.63) がOnのときに、ダンプ・リクエストを受信することによって送信します。送受信には、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

本機で受信すると、エディット・バッファにデータが書き込まれますので、インターナル・メモリーに保存するときは、ライトの操作をしなければなりません。ライトは、本機でのライト操作(☞参照: OG p.58「インターナル・メモリーへのライト方法」)、またはMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエスト、コンビネーション・ライト・リクエスト、ドラムキット・ライト・リクエスト、ライト・リクエスト、ユーザー・アルペジオ・パターン・ライト・リクエスト、グローバル・セッティング・ライト・リクエストで行なうことができます。

## 音色等のエディットを行なう

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全プログラムや1プログラム単位でのプログラムの書き換えが行なえます。また、パラメーター・チェンジを使用すると、次のようにパラメーターを個別にエディットできます。

### パラメーター・チェンジ

- Program モードでは、プログラム・ネームを除く各パラメーターをエディットできます。
- Combination モードでは、コンビネーション・ネームを除くパラメーターをエディットできます。
- Sequencer モード(ソング)では、トラック・パラメーター、アルペジエーター、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのパラメーターをエディットできます。(☞参照: p.51「Grid Seq (Grid Sequence)」)

### ドラムキット・パラメーター・チェンジ、ユーザー・アルペジオ・パターン・パラメーター・チェンジ

microSTATION エディターのGlobalモードでは、ドラムキットとユーザー・アルペジオ・パターンのエディットができます。

これらの送受信は、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。まず、“Sys Ex” (☞p.63) をOnにして、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にします。本機でモードを変えるとモード・チェンジが送信されます。さらに、個々のパラメーターをエディットすると、パラメーター・チェンジが送信されます。

これらのメッセージを受信すると、送信側と同時に同じエディットが行なわれます。

### データ・ダンプ、音色等のエディット時の注意点

- MIDIエクスクルーシブ・データを受信してその処理が終了すると、データ・ロード・コンプリートを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで(または十分な時間が経過するまで)次のメッセージを送信してはいけません。
- パラメーター・チェンジによるエディットは、エディット・バッファ上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリーに記憶されず、プログラムやコンビネーションを選び直すと消えてしまいます。ライトは、本機でのライト操作(☞参照: OG p.58「インターナル・メモリーへのライト方法」)、またはMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

- ソングはライトの必要はありませんが、電源をオフにする前にSDカードに保存(セーブ)してください。(☞参照: OG p.60「メモリー・プロテクト」)

## 音が消えないとき

鍵盤やMIDIでの演奏をやめても、何らかのトラブルで音が鳴り続けてしまう場合、本機のモードを切り替えることで、発音を止めることができます。

## 外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する

外部機器と接続して本機をマルチ・ティンバーで演奏させるには、次のような方法があります。

- 外部機器からの MIDI メッセージで、コンビネーションパフォーマンスを発音させます(16マルチ・ティンバー)。ただし、全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、プログラム・チェンジによるコンビネーションパフォーマンスの切り替えで行ないます。
- 外部機器からの MIDI メッセージで、ソングを発音させます(16マルチ・ティンバーの音源として使用)。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクト・メッセージによるソングの切り替えで行います。
- 外部機器からのクロックを使用してソングの演奏データを演奏します(“Clock (MIDI Clock)” を External MIDI にして本機のシーケンサーを動作させます)(アルペジエーターとシーケンサーの同期演奏を行なう)。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクトによるソングの切り替えで行ないます。

Note: “Clock (MIDI Clock)” が External USB でも External MIDI 同様に動作します。また、Autoは、MIDI IN 端子または USB 端子に接続された外部 MIDI クロックを受信すると、自動的に External MIDI や External USB と同様動作に切り替わります。

## アルペジエーターとシーケンサーの同期演奏を行なう

本機をマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、“Clock” (☞p.62) で設定します。

### 本機をマスター、外部MIDI機器をスレーブとするとき

本機の MIDI OUT 端子と外部 MIDI 機器の MIDI IN 端子を接続します。または、本機の USB 端子とコンピューターの USB ポートを接続します。

- “Clock” を Internal にすると、本機がマスターになります。

MIDI タイミング・クロックが MIDI で送信されます。

アルペジエーター: テンポは本機でコントロールします。

演奏データが MIDI で送信されます。アルペジエーターの演奏データについて Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/MIDI トラックの “Status” が BTH、EXT または EX2 のティンバー/MIDI トラックから送信されます。MIDI OUT または USB に接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。シーケンサー: 演奏データは、本機で演奏しコントロールできます。

同時にシーケンサー演奏は、“Status” が BTH、EXT または EX2 の MIDI トラックから MIDI で送信されます。MIDI OUT

またはUSB に接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

### 外部MIDI機器をマスター、本機をスレーブとするとき

本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します。または、本機のUSB 端子とコンピューターのUSBポートを接続します。

- MIDI端子で接続するときは、“Clock”をExternal MIDIにします。USB 端子で接続するときはExternal USBにします。本機はスレーブになります。

アルペジエーター: テンポはMIDIタイミング・クロックに従います。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックにアルペジエーターによる演奏を同期させることができます。

また、“Clock”がExternal MIDIまたはExternal USBで外部からコントロールされる状態でも、アルペジエーターによる演奏がMIDIで送信されます。

(アルペジエーターの演奏データについてCombination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックの“Status”がBTH、EXTまたはEX2のティンバー/トラックから送信されます。)

