

KORG

Pa8000

professional
arranger




取扱説明書

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

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

火災・感電・人身障害の危険を防止するには 図記号の例

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

以下の指示を守ってください

警告

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

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

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

注意

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

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

データについて

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

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

* MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

目次

安全上のご注意	2
---------------	---

イントロダクション

イージー・モード	8
スタイル・プレイ・ページの表示内容	9
ソング・プレイ・ページの表示内容	10
歌詞ページの表示内容	11
フロント・パネル	12
リア・パネル	20
はじめに	22
使えるライブ性能	22
簡単画面のイージー・モード	22
ネットワーク・リンク	22
パッケージの確認	23
取扱説明書について	23
オリジナル・データのバックアップ	23
オペレーティング・システムのロード	23
ミュージカル・リソースのロード	23
演奏を始める前に	24
AC 電源コードの接続	24
電源のオン / オフ	24
音量調整	24
シーケンサーの BALANCE スライダー	25
ヘッドホン	25
オーディオ出力	25
オーディオ入力	25
MIDI 接続	25
ダンパー・ペダル	26
デモ・ソング	26
譜面立て	26
用語の説明	27
サウンド (SOUND)	27
スタイル (Style)	27
スタイル・エレメント	27
コード・バリエーション	28
パッド (PAD)・トラック	28
キーボード・トラック	28
シングル・タッチ・セッティング (STS)	28
アンサンブル (Ensemble)	28
パフォーマンス (PERFORMANCE)	28
スタイル・パフォーマンス	29
シーケンサー (SEQUENCER)	29
ドラム・マップ	29
ロゴ・マーク	29
インターフェイスの基本	30
カラー・タッチビュー・	
グラフィカル・ユーザー・インターフェイス	30
モード	32
反転表示のパラメーターや値	32
グレー表示 (無効) のパラメーター	32
ショートカット	32

クイック・ガイド

電源をオンにして、	
デモ・ソングを聴いてみましょう	34
電源をオンにして、メイン・ページを表示する	34
デモ・ソングを再生する	35
サウンドの演奏	36
演奏するサウンドを選ぶ	36
同時に複数のサウンドで演奏する	38
右手と左手で異なったサウンドを演奏する	40
スプリット・ポイントを変更する	41
アッパー・トラックの音の高さの設定	42
パフォーマンスを選んで保存する	43
パフォーマンスを選ぶ	44
パフォーマンスに設定を保存する	45
スタイルを選択して再生する	47
スタイルを選んで再生する	48
テンポ	49
イントロ、フィル、バリエーション、エンディング	50
STS (シングル・タッチ・セッティング)	51
パッド (PAD) トラック	51
スタイル・トラックと	
キーボード・トラックの音量バランス	52
各トラックの音量を調節する	52
スタイル・トラックのオン / オフ (ミュート)	53
右手のメロディにハーモニーを加える (アンサンブル機能)	54
ソング・プレイ	56
再生するソングを選ぶ	56
ソングの再生	58
トラック音量の調節	59
ソング・トラックのオン / オフ (ミュート)	61
ソロ演奏	61
2 つのソングをミックスする	62
ソングブック	63
メイン・リストからエントリーを選ぶ	63
アーティスト、またはジャンルを表示する	64
エントリーの並びを変える	65
エントリーの検索	65
エントリーの追加	67
カスタム・リストの作成	69
カスタム・リストを選んで使う	71
ソングブックの STS を選択する	71
マイクを使って歌う	72
マイクを接続する	72
ハーモニーを追加する	74
トークバック機能を使う	75
ボイス・プロセッサの設定をロックする	75
新しいソングを録音する	76
Backing Sequence (Quick Record) モードに入る	76
録音の準備	77
録音開始	78
2 度目の録音をする (オーバーダビング)	79
ソングをデバイスに保存する	79

リファレンス

各選択画面の操作方法 82

サウンド選択ウィンドウ	82
パフォーマンス選択ウィンドウ	82
スタイル選択ウィンドウ	83
パッド選択ウィンドウ	83
STS の選択	84
ソング選択ウィンドウ	84

Style Play モード 87

スタートアップ・セッティング	87
スタイル、スタイル・パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性	87
メイン・ページ (通常画面)	88
スタイル・トラック画面ページ	90
ボリューム・パネル	91
歌詞パネル	92
STS 名パネル	93
マイク・パネル	93
サブ・スケール・パネル	94
パッド・パネル	94
スプリット・パネル	94
エディット・メニュー	95
エディット・ページの構造	95
Mixer/Tuning: Volume/Pan	95
Mixer/Tuning: FX Send	96
Mixer/Tuning: EQ Gain	97
Mixer/Tuning: EQ Control	97
Mixer/Tuning: Tuning	98
Mixer/Tuning: Sub Scale	98
Effects: FX Select	100
Effects: FX A...D	100
Track Controls: Mode	101
Track Controls: Drum Volume	102
Track Controls: Easy Edit	102
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	103
Keyboard/Ensemble: Key/VelocitY Range	104
Keyboard/Ensemble: Ensemble	104
Style Controls: Drum/Fill	105
Style Controls:	
Keyboard Range On/Off / Wrap Around	106
Pad/Switch: Pad	107
Pad/Switch: Assignable Switch	107
Preferences: Style Preferences	108
Preferences: Style Play Setup	109
ページ・メニュー	110
Write Performance ダイアログ・ボックス	111
Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス	111
Write Style Performance ダイアログ・ボックス	112
Write Global-Style Play Setup ダイアログ・ボックス	112
フェイバリット・バンク	112

Style Record モード 113

スタイルの構造	113
スタイルのインポートとエクスポート	114
Style Record モードに入る	114
エディット内容の保存と消去	115
エディット中のスタイルの試聴	115
記録されるイベントのリスト	115
メイン・ページ - Record 1	116
メイン・ページ - Record 2/Cue	119

メイン・ページ - Guitar Mode	120
スタイル録音手順	122
エディット・メニュー	124
エディット・ページの構造	124
Event Edit: Event Edit	125
Event Edit: Filter	127
Style Edit: Quantize	127
Style Edit: Transpose	128
Style Edit: Velocity	128
Style Edit: Cut	129
Style Edit: Delete	130
Style Edit: Delete All	130
Style Edit: Copy from Style	131
Style Edit: Copy from Pad	132
Style Element Track Controls: Sound/Expression	132
Style Element Track Controls: Keyboard Range	133
Style Element Track Controls: Noise/Guitar	134
Style Element Chord Table: Chord Table	134
Style Track Controls: Type/Trigger/Tension	134
Import: Import Groove	135
Import: Import SMF	135
Export SMF	137
ページ・メニュー	138
Write Style ダイアログ・ボックス	139
Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス	139
Copy Sounds ダイアログ・ボックス	139
Copy Expression ダイアログ・ボックス	140
Copy Key Range ダイアログ・ボックス	140
Copy Chord Table ダイアログ・ボックス	140
オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ	140

Pad Record モード 142

パッドの構造	142
Pad Record モードに入る	142
エディット内容の保存と消去	143
録音 / エディット中のパッドの試聴	143
メイン・ページ - Record 1	143
メイン・ページ - Guitar Mode	145
パッド録音手順	145
エディット・メニュー	145
エディット・ページの構造	145
Event Edit: Event Edit	146
Event Edit: Filter	146
Pad Edit: Quantize	146
Pad Edit: Transpose	147
Pad Edit: Velocity	147
Pad Edit: Cut	147
Pad Edit: Delete	148
Pad Edit: Delete All	148
Pad Edit: Copy from Style	148
Pad Edit: Copy from Pad	149
Pad Track Controls: Sound/Expression	149
Pad Chord Table	150
Import: Import Groove	151
Import: Import SMF	151
Export: SMF	151
ページ・メニュー	152
Write Pad ダイアログ・ボックス	152

Song Play モード 153

トランスポート・コントロール	153
MIDI クロック	153

テンポ・ロックとリンク・モード	153	エディット・メニュー	195
マスター・ボリューム、 シーケンサー・ボリューム、バランス	153	エディット・ページの構造	195
トラック・パラメーター	153	Mixer/Tuning: Volume/Pan	196
スタンダード MIDI ファイルとサウンド	153	Mixer/Tuning: FX Send	197
NRPN サウンド・パラメーター	154	Mixer/Tuning: EQ Gain	197
キーボード、パッド、およびシーケンサー・トラック	154	Mixer/Tuning: EQ Control	198
メイン・ページ	155	Mixer/Tuning: Tuning	198
ソング・トラック 1-8、9-16	157	Mixer/Tuning: Sub Scale	198
ボリューム・パネル	158	Effects: FX Select	199
ジュークボックス・パネル	159	Effects: FX A...D	199
歌詞と楽譜パネル	160	Track Controls: Mode	199
STS 名パネル	163	Track Controls: Drum Volume	199
マイク・パネル	163	Track Controls: Easy Edit	199
サブ・スケール・パネル	163	Event Edit: Event Edit	200
パッド・パネル	163	Event Edit: Filter	201
スプリット・パネル	163	Song Edit: Quantize	202
エディット・メニュー	164	Song Edit: Transpose	202
エディット・ページの構造	164	Song Edit: Velocity	203
エディット中のシーケンサーの切り替え	164	Song Edit: Cut/Insert Measures	203
Mixer/Tuning: Volume/Pan	164	Song Edit: Delete	204
Mixer/Tuning: FX Send	165	Song Edit: Copy	204
Mixer/Tuning: EQ Gain	166	Song Edit: Move	205
Mixer/Tuning: EQ Control	167	Song Edit: RX Convert	205
Mixer/Tuning: Tuning	167	Preferences: Sequencer Setup	205
Effects: FX Select	167	ページ・メニュー	206
Effects: FX A...D	168	Write Global-Sequencer Setup ダイアログ・ボックス	207
Track Controls: Mode	168	ソング選択ウィンドウ	207
Track Controls: Drum Volume	169	ソング保存ウィンドウ	207
Track Controls: Easy Edit	169	Global モード	209
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	169	グローバルの構造	209
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	169	メイン・ページ	209
Keyboard/Ensemble: Ensemble	169	エディット・メニュー	209
Pad/Switch: Pad	169	エディット・ページの構造	209
Pad/Switch: Assignable Switch	169	General Controls: Basic	210
Jukebox Editor	169	General Controls: Transpose Control	211
グループ・クオンタイズ	170	General Controls: Scale	211
Preferences: Track Settings	171	General Controls: Lock	212
Preferences: General Control	172	General Controls: Interface	214
ページ・メニュー	173	Controllers: Pedal/Switch	215
Write Global-Song Play Setup ダイアログ・ボックス	174	Controllers: Assignable Sliders	216
ソングブック	175	Controllers: EC5	217
Book (ブック)	175	MIDI: MIDI Setup / General Controls	217
Book Edit 1	177	MIDI: MIDI In Control	218
Book Edit 2	179	MIDI: MIDI In Channels	219
Custom List (カスタム・リスト)	180	MIDI: MIDI Out Channels	219
List Edit	181	MIDI: Filters	220
Lyrics/STS	182	Audio Setup: Sty/Kbd	220
Info	182	Audio Setup: Seq1	221
ページ・メニュー	183	Audio Setup: Seq2	221
Sequencer モード	184	Audio Setup: Drums	221
トランスポート・コントロール	184	Audio Setup: Audio In	221
ソングとスタンダード MIDI ファイル・フォーマット	184	Audio Setup: Metro / MP3 / Speakers	222
ソングとボイス・プロセッサ・プリセット	184	Audio Setup: Master EQ	223
メイン・ページ	184	ボイス・プロセッサ・セットアップ・ セクションとプリセット・セクション	223
録音モードに入る	186	Video Interface: Video Out	223
録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ	186	タッチ・パネル・キャリブレーション	224
録音モード: ステップ録音ページ	189	ページ・メニュー	224
録音モード: バックキング・シーケンス (クイック録音) ページ	190	Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス	225
録音モード: ステップ・バックキング・シーケンス・ページ	193	Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス	225

Write Global - Talk Configuration ダイアログ・ボックス	225
Write Global - Voice Processor Setup ダイアログ・ボックス	226
Write Global - Voice Processor Preset ダイアログ・ボックス	226
Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス	226
ボイス・プロセッサー	227
ボイス・プロセッサー・エディット・ページへの移動	227
Voice Processor Setup: セットアップ	227
Voice Processor Setup: Dynamics / EQ	228
Voice Processor Setup: Talk	228
Voice Processor Preset: Preset	229
Voice Processor Preset: Harmony	230
Voice Processor Preset: Harmony Voices	231
Voice Processor Preset: Effects	232
ハーモニー、およびボイス・プロセッサーによる調整	233
Media モード	236
記憶デバイスと本体メモリー	236
ファイルの選択と解除	236
ファイルの検索機能	237
ファイル・タイプ	238
メディア構造	238
メイン・ページ	239
ページ構成	239
ナビゲーション・ツール	239
Load (ロード)	240
Save (保存)	243
Copy (コピー)	247
Erase (消去)	248
Format (フォーマット)	249
Utility (ユーティリティ)	249
Preferences (プリファレンス)	250
USB	251
ページ・メニュー	252
大容量記憶デバイスに関する注意	254
各種のソースからの PCM サンプルの追加	254
ボーナス・ソフトウェア	255
MIDI	256
MIDI とは?	256
USB を経由して MIDI を使う	256
スタンダード MIDI ファイル	257
General MIDI 規格	257
グローバル・チャンネル	257
コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル	257
コントロール・チャンネル	257
MIDI セットアップ	257
マスター・キーボードとの接続	258
MIDI アコーディオンとの接続	258
外部シーケンサーとの接続	259
本機から他の楽器をコントロール	260

付録

工場出荷時データ	262
スタイル (Style)	262
スタイル・エレメント (Style Elements)	266
シングル・タッチ・セッティング (STS)	266
サウンド (Sound) : バンク順	267
サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順	276
DNC サウンド	285
ドラム・キット	287
マルチ・サンプル	288
ドラム・サンプル	292
パフォーマンス (Performances)	298
パッド (Pad)	300
エフェクト	303
MIDI セットアップ	304
アサインابل・パラメーター	305
フット・スイッチおよび EC5 の機能リスト	305
アサインابل・ペダルと アサインابل・スライダー (A/B) の機能リスト	306
アサインابل・スライダー (Mic) の機能リスト	306
アサインابل・スイッチの機能リスト	307
スケール (音階)	308
MIDI データ	309
MIDI コントローラー	309
リモート・コマンドとして 使用されるプログラム・チェンジ・メッセージ	310
MIDI インプリメンテーション・チャート	311
認識されるコード	312
MP3 ボード (EXBP-Dual MP3) の取り付け	314
注意点	314
取り付け	314
MP3 ファイルの再生	315
MP3 ファイルの録音	315
ビデオ・インターフェイス (VIF4) の取り付け	317
NTSC、PAL、SECAM	317
注意点	317
取り付け	317
接続とセットアップ	318
KORG USB-MIDI Driver のインストール	319
本機をコンピューターに接続する	319
KORG USB-MIDI Driver のシステム要件	319
使用前のご注意	319
Windows:	
KORG USB-MIDI Driver のインストール方法	319
Mac OS X:	
KORG USB-MIDI Driver のインストール方法	319
ショートカット	320
トラブル・シューティング	321
仕様	323
索引	325

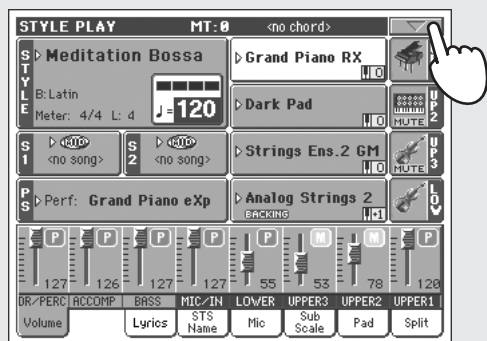
ה
מ
ה
ה
ה
מ
ה
ה

イージー・モード

これまで本機をお使いになったことがない場合には、イージー・モードに切り替えることをお勧めします。イージー・モードでは、シンプルな操作で、スタイル演奏やソング演奏をすることができます。

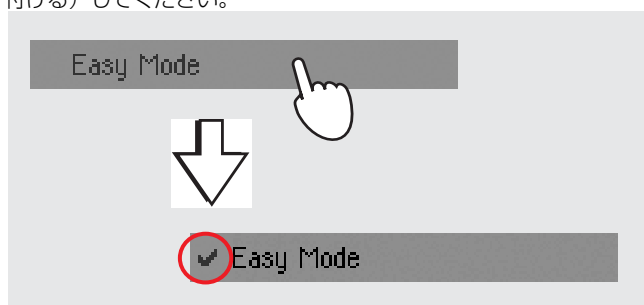
イージー・モードに入る

画面の右上隅の小さな四角形にタッチして、ページ・メニューを開きます。



ページ・メニュー

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



これでイージー・モードに入り、画面にはイージー・モードで有効なパラメーターだけを表示します。



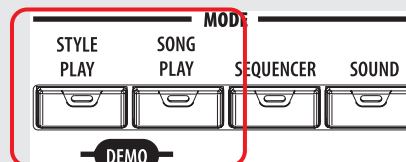
イージー・モードを終了する

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

スタイル演奏とソング演奏の切り替え

演奏する内容に合わせて、スタイル演奏とソング演奏を切り替えます。

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



スタイル・プレイ・ページの表示内容

スタイル名とスタイル情報

スタイル名にタッチすると、スタイル選択ウィンドウが表示され、異なるスタイルを選択することができます (83 ページ参照)。

右手 (UP1、2、3) と左手 (LOW) に割り当てられたサウンド名表示サウンド名にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択することができます (82 ページ参照)。

テンポ
TEMPO/VALUE ダイヤルで変更
します。

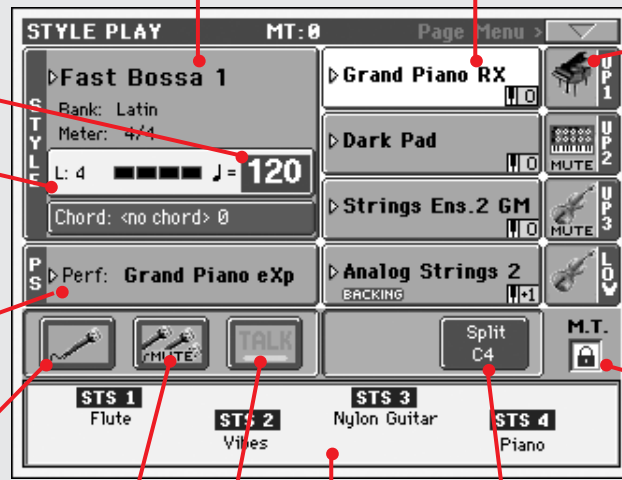
アカンパニメント・パターンの長さ
と今の拍子

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

ここにタッチして、マイクのオン
とオフを切り替えます
(72 ページ参照)。

ここにタッチして、ボイス・ハーモニーの
オンとオフを切り替えます (74 ページ参照)。

観客に向けたトークを行うときは、
ここにタッチします (75 ページ参照)。



サウンド・アイコンと状態
MUTE アイコンを表示し
ているときは、サウンドは
ミュート状態になり、
音は出ません。アイコンを
表示していないときは、サ
ウンドはプレイ状態に
なり、音が出ます
(38 ページ参照)。

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

シングル・タッチ・セッティング (STS)

画面の STS の表示部分にタッチするか、パネルの SINGLE TOUCH SETTING 1 ~ 4 のキーを押して STS を切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります (84 ページ参照)。

Note:

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

ソング・プレイ・ページの表示内容

シーケンサー 1 に割り当てられているソング名
ここにタッチすると、ソング選択ウィンドウが表示され、異なるソングを割り当てることができます (84 ページ参照)。

右手 (UP1、2、3) と左手 (LOW) に割り当てられたサウンド名
表示サウンド名にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択することができます (82 ページ参照)。

テンポ
TEMPO/VALUE ダイアルで
変更します。

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

パフォーマンス名または STS
ここにタッチすると、パフォーマン
ス選択ウィンドウが表示され、異
なるパフォーマンスを選択するこ
とができます。鍵盤を弾いたとき
のサウンドが変わります (82 ページ参照)。

ここにタッチして、マイクのオンと
オフを切り替えます
(72 ページ参照)。

ここにタッチして、ボイス・ハーモニーのオ
ンとオフを切り替えます (74 ページ参照)。

観客に向けたトークを行うときは、
ここにタッチします (75 ページ参照)。

シングル・タッチ・セッティング (STS)

画面の STS の表示部分にタッチするか、パネルの SINGLE TOUCH SETTING 1 ~ 4 のキーを
押して STS を切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります (84 ページ参照)。

サウンド・アイコンと状態
MUTE アイコンを表示し
ているときは、サウンドは
ミュート状態になり、
音は出ません。アイコンを
表示していないときは、サ
ウンドはプレイ状態に
なり、音が出ます
(38 ページ参照)。

異なるパフォーマンスまたは
スタイルを選ぶときに、鍵
盤のトランスポートを避ける
にはロックしてください
(212 ページ参照)。

ここにタッチして、鍵盤のスプリット・ポイントを
変更します (41 ページ参照)。

ここにタッチすると、ソングの歌詞を
表示します (11 ページ参照)。

Note:

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

歌詞ページの表示内容

マスター・トランスポーズ (155 ページ参照)。

現在のコード (ソングに含んでいる場合)

現在の拍子と小節番号

歌詞表示

シングル・タッチ・セッティング (STS) 画面のSTS の表示部分にタッチするか、パネルの SINGLE TOUCH SETTING 1~4 キーを押して STS を切り替えます (16 ページ参照)。

演奏中のソング名

これらのタブを選んで、シーケンサー 1、シーケンサー 2 またはスタイルに割り当てられたソングの歌詞を表示します (160 ページ参照)。

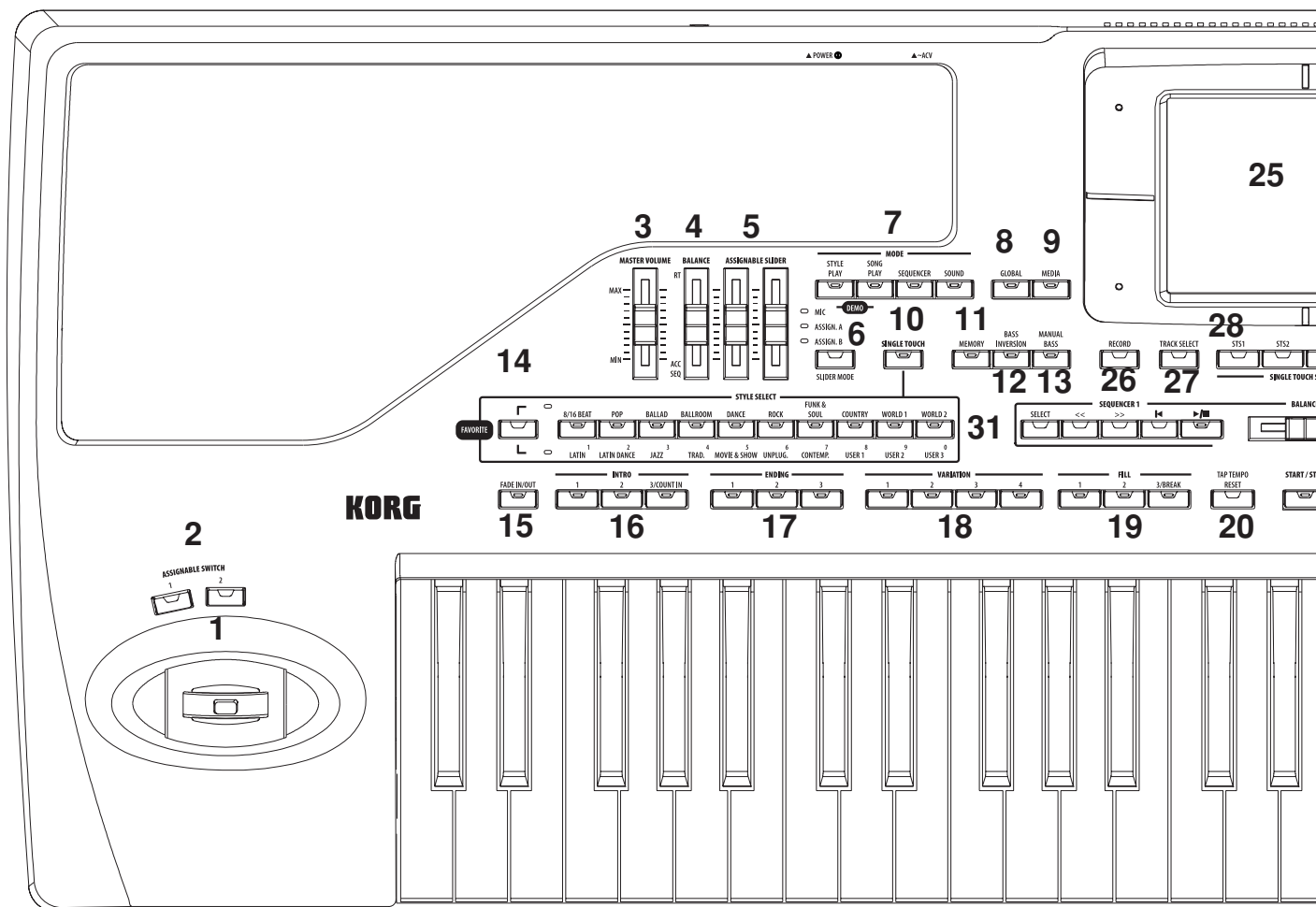
これらのタブを選んで、シーケンサー 1 またはシーケンサー 2 に割り当てられたソングのマーク設定を表示します (161 ページ参照)。

オプションをセットしている場合、このタブにタッチして表示します (163 ページ参照)。

Note:

- 元のページに戻るときは、パネルの EXIT キーを押します。
- シーケンサー 1 と 2 に 2 つのソング・データを選んでいるときは、シーケンサーの BALANCE スライダーで、音量バランスを変えると、表示している歌詞もそれに合わせて切り替えることができます (172 ページ “Lyrics/Score Balance Link (歌詞 / 楽譜、BALANCE スライダー・リンク)” 参照)。

フロント・パネル



1 ジョイスティック

動かす方向によりさまざまなコントロールをします。

- X (+/-) ジョイスティックを左 (-) に動かしてピッチを下げ、右 (+) に動かしてピッチを上げます。ピッチ・ベンドとも呼ばれます。
- Y+ ジョイスティックを向こう (奥) 側に傾け、モジュレーション効果をかけます。
- Y- ジョイスティックを手前に傾け、Sound モードで割り当てられた機能をコントロールします。

2 ASSIGNABLE SWITCH キー

機能を割り当てることができるキーです (機能の割り当て方法については、107 ページ “Pad/Switch: Assignable Switch” 参照)。

3 MASTER VOLUME スライダー

本機の全体的な音量を調整します。内蔵スピーカーと L/MONO、RIGHT 出力端子とヘッドホン端子から出力する音量を調整します。入力端子 (1、2) の信号は調整できません。

また、オーディオ入力 1 にマイクが接続している場合、ボイス・プロセッサへ送るマイクの音量も調整します。オーディオ入力 (1 と 2) に入る信号がボイス・プロセッサを経由せず、出力へ直接送られる場合は、信号の調整は行いません (221 ページ “Audio Setup:

Audio In” 参照)。

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

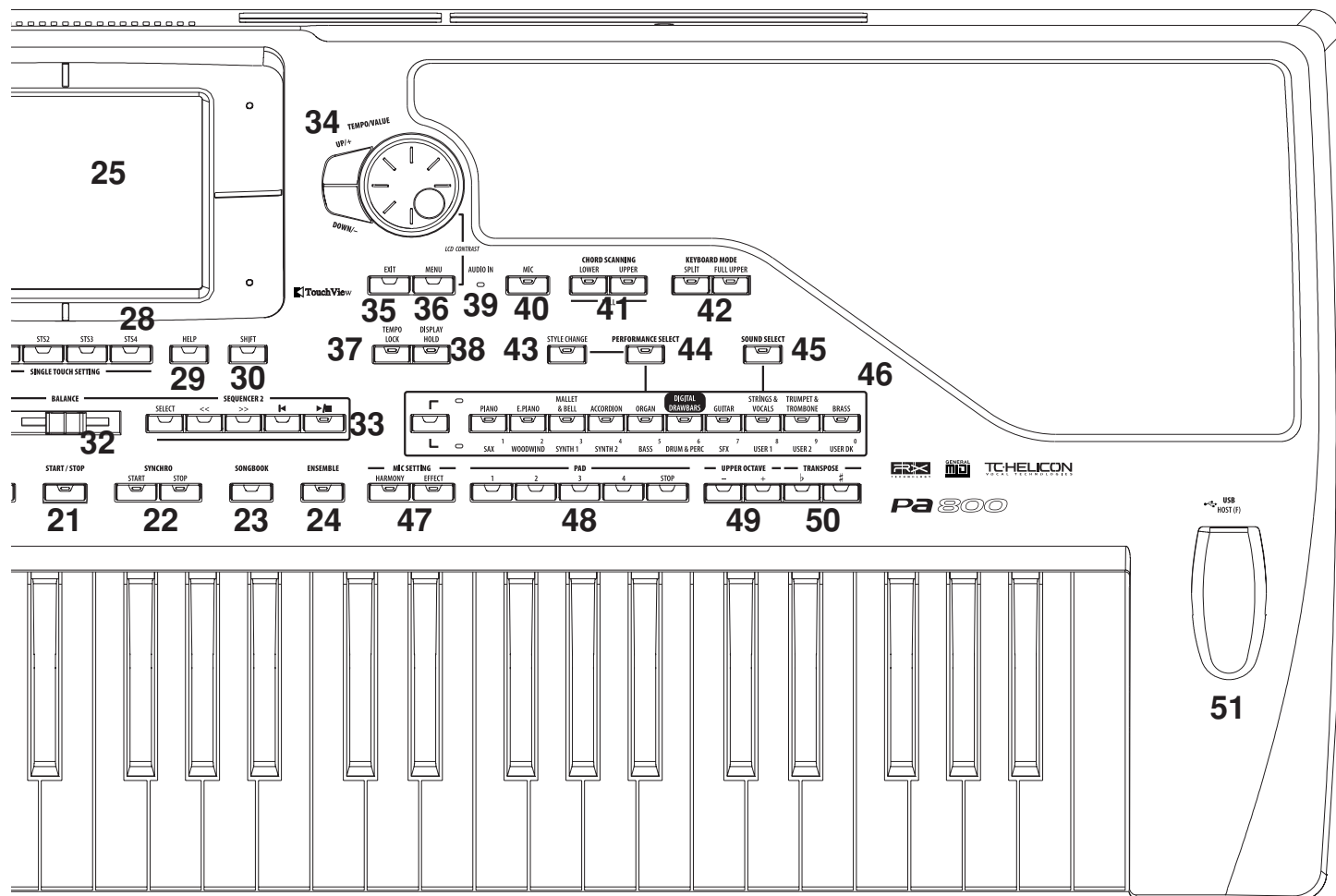
4 BALANCE スライダー

リアルタイムに演奏するパート (キーボード・トラック) に対する、伴奏パート (スタイル・トラック) やパッド・パートの音量バランスを調整します。また、設定を変えることで、リアルタイムに演奏するパートはそのまま、パッドとソング・トラックのグループ (Acc/Sng) の音量を調節することもできます。詳しくは 215 ページ “Acc/Seq-RT ボリュームとしてのバランス・スライダー” をご覧ください。

これらは相対的な音量コントロールで、実質的な最大値は MASTER VOLUME スライダーの位置によって決まります。

より正確な位置を決める場合、画面に表示される拡大表示された仮想スライダーも目安に使用してください。

Note: これらの設定は Style Play モードと Song Play モードで有効になり、Sequencer モードでは無効になります。



5 ASSIGNABLE スライダー

▶GBL

機能を割り当てることのできるスライダーです（機能の割り当て方法については、216 ページ “Controllers: Assignable Sliders” 参照）。3 つの操作モードがあり、SLIDER MODE キー（6 参照）を押すことによってモードを切り替えることができます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、これらのスライダーを使うことによって、複数のトラックの音量を一度に変えることができます。Style Play モードまたは Sequencer モードのときに、表示しているアッパー・トラック、個別のスタイル・トラックやソング・トラックの中から音量を変えるトラックを 1 つ選択して、SHIFT キーを押しながら、いずれかのスライダーを動かします。選択したトラックのすべての音量が、バランスを保ったまま変わります。

- ・アッパー・トラックを 1 つ選択します。
SHIFT キーを押しながら、いずれかのスライダーを動かします。アッパー・トラックのすべての音量がバランスを保ったまま一度に変わります。
この設定は Style Play モードで有効です。
- ・TRACK SELECT キーを押して、個別のスタイル・トラックを 1 つ選択します。
SHIFT キーを押しながら、いずれかのスライダーを動かします。スタイル・トラックのすべての音量がバランスを保ったまま一度に変わります。
この設定は Style Play モードで有効です。

- ・SHIFT キーを押しながら、いずれかのスライダーを動かします。ソング・トラックのすべての音量がバランスを保ったまま一度に変わります。
この設定は Sequencer モードで有効です。

6 SLIDER MODE キー

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

このキーを使用して、スライダーの 3 つの操作モードを選択します。スライダーは Global モードで任意にプログラムできます（216 ページ “Controllers: Assignable Sliders” 参照）。

- | | |
|-----------|---|
| MIC | マイクに関連する 2 つのパラメーターをコントロールします。初期設定では、左側のスライダーで音量を、右側のスライダーで FX レベルをコントロールします。 |
| ASSIGN. A | 機能を割り当てたスライダーの 1 番目の設定。 |
| ASSIGN. B | 機能を割り当てたスライダーの 2 番目の設定。 |

7 MODE セクション・キー

本機の操作モードを選択します。選択すると、他のモードは無効になります。

STYLE PLAY

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

キーボード・トラックは、メイン・ページの画面右半分に表示します。スタイル・プレイ・エディット・セクションの任意のページのときに EXIT キーを押すと、このメイン・ページが表示されます。別のモードを選択したときは、STYLE PLAY キーを押すと Style Play モードに入ります。もし画面にキーボード・トラックが表示していないときは、TRACK SELECT キーを押すと表示します。

本機の電源を入れると、この Style Play モードを自動的に選択します。

SONG PLAY

Song Play モードに入ります。スタンダード MIDI ファイル (SMF または KAR) および MP3 形式 (別売オプションの MP3 ボード (EXBP-Dual MP3) 取付時のみ) を再生することができます。本機は 2 つのシーケンサーを搭載しており、2 つのソングを同時に再生し、それをシーケンサーの BALANCE スライダーでミックスすることができます。

ソング・トラックの他に、最大 4 パートによるサウンドを使ったキーボード・トラック (鍵盤) 演奏ができます。キーボード・トラックは、メイン・ページの画面右半分に表示します。ソング・プレイ・エディット・セクションの任意のページのときに EXIT キーを押すと、このメイン・ページが表示されます。別の操作モードを選択しているときは、SONG PLAY キーを押すと Song Play モードに入ります。TRACK SELECT キーを繰り返し押すことで、画面の表示をキーボード・トラックとソング・トラックに切り替えることができます。

SEQUENCER

Sequencer モードに入ります。ソングの録音、再生、エディットを行います。Backing Sequence モードではキーボード・トラックやスタイル・トラックをベースにして新しいソングを録音したり、新規のスタンダード MIDI ファイルとして保存できます。

SOUND

Sound モードに入ります。鍵盤上で個々のサウンドを演奏したり、エディットします。RECORD キーを押すと、Sampling モードに入り、フル機能のサンプラーを使用できます。

STYLE PLAY と SONG PLAY の 2 つのキーを同時に押して Demo モードに入ります。このモードでは、本機が持つ音楽表現力を発揮したデモ・ソングを聴くことができます。このモードから出るときは、いずれかの MODE キーを押します。

8 GLOBAL キー

さまざまなグローバル設定を行う Global モードに入ります。この Global モードは、動作中のモード画面の上にオーバーラップして表示します。EXIT キーを押すと、元のモード画面に戻ります。

9 MEDIA キー

ファイルや記憶デバイスのさまざまな操作 (ロード、保存、フォーマットなど) を行う Media モードに入ります。この Media モードは、動作中のモード画面の上にオーバーラップして表示します。EXIT キーを押すと、元のモード画面に戻ります。

10 SINGLE TOUCH キー

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

オン スタイルを選択すると STS1 が自動的に選択され、スタイルのサウンドやそのエフェクト設定、パッド・サウンドと同時に、鍵盤 (キーボード・トラック) サウンドや、そのエフェクト設定等が変わります

点滅 バリエーション / STS リンク機能がオンになります。この機能はバリエーションによって、それに合った STS が自動的に選択される機能です。例えば、バリエーション 2 を選べば STS 2 が、バリエーション 3 を選べば STS 3 が自動的に選択されます。

オフ スタイルを選択すると、スタイルのサウンドやそのエフェクト設定、パッド・サウンドは切り替わりますが、鍵盤 (キーボード・トラック) サウンドやそのエフェクト設定は切り替わりません。

11 MEMORY キー

▶SB

コード / ロワー・メモリー機能のオン、オフを切り替えます。このキーの機能を、コード・メモリーだけに使うか、コード+ローワー・メモリーとして使うかを、“Preferences: Style Preferences” エディット・ページ (Style Play モード、108 ページ参照) で設定します。

Note: この機能は、鍵盤を強く弾くことによって自動的にオンにすることもできます。108 ページ “Velocity Control (ベロシティ・コントロール)” を参照してください。

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

12 BASS INVERSION キー

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

ベース転回機能のオン、オフを切り替えます。

Note: この機能は、鍵盤を強く弾くことによって自動的にオンにすることもできます。108 ページ “Velocity Control (ベロシティ・コントロール)” を参照してください。

オン 転回されたコードを弾いた場合、その一番低いノートはコードのベースとして検知します。“Am7/G” や “F/C” のような転回形のコードを設定することができます。

オフ 一番低いノートは他のコード音と一緒にスキャンされ、必ずしもベースとして検知されるわけではありません。

13 MANUAL BASS キー

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

マニュアル・ベース機能をオン、オフします。

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

オン ドラムとパーカッション・トラックを除く自動伴奏の演奏が停止して、鍵盤のロワー部分でベース・トラックを演奏できます。いずれかのCHORD SCANNING キーを押すと、自動伴奏が再スタートします。