シーケンサー: 本機で演奏データのコントロールができなくなり、MIDI INに接続した外部MIDI機器、またはUSB に接続したコンピューターでコントロールします。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックでmicroSTATIONのシーケンサーを同時に演奏させるときは、あらかじめ、双方の拍子やスタートの小節位置を合わせておく必要があります。

また、“Clock”がExternal MIDIまたはExternal USBで外部からコントロールされる状態でも“Status”がBTH、EXTまたはEX2のトラックからは、演奏データが送信されます。

### 外部機器からの演奏データをレコーディングする

外部のシーケンサーを演奏させ、そのMIDIメッセージをレコーディングする方法には2種類があります。

- “Clock” (☞p.62)をInternalにして、レコーディングを開始してから外部シーケンサーをスタートさせると、非同期でそのMIDIメッセージがレコーディングできます。  
MIDIで送られてくる演奏データを単にレコーディングするだけなので、演奏は忠実に再現できますが、小節の管理等はなく、エディットには不向きです。
- “Clock”をExternal MIDIまたはExternal USBにすると、レコーディングの開始やテンポ等はすべて外部シーケンサーに依存してレコーディングされます。  
同期してレコーディングされるため、小節の管理等が行なえます(ただし、レコーディング前に拍子の設定が必要です)。

### 外部シーケンサーなどからのMIDIデータを同時に複数のMIDIトラックにレコーディングする

1. 本機のMIDI INと外部シーケンサーのMIDI OUTがMIDIケーブルで接続されていることを確認してください。  
接続されていない場合は電源をオフにして接続し、接続後、電源をオンにしてください。
2. Global/MediaモードのMIDI - MIDI Clock, “Clock”をExternal MIDIに設定します。外部シーケンサーのMIDIクロックに同期するようにします。  
“Rcv ExtRTC”がOnになっていることを確認します。
3. Sequencerモードで新規ソングを作成します。
4. SEQ: Edit - Tracks, Tarck 01-Track 16の“MIDI Ch.”でトラックのMIDIチャンネルを設定します。外部シーケンサーの各

トラックのMIDIチャンネルと、本機のトラックのMIDIチャンネルを合わせます。同じチャンネルのデータが本機のトラックにレコーディングされます。

“Status”がINTまたはBTHに設定されていることを確認してください。

5. “Set Location”でロケーションを001:01にします。
6. REC ボタンを押して、レコーディング・スタンバイ状態にします。
7. “M (Recording Mode)”をOVW (Over Write)”にし、01-16ボタンでレコーディングするトラックを選択します。
8. 外部シーケンサーをスタートさせます。  
外部シーケンサーの送信するMIDIスタート・メッセージを受けて、本機のシーケンサーは自動的にレコーディングを開始します。
9. 演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。  
本機のシーケンサーは、外部シーケンサーの送信するMIDIストップ・メッセージを受けて、自動的にレコーディングを終了します。本機のSTART/STOP ボタンを押してもレコーディングは終了します。
- 10.再生します。
- 11.Global/MediaモードのMIDI - MIDI Clock, “Clock”をInternalにします。  
SEQ: Song - Songの“Tempo Mode”をAutoにします。  
START/STOPボタンを押すとプレイバックします。

### 本機のコントローラー、アルペジエーター、内蔵シーケンサーのMIDI出力を外部シーケンサー/コンピューターにレコーディングする

本機のコントローラー、アルペジエーター、内蔵シーケンサーのMIDI出力を外部シーケンサーやコンピューターにレコーディングし、レコーディング時に本機をモニターやプレイバック用のMIDI音源として使用する場合は、本機のローカル・コントロール (“Local Ctrl” ☞p.61)、外部シーケンサー/コンピューターのエコー・バック(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する機能)を設定して、本機のコントローラー、アルペジエーター、内蔵シーケンサーが音源に対して二重にかかってしまうことを防ぎます。

## Realtime Control Knob 1~4などを使って、外部MIDIシーケンサー/コンピューターにMIDIコントロール・チェンジをレコーディングする

- ・本機をローカル・コントロール・オフにします。
- ・外部MIDIシーケンサー/コンピューターをエコー・バック・オンにします。

この設定によって、コントロール・チェンジが音源に二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音が行われます。

## アルペジエーターを外部MIDIシーケンサー/コンピューターにレコーディングする

アルペジエーター・オン時には、鍵盤やリアルタイム・コントロールのノブによってアルペジエーターをコントロールすることができます。同様にMIDI INへ送信する外部からのMIDIメッセージでもアルペジエーターをコントロールすることができます。

MIDI OUT(USB)からのアルペジエーターによるノートの送信は、ローカル・コントロールの設定(“Local Ctrl”)によって下記のようにコントロールされます。

ローカル・コントロール・オン: MIDI OUT(USB)からアルペジエーターによるノートを送信します。

ローカル・コントロール・オフ: MIDI OUT(USB)からアルペジエーターによるノートを送信しません。MIDI INで受信したMIDIメッセージにより動作するアルペジエーターによる発音のみとなります。

### 設定例1

#### 外部MIDIシーケンサー/コンピューターに、アルペジエーターによるノート情報をレコーディングする

1. 本機のアルペジエーターをオンにします。
2. 本機をローカル・コントロール・オンにします。
3. 外部シーケンサー/コンピューターをエコー・バック・オフにします。