オフ スタイルによるベース・トラックを自動的に演奏します。

14 STYLE SELECT セクション・キー

▶PERF

このセクションにあるキーを使って、スタイル選択ウィンドウを開き、スタイルを選択します。83 ページ“スタイル選択ウィンドウ”を参照してください。

左端のキーで、スタイル・バンクの上列、下列、またはフェイバリット（お気に入り）・スタイル・バンクを選択します。左端のキーを繰り返し押すことで、上列、下列を切り替えます（両方のLEDが点灯した後、このキーをもう一度押すとオフになります）。

上のLEDが点灯 上列のスタイル・バンクが選択できます。ここには10のファクトリー・プリセット・バンクがあります。

下のLEDが点灯 下列のスタイル・バンクが選択できます。ここには7つのファクトリー・プリセット・バンクと3つのユーザー・バンクがあります。

両方のLEDが点灯 フェイバリット（お気に入り）・スタイル・バンクが選択できます。ここにはカスタマイズ可能なバンクがあります。

スタイル・バンクと名称について: “8BEAT/16 BEAT” ~ “WORLD 2” バンクのスタイルと “LATIN” ~ “CONTEMP” バンクのスタイルは標準のスタイルとしてプロテクトがかかっているため、通常上書きができません（プロテクトの解除については250 ページ “Factory Style and Pad Protect” 参照）。

“USER1” ~ “USER3” バンクのスタイルには、外部デバイスから新しいスタイルをロードしたり、新しく作ったスタイルやエディットしたスタイルを保存することができます。

User スタイルと同じように、“フェイバリット（お気に入り）” バンクのスタイルにも、外部デバイスから新しいスタイルをロードしたり、新しく作ったスタイルやエディットしたスタイルを保存することができます。さらに、画面に表示されるバンクの名称をエディットでき、カスタマイズしたスタイルを設定できます。112 ページ “フェイバリット・バンク” を参照してください。

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

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、STYLE SELECT セクションのいずれかのキーを押します。スタイル・パフォーマンス書き込みウィンドウが開き、現在のスタイル・パフォーマンスを保存することができます（112 ページ “Write Style Performance ダイアログ・ボックス” 参照）。

15 FADE IN/OUT キー

スタイルやソングを再生していないとき、このキーを押すと、スタイルはフェード・イン（音量がゼロから徐々に大きくなる）しながら再生を始めます。

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

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

Note: この設定は Sequencer モードでは無効です。

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

16 INTRO 1 ~ 3/COUNT IN キー

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

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

キーを2回押すとLEDが点滅し、イントロをループ再生します。ループを終了するときは、もう一度キーを押すか、別のスタイル形式（フィル、イントロ、バリエーションなど）を選びます。

Note: プリセット・スタイルでは、イントロ1はコード展開のあるシーケンスになっていて、イントロ演奏中は演奏者はコードを変更する必要はありません。イントロ2はバリエーション1~4と同様に、コード展開の無いシーケンスとなっていて演奏したコードに応じて伴奏が変化します。イントロ3は通常1小節のリズムによるカウント・インとなります。

17 ENDING 1 ~ 3 キー

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

スタイル再生中、このキーでエンディングを再生させスタイルを停止します。スタイル停止中、このキーを押すとエンディングの追加として機能します。

キーを2回押すとLEDが点滅し、エンディングをループ再生します。ループを終了するときは、もう一度キーを押すか、別のスタイル形式（フィル、イントロ、バリエーションなど）を選びます。

Note: プリセット・スタイルでは、エンディング1はコード展開のあるシーケンスになっていて、エンディング演奏中は演奏者はコードを変更する必要はありません。エンディング2はバリエーション1~4と同様に、コード展開の無いシーケンスとなっていて演奏したコードに応じて伴奏が変化します。エンディング3は通常2小節前後の短いもので、押すと短いエンディングで停止するようになっています。

18 VARIATION 1 ~ 4 キー

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

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

[SHIFT] SHIFT キーを押しながらこの VARIATION キーをどれか1つ押すと、スタイル・プレイ・エディット・セクションのドラム / フィル・ページへ移動することができます。

19 FILL 1 ~ 3/BREAK キー

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

フィル・インを再生します。キーを2回押すとLEDが点滅し、フィルをループ再生します。ループを終了するときは、もう一度キーを押すか、別のスタイル形式（フィル、イントロ、バリエーションなど）を選びます。

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

Note: この機能は、鍵盤を強く弾くことによって自動的にオンにすることもできます。108 ページ “Velocity Control（ベロシティ・コントロール）” を参照してください。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、この FILL キーをどれか 1 つ押すと、スタイル・プレイ・エディット・セクションのドラム/フィル・ページへ移動することができます。

20 TAP TEMPO/RESET キー

このキーはスタイルの状態（停止、再生）により機能が変わります。

TAP TEMPO: スタイルを再生していないときは、Meter（拍子）に合わせてこのキーを押す、テンポを決めます。4/4 拍子なら 4 回、3/4 拍子なら 3 回押した後に、自動的に伴奏がスタートします。

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

21 START/STOP キー

スタイルの演奏を開始、停止します。

Note: この機能は、鍵盤を強く弾くことによって自動的にオンにすることもできます。108 ページ “Velocity Control（ベロシティ・コントロール）” を参照してください。

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

22 SYNCHRO START / STOP キー ▶SB

シンクロ・スタート、シンクロ・ストップ機能をオンまたはオフにします。スタイルを再生または停止するのに START/STOP キーを押す必要があるか、鍵盤を弾くだけでよいのかを決定することができます。

START オン（LED 点灯）、STOP オフ

この状態では、コード検知領域（通常はスプリット・ポイントより低音域側、18 ページ “CHORD SCANNING セクション” 参照）でコードを弾くと、スタイルを自動的に再生します。必要であれば、スタイルを再生する前に、いずれかのイントロをオンにできます。

START オン（LED 点灯）、STOP オン（LED 点灯）

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

START オフ、STOP オフ

シンクロ機能がオフになります。

23 SONGBOOK キー

SongBook モードに入ります。このモードではソングブック・ミュージック・データベースの閲覧ができます。

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

24 ENSEMBLE キー ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

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

Note: アンサンブル機能は、鍵盤がスプリット・モードで、LOWER Chord Scanning モードを選択しているときのみ動作します。

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

25 カラー・タッチビュー・グラフィカル・ディスプレイ

この画面上で本機の操作を行います。画面のコントラストは、MENU キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すことで調整できます。ダイアルを反時計回りに回すと輝度が下がり、時計回りに回すと輝度が上がります。

26 RECORD キー

このキーを押すと、Record モードまたは Sampling モードに入ります（どちらのモードに入るは、現在の操作モードによって決まります）。

27 TRACK SELECT キー

選択された操作モードにより、さまざまなトラックのパネル画面を切り替えます。

Style Play モード

キーボード・トラックとスタイル・トラックを切り替えます。

Song Play モード

キーボード・トラック、ソング・トラック 1 ～ 8、ソング・トラック 9 ～ 16 を切り替えます。

Sequencer モード

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

28 SINGLE TOUCH SETTING キー

最大 4 つのシングル・タッチ・セッティングを選択できます。それぞれのスタイルやソングブック収録曲には最大 4 つのシングル・タッチ・セッティング（STS）を含んでいて、キーボード・トラックや、そのエフェクト、ボイス・プロセッサの設定をワンタッチで切り替えることができます。パネルの SINGLE TOUCH キーの LED が点灯しているときは、スタイルを選択すると、STS が自動的に選ばれます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、SINGLE TOUCH SETTING のいずれかのキーを押します。現在の STS を選択している状態で STS 書き込みウィンドウが開き、現在の STS のキーボード・トラック設定を保存することができます（111 ページ “Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス” 参照）。

29 HELP キー

このキーを押すとヘルプ画面が表示されます。ヘルプ画面の初期設定は英語です。日本語のヘルプ画面はありません（2009 年 1 月現在）。

30 SHIFT キー

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

31 SEQUENCER 1 トランスポート・コントロール

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

<<、>> 早戻しと早送りです。ソングの再生中に使うと、前後に移動します。

一度押すとソングの 1 小節前、または後に移動します。押し続けると、離すまでソングを移動します。

Sequencer モードで、Locate Measure パラメーターに 1 以外を設定すると、ソングはその小節までしか早戻しできません（185 ページ “Locate measure（一時的な開始位置）” 参照）。

[SHIFT] Jukeboxモード(シーケンサー1)で、SHIFT キーを押しながら、このキーを押すと、ジュークボックス・リストの前後のソングに移動します(169 ページ “Jukebox Editor” 参照)。

◀(ホーム) ソングの先頭(第1小節の頭)に移動します。
Sequencerモードで、Locate Measure パラメーターに1以外を設定すると、ソングはその小節までしか早戻しできません(185 ページ “Locate measure (一時的な開始位置)” 参照)。

▶/■(再生/停止) 現在のソング位置から再生、停止します。

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

32 シーケンサーのBALANCE スライダー

Song Playモードで、内蔵の2つのシーケンサーの音量バランスを調整します。スライダー位置が左端にあるときはシーケンサー1だけが聞こえ、右端にあるときはシーケンサー2だけが聞こえます。中央にあるときは両方のシーケンサーが最大の音量で再生します。

また、いずれかのシーケンサーにアサインされた歌詞、コード、マーカー、楽譜、ハーモニー・トラックの表示を選択することができます。

Style PlayモードやSequencerモードでは無効になります。

33 SEQUENCER 2 トランスポート・コントロール

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

34 TEMPO/VALUE セクション ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

ダイヤルを回すか、DOWN/- キー、UP/+ キーを使用して、テンポのコントロール、画面上で選択したパラメーター値の設定、またソング選択とMediaモードのページで、ファイル・リストのスクロールなどができます。

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

[SHIFT] SHIFT キーを押しながらこのダイヤルを回すと、すぐにテンポが調整できます。

[MENU] MENU キーを押しながらこのダイヤルを回すと、画面のコントラストが調整できます。

DOWN/- キー、UP/+ キー
DOWN/- キーを押すと、値が下がります。UP/+ キーを押すと値やテンポが上がります。

両方のキーを同時に押すと、選択したスタイルが記憶している値にテンポをリセットします。

35 EXIT キー

このキーを使って、現在のページから移動します。

- ・ エディット・メニュー・ページが、項目を選択することなく閉じ、元の画面に戻ります。
- ・ ページ・メニューの表示が、項目を選択することなく閉じます。
- ・ 現在のモードのメイン・ページに戻ります。
- ・ Globalモードや、Mediaモードのエディット画面を閉じて、現在のモードのページに戻ります。
- ・ スタイル、スタイル・パフォーマンス、サウンドの各選択ウィンドウ閉じ、元の画面に戻ります。
- ・ 楽譜ページの表示を閉じ、元の画面に戻ります。

36 MENU キー

現在の操作モードまたは各エディット・セクションで、エディット・メニュー・ページを開きます。エディット・メニュー・ページを開いたら、画面上の対応するボタンを押して各エディット・セクションに移動します。

また、EXITキーを押して、現在の操作モードのメイン・ページ、または元のページに戻ります。

詳しい動作については、各操作モードやエディット環境に該当する章を参照してください。

37 TEMPO LOCK キー

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

オン 異なるスタイル、パフォーマンスやソングを選択しても、テンポは変わりません。TEMPO/VALUEダイヤルを使って手動でテンポの調節ができます。

Song Playモードでこのキーをオンにすると、Linkモードもオンになります。この場合、2つのシーケンサーのテンポは同じになります。

オフ 異なるスタイル、パフォーマンスやソングを選択すると、保存しているテンポを自動的に設定します。

Song Playモードでは、Linkモードもオフになり、それぞれのシーケンサーのテンポになります。

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

38 DISPLAY HOLD キー

ディスプレイ・ホールド機能をオンまたはオフにします。

オン 一時的に表示するウィンドウ(サウンド選択ウィンドウなど)を開いた場合、EXITキーまたは操作モード・キーを押すまで表示されたままです。

オフ 一時的に表示するウィンドウは一定時間後に自動的に閉じます。

39 AUDIO IN LED

INPUT端子に入力されたオーディオ信号のレベルを表示します。3つの色(緑、オレンジ、赤)でレベルを表します。このLEDは通常は緑が点灯し、信号ピーク時にオレンジが点灯するようにレベルを調整してください。赤が点灯しないように注意します。

オフ 入力信号がありません。

緑 低から中レベルの信号です。LEDが頻繁に消えるときは、入力ゲインが低すぎます。GAINノブ、または入力ソースの機器のボリュームを使って、入力レベルを上げます。

オレンジ 信号パスの過負荷は軽度です。信号ピーク時のみオレンジが点灯するのであれば、問題はありません。

赤 信号パスでクリッピングが生じています。GAINコントロールか入力ソースの機器のボリュームで、入力レベルを下げます。

INPUT端子と音量コントロールについては、21ページを参照してください。

40 MIC キー

マイク入力のオンとオフを切り替えます。LED の点灯で、マイク・セクションの状態を示します。

オン マイク入力が入っています。

オフ マイク入力がオフです。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながらこのキーを押すと、ボイス・プロセッサー・セットアップのセットアップ・ページが表示されます (227 ページ “Voice Processor Setup: セットアップ” 参照)。

41 CHORD SCANNING セクション ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Style Play モードおよび Sequencer-Backing Sequence モードのときに、本機がコードを認識する方法を設定します。

LOWER コードはスプリット・ポイントより低音域側で検知します。コードを認識するために必要なノートの数は、Chord Scanning Mode パラメーターで設定します (108 ページ “Chord Recognition (コード認識)” 参照)。

UPPER コードはスプリット・ポイントより高音域側で検知します。本機にコードを認識させるには、常に 3 つ以上のノートを弾く必要があります。

フル (両方の LED が点灯)

コードは鍵盤全体で検知します。本機にコードを認識させるには、常に 3 つ以上のノートを弾く必要があります (このモードは、Split Keyboard モードを選択していても使うことができます)。

オフ コードの検知はしません。START/STOP キーを押すと、ドラムとパーカッションの伴奏トラックのみを再生します。

42 KEYBOARD MODE セクション ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

4 つのキーボード・トラックを鍵盤上に配置する方法を設定します。

SPLIT Lower トラックがスプリット・ポイントより低音域を使用し、Upper 1、Upper 2、Upper 3 トラックがスプリット・ポイントより高音域を使用します。初期設定では、このキーボード・モードを選択すると、自動的に Lower Chord Scanning モードを選択します (108 ページ “Chord Recognition (コード認識)” 参照)。

FULL UPPER

Upper 1、Upper 2、Upper 3 トラックが鍵盤全体を使用します。Lower トラックは使用しません。初期設定では、このキーボード・モードを選択すると、自動的に Full Chord Scanning モードを選択します (108 ページ “Chord Recognition (コード認識)” 参照)。

43 STYLE CHANGE キー

スタイル・チェンジ機能をオンまたはオフにします。

オン パフォーマンスを選ぶと、パフォーマンスに保存しているスタイル番号に従い、スタイルを変更します。

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

44 PERFORMANCE SELECT キー

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

45 SOUND SELECT キー

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

46 PERFORMANCE/SOUND SELECT

セクション・キー ▶PERF ▶STS ▶PERF^{Sty} ▶STS^{SB} ▶SB

このキーを使ってパフォーマンス選択ウィンドウやサウンド選択ウィンドウを表示し、パフォーマンス、またはサウンドを選択します。82 ページ “サウンド選択ウィンドウ” または 82 ページ “パフォーマンス選択ウィンドウ” を参照してください。保存しているサウンドについては、276 ページ “サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順” を参照してください。

左端のキーで上下のサウンドまたはパフォーマンス・バンクの列を選択します。左端のキーを繰り返し押すことで、上列、下列を選択します

上の LED が点灯

上の列のサウンド、またはパフォーマンスを選択します。

下の LED が点灯

下の列のサウンド、またはパフォーマンスを選択します。

フロント・パネル上のサウンド・バンクは楽器名で、パフォーマンス・バンクは番号 (1 ~ 20) で識別されています。

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

“USER1” と “USER2” バンクのサウンドには、外部デバイスから新しいサウンドをロードしたり、新しく作ったサウンドやエディットしたサウンドを保存することができます。

“USER DK” バンクには、新しいドラム・キットをロードしたり、新しく作ったドラム・キットやエディットしたドラム・キットを保存することができます。

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

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

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションのいずれかのキーを押します (Sound Select モードでも可)。パフォーマンス書き込みウィンドウが表示され、現在のトラック設定をパフォーマンスに保存することができます (111 ページ “Write Performance ダイアログ・ボックス” 参照)。

47 MIC SETTING キー

ボイス・ハーモニーおよびエフェクトをオンまたはオフにします。

HARMONY ボイス・ハーモニー効果をオンまたはオフにします。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、このキーを押します。ボイス・プロセッサー・プリセットのプリセット・ページが表示されます (229 ページ “Voice Processor Preset: Preset” 参照)。

EFFECT ボイス・エフェクト効果をオンまたはオフにします。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、このキーを押します。ボイス・プロセッサー・プリセットのエフェクト・ページが表示されます (232 ページ “Voice Processor Preset: Effects” 参照)。

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

各パッドは、それぞれ 1 ~ 4 のパッド・トラックに対応しています。最大 4 つのサウンドまたはシーケンス音を同時に再生できます。

- ・ 1 つの PAD キーを押すと 1 つのサウンド、またはシーケンス音を再生します。
- ・ さらに PAD キーを押すと複数のサウンド、またはシーケンス音を再生します。

シーケンス音を最初から最後まで再生します。その後、“One Shot/Loop” の状態に応じて、一度だけ再生するか、または繰り返し再生します (149 ページ “Pad Type (パッド・タイプ)” 参照)。

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

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

Note: いずれかのエンディング・キーを選択すると、パッドの音は自動的に停止します。

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

パッドの同期について: Style Play モードでは、パッドはスタイルのテンポと同期します。Song Play モードでは、最新の設定されたシーケンサーのテンポに同期します。例えば、SEQ2-PLAY キーを押した状態で、いずれかの PAD キーを押すと、シーケンサー 2 のテンポと同期します。

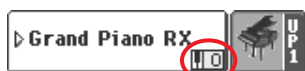
Note: MP3 ファイルとの同期はできません。パッドが同期できるのはスタンダード MIDI ファイルだけです。このため、直前に選択されたシーケンサーに MP3 ファイルが割り当てられている場合、パッドは直前に再生されたスタンダード MIDI ファイルのテンポに同期します。

パッドとシーケンサーの再生コマンドについて: いずれかの PLAY キーを押して対応しているシーケンサーの再生を開始した場合、パッドの再生はすべて停止します。

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

49 UPPER OCTAVE キー ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

STYLE PLAY モード、SONG PLAY モード、SEQUENCER モードの Backing Sequence の場合は、キーボード・トラックのアップパー側の 3 つのトラック (Upper 1 ~ 3) を同時に、1 オクターブ単位 (12 半音、最大 ± 3 オクターブ) でトランスポートします。オクターブのトランスポート値は、サウンド名の横、または各モードの Mixer/Tuning: Tuning ページに常に (オクターブで) 表示されています。



両方のキーを同時に押すと、画面内の “PS” と書かれた箇所を選択している Performance、あるいは STS のオクターブ設定に戻ります。

SEQUENCER モード (Backing Sequence 以外)、STYLE RECORD モードの場合は、選択中のトラックが 1 オクターブ単位 (12 半音、最大 ± 3 オクターブ) でトランスポートします。値は各モードの Mixer/Tuning: Tuning ページに常に (オクターブで) 表示されています。

SOUND モードの場合は演奏したノートが 1 オクターブ単位 (12 半音、最大 ± 3 オクターブ) でトランスポートします。

Note: STYLE RECORD モードでは、録音済みのデータには UPPER OCTAVE は機能しません。

Note: オクターブ・トランスポートは、ドラム・モードに設定されたトラック (ドラム、パーカッション・トラックを他の状態に変えたとしても) には影響がありません。

オクターブ・トランスポート (各モードの Octave Transpose 参照) は、表示上の値を変更した場合でも、トラックの “Type” (101 ページ参照) が “Drum” に設定されたトラックのシーケンス・データには影響がありません (鍵盤で演奏する場合や、録音時は有効)。

– 1 オクターブ下げます。

+ 1 オクターブ上げます。

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

50 TRANPOSE キー ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

本機全体の音の高さを半音単位でトランスポートします (マスター・トランスポート)。トランスポートの値は、通常、画面のヘッダー部分に表示します。

STYLE PLAY MT:0 <no chord> 0

両方のキーを同時に押すと、マスター・トランスポートがゼロになります。

Note: マスター・トランスポートは、トラックの “Type” (101 ページ参照) が “Drum” に設定されたトラックのシーケンス・データには影響がありません (鍵盤で演奏する場合や、録音時は有効)。101 ページ “Track Controls: Mode” または 168 ページ “Track Controls: Mode” を参照してください。

Note: MP3 ファイルもトランスポートできます。ただし、トランスポートの量は -6...+5 半音の範囲に制限されていることに注意してください。この範囲であれば、すべてのキーをカバーしながら、オーディオ品質が極端に劣化することはありません。これ以上トランスポートを行っても効果はありません。このため、画面にトランスポート値として +7 を表示している場合でも、MP3 は +5 半音に制限します。

♭ マスター・トランスポートを半音下げます。

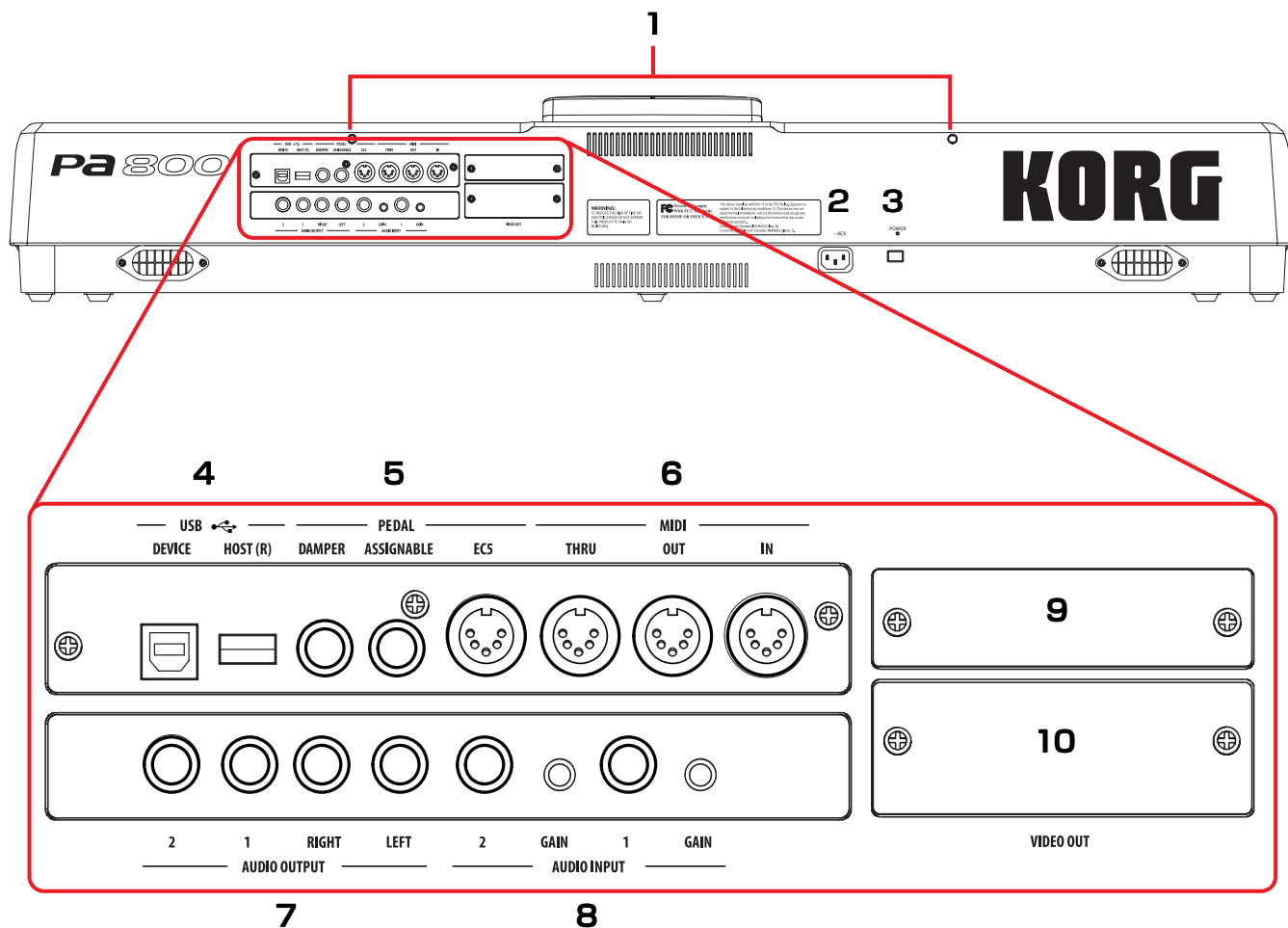
♯ マスター・トランスポートを半音上げます。

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

51 HOST (F)

USB タイプ A (マスター、ホスト) 端子で、USB 2.0 規格に準拠しています。リア・パネルにある USB 端子と同等です。USB フラッシュ・メモリー、外部 CD-ROM ドライブ、USB ハード・ディスクを本機に接続するために使用します。接続しているデバイスを使用するには、Media モードへ移動します (236 ページ “Media モード” 参照)。

リア・パネル



1 譜面立て用穴

本機には、譜面立てが標準装備されています。譜面立ての足の部分をこの2つの譜面立て用穴に差し込んでください。

2 AC電源端子

付属の電源コードをこの端子に接続します。

3 電源スイッチ

本機の電源をオンまたはオフにします。

4 USB端子

DEVICE USB タイプ B (スレーブ/デバイス) 端子で、USB 1.1 規格に準拠しています。本機をコンピューターに接続し、内部デバイス (SSD) との間でデータ転送が可能です。詳細は 251 ページ "HD and SSD-U Connection" を参照してください。

MIDI Over USBをサポートしているため、MIDIポートの代わりに、この端子を使うことができます (256 ページ "USB を経由して MIDI を使う" 参照)。

HOST (R)

これは USB タイプ A (マスター/ホスト) 端子で、USB 2.0 規格に準拠しています。フロント・パネルにある USB 端子と同等です。USB フラッシュ・メモリー・スティック、外部 CD-ROM ドライブ、USB ハード・ディスクを本機に接続するために使用します。接続しているデバイスを使用するには、Media モードへ移動します (236 ページ "Media モード" 参照)。

5 PEDAL 端子

外部ペダルを接続する端子です。

DAMPER

コルグ PS1 や DS1H のようなダンパー・ペダルを接続します。極性の変更やキャリブレーションについては、216 ページ "Damper" を参照してください。

ASSIGNABLE

コルグ EXP2 や XVP10 (エクスプレッション・ペダル) のようなコンティニューアス・タイプ、またはスイッチ・タイプのペダルを接続します。設定方法やキャリブレーションについては、215 ページ "Pedal/Footswitch" を参照してください。

EC5

コルグ EC5 マルチ・スイッチを接続し、リアルタイムに多数の機能をコントロールします。EC5 の設定方法については、217 ページ "EC5-A..E" を参照してください。

6 MIDI インターフェイス

外部コントローラー（マスター・キーボード、MIDI ギター、ウィン
ド・コントローラー、MIDI アコーディオンなど）、外部音源、シー
ケンサーを起動させた PC に接続します。MIDI インターフェイスの
使用方法については、「MIDI」の章を参照してください。

IN	コンピューターやコントローラーから、MIDI データを受信します。この端子を、外部コントローラーやコンピューターの MIDI OUT 端子に接続します。
OUT	本機の鍵盤、コントローラー、内部シーケンサーで生成した MIDI データを送信します。この端子を外部音源や、コンピューターの MIDI IN 端子に接続します。
THRU	IN 端子で受信したデータと同じものを送信します。この端子を使って、本機を他の MIDI 機器とカスケード接続します。

7 オーディオ出力

オーディオ信号（サウンド）をミキサー、PA システム、パワード・
モニター、オーディオ・システムに送信するアンバランス型端子です。

各トラックの出力やオーディオ入力の配線の設定については、「オー
ディオ出力」セクションの 220 ページ以降を参照してください。

LEFT、RIGHT メインのステレオ出力端子です。最終的なステレオ・
ミックスを外部デバイスに出力します。信号をモノラルで出力するには、いずれかを接続します。出力レベルは MASTER VOLUME スライダーで設定します。

1, 2 サブの出力端子です。数トラックのステレオ・サブ・ミックスを作ったり、1 つの楽器の音を出力してミックス処理したり、外部でエフェクター、またはアン
プに接続するために使用します。

Note: この出力端子には、MASTER VOLUME スライダーは無効です。また、エフェクトのかかっていないドライ音を出力します。

8 オーディオ入力

別のキーボード / シンセサイザー、CD プレーヤー、MP3 プレー
ヤー、1 つまたは 2 つのダイナミック・マイクを入力します。コン
デンサー・マイクを接続するには、外部のファンタム電源が必要で
す（お使いのマイクの取扱説明書を参照）。

1, 2	このバランス型 / アンバランス型端子を使って、外部ソースを接続します。最終的な出力音にミックスします。または、ボイス・プロセッサに送ることもできます（詳細については、221 ページ “Audio Setup: Audio In” 参照）。
GAIN	入力端子の入力感度を調整します（0 ~ -40 dB）。入力レベルは、コントロール・パネルのオーディオ入力の LED でチェックします（17 ページ “AUDIO IN LED” 参照）。

9 MP3 Board（別売オプション）

別売オプションの MP3 ボードのためのスロットです。詳細につい
ては、314 ページ “MP3 ボード (EXBP-Dual MP3) の取り付け”
を参照してください。

10 VIDEO OUT（別売オプション）

別売オプションの VIF4 ビデオ・インターフェイスのためのスロット
です。VIF4 を取り付けると、TV またはビデオ・モニターに本機を
接続することができます。詳細は 317 ページ “ビデオ・インター
フェイス (VIF4) の取り付け” を参照してください。

はじめに

コルグ・プロフェッショナル・アレンジャー Pa800 をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。本機は、パワフルなアレンジ機能が搭載され、プロフェッショナル用として、またご家庭用として、あらゆるシーンで十分ご満足いただける自動伴奏機能を装備したシンセサイザー・キーボードです。

本機の特長

- ・ RX テクノロジー (Pa800 のパワフルな仕様を使うことができるように大型タッチ・ディスプレイを使った使いやすい操作性、機能、サウンドをもつテクノロジー)
- ・ コルグ独自のボイス・テクノロジーで磨き上げた PCM ソースを元に、新音源システム「EDS (Enhanced Definition Synthesis)」を採用し、豊かでビビットなサウンドを実現
- ・ 最大同時発音数 120
- ・ OPOS (Objective Portable Operating System) マルチタスク・オペレーティング・システム搭載により、演奏中でもデータのロードが可能
- ・ オペレーティング・システムをデバイスからアップデートすることで、機能をバージョンアップ可能。常に新機能をご利用いただけます
- ・ ハードウェア拡張用オプション (別売) により、ビデオ出力ボード、ハードウェア MP3 エンコーダー / デコーダーを増設可能
- ・ 通常の ROM に代わる、Solid State Disk (SSD) を使ったシステム・アップデート
- ・ Favorite (Custom) Style バンクにより、独自のスタイル・コレクションを作成
- ・ GM2 (General MIDI レベル 2) 互換
- ・ 63個のドラム・キットを含む、1,030個以上のサウンドを用意
- ・ 内部 MIDI トラック用マルチエフェクト・プロセッサを 4 基搭載、ボコーダー、コルグ独自のモデリング・テクノロジー **REMS** (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) による緻密なギター・エフェクトを含む 125 種類のエフェクトにより、卓越したサウンド・エフェクトを実現
- ・ 最終段にサウンドのクオリティを高めるマスター EQ を搭載
- ・ 320 のパフォーマンス・ロケーションと、1,600 以上のプリロードされたシングル・タッチ・セッティング (STS) により、キーボード・サウンドとエフェクトが瞬時に設定可能
- ・ 409 のプリロード・スタイル
- ・ Guitar モードなど、スタイル・レコードおよびエディット機能を搭載
- ・ パッド・レコードおよびエディット機能搭載
- ・ クロスフェーダー付きの XDS シーケンサー 2 基
- ・ 機能をフル装備した 16 トラック・シーケンサー
- ・ 自在にエディット可能なミュージック・データベースを搭載したソングブックから、瞬時に目的のソングの検索が可能
- ・ 内蔵のサンプリング機能による、サウンドや音声グループの作成、エディットが可能

- ・ TC-Helicon™ のボイス・テクノロジーを使用した 3 ボイス・ハーモナイザーやエフェクト搭載の高性能ボイス・プロセッサ
- ・ 0 ~ -40dB ゲインの高品位マイク・プリアンプ。ライン入力にも対応
- ・ 高音質な入力出力 (ADC/DAC) を可能にするオーディオ・コンバーター
- ・ カラー・タッチビュー™ グラフィカル・ユーザー・インターフェイス
- ・ 自由に機能を割り当て可能な 2 つのスライダーとスイッチ・キー
- ・ オート・ラウドネスおよび固定デジタル・イコライザー付きの、22 ワット × 2 デジタル・アンプ 2 ウェイ・パスレフ・システムによるリアルな再生音
- ・ 2 つの USB 2.0 ホスト・ポート装備により、ハード・ディスク、CD-ROM ドライブ、USB フラッシュ・メモリーなどの外部デバイスとの接続が可能
- ・ PC との接続用に USB 1.1 ポートを 1 つ装備。これにより、ファイル転送や MIDI 接続が可能 (PC 専用の MIDI インターフェイスは不要)

REMSとは？

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

使えるライブ性能

本機はおもにライブ使用を想定して設計されています。「リアルタイム」という言葉は、まさに本機のためにある言葉です。**パフォーマンス**はすべての鍵盤のトラックと、それに合ったスタイル設定を瞬時に行います。**STS** は瞬時にキーボード・トラックの選択を、**スタイル** はリアルタイムで演奏にバックアップを可能にします。また、**ソング**はリアルタイムでミキシングでき、**ソングブック**は高機能なミュージック・データベースからのソングの迅速な選択を実現します。

簡単画面のイージー・モード

強力なタッチビュー画面による操作機能を使わなくても、手軽な演奏を実現したイージー・モードがおすすめ。フルに機能を使わなくても、十分に本機の豊かなサウンドで演奏を楽しむことができます。

ネットワーク・リンク

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

パッケージの確認

お買い上げのパッケージの中に以下のものが入っていることを確かめください。

- ・ Pa800 本体
- ・ 譜面立て
- ・ 電源コード
- ・ 取扱説明書
- ・ アクセサリー CD

取扱説明書について

取扱説明書は、次の 4 つのセクションに分かれています。

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

本取扱説明書では、以下のような省略マークが使われています。

- ▶ **PERF** このパラメーター設定は、ページ・メニューから“Write Performance”を選択してパフォーマンスに保存することができます。
- ▶ **PERF^{Sty}** このパラメーター設定は、ページ・メニューから“Write Style Performance”を選択して現在のスタイル・パフォーマンスに保存することができます。
- ▶ **STS** このパラメーター設定は、現在のスタイルの STS のうちの 1 つ、または登録済みのソングブックの STS に保存することができます。スタイルの STS への保存は、Style Play モードのページ・メニューから“Write STS”を選択します。登録済みのソングブックに保存（スタイルまたはソング・タイプのどちらでも）するときは、SongBook モードのブック・エディット 1 ページにある“Write STS”にチェックを付けます。
- ▶ **GBL** ページ・メニューから利用可能な“Write Global”の 1 つを選択することによって、このパラメーターをグローバルに保存することができます。いくつかのグローバル保存領域が利用可能です。また、該当する各パラメーターについて GBL 省略マークの後に小さなシンボルを表示します。詳細については、それぞれの説明をお読みください。
- ▶ **SB** このパラメーター設定は、ソングブックに保存することができます。

オリジナル・データのバックアップ

工場出荷時のすべてのデータのバックアップは、アクセサリー CD に保存されています。また、ウェブサイト (www.korg.co.jp) にも用意してあります。本機を購入時の状態に戻したい場合に備えて、自由にダウンロードすることができます。

ミュージカル・リソース（サウンド、パフォーマンス、スタイル）をカスタマイズする場合に不測の事態によりデータを失う危険を回避するため、頻繁にバックアップを作成することをお勧めします。

オペレーティング・システムのバックアップ方法は、249 ページ“Backup OS”を参照してください。

工場出荷時のミュージカル・リソース（スタイル、プログラムなど）のバックアップ方法は、250 ページ“Full Backup Resources”を参照してください。

オペレーティング・システムのロード

コルグでは、本機のオペレーティング・システムを常にアップデートしていますので、お手持ちのオペレーティング・システムも最新版にアップデートできます。オペレーティング・システムは、www.korg.co.jp からダウンロードできます。サイトにあるオペレーティング・システムと一緒にダウンロードされる「Readme」ファイルを、必ずお読みください。

本機のオペレーティング・システムのバージョンは、Media モードのユーティリティ・ページで確認することができます（250 ページ“OS Version Number”参照）。

Warning: コルグから供給される本機用のオペレーティング・システム以外はインストールしないでください。他の Pa シリーズ用に用意しているオペレーティング・システムをインストールすると本機の故障、破損を招く恐れがあります。オペレーティング・システムの不正なインストールに起因する故障や破損については、コルグは一切の責任を負いません。

ミュージカル・リソースのロード

工場出荷時のミュージカル・リソースが必要になったときは、アクセサリー CD に保存しているコピーを使用するか、または www.korg.co.jp からダウンロードすることができます。また、カスタム・データのバックアップ・コピーも作成することができます（250 ページ“Full Backup Resources”参照）。

データを元に戻すには、250 ページ“Full Restore Resources”を参照してください。

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

以前の Pa シリーズ (Pa80、Pa1X) や i シリーズで作成したミュージカル・リソースもロードできますが、いくつかの制限があります。詳細は、“Media モード”を参照してください。