エコー・バックをオフにすることで、アルペジエーターがレコーディング時のモニター音に、二重にかかってしまうことを防ぎ、正常にレコーディングおよび発音します。

4. プレイバック時は、本機のアルペジエーターをオフにします。

### 設定例2

#### 外部MIDIシーケンサー/コンピューターにアルペジエーターをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機のアルペジエーターを動作させる

1. 本機のアルペジエーターをオンにします。
2. 本機をローカル・コントロール・オフにします。  
アルペジエーターによるノート情報が出力されません。
3. 外部MIDIシーケンサー/コンピューターのエコー・バック・オンにします。

これでアルペジエーターが二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音します。

## GMについて

本機はGMに準拠しています。またGM2に準拠した音色配列(バンク・セレクト含む)に対応しています。音色プログラム256プログラム、9ドラム・プログラムがROMバンクGM、g、g(d)にメモリーされています。(gはGM2パリエーション・プログラム、g(d)はドラム・プログラム用バンクです。)

バンク・セレクトGM、g(1)~g(9)、g(d)のプログラム・ナンバーを受信すると、対応するプログラムが選ばれます。

GMは、それに対応していれば、メーカーや機種にかかわらず音色等に互換性も持てるという規格ですが、その運用上、注意点があります。

- ・ GM システム・オンは、Sequencer モードで対応します。(☞参照:p.49[GM Initialize])
- ・ GM 規格に準拠した演奏データを再生したり、ソングにロードするときは、“Bank Map”(☞p.59)をGM(2)に設定してください。

## スタンダードMIDIファイルについて

スタンダードMIDIファイル(SMF)は同一、または異なるコンピューター上の異なったプログラム間や、異なるメーカーや機種間で、時間情報を含むMIDIデータを交換するためのものです。1曲(1ソング)が1ファイルになります。本機は、すべてのMIDIデータが1トラックにまとめられているフォーマット0(タイプ0)と、トラックごとにデータが記録されているフォーマット1(タイプ1)に対応しています。

SMFをソングにロードするときに、“Bank Map”(☞p.59)の設定によって、選択されるプログラム・バンクが異なります。GM規格に準拠したSMFを再生/ロードするときは、“Bank Map”をGM(2)に設定してください。

### Sequencerモード

ソングをスタンダードMIDIファイルに変換して保存するとき、フォーマット0または1を選ぶことができます。

- ・ 本機のソング・データをフォーマット1でSMFにセーブしたデータを、他機種でロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあります。これは、演奏データが何もレコードされていないMIDIトラックをはぶいて詰めただけで、演奏そのものには影響はありません。
- ・ 他機種のフォーマット1でセーブしたデータを、本機でソングとしてロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあります。演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めているだけです。演奏そのものには影響はありません。

microSTATION同士でシーケンス・データのやり取りを行なう場合は、通常の本機のフォーマットでセーブ(“Save SEQ”)することをお勧めします。

通常の本機のフォーマットでセーブすることによって、スタンダードMIDIファイルとしてセーブ(“Save to Std MIDI File”)するよりも、本機独自のさまざまな設定やパターン・データをセーブすることができます。

レコーディングされたパラメーター・チェンジ等のデータは、エクスクルーシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にメディアへのセーブやロードが可能です。またエクスクルーシブ・メッセージは、SMF(スタンダードMIDIファイル)のロードやセーブ(“Load Standard MIDI File”、“Save Song as Standard MIDI File”)にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクルーシブ・イベントをSMFとして保存したり、SMFに含まれるエクスクルーシブ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

プレイバック時、これらのデータを外部MIDI機器に送信したり、これらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールすることが可能です。

## ショート・カット

### RECボタン

- ・ オート・ソング・セットアップ機能が起動します。  
Program、Combinationモードで、このボタンを押すと、自動的にSequencerモードのソングに、プログラム、コンビネーションの設定を割り当て、レコーディング待機になります。

### KEYボタン+鍵盤

- ・ ノート・ナンバー値、ベロシティ値を入力します。
- ・ Sequencerモードでループ・レコーディング、グリッド・シーケンス中にKEYボタンを押しているに鍵盤を押すと、そのノート・ナンバーのデータが消去されます。

### WRITEボタン

- ・ プログラムやコンビネーションをライトします。WRITEボタンを押すとボタンが点滅し、もう一度ボタンを押すとライトが実行されます。ボタンが点滅の状態でも◀ボタンを押すとキャンセルになります。

### WRITEボタン+LOCATEボタン

- ・ Sequenceモードで、LOCATEボタンを押したときに移動するロケーションを設定します。

### PLAY/MUTEボタン+ファンクション08ボタンを押しながら電源オン

- ・ 本機がイニシャライズ(初期化)されます。  
ロード中、ディスプレイに「Initializing...」と表示されます。  
イニシャライズ後は、プリロード・データをロードする必要があります。プリロード・データを収録したSDカードを使用してGlobal/Mediaモードでデータをロードしてください。

### バンク、プログラム・ナンバーの表示

- ・ プログラムを選択するページで、フロント・パネルの NUM LOCKボタンを押してナムロックをオンにし、ENTER (14) ボタンを押します。  
Write Program、Write Combination、各種コピー・コマンドのライト先やコピー先で表示される“A000”等は、このバンク、プログラム・ナンバーに一致します。必要に応じて表示/非表示を切り替えて使用してください。