演奏を始める前に

AC 電源コードの接続

付属の電源コードを本機リア・パネルの ACV 電源端子に接続します。電源コードのプラグをコンセントに差し込みます。本機はユニバーサル電源アダプターを搭載しているため、使用地域による電圧の違いに関係なく、ご利用いただけます。

1. 本機の電源がオフになっていることを確認します。
2. 付属の電源コードを本機リア・パネルの ACV 電源端子に接続します。
Note : 電源コードは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。
3. 電源コードのプラグには、アース端子がついています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行って、コンセントに接続してください。

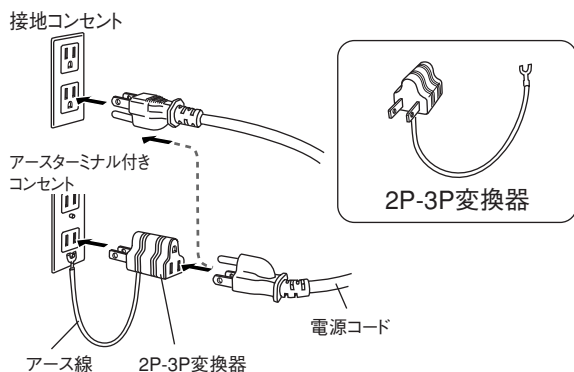
接地コンセントに接続する場合

電源コードのプラグをコンセントに直接差し込んでください。

アースターミナル付きコンセントに接続する場合

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

Note : アースターミナル付きコンセントでは、必ずアース端子を先に接続してからコンセントにプラグを差し込んでください。コンセントから外す場合は、必ずプラグを先に抜いてからアースを外してください。接続方法が分からないときは、コルグお客様相談窓口にご相談ください。



電源のオン / オフ

- ・ リア・パネルにある電源スイッチを押して、本機の電源をオンにします。起動時の画面が表示されます。

Note : 本機の電源をオンにすると、PCM Autoload パラメーターの状態により、ユーザー・サウンドで使われる RAM PCM

サンプルを自動的にロードします（251 ページ参照）。この場合、ロードに多少の時間がかかることがあります。

- ・ 本機の電源をオフにするときは、リア・パネルにある電源スイッチを再度押します。

Warning : 本機の電源をオフにすると、RAM のすべてのデータ（Sequencer モードで録音、またはエディットしたソング、エディット中でまだ保存していないサンプル）を消去します。タイム・スライス機能で生成した MIDI Grooves も消去します。ただし、SSD メモリーに含まれるデータ（ファクトリー・データ、ユーザー・サウンド、パフォーマンス、スタイル、マルチサンプル）は保持します。また、保存したサンプルも保持します。

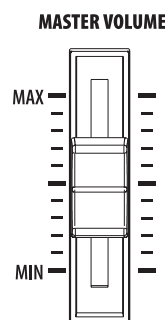
音量調整

マスター・ボリューム

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

このスライダーは出力端子 1 と 2 には影響しません。ミキサーまたはスピーカーのレベル・コントロールで、音量を調節してください。

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



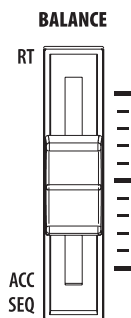
キーボード、スタイル、ソング・ボリューム

BALANCE スライダーでキーボード（リアルタイム）・トラック、パッド、スタイル・トラック（ドラム、パーカッション、ベースなど）、およびソング・トラックの音量バランスを調節します。また、設定を変えることで、キーボード（リアルタイム）・トラックの音量はそのままで、パッド、スタイルとソング・トラックのグループ（Acc/Sng）の音量を調節することもできます。

- ・ Style Play モードのときは、キーボード（リアルタイム）・トラック、スタイル（アカンパニメント）、パッド・トラックのバランスを調節します。

- ・ Song Play モードのときは、キーボード（リアルタイム）・トラックと両方のシーケンサー（ソング）、パッド・トラックの音量バランスを調節します。

Note : このスライダーは、Style Play モードと Song Play モードで有効になり、Sequencer モードでは無効になります。



シーケンサーの BALANCE スライダー

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



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

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

Note: スライダー位置を左端、または右端に移動することで、いずれかのシーケンサーにアサインされた歌詞、コード、マーカー、楽譜、ハーモニー・トラックの表示を切り替えることができます。

ヘッドホン

キーボードの左下（ジョイスティックの下）の HEADPHONES 出力端子にヘッドホンを接続します。16 ~ 200Ω (50Ω 推奨) のインピーダンスのヘッドホンが使えます。

オーディオ出力

本機を外部アンプ・システムに接続することができます。

ステレオ: メイン OUTPUT 出力端子（LEFT、RIGHT）に、2 本のモノラル・ケーブルの一端をそれぞれ接続します。ケーブルのもう一端は、ミキサーのステレオ・チャンネルや 2 つのモノラル・チャンネル、2 つのパワード・モニター、あるいはオーディオ・システムの CD、LINE IN、TAPE/AUX 入力端子に接続します。オーディオ・システムの PHONO 入力端子には接続しないでください。

モノラル: モノラル・ケーブルを OUTPUT 出力端子の LEFT または RIGHT いずれか一方だけに接続します。ケーブルの反対側を、ミキサーのモノラル・チャンネル、パワード・モニター、あるいはオーディオ・システムの CD、LINE IN、TAPE/AUX 入力端子の片方のチャンネル（アンプを Mono モードに設定していないと、片方のチャンネルのみが聞こえます）に接続します。

サブ出力: 本機をミキサーの 4 つの入力チャンネルに接続できます。これは、録音時、あるいはシーケンサーやバックিং・トラックを別のチャンネルに送るときに便利です。例えば、ドラムまたはベース・トラックを外部のコンプレッサーやリバーブに送ったり、個別のトラックを外部ミキサーでミキシングしたりすることができます。

4 本のモノラル・ケーブルを、メイン OUTPUT 出力端子（LEFT、RIGHT）と OUTPUT 出力端子 1、2 へそれぞれ接続します。サブ出力（1、2）を使うには、信号を送りたいトラックを設定する必要があります（「グローバル」の「オーディオ出力」の節の 220 ページ以降を参照）。

Note: トラックを OUTPUT 出力端子 1 または 2 へ送る場合、そのトラックはメイン・ミックスから内蔵スピーカーや OUTPUT 出力端子 LEFT、RIGHT へは送られません。

Note: OUTPUT 出力端子 1、2 は、エフェクトの加わっていないドライ・サウンドを出力します。

OUTPUT 出力端子 LEFT、RIGHT の音量は、MASTER VOLUME スライダーで調節します。OUTPUT 出力端子 1、2 の音量は、ミキサーまたは外部スピーカーのレベル・コントロールで調節します。

オーディオ入力

マイクやギターなどの、他の楽器は、本機のリア・パネルのオーディオ入力端子に接続します。オーディオ入力端子 1 に接続したマイク信号はボイス・プロセッサーにも送られるので、高品位な信号処理を行うことができます。

適切な「XLR → 1/4" ジャック」アダプターを使用して、XLR 端子付きマイクを本機の 1/4" ジャック入力端子に接続できます。コンデンサー・マイクを接続するには、外部のファンタム電源（ミキサーなど）を使用します。

入力感度の設定には、オーディオ入力端子の隣にある GAIN ノブを使います。外部ソースの再生時には、フロント・パネルの AUDIO IN の LED の点灯で、オーディオ・レベルが正しく設定しているかをチェックします。

オフ 入力信号がありません。

緑 低から中レベルの信号です。LED が頻繁に消えるときは、入力ゲインが低すぎます。GAIN コントロールか入力ソースの機器のボリュームを使って、入力レベルを上げます。

オレンジ 適正レベルです。信号ピーク時のみオレンジが点灯するのであれば、問題ありません。

赤 レベルが高すぎてクリッピングが生じています。GAIN コントロールか入力ソースの機器のボリュームを使って、入力レベルを下げます。

入力とオーディオ・ソースの接続および設定については、72 ページの“マイクを使って歌う”および 221 ページの“Audio Setup: Audio In”を参照してください。

MIDI 接続

マスター・キーボード、MIDI ギター、ウィンド・コントローラー、MIDI アコーディオン、デジタル・ピアノなどの外部コントローラーから、本機のサウンドを再生することができます。

逆に、他の MIDI 機器を本機でコントロールしたり、コンピューターと接続して外部シーケンサーで使用することもできます。

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

MIDI 接続については、256 ページの“MIDI”の章を参照してください。

ダンパー・ペダル

リア・パネルの DAMPER 端子に、ダンパー（サスティン）ペダルを接続します。コルグ PS1 または DS1H フット・スイッチ・ペダル、または同等のものをお使いください。ダンパーの極性の変更やキャリブレーションについては、216 ページ “Damper” を参照してください。

デモ・ソング

本機の音楽的表現力を理解していただくために内蔵のデモ・ソングをお聴きください。

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

譜面立て

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

用語の説明

本機のさまざまな機能を説明するために本書で使われる名称や用語を解説します。

ここでは、本機のおもな構成要素について概略を記述します。本機では、従来のシンセサイザーやワークステーションとは異なった用語を使います。ここで、それぞれの名称や機能を理解すると、本機の各部がどのような動作をしてリアルでパワフルな音楽表現を作り出しているのかを知る手助けになります。また、この取扱説明書の他の章を理解するためにも大いに役立ちます。

サウンド (SOUND)

サウンドはアレンジャー・キーボードの基本となるものです。サウンドとは演奏楽器の音色（ピアノ、ベース、サックス、ギターなど）のことで、エディット、保存、呼び出し、ロード、またそれらの設定を各トラックに割り当て（アサイン）することが可能です。個々のサウンドは、Sound モードで、自動伴奏（スタイル）機能を使わずに、普通のキーボードと同様に演奏することができます。Style Play モードや Sequencer モードでは、シーケンサー・トラックやスタイル・トラック、キーボード・トラックに、サウンドを自由に割り当てることができます。

スタイル (Style)

自動伴奏（バックিং・パターン）を意味するスタイルは、本機アレンジャー・キーボードの真髄を成すものです。スタイルは、最大 8 つのパート、あるいはトラックで基本構成されています。

ドラム (Drum)

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

パーカッション (Percussion)

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

ドラム・トラックとパーカッション・トラックは、鍵盤で演奏されるメロディーやコードにかかわらず、同じバックিং（伴奏）フレーズを繰り返し演奏します。

ベースとアカンパニメント (Bass & Accompaniment)

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

各スタイル・トラックには、自由にサウンドを割り当てることができます。

バリエーション (Variation)

各スタイルには、4 つのバリエーションがあります。各バリエーションは、少しずつ違った形になっています。バリエーション 1 からバリエーション 4 になるに従ってアレンジが複雑になり、例えばパート（スタイル・トラック）が増えてきます。これにより、スタイルのオリジナルの「フィーリング」を損なうことなく、よりダイナミックなアレンジの演奏ができます。

フィル (Fill-in)

ドラマーが演奏中に、例えば曲中のバース（序奏）からコーラス（主題）に移るときに、ビートに強弱をつけて繰り返し調子になり過ぎないように、時々「フィル（おかず）」を入れることがあります。本機には、それぞれのスタイルに合わせた 3 種類のフィルイン（Fill-in）が用意されています。フィルインはドラムだけだったり、ドラムとインストルメントだったり、さらには無音の「ブレイク（Break）」だったりします。

イントロとエンディング (Intro & Ending)

それぞれのスタイルには、演奏の飾りとなるイントロとエンディングが用意されています。ハーモニーを生かしコード・チェンジを含めた長短のイントロやエンディングとコードを固定したイントロとエンディングが用意されています。また、「カウント・イン（Count-in）」のイントロも用意されています。

スタイル・エレメント

各スタイルは楽曲を構成する以下の要素で構成されています。

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

これらの 13 個の構成要素をスタイル・エレメントと呼びます。

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

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

コード・バリエーション

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

イントロ 1、2、3(カウント・イン)：

最大 2 個まで CV を作成可能

エンディング 1、2、3：

最大 2 個まで CV を作成可能

バリエーション 1、2、3、4：

最大 4 個まで CV を作成可能

フィル 1、2、3 (ブレイク)：

最大 2 個まで CV を作成可能

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

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

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

パッド (PAD) ・トラック

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

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

キーボード・トラック

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

各キーボード・トラックは、特定の鍵盤範囲、あるいはペロシティ範囲で演奏できるように設定できます。

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

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

シングル・タッチ・セッティング (STS)

シングル・タッチ・セッティングは、キーボード（リアルタイム）・トラックに割り当てるサウンド、音量、パン、エフェクトと言った設定情報のセットを意味します。

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

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

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

アンサンブル (Ensemble)

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

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

パフォーマンス (PERFORMANCE)

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

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

スタイル・パフォーマンス

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

シーケンサー（SEQUENCER）

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

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

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

ドラム・マップ

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

例えば、オリジナルのパターン（ドラム・マップ機能がオフ状態）演奏では、2分と4分の頭に、スネアが鳴っていたとします。ここで、ドラム・マップ機能をオンにして7個あるドラム・マップのうち任意の1つを割り当てると、スネアの変わりに、リムショットが鳴ります。

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

ロゴ・マーク

本機のフロント・パネル上には3つのロゴ・マークが並んでいます。それぞれのロゴの内容を簡単に説明します。



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



本機には、リバーブ、ディレイ、コンプレッション、さらには3パートのボーカル・ハーモニーといった、プロフェッショナル用のさまざまなボーカル・エフェクトが搭載されています。リバーブを除いて、こうしたボーカル・エフェクトはすべて、ボーカル・プロセッシング・テクノロジーで有名な TC-Helicon™ によるものです。



General MIDI (GM) は、異なるメーカーの GM 互換機との間で、サウンドとメッセージの互換性を確保するための規格です。例えば、GM 規格の製品で作られ、GM 形式で保存されたシーケンス・ソングは、本機で正しく再生できます。

インターフェイスの基本

カラー・タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス

本機には、コルグ独自で開発したカラー・タッチビュー・インターフェイスを元にした、分かりやすいグラフィカルなユーザー・インターフェイスが使われています。ユーザー・インターフェイスの基本操作を紹介します。

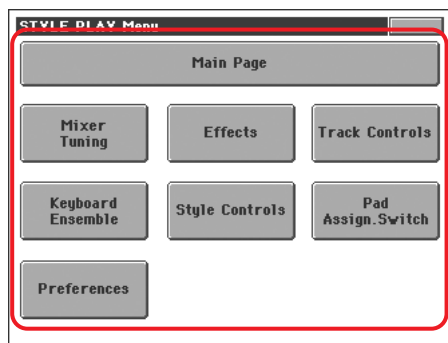
ページ

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



メニューとセクション

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



選択可能なアイテム

サウンド、スタイル、STS、パッドまたはソングの名前の横の三角形は、そのアイテムを選択し、別の要素に置換できることを意味します。アイテムの名前にタッチすると、各選択ウィンドウが表示されます。



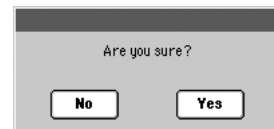
オーバーラップ・ウィンドウ

サウンド、スタイル、STS、パッドまたはソング名の表示部分にタッチすると、現在のページの上に、ウィンドウ（またはリスト）をオーバーラップして表示します。ウィンドウでアイテムを選択するか、EXIT キーを押すと、現在のウィンドウが閉じて、隠れていた下のページが表示されます。



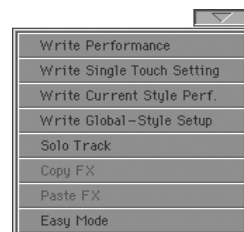
ダイアログ・ボックス

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



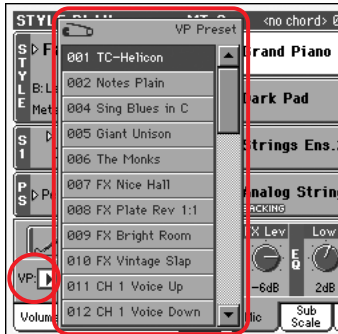
ページ・メニュー

各ページの右上隅にあるボタンにタッチすると、現在のページに関するページ・メニュー・リストが表示されます。そこからコマンドを選択する（タッチする）と、ページ・メニュー・リストが閉じます。また、画面の他の部分（例えば、ページ・メニュー・リストの外側）にタッチしても、ページ・メニュー・リストは閉じます。



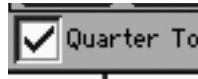
ポップアップ・メニュー

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



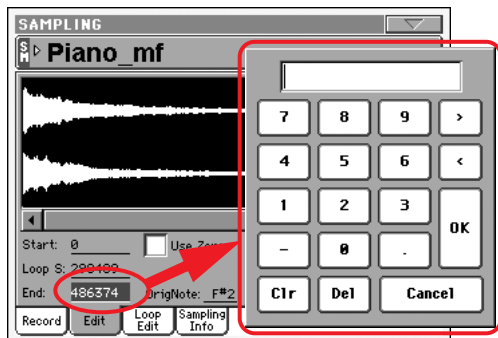
チェック・ボックス

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



数値フィールド

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



または、数値フィールドにタッチし続けます。この状態で指を上下（または左右）に移動（ドラッグ）することで、値を増減することもできます。

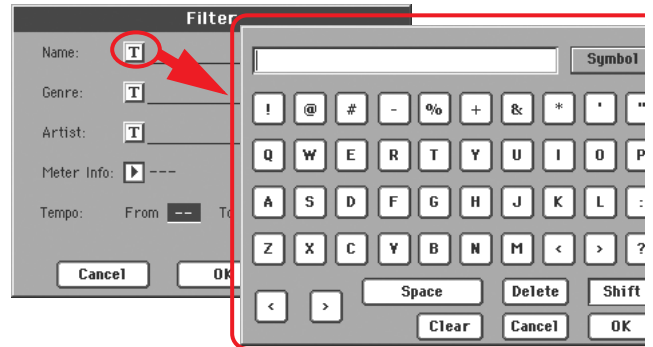
Style Play モード、Song Play モード、Sequencer モードのメイン・ページでテンポを変えるとときも同様に使用できます。

文字フィールド

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

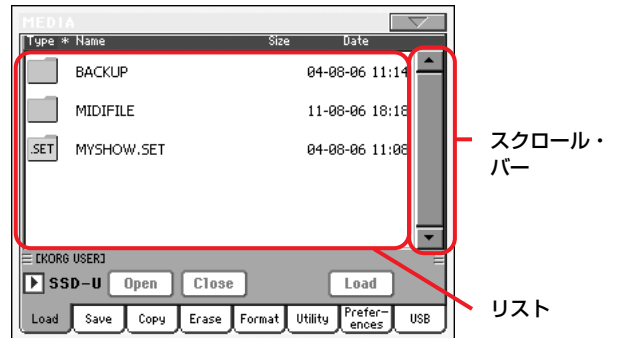
テキスト・エディット・ボタン

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



リストとスクロール・バー

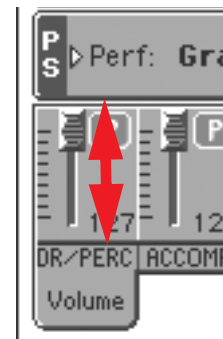
デバイスのファイルやその他のデータは、リストで表示します。スクロール・バーを使ってスクロールし、リストの内容を確認することができます。