## microSTATION MIDI IMPLEMENTATION

8, Dec, 2009

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

## 1. TRANSMITTED DATA

## 1-1 CHANNEL MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

| Status | Second  | Third          |  | Description          | ( Transmitted by ....)                    | ENA    |
|--------|---------|----------------|--|----------------------|---|--------|
| [Hex]  | [H][D]  | [H][D]         |  |                      |   |        |
| 8n     | kk (kk) | 40 (64)        |  | Note Off             | ( Key Off )                               | *1  A  |
| 9n     | kk (kk) | vv (vv)        |  | Note On (vv)=1-127   | ( Key On )                                | *1  A  |
| An     | kk (kk) | vv (vv)        |  | Poly Key Pressure    | ( Sequence data )                         | T,Q    |
| Bn     | 00 (00) | mm (mm)        |  | Bank Select(MSB)     | ( Prog/Combi change )                     | *2  PB |
| Bn     | 01 (01) | vv (vv)        |  | Modulation1          | ( Joystick +Y, ASW/Pdl )                  | C      |
| Bn     | 02 (02) | vv (vv)        |  | Modulation2          | ( Joystick -Y, ASW/Pdl )                  | C      |
| Bn     | 04 (04) | vv (vv)        |  | Foot Pedal           | ( Pdl = Foot Pedal )                      | C      |
| Bn     | 05 (05) | vv (vv)        |  | Portamento Time      | ( Knob/Pdl = Porta.Time, S Chg )          | C      |
| Bn     | 07 (07) | vv (vv)        |  | Volume               | ( Knob/Pdl = Volume, S/C Chg )            | C      |
| Bn     | 08 (08) | vv (vv)        |  | Post IFX Panpot      | ( Knob/Pdl = Post IFX Pan, S Chg )        | C      |
| Bn     | 0A (10) | vv (vv)        |  | Panpot               | ( Knob/Pdl = Pan, S Chg )                 | C      |
| Bn     | 0B (11) | vv (vv)        |  | Expression           | ( Knob/Pdl = Expression )                 | C      |
| Bn     | 0C (12) | vv (vv)        |  | Effect Control 1     | ( Knob/Pdl = FX Control1 )                | C      |
| Bn     | 0D (13) | vv (vv)        |  | Effect Control 2     | ( Knob/Pdl = FX Control2 )                | C      |
| Bn     | 0E (14) | 00/7F (00/127) |  |                      | ( ARP ON/OFF, ASW )                       | *3  C  |
| Bn     | 10 (16) | vv (vv)        |  | Multi Purpose Ctrl1  | ( ASW/Pdl = CC#16(Rbn) )                  | C      |
| Bn     | 11 (17) | vv (vv)        |  | Multi Purpose Ctrl2  | ( Knob = Knob Mod1 )                      | C      |
| Bn     | 13 (19) | vv (vv)        |  | Multi Purpose Ctrl4  | ( Knob = Knob Mod2 )                      | C      |
| Bn     | 14 (20) | vv (vv)        |  |                      | ( Knob = Knob Mod3 )                      | C      |
| Bn     | 15 (21) | vv (vv)        |  |                      | ( Knob = Knob Mod4 )                      | C      |
| Bn     | 16 (22) | vv (vv)        |  |                      | ( ARP Knob1 GATE, ASW/Pdl )               | *3  C  |
| Bn     | 17 (23) | vv (vv)        |  |                      | ( ARP Knob2 VELOCITY, ASW/Pdl )           | *3  C  |
| Bn     | 18 (24) | vv (vv)        |  |                      | ( ARP Knob3 SWING, ASW/Pdl )              | *3  C  |
| Bn     | 1F (31) | 00/7F (00/127) |  |                      | ( ARP LATCH, ASW )                        | *3  C  |
| Bn     | 20 (32) | bb (bb)        |  | Bank Select(LSB)     | ( Prog/Combi change )                     | *2  PB |
| Bn     | 40 (64) | vv (vv)        |  | Hold1                | ( Damper, ASW )                           | C      |
| Bn     | 41 (65) | 00/7F (00/127) |  | Portamento Off/On    | ( ASW = Porta.SW, S Chg )                 | C      |
| Bn     | 42 (66) | 00/7F (00/127) |  | Sostenuto Off/On     | ( ASW = Sostenuto )                       | C      |
| Bn     | 43 (67) | 00/7F (00/127) |  | Soft Pedal           | ( ASW = Soft )                            | C      |
| Bn     | 46 (70) | vv (vv)        |  | Sound Controller 1   | ( Knob = F/A Sustain )                    | C      |
| Bn     | 47 (71) | vv (vv)        |  | Sound Controller 2   | ( Knob2A, Knob = Resonance, ASW/Pdl )     | C      |
| Bn     | 48 (72) | vv (vv)        |  | Sound Controller 3   | ( Knob4A, Knob = F/A Release, ASW/Pdl )   | C      |
| Bn     | 49 (73) | vv (vv)        |  | Sound Controller 4   | ( Knob = F/A Attack )                     | C      |
| Bn     | 4A (74) | vv (vv)        |  | Sound Controller 5   | ( Knob1A, Knob = Filter Cutoff, ASW/Pdl ) | C      |
| Bn     | 4B (75) | vv (vv)        |  | Sound Controller 6   | ( Knob = F/A Decay )                      | C      |
| Bn     | 4C (76) | vv (vv)        |  | Sound Controller 7   | ( Knob = Pitch LFO1 Spd )                 | C      |
| Bn     | 4D (77) | vv (vv)        |  | Sound Controller 8   | ( Knob = Pitch LFO1 Dep )                 | C      |
| Bn     | 4E (78) | vv (vv)        |  | Sound Controller 9   | ( Knob = Pitch LFO1 Dly )                 | C      |
| Bn     | 4F (79) | vv (vv)        |  | Sound Controller 10  | ( Knob3A, Knob = Filter EG Int, ASW/Pdl ) | C      |
| Bn     | 50 (80) | vv (vv)        |  | Multi Purpose Ctrl15 | ( Knob = SW1 Mod. )                       | C      |
| Bn     | 51 (81) | vv (vv)        |  | Multi Purpose Ctrl16 | ( Knob = SW2 Mod. )                       | C      |
| Bn     | 52 (82) | vv (vv)        |  | Multi Purpose Ctrl17 | ( ASW/Knob = Foot SW )                    | C      |
| Bn     | 53 (83) | vv (vv)        |  | Multi Purpose Ctrl18 | ( Knob = MIDI CC#83 )                     | C      |



|                           |                    |                                      |       |
|---------------------------|--------------------|--------------------------------------|-------|
| Bn 5B (91) vv (vv)        | Effect 1 Depth     | ( Knob/Pdl = MFX Send2, S Chg )      | C     |
| Bg 5C (92) 00/7F (00/127) | Effect 2 Depth     | ( All Insert FX Off/On )             | C     |
| Bn 5D (93) vv (vv)        | Effect 3 Depth     | ( Knob/Pdl = MFX Send1, S Chg )      | C     |
| Bg 5E (94) 00/7F (00/127) | Effect 4 Depth     | ( Master FX1/2 Off/On )              | C     |
| Bg 5F (95) 00/7F (00/127) | Effect 5 Depth     | ( Total FX Off/On )                  | C     |
| Bn cc (cc) vv (vv)        | Control (cc)=0-119 | ( Sequencer data )                   | Q     |
| Bn cc (cc) vv (vv)        | Control (cc)=0-119 | ( Knob = MIDI CC#00-119 )            | C     |
| Bn cc (cc) vv (vv)        | Control (cc)=0-119 | ( ARP Controllers = MIDI CC#00-119 ) | C     |
| Bn cc (cc) vv (vv)        | Control (cc)=0-119 | ( External Mode = MIDI CC#00-119 )   | A     |
| Cn pp (pp) -- --          | Program Change     | ( Prog/Combi change )                | *2  P |
| Dn vv (vv) -- --          | Channel Pressure   | ( Sequence data )                    | T,Q   |
| En bb (bb) bb (bb)        | Bender Change      | ( Joy Stick X )                      | C     |

Pdl : Assignable Pedal  
ASW : Assignable Switch  
Knob : Realtime Knob1B,2B,3B,4B

S Chg : Transmitted when change a Song No.(Seq. mode). (Status = EXT,EX2,BTH)  
C/S Chg : Transmitted when change a Combination or Song No.(Seq. mode). (Status = EXT,EX2 or BTH)

n : MIDI Channel No. (0 - 15)                   \*\*\*\*\*Usually Global Channel.  
When in Combination/Sequencer mode, each timbre's/track's channel. (Status = EXT,EX2 or BTH)

g : Always Global Channel No. (0 - 15)

ENA = A : Always Enabled.

C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is on.

P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is on.

PB: Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is on.

T : Enabled when Enable After Touch in Global mode is on.

Q : Enabled when Sequencer is playing(transmit), recording(receive)

\*1 : kk = 24 - 108 : 61keys + Transpose  
= 00 - 127 : Sequencer and ARP

| *2 : Program            | Combination   | MIDI Out[Hex] | (Bank Map is KORG) | (Bank Map is GM(2)) |
|-------------------------|---------------|---------------|--------------------|---------------------|
| Bank A 000 - 127 : Bank | A 000 - 127 : | mm,bb,pp      | = 00,00, 00 - 7F   | = 3F,00, 00 - 7F    |
| B 000 - 127 :           | B 000 - 127 : |               | 00,01, 00 - 7F     | 3F,01, 00 - 7F      |
| C 000 - 127 :           | C 000 - 127 : |               | 00,02, 00 - 7F     | 3F,02, 00 - 7F      |
| D 000 - 127 :           |               |               | 00,03, 00 - 7F     | 3F,03, 00 - 7F      |
| GM 001 - 128 :          |               |               | 79,00, 00 - 7F     | 79,00, 00 - 7F      |
| g 001 - 128 :           |               |               | 79,01-09, 00 - 7F  | 79,01-09, 00 - 7F   |
| g(d) 001 - 128 :        |               |               | 78,00, 00 - 7F     | 78,00, 00 - 7F      |

\*3 : When CC# by "CC Default" is assigned to the ARP Controllers in Global Mode.

Reset ARP CC# = CC Default

ARP ON/OFF :CC#14  
ARP LATCH :CC#31  
ARP Knob1 GATE :CC#22  
ARP Knob2 VELOCITY :CC#23  
ARP Knob3 SWING :CC#24

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

| Status | Second  | Third   | Description ( Transmitted when ) |     |
|--------|---------|---------|----------------------------------|-----|
| [Hex]  | [H]     | [D]     | [H]                              | [D] |
| F2     | ss (ss) | tt (tt) | Song Position Pointer            |     |
|        |         |         | ss : Least significant [LSB]     | *4  |
|        |         |         | tt : Most significant [MSB]      | *4  |
| F3     | ss (ss) |         | Song Select                      |     |
|        |         |         | ss : Song(0-127)                 |     |

Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer mode. (Internal Clock)

Transmits Song Select message when in Sequencer mode.

\*4 : For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt,ss = 00,10 means one measure.