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

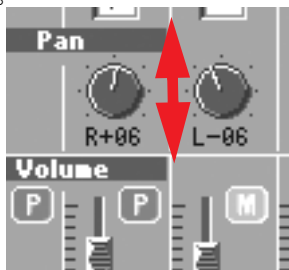
スライダー

値を変更するスライダーにタッチして選択（反転表示）し、TEMPO/VALUE ダイアルを使って値を変更します。また、スライダーにタッチしたまま上下に移動（ドラッグ）することで、値を変えることもできます。



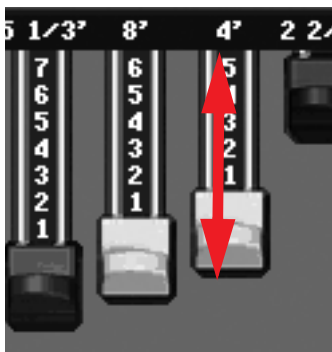
ノブ

値を変更するノブにタッチして選択（反転表示）し、TEMPO/VALUE ダイアルを使って値を変更します。また、ノブにタッチしたまま上下（または左右）に移動（ドラッグ）することで、値を変えることもできます。



ドローバー

値を変更するドローバーにタッチして選択（反転表示）し、TEMPO/VALUE ダイアルを使って値を変更します。または、ドローバーにタッチしたまま上下に移動（ドラッグ）することで、値を変えることもできます。



アイコン

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

モード

本機のページは、機能によっていろいろなモードに分類されています。Style Play、Song Play、Sequencer、Sound の各モードに入るときは、パネルのMODEセクションで対応するキーを押します。

操作モードごとに**カラー・コード**が異なり、一目でどのモードかわかるようになっています。

Global モード、Media モード、SongBook モードの3つは特別です。他のモードを選択していても、それらのモードが有効のまま、上記の3つのモードを選択し、エディットすることができます。

反転表示のパラメーターや値

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

♪ = 71

グレー表示（無効）のパラメーター

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



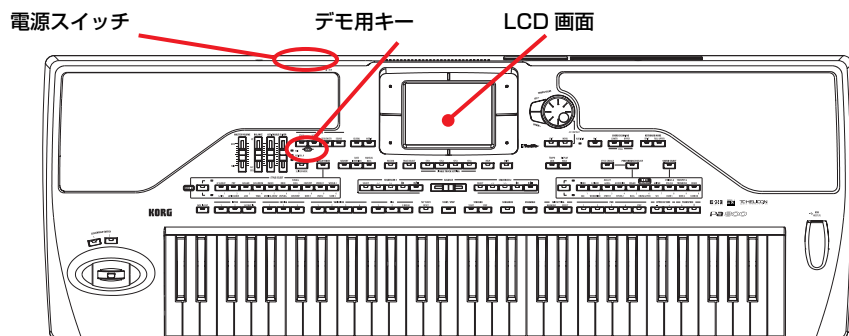
ショートカット

パネルのSHIFT キーと他のキーを押しながら、画面のボタンを同時にタッチすることで、それぞれに関するページをダイレクトに表示させることができます。ショートカットの内容の一覧表は、320 ページの“ショートカット”を参照してください。

マイ・マッシュ・ガイ・ド

電源をオンにして、デモ・ソングを聴いてみましょう

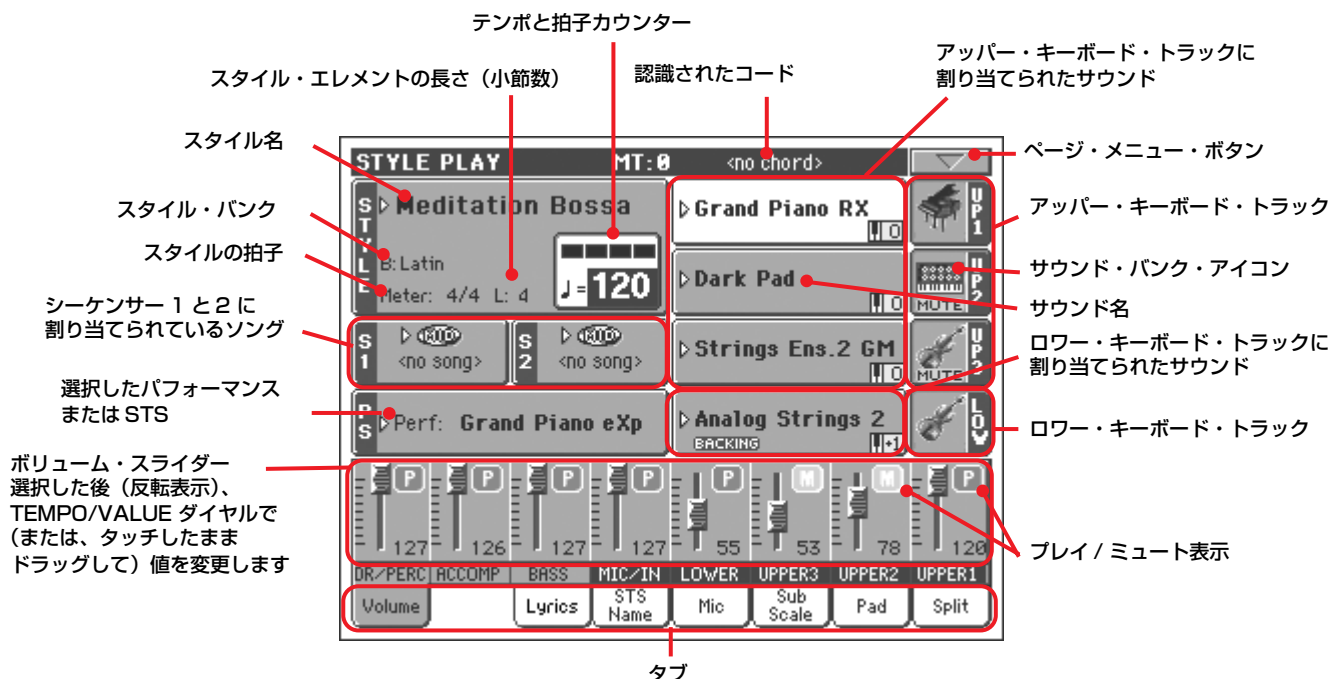
本機の電源を入れてください。LCD 画面にメイン・ページが表示されます。はじめに、デモ・ソングの演奏も聴いてみましょう。



電源をオンにして、メイン・ページを表示する

リア・パネルにある電源スイッチを押して、本機の電源をオンにします。

電源をオンにすると初期画面が数秒間表示され、メイン・ページを表示されます。



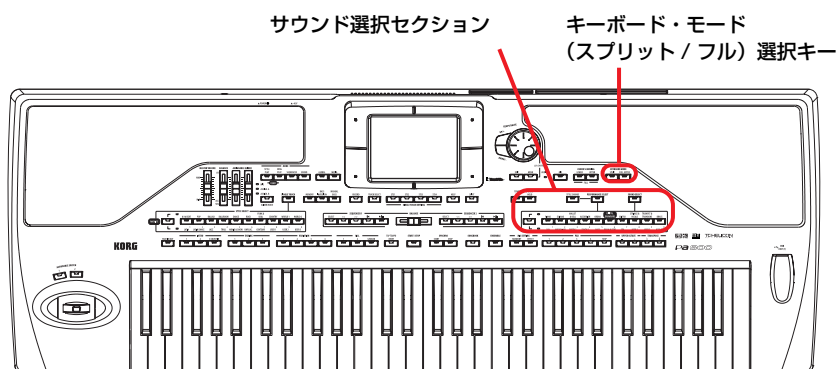
デモ・ソングを再生する

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

- 1 パネルの STYLE PLAY キーと SONG PLAY キーを一緒に押します。**
それぞれのキーの LED が点滅し、デモ・ソング・メイン画面が表示されます。
- 2 画面に表示されたボタンにタッチして、デモ・ソングの種類を選びます。**
このとき画面のボタンやパネルのキーを何も押さないと、すべてのデモ・ソングを順番に再生します。
- 3 聴きたいデモ・ソングのボタンにタッチします。選んだデモ・ソングの再生が始まります。**
このとき画面のボタンを何も押さないと、デモ・ソングを順番に再生します。
また、この画面でパネルの EXIT キーを押すとデモ・ソング・メイン画面に戻ります。
- 4 デモ・ソングを停止するときは、画面の STOP ボタンにタッチします。デモ・ソングを終了するときは、パネルのいずれかのモード・キーを押します。**

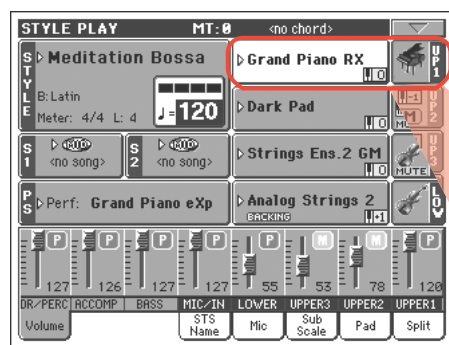
サウンドの演奏

本機は最大 3 つのサウンドを鍵盤で同時に演奏することができます。また、スプリット設定を使用すると、最大 3 つのサウンドを右手（アップパー 1、2、3）で、1 つのサウンドを左手（ローワー）で演奏することができます。



演奏するサウンドを選ぶ

- 1 STYLE PLAY キーを押して、Style Play モードに入ります。

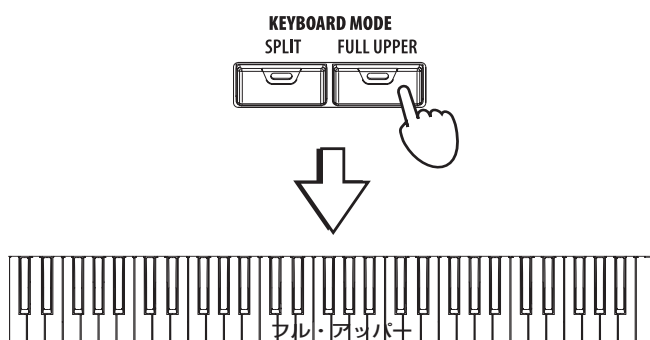


現在選ばれているトラックは、白い背景で表示します。この図では、アップパー 1 のトラックが有効になっています。もし、選ばれていないときは、画面の UP1 のトラックを一度タッチして有効にします。

バンク・アイコンの上に **MUTE** アイコンが表示されていなければ、アップパー 1 のトラックは再生できる状態です。ミュートに設定している場合は、バンク・アイコンを押して、再生できる状態にします。

Note: アップパー 2 とアップパー 3 トラックが、ミュートになっていることを確認してください。複数のサウンドを出すときや、トラックの音を消す方法については、38 ページも参照してください。

- 2 全部の鍵盤を使って演奏する場合は、フル・アップパー・モードになっていることを確認します。鍵盤のモードがスプリット (2 つのパート) ・モード (SPLIT キーの LED が点灯) になっているときは、コントロール・パネルの KEYBOARD MODE セクションで FULL UPPER キーを押します。



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

三角マークは、この名前にタッチすると選択ウィンドウが表示されることを示しています。

サウンド名

バンク・グループの選択。

“Bank 1/10” はパネルの上列のキー、“Bank 11/17” はパネルの下列のキーと一致するサウンド・バンクです。“User” はユーザー・サウンド・バンクです。

現在選択されているサウンドの表示

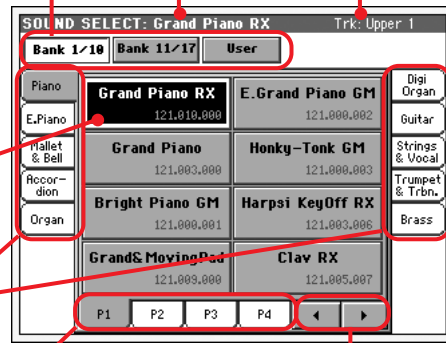
選択している対象のトラック



サウンド・バンク・アイコン

選択したサウンドは反転表示になります。サウンド名部分にタッチして選択します。

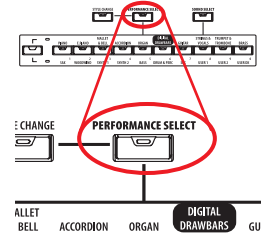
サイド・タブにタッチして異なるサウンド・バンクを選択します。



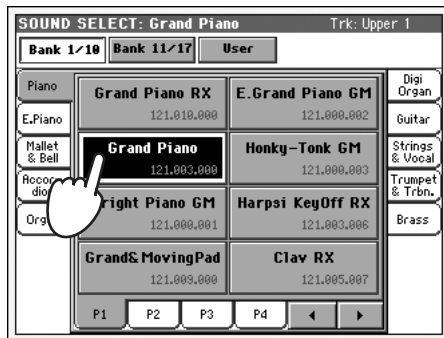
下のタブにタッチして、異なるサウンド・ページを表示します。

サウンド・ページが 5 ページ以上ある場合は、ここにページ移動アイコンが表示されます。

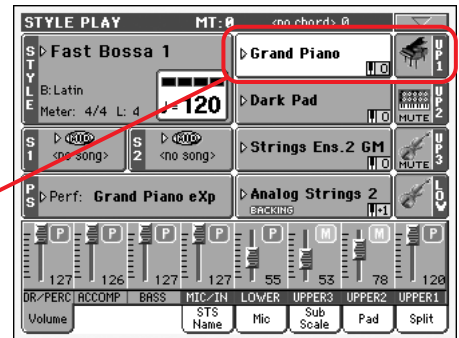
Note: SOUNDキーのLED が点灯しているときは、PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションのいずれかのキーを押して、サウンド選択ウィンドウを開くこともできます。この方法では、任意のサウンド・バンクに直接移動できます。



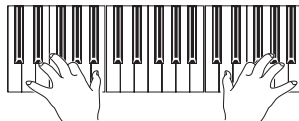
- 4 サウンド選択ウィンドウでサウンドを選択（反転表示）したら、パネルのEXIT キーを押します。



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



- 5 鍵盤を弾いて演奏します。



Note: サウンド選択後も、サウンド選択ウィンドウを表示しておくことができます。DISPLAY HOLD キーを押して、LED を点灯させます。EXIT キーを押せば、ウィンドウが閉じます。



同時に複数のサウンドで演奏する

異なる 3 つのサウンドをアップパー・トラックに重ねて演奏することができます。



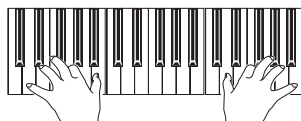
アップパー 2、アップパー 3 の
バンク・アイコン表示に
MUTE アイコンを表示してい
る場合は、消音されていて、こ
れらのトラックのサウンドは聞
こえません。

- 1 アップパー 2、アップパー 3 に MUTE アイコンを表示している場合は、ミュート（消音）されてこれらトラックのサウンドは聞こえません。



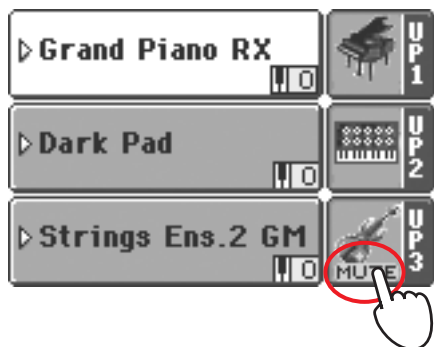
この部分にタッチして、
MUTE アイコンを
消し、ミュートを解除
した後で演奏すると、
アップパー 2 トラックの
サウンドを聴くことが
できます。

- 2 鍵盤を弾いて演奏します。



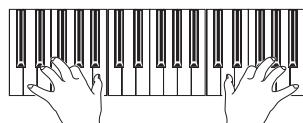
演奏すると、“Dark Pad”（アップパー 2 トラックに割り当て）と “Grand Piano RX”（アップパー 1 トラックに割り当て）が重なったサウンドを演奏します。

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



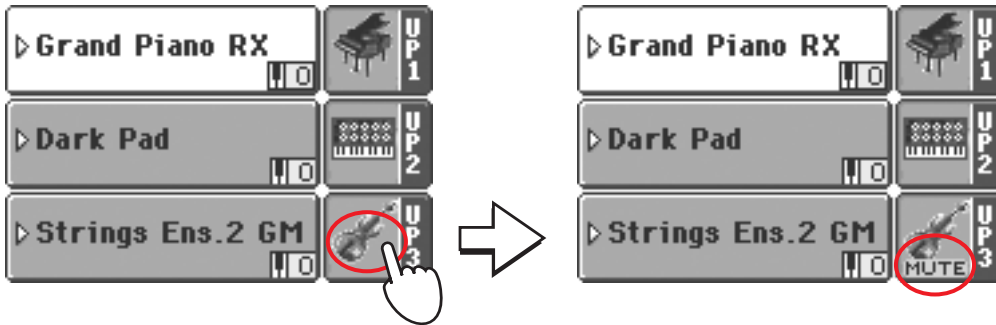
この部分にタッチして、
MUTE アイコンを消し、
ミュートを解除した後で
演奏すると、アップパー 3
トラックのサウンドを聴く
ことができます。

- 4 鍵盤を弾いて演奏します。

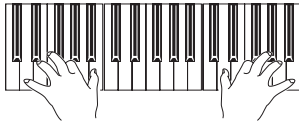


演奏すると、“String Ens.2 GM”（アップパー 3 トラックに割り当て）、“Dark Pad”（アップパー 2 トラックに割り当て）と “Grand Piano RX”（アップパー 1 トラックに割り当て）が重なったサウンドを演奏します。

- 5 アッパー 3 にタッチして、再度アッパー 3 トラックをミュート（消音）に設定します。

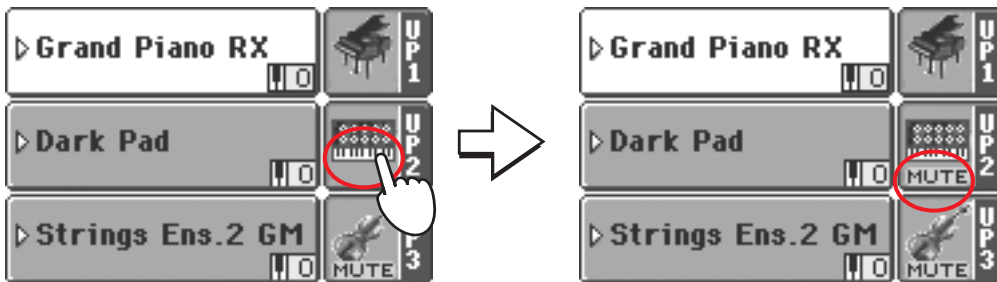


- 6 鍵盤を弾いて演奏します。

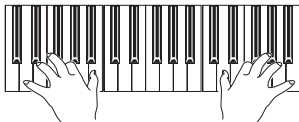


演奏すると“String Ens.2 GM”（アッパー 3 トラックに割り当て）はミュートされサウンドが聞こえなくなります。再び、アッパー 1 とアッパー 2 のサウンドのみの演奏になります。