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status[Hex] | Description    | ( Transmitted when ... )          |    |
|-------------|----------------|-----------------------------------|----|
| F8          | Timing Clock   | ( Always in Prog/Combi/Seq mode ) | *5 |
| FA          | Start          | ( START in Seq mode )             | *5 |
| FB          | Continue       | ( Continue START in Seq mode )    | *5 |
| FC          | Stop           | ( STOP in Seq mode )              | *5 |
| FE          | Active Sensing | ( Always )                        | *6 |

\*5 Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.

\*6 Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is External.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE ( NON REALTIME )

DEVICE INQUIRY REPLY ( Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST )

[ F0,7E,0g,06,02,42,0D,01,05,00,vv,ww,xx,00,F7 ] 3rd byte g : Global Channel

6th byte 42 : KORG ID

7th byte 0D : microSTATION series ID

8th byte 01 : microSTATION series ID

9th byte 05 : microSTATION member code

11th byte vv : System Version 1st ( 1 - )

12th byte ww : System Version 2nd ( 0 - )

13th byte xx : System Version 3rd ( 0 - )

(i.e. Version 1.0.2: vv=01, ww=00, xx=02 )

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES ( REALTIME )

Master Volume

[ F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7 ]

3rd byte g : Global Channel

6th byte vv : Value(LSB)

7th byte mm : Value(MSB)

mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

|        |         |                       |                           |   |    | [H] :Hex, [D] :Decimal |
|--------|---------|-----------------------|---------------------------|---|----|------------------------|
| [Hex]  | [H] [D] | [H] [D]               |                           |   |    |                        |
| Status | Second  | Third                 | Description ( Use ..... ) |   |    | [ENA]                  |
| [Hex]  | [H] [D] | [H] [D]               |                           |   |    |                        |
| 8n     | kk (kk) | xx (xx)               |                           | Note Off  |    | A                      |
| 9n     | kk (kk) | 00 (00)               |                           | Note Off  |    | A                      |
| 9n     | kk (kk) | vv (vv)               |                           | Note On (vv) = 1-127                                      |    | A                      |
| An     | kk (kk) | vv (vv)               |                           | Poly Key Pressure ( as AMS )                              |    | T,Q                    |
| Bn     | 00 (00) | mm (mm)               |                           | Bank Select (MSB) ( for Prog/Combi change )               | *1 | P                      |
| Bn     | 01 (01) | vv (vv)               |                           | Modulation1 ( as Joy Stick +Y )                           |    | C                      |
| Bn     | 02 (02) | vv (vv)               |                           | Modulation2 ( as Joy Stick -Y )                           |    | C                      |
| Bn     | 04 (04) | vv (vv)               |                           | Foot Pedal ( as AMS & FX Dmod Src = Foot Pedal )          |    | C                      |
| Bn     | 05 (05) | vv (vv)               |                           | Portamento Time   |    | C                      |
| Bn     | 06 (06) | vv (vv)               |                           | Data Entry (MSB) ( for RPC edit )                         |    | C                      |
| Bn     | 07 (07) | vv (vv)               |                           | Volume  |    | C                      |
| Bn     | 08 (08) | vv (vv)               |                           | Balance Control ( for Post IFX Panpot control )           | *2 | C                      |
| Bn     | 0A (10) | vv (vv)               |                           | Panpot  |    | C                      |
| Bn     | 0B (11) | vv (vv)               |                           | Expression  |    | C                      |
| Bn     | 0C (12) | vv (vv)               |                           | Effect Control 1 ( as FX Dmod Src = Fx Control1 )         |    | C                      |
| Bn     | 0D (13) | vv (vv)               |                           | Effect Control 2 ( as FX Dmod Src = Fx Control2 )         |    | C                      |
| Bn     | 0E (14) | vv (vv)               |                           | ( as ARP ON/OFF )   | *4 | C                      |
| Bn     | 10 (16) | vv (vv)               |                           | Multi Purpose Ctrl1 ( as AMS & FX Dmod Src = CC#16(Rbn) ) |    | C                      |
| Bn     | 11 (17) | vv (vv)               |                           | Multi Purpose Ctrl2 ( as AMS & FX Dmod Src = Knob Mod1 )  |    | C                      |
| Bn     | 12 (18) | vv (vv)               |                           | Multi Purpose Ctrl3 ( as AMS & FX Dmod Src = CC#18(Val) ) |    | C                      |
| Bn     | 13 (19) | vv (vv)               |                           | Multi Purpose Ctrl4 ( as AMS & FX Dmod Src = Knob Mod2 )  |    | C                      |
| Bn     | 14 (20) | vv (vv)               |                           | ( as AMS & FX Dmod Src = Knob Mod3 )                      |    | C                      |
| Bn     | 15 (21) | vv (vv)               |                           | ( as AMS & FX Dmod Src = Knob Mod4 )                      |    | C                      |
| Bn     | 16 (22) | vv (vv)               |                           | ( as ARP Knob1 GATE)                                      | *4 | C                      |
| Bn     | 17 (23) | vv (vv)               |                           | ( as ARP Knob2 VELOCITY )                                 | *4 | C                      |
| Bn     | 18 (24) | vv (vv)               |                           | ( as ARP Knob3 SWING )                                    | *4 | C                      |
| Bn     | 1F (31) | vv (vv)               |                           | ( as ARP LATCH )  | *4 | C                      |
| Bn     | 20 (32) | bb (bb)               |                           | Bank Select (LSB) ( for Prog / Combi change )             | *1 | P                      |
| Bn     | 26 (38) | vv (vv)               |                           | Data Entry (LSB) ( for RPC edit )                         |    | C                      |
| Bn     | 40 (64) | vv (vv)               |                           | Hold1 ( as Damper)  |    | C                      |
| Bn     | 41 (65) | ≤ 3F/≥ 40 (≤ 63/≥ 64) |                           | Portamento Off/On   |    | C                      |
| Bn     | 42 (66) | ≤ 3F/≥ 40 (≤ 63/≥ 64) |                           | Sostenuto Off/On  |    | C                      |
| Bn     | 43 (67) | vv (vv)               |                           | Soft Pedal  |    | C                      |
| Bn     | 46 (70) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 1 ( for Sustain Level control )          |    | C                      |
| Bn     | 47 (71) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 2 ( for Resonance control )              |    | C                      |
| Bn     | 48 (72) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 3 ( for Release Time control )           |    | C                      |
| Bn     | 49 (73) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 4 ( for Attack Time control )            |    | C                      |
| Bn     | 4A (74) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 5 ( for Filter Cutoff control )          |    | C                      |
| Bn     | 4B (75) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 6 ( for Decay Time control )             |    | C                      |
| Bn     | 4C (76) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 7 ( for LFO1 Speed control )             |    | C                      |
| Bn     | 4D (77) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 8 ( for LFO1 Pitch Depth control )       |    | C                      |
| Bn     | 4E (78) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 9 ( for LFO1 Delay control )             |    | C                      |
| Bn     | 4F (79) | vv (vv)               |                           | Sound Controller 10 ( for Filter EG Intensity control )   |    | C                      |
| Bn     | 50 (80) | vv (vv)               |                           | Multi Purpose Ctrl5 ( as AMS & FX Dmod Src = CC#80 )      |    | C                      |
| Bn     | 51 (81) | vv (vv)               |                           | Multi Purpose Ctrl6 ( as AMS & FX Dmod Src = CC#81 )      |    | C                      |

|                      |           |  |      |
|----------------------|-----------|--|------|
| Bn 52 (82)   vv      | (vv)      | Multi Purpose Ctrl7 ( as AMS & FX Dmod Src = Foot Switch ) | C    |
| Bn 53 (83)   vv      | (vv)      | Multi Purpose Ctrl8 ( as AMS & FX Dmod Src = CC#83 )       | C    |
| Bn 55 (85)   vv      | (vv)      | ( as AMS & FX Dmod Src = CC#85 )                           | C    |
| Bn 56 (86)   vv      | (vv)      | ( as AMS & FX Dmod Src = CC#86 )                           | C    |
| Bn 57 (87)   vv      | (vv)      | ( as AMS & FX Dmod Src = CC#87 )                           | C    |
| Bn 58 (88)   vv      | (vv)      | ( as AMS & FX Dmod Src = CC#88 )                           | C    |
| Bn 5B (91)   vv      | (vv)      | Effect 1 Depth ( for Send 2 Level control )                | C    |
| Bg 5C (92)   00/ ≠00 | (00/≠000) | Effect 2 Depth ( for All Insert FX Off/On )                | C    |
| Bn 5D (93)   vv      | (vv)      | Effect 3 Depth ( for Send 1 Level control )                | C    |
| Bg 5E (94)   00/ ≠00 | (00/≠000) | Effect 4 Depth ( for Master FX1,2 Off/On )                 | C    |
| Bg 5F (95)   00/ ≠00 | (00/≠000) | Effect 5 Depth ( for Total FX Off/On )                     | C    |
| Bn 60 (96)   00      | (00)      | Data Increment ( for RPC edit )                            | C    |
| Bn 61 (97)   00      | (00)      | Data Decrement ( for RPC edit )                            | C    |
| Bn 64(100)   0r      | (0r)      | RPN Param No. (LSB) ( for RPN select )                     | *3 C |
| Bn 65(101)   00      | (00)      | RPN Param No. (MSB) ( for RPN select )                     | *3 C |
| Bn cc (cc)   vv      | (vv)      | Control data ( for Seq. recording (cc) = 0-119 )           | C,Q  |
| Bn 78(120)   00      | (00)      | All Sound Off  | C    |
| Bn 79(121)   00      | (00)      | Reset All Controllers                                      | C    |
| Bn 7A(122)   00/7F   | (00/127)  | Local Control Off/On                                       | A    |
| Bn 7B(123)   00      | (00)      | All Notes Off  | A    |
| Bn 7C(124)   00      | (00)      | Omni Mode Off ( as All Notes Off )                         | A    |
| Bn 7D(125)   00      | (00)      | Omni Mode On ( as All Notes Off )                          | A    |
| Bn 7E(126)   10 ≤    | (≤16)     | Mono Mode On ( as All Notes Off )                          | A    |
| Bn 7F(127)   00      | (00)      | Poly mode On ( as All Notes Off )                          | A    |
| Cn pp (pp)   --      | --        | Program Change ( for Prog/Combi change )                   | *1 P |
| Dn vv (vv)   --      | --        | Channel Pressure ( as AMS & FX Dmod Src = After Touch )    | T    |
| En bb (bb)   bb      | (bb)      | Bender Change  | C    |

AMS : Alternate Modulation Source  
 FX Dmod Src : Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. ( 0 - 15 ) ..... Usually Global Channel.  
 When in Combination/Sequencer mode, each timbre's/track's channel.(Status is INT or BTH)  
 g : Always Global Channel No. ( 0 - 15)  
 x : Random  
 ENA : Same as Transmitted data