- 7 アッパー 2 にタッチして、再度アッパー 2 トラックをミュート（消音）に設定します。



- 8 鍵盤を弾いて演奏します。

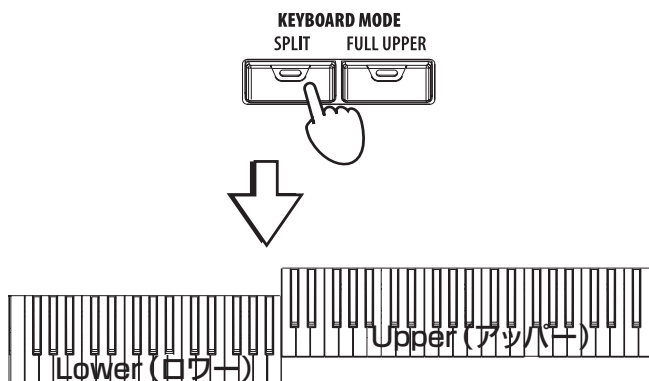


演奏すると“Dark Pad”（アッパー 2 トラックに割り当て）はミュートされサウンドが聞こえなくなります。再び、アッパー 1 のサウンドだけの演奏になります。

右手と左手で異なったサウンドを演奏する

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

- 1 パネルの KEYBOARD MODE セクションにある SPLIT キーを押し (LED 点灯)、鍵盤をロワー (左手) とアッパー (右手) のパートに分けます。

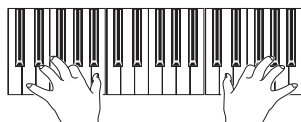


- 2 ロワー・トラックを演奏できる状態に設定します。

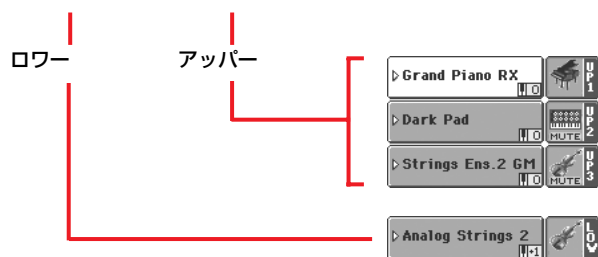


ミュートしているときは、ここにタッチして **MUTE** アイコンを消去します。

- 3 鍵盤を弾いて演奏します。

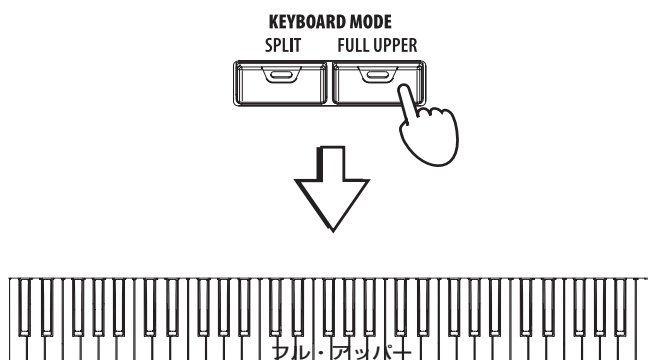


鍵盤が 2 つのパートに分割され、それぞれで異なったサウンドで演奏できます。

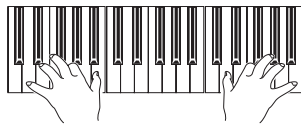


i Hint アッパー 1 トラックと同じような方法で、ロワー・トラックに異なるサウンドを選択できます。36 ページを参照してください。

- 4 パネルの KEYBOARD MODE セクションにある FULL UPPER キーを押し (LED 消灯)、鍵盤をアッパー・トラックのみの設定 (フル・アッパー・モード) に戻します。

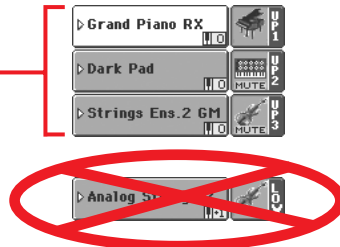


5 鍵盤を弾いて演奏します。



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

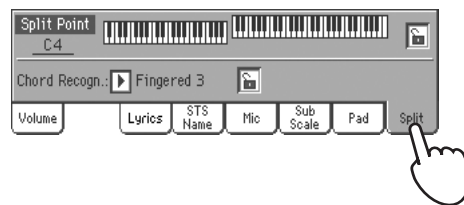
アッパー



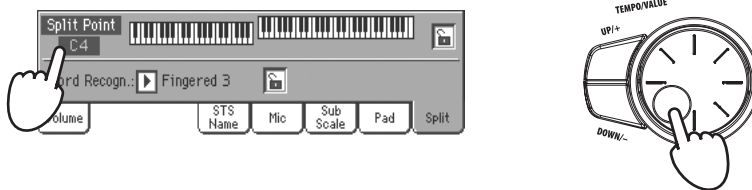
スプリット・ポイントを変更する

選択したスプリット・ポイントを任意の位置に設定することができます。

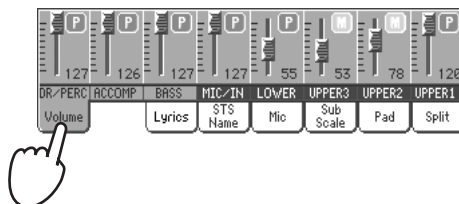
1 画面の Split タブにタッチしてスプリット・ポイント・パネルを表示させます。



2 画面で鍵盤のイラスト表示にタッチした後、1 つの鍵盤を押すと、その位置をスプリット・ポイントとして設定します。または、“Split Point” の値にタッチ（反転表示）してから、ダイヤルを回して新しいスプリット・ポイントを設定します。



3 Volume タブにタッチして、ボリューム・パネルの表示に戻ります。



アッパー・トラックの音の高さの設定

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

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



このキーを押すたびに、
音の高さが 1 オクターブ
下がります。

このキーを押すたびに、
音の高さが 1 オクターブ
上がります。

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

Note: 各トラックの音の高さの値は、サウンド名の右下に表示します。



パフォーマンスを選んで保存する

パフォーマンスは本機の音楽的な中核となるものです。1つのサウンドを選ぶのとは違って、パフォーマンスを選ぶと、同時に複数のパートにサウンドが呼び出され、それらのエフェクトやトランスポーズ、適切なボイス・プロセッサ・プリセット、その他演奏される音楽に必要なたくさんの設定が瞬時に呼び出すことができます。

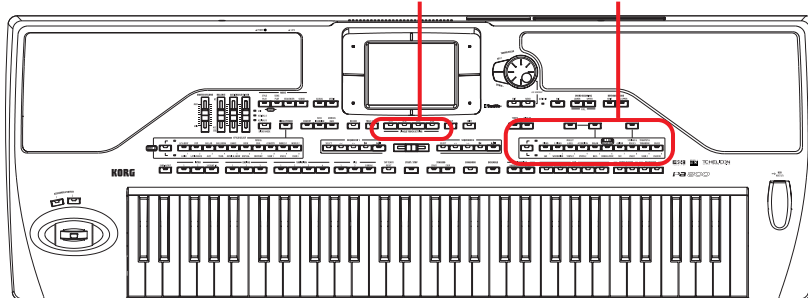
パフォーマンスには、すべてのパネルの設定を保存することができます (Digital Drawbar Organ 設定も含む)。本機にはファクトリー・プリセットとして多数のパフォーマンスが用意されていますが、それぞれを好みに合わせてエディットして、保存することができます。

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

スタイル・トラックについては、**スタイル・パフォーマンス**という別の形で設定を保存することができます。

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

STS (シングル・タッチ・セッティング) Performance/Sound Select セクション



パフォーマンスを選ぶ

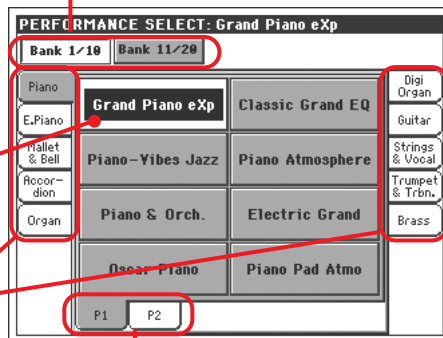
- 画面左中頃の PS (パフォーマンス) 欄にタッチして、パフォーマンス選択ウィンドウを開きます。



選択したパフォーマンスは反転表示になります。パフォーマンス名部分にタッチして選択します。

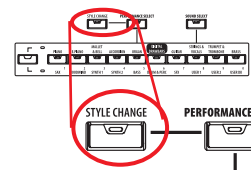
サイド・タブにタッチして異なるパフォーマンス・バンクを選択します。

バンク・グループの選択。“Bank 1/10” はパネルの上列のキー、“Bank 11/20” はパネルの下列のキーと一致するパフォーマンス・バンクです。

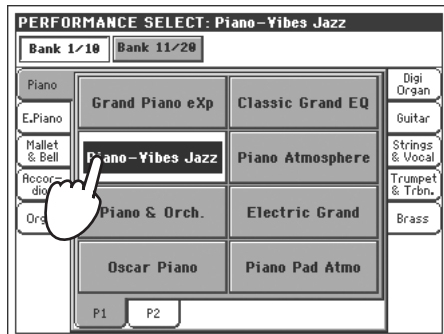


下のタブにタッチして、異なるパフォーマンス・ページを表示します。

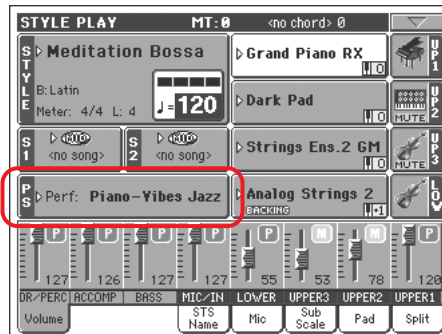
Note: PERFORMANCE SELECT キーの LED が点灯しているときは、PERFORMANCE / SOUND SELECT セクションのキーを押して、パフォーマンス選択ウィンドウを開くこともできます。この方法では、任意のパフォーマンス・バンクに直接移動できます。



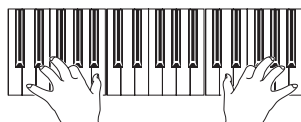
- パフォーマンス選択ウィンドウでパフォーマンスを選択(反転表示)したら、パネルの EXIT キーを押します。



パフォーマンス選択ウィンドウが閉じ、メイン・ページを再度表示します (DISPLAY HOLD の LED が消灯のとき)。サウンド、エフェクト、その他の設定は、選択されたパフォーマンスに保存している設定に変更されます。



- 鍵盤を弾いて演奏します。



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

Note: STYLE CHANGE

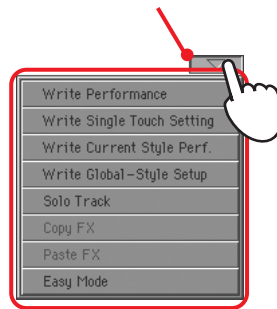
キーの LED が点灯しているときに、パフォーマンスを選択すると、あらかじめ登録してあるスタイルとその設定 (スタイル・トラックのサウンド、エフェクト、ドローバー設定など) に、自動的に切り替わります。

パフォーマンスに設定を保存する

パネルの設定、キーボード・トラックの設定、現在のエフェクト、ボイス・プロセッサー・プリセットは、すべて同じパフォーマンスに保存することができ、後ですばやく呼び出すことができます。

- 1 ページ・メニュー・ボタンにタッチして、ページ・メニューを開きます。

ページ・メニュー・ボタン

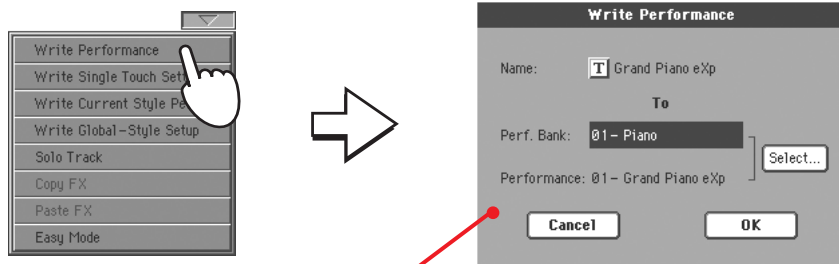


ページ・メニュー

Note:

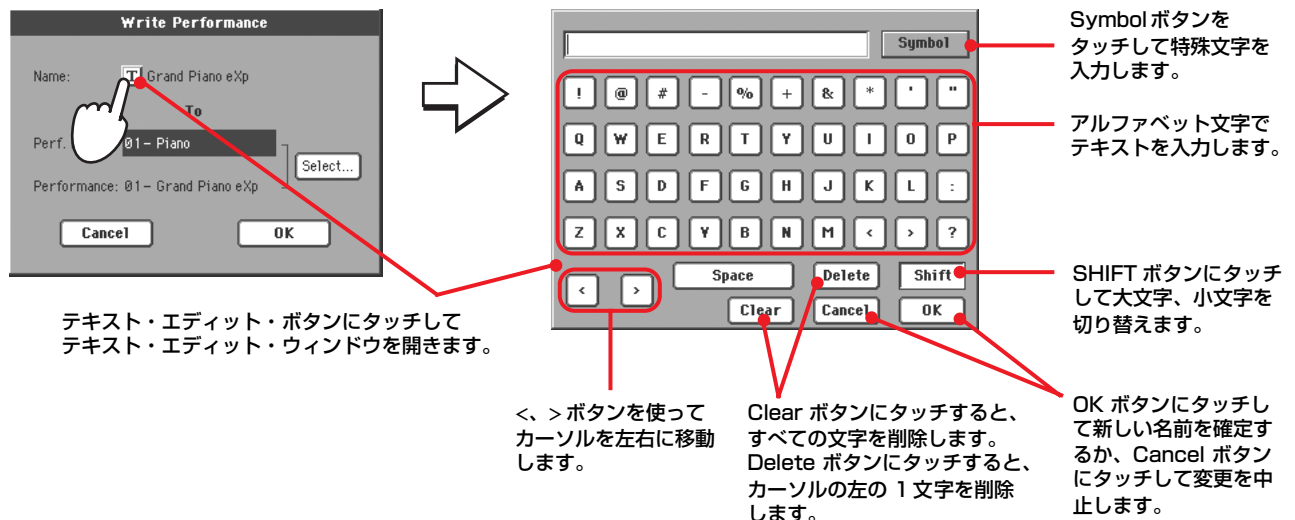
SHIFT キーを押しながら、PERFORMANCE/SOUND SELECT キーのどれか 1 つを押すことで、Write Performance ダイアログ・ボックスを開くこともできます。

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



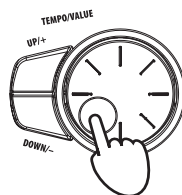
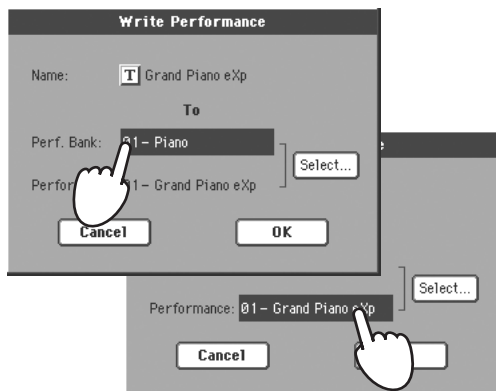
メニューから“Write Performance”を選択すると、Write Performance ダイアログ・ボックスを表示します。

- 3 パフォーマンスに名前を付けます。



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

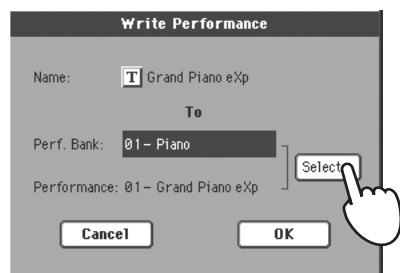
A)



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

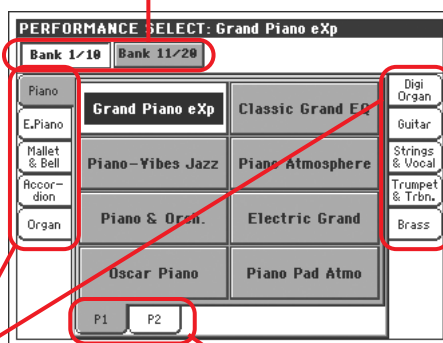
または

B)



バンク・グループの選択。“Bank 1/10” はパネルの上列のキー、“Bank 11/20” はパネルの下列のキーと一致するパフォーマンス・バンクです。

選択されたパフォーマンスは反転表示になります。パフォーマンス名部分にタッチして選択します。

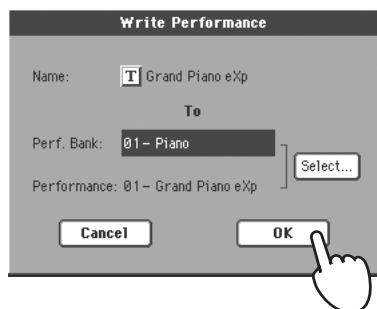


Note: パフォーマンスは、“Empty (空)” のパフォーマンスにも保存できます。“Empty” のパフォーマンスには、データは何も保存していないので、そこに新たに作ったパフォーマンスを保存することができます。

サイド・タブにタッチして異なるパフォーマンス・バンクを選択します。

下のタブにタッチして、異なるパフォーマンス・ページを表示します。

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



Warning: パフォーマンスの保存先に、大切なデータが入っていないことを、あらかじめ確認してください。保存先に、既にデータを保存している場合は保存を実行すると、前に保存していたデータに上書きします。

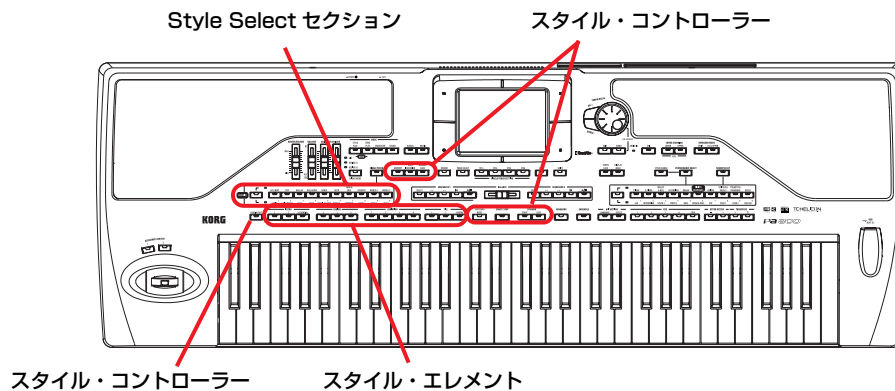
スタイルを選択して再生する

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

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

スタイルを選択すると、スタイル・トラックの設定が保存されたスタイル・パフォーマンスを同時に呼び出します。SINGLE TOUCH キーの LED が点灯しているときは、スタイルを選択すると、そのスタイルに設定している 4 つの STS（シングル・タッチ・セッティング）のうち、最初の STS1 が自動的に選ばれ、キーボード・トラック、エフェクト、その他のパラメーターも自動的に呼び出します。

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



スタイルを選んで再生する

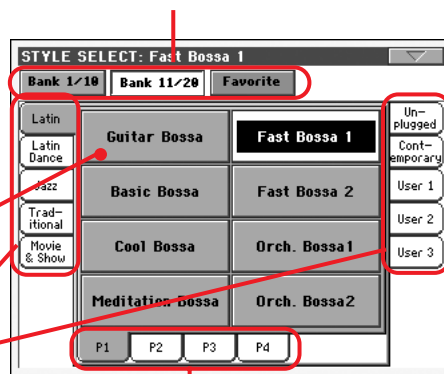
- 1 画面のスタイル (STYLE) の名前にタッチしてスタイル選択ウィンドウを開きます。