\*1 : When Bank Map in Global mode is KORG;

| MIDI In           | [Hex]   | Program                | Combination            |
|-------------------|---------|------------------------|------------------------|
| mm,bb,pp = 00,00, | 00 - 7F | : Bank INT-A 000 - 127 | : Bank INT-A 000 - 127 |
| 00,01,            | 00 - 7F | : INT-B 000 - 127      | : INT-B 000 - 127      |
| 00,02,            | 00 - 7F | : INT-C 000 - 127      | : INT-C 000 - 127      |
| 00,03,            | 00 - 7F | : INT-D 000 - 127      | :                      |
| 79,00,            | 00 - 7F | : G 001 - 128          |                        |
| 79,01-09,         | 00 - 7F | : g(1)-g(9) 001 - 128  |                        |
| 78,00,            | 00 - 7F | : g(d) 001 - 128       |                        |
| 38,00,            | 00 - 7F | : G 001 - 128          |                        |
| 3E,00,            | 00 - 7F | : g(d) 001 - 128       |                        |

When Bank Map in Global mode is GM(2);

| MIDI In [Hex]             | Program                | Combination            |
|---------------------------|------------------------|------------------------|
| mm,bb,pp = 3F,00, 00 - 7F | : Bank INT-A 000 - 127 | : Bank INT-A 000 - 127 |
| 3F,01, 00 - 7F            | : INT-B 000 - 127      | : INT-B 000 - 127      |
| 3F,02, 00 - 7F            | : INT-C 000 - 127      | : INT-C 000 - 127      |
| 3F,03, 00 - 7F            | : INT-D 000 - 127      | :                      |
| 79,00, 00 - 7F            | : G 001 - 128          |                        |
| 79,01-09, 00 - 7F         | : g(1)-g(9) 001 - 128  |                        |
| 78,00, 00 - 7F            | : g(d) 001 - 128       |                        |
| 00,00, 00 - 7F            | : G 001 - 128          |                        |
| 38,00, 00 - 7F            | : G 001 - 128          |                        |
| 3E,00, 00 - 7F            | : g(d) 001 - 128       |                        |
| 3F,7F, 00 - 7F            | : Mute (KORG MUTE)     |                        |

\*2 : When in Program, Global channel.  
 When in Combination/Sequencer mode, each IFX's channel.

\*3 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity ( Bend Range )  
 = 1 : Fine Tune ( Detune )  
 = 2 : Coarse Tune ( Transpose )

For drum program, both of Fine Tune and Coase Tune affect to Detune.  
 Data Entry LSB value has no effect for Pitch Bend Sensitivity and Coarse Tune.

\*4 : When CC# by "CC Default" is assigned to the ARP Controllers in Global Mode.  
 n : When in Program/Combination mode, Global channel.  
 When in Sequencer mode, current selected track's channel.

## 2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

| Status | Second  | Third   | Description ( Use for ..... )      |    |
|--------|---------|---------|------------------------------------|----|
| [Hex]  | [H] [D] | [H] [D] |                                    |    |
| F2     | ss (ss) | tt (tt) | Song Position Pointer ( Location ) | *6 |
|        |         |         | ss : Least significant [LSB]       |    |
|        |         |         | tt : Most significant [MSB]        |    |
| F3     | ss (ss) |         | Song Select                        |    |
|        |         |         | ss : Song(0-127) No.               |    |

Receive when in Sequencer mode.

## 2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status[Hex] | Description ( Use for..... )                          |    |
|-------------|---|----|
| F8          | Timing Clock ( Tempo, AMS & FX Dmod Src )             | *5 |
| FA          | Start ( Seq Start & Arpeggiator Control )             | *6 |
| FB          | Continue ( Seq Continue start & Arpeggiator Control ) | *6 |
| FC          | Stop ( Seq Stop & Arpeggiator Control )               | *6 |
| FE          | Active Sensing ( MIDI Connect check )                 |    |

\*5 Receive when MIDI Clock in Global mode is External MIDI.

\*6 Receive when MIDI Clock in Global mode is External MIDI  
 and Receive Rcv ExtRTC(Ext. Realtime Commands) in Global mode is on.

## 2-4 SYSTEM EXCLUSIVE

## 2-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES ( NON REALTIME )

DEVICE INQUIRY ( When received this message, transmits INQUIRY MESSAGE REPLY )

[ F0,7E,nn,06,01,F7 ] 3rd byte nn : Channel = 0 - F : Global Channel  
= 7F : Any Channel

GM System On ( Receive when in Sequencer mode )

[ F0,7E,nn,09,01,F7 ] 3rd byte nn : Channel = 0 - F : Global Channel  
= 7F : Any Channel

## 2-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES ( REALTIME )

Master Volume

[ F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7 ] 3rd byte g : Global Channel  
6th byte vv : Value(LSB)  
7th byte mm : Value(MSB)  
mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

Master Balance

[ F0,7F,0g,04,02,vv,mm,F7 ] 3rd byte g : Global Channel  
6th byte vv : Value(LSB)  
7th byte mm : Value(MSB)  
mm,vv = 00,00:Left, 40,00:Center, 7F,7F:Right

Master Fine Tune ( Control Master Tune(cent) in Global )

[ F0,7F,0g,04,03,vv,mm,F7 ] 3rd byte g : Global Channel  
6th byte vv : Value(LSB)  
7th byte mm : Value(MSB)  
mm,vv = 20,00:-50, 40,00:+00, 60,00:+50

Master Coarse Tune ( Control Transpose (chromatic step) in Global )

[ F0,7F,0g,04,04,vv,mm,F7 ] 3rd byte g : Global Channel  
6th byte vv : Value(LSB)  
7th byte mm : Value(MSB)  
mm,vv = 34,00:-12, 40,00:+00, 4C,00:+12