バンク・グループの選択。“Bank 1/10” はパネルのスタイルの上列のバンクを選ぶ場合、“Bank 11/20” はパネルのスタイルの下列のバンクを選ぶ場合、“Favorite” はフェイバリット (お気に入り)・スタイル・バンクを選ぶ場合。



選択されたスタイルは反転表示になります。スタイルの名前にタッチして選択します。

サイド・タブにタッチして異なるスタイル・バンクを選択します。



下のタブにタッチして、異なるスタイル・ページを表示します。

Note:

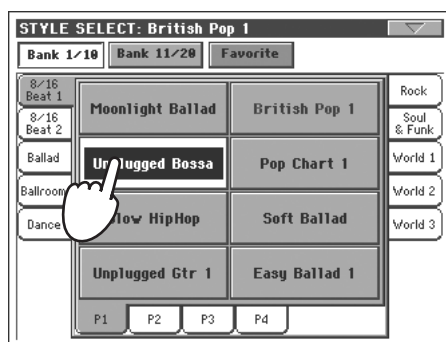
STYLE SELECT セクションのいずれかのキーを押して、スタイル選択ウィンドウを開くこともできます。この方法では、任意のスタイル・バンクに直接移動できます。



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

Note:

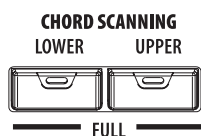
スタイル選択後も、スタイル選択ウィンドウを表示しておくことができます。DISPLAY HOLD キーを押し、LED を点灯させます。EXIT キーを押せば、ウィンドウが閉じます。



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



- 3 いずれかの Chord Scanning モードを選択していることを確認します。



コード・スキャニングを動作させるときは、LOWER、UPPER キーのいずれかの LED が点灯している必要があります。

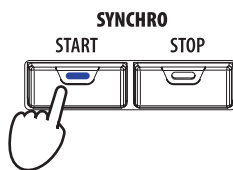
LOWER の LED が点灯: コードは、スプリット・ポイントの左側で認識します。

UPPER の LED が点灯: コードは、スプリット・ポイントの右側で認識します。

両方の LED が点灯 (フル): コードは、キーボード全体で認識します。

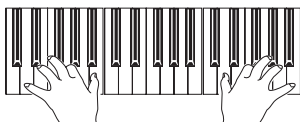
両方の LED が消灯 (オフ): ドラム・トラックのみが聴こえます。

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



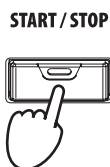
Note: スタイルの再生は、START/STOP キーを押すと始まりますが、シンクロ・スタート機能を使うと、鍵盤での演奏に合わせてスタイルをスタートさせることができます。

- 5 鍵盤を弾いて演奏します。



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

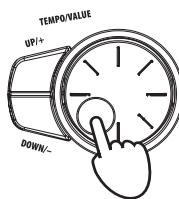
- 6 START/STOP キーを押して、スタイルの再生を停止します。



テンポ

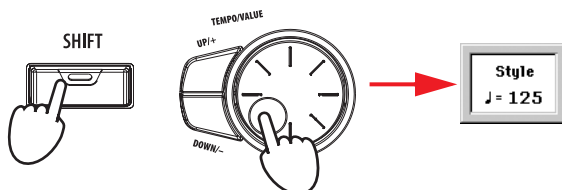
テンポ設定は、各スタイルや各パフォーマンスに保存されていますが、自由にテンポ設定を変更することができます。設定は次の2つの方法があります。

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



Hint: テンポ・パラメーターを選択（反転表示）しているときに、TEMPO/VALUE コントロールを使用しなくても画面のテンポ・パラメーターにタッチ（反転表示）したまま、上下（または左右）に移動（ドラッグ）して、値を変更することができます。

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

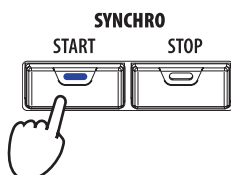


- 保存している初期設定のテンポに戻すときは、UP キーと DOWN キーを同時に押します。

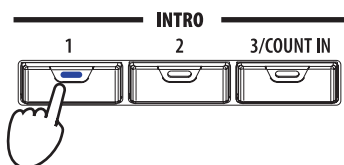
イントロ、フィル、バリエーション、エンディング

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

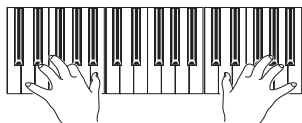
- 1 SYNCHRO-STARTキーのLEDが点滅していることを確認します(消灯していたらキーを押して点滅させます)。



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

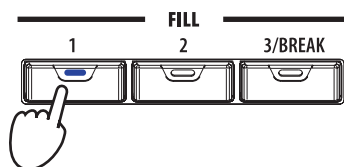


- 3 鍵盤を弾いて演奏します。



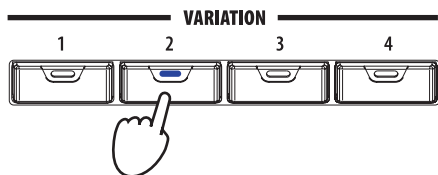
選択したイントロで、スタイルを再生します。イントロが終わると基本パターン（選択したバリエーション）を再生します。

- 4 演奏中に、FILL キーのどれかを押し、フィルを選択します。



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

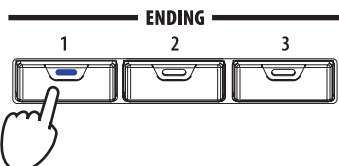
- 5 フィルが終了する前に、別の VARIATION キーを押し、基本パターンの異なるバリエーションを選択します。



フィルが終わると、選択したバリエーションの再生が始まります。

i Note: フィルの再生中にバリエーション選択をしていると、フィルが終わると自動的に選択したバリエーションの演奏が始まります。105 ページ "Fill Mode (フィル・モード)" を参照してください。

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



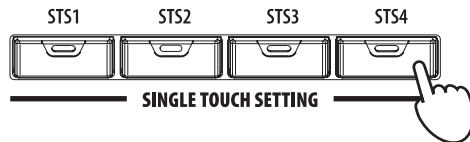
エンディングが終わると、スタイル再生は自動的に停止します。

STS (シングル・タッチ・セッティング)

各スタイルやソングブックには、最大で4つのSTS (シングル・タッチ・セッティング) と呼ばれるキーボード・トラック設定があります。SINGLE TOUCH キーのLED が点灯しているときは、スタイルを選択すると STS1 を自動的に選びます。STS1 はソングブックを選んだときにも選択します。

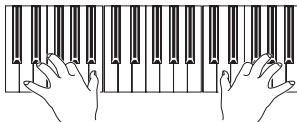
STS は、Style Play モードから Song Play モードに切り替えたときにも、ソングを聴きながら瞬時にキーボード・トラックの設定やボイス・プロセッサ・プリセットを切り替えるのに使えます。

- 1 画面の下の方の4つの SINGLE TOUCH SETTING キーのどれか1つを押します。



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

- 2 鍵盤を弾いて演奏します。



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

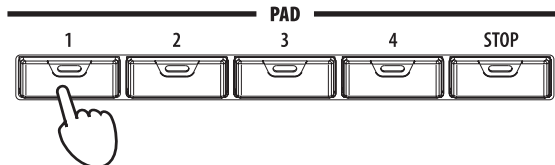
- 3 他の STS を選択して、設定がどのように変わるかを確認してください。

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

パッド (PAD) トラック

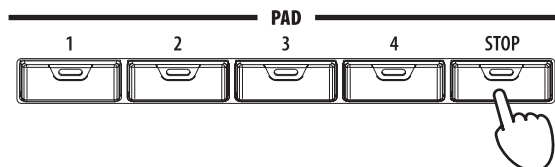
スタイルごと、あるいはパフォーマンス (STYLE CHANGE キーのLED の点灯時) ごとに、4つのPADキーにそれぞれ異なったサウンドやパターンを割り当てることができます。PADキーに割り当てたサウンドやフレーズ・パターンは、キーボード・トラックとスタイル・トラックとともに演奏することができます。

- 1 4つのPADキーのうち、1つを押します。



Hint: PAD タブにタッチすると、選択しているスタイル、またはSTSで設定されている4つのPADのサウンドやパターンを画面で確認することができます。

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



- 3 異なるパフォーマンスを選び、各PADキーに割り当てられたサウンドやパターンを確認してください。

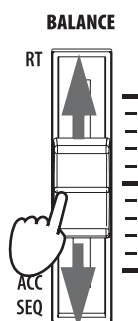
複数のパッドを押すと、2つ以上のサウンドまたはパターンを同時に再生することができます。現在再生しているパッドの音を停止するときは、STOPキーを押します。特定のサウンドまたはパターンのみを停止するときは、STOPキーを押しながら、そのPADキーを押します。

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

スタイル・トラックとキーボード・トラックの音量バランス

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

- スタイルの再生中に、パネルの MASTER VOLUME スライダーの横にある BALANCE スライダーを使って、キーボード・トラック (RT) とスタイル・トラック (ACC/SEQ) の音量バランスを調節します。



各トラックの音量を調節する

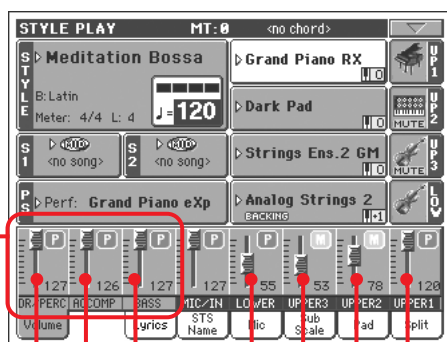
スタイルとキーボード・トラックの各トラックの音量を調節することができます。例えば、ベースを少し弱めたり、キーボード・トラックのソコを強調したりすることができます。

- 画面のトラックのスライダー部分にタッチして選択 (反転表示) してから、TEMPO/VALUE ダイヤルを使って音量を調節します。

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

i Note: グループ化したスタイル・トラックは下記のとおりです。
DR/PERC = ドラムとパーカッション、
ACCOMP = アカンパニメント 1 ~ 5、
BASS = ベース

ノーマル表示では、すべてのスタイル・トラックは3つのグループ化されたトラックとして表示します。

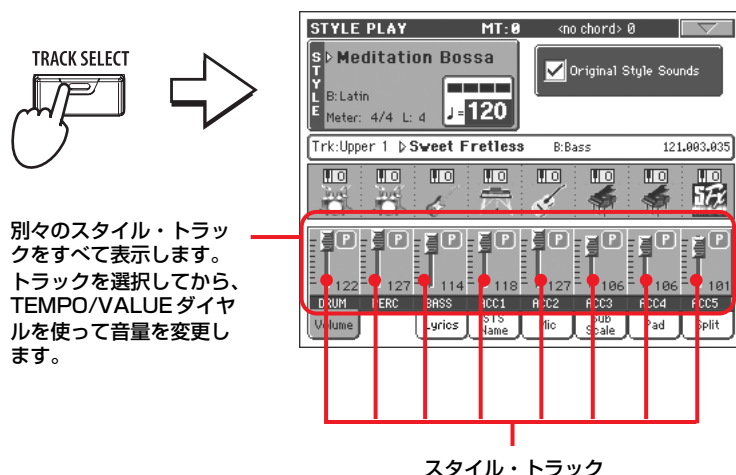


スタイル・トラック

キーボード・トラック

i Hint: TEMPO/VALUE ダイヤルを使わなくても、画面のトラックのスライダー部分にタッチして選択 (反転表示) し、そのまま、上下に移動 (ドラッグ) して、音量を調整することもできます。

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

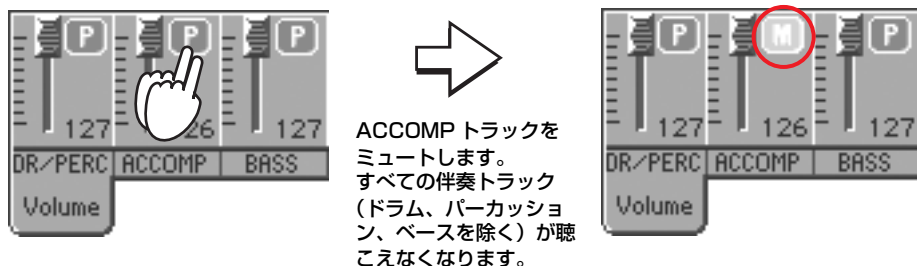


- 3 ノーマル表示（グループ化したスタイル・トラックとキーボード・トラック）に戻るときは、パネルの TRACK SELECT キーをもう一度押します。

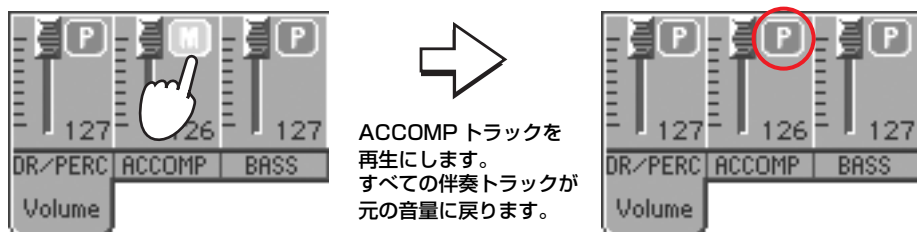
スタイル・トラックのオン/オフ（ミュート）

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

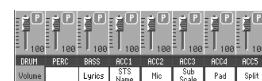
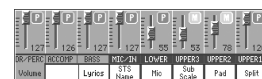
- 1 スタイル再生中に、ACCOMP トラックのスライダー（またはプレイ・アイコン（P））にタッチして選択（反転表示）してから、もう一度タッチしてミュート（M）にします。



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



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



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

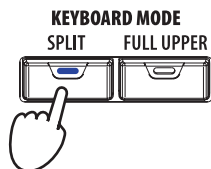
Hint: ミュートしたトラックのボリュームを動かしたときは、ミュートを自動的に解除します。

右手のメロディにハーモニーを加える (アンサンブル機能)

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

- 1 スプリット・モードに入るため、KEYBOARD MODE セクションの SPLIT キーを押し (LED 点灯) ます。

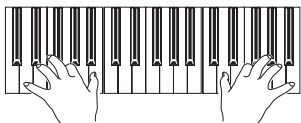
アンサンブル機能は、スプリット・モードのときのみ有効です。



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



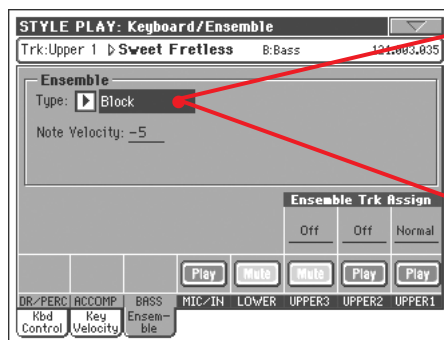
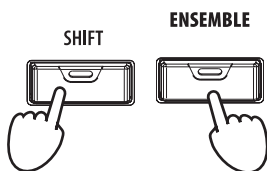
- 3 左手でコードを、右手では 1 音ずつ演奏してみます。



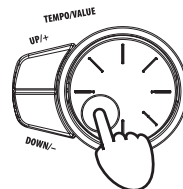
左手で弾いたコードに従って、右手の音に自動的にハーモニーを追加します。

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

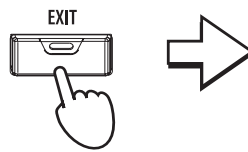
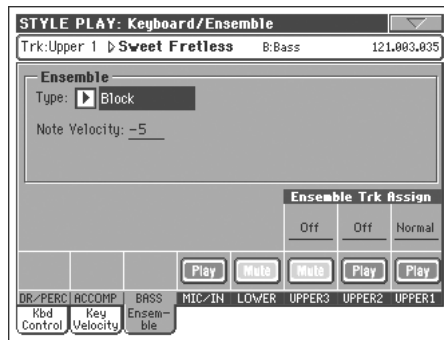
この方法は、このページを表示するためのショートカットです。別の方法として、MENU キーを押して、画面の Keyboard Ensemble ボタンにタッチし、Ensemble タブにタッチします。



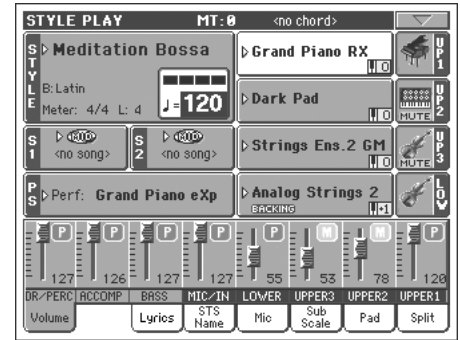
アンサンブルのパラメーターを選び (反転表示)、TEMPO/VALUE ダイアルを使ってハーモニーのタイプを選択します。



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

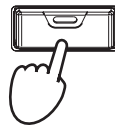


エディット・ページから入ったときは、EXIT キーを押して現在のモードのメイン・ページに戻ります。



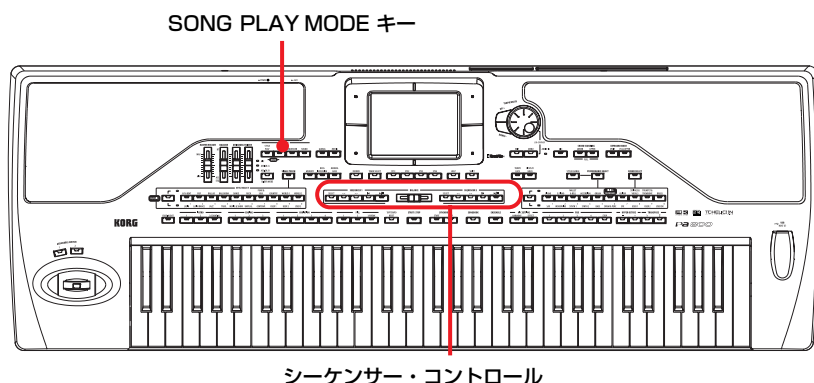
- 6 ENSEMBLE キーをもう一度押すと LED が消灯し、ハーモニーのアンサンブル機能がオフになります。

ENSEMBLE



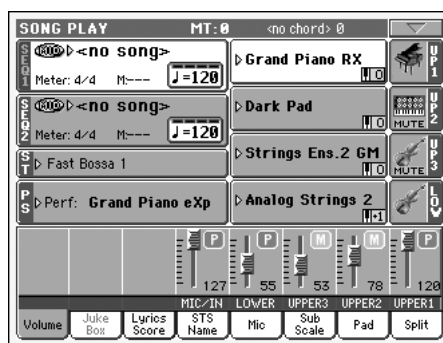
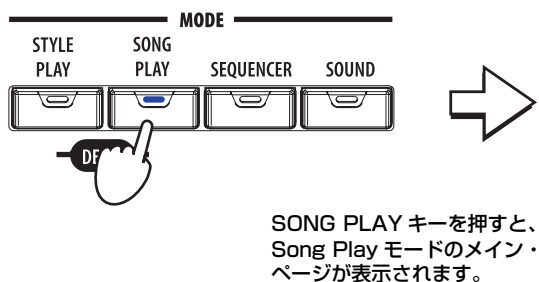
ソング・プレイ

本機にはシーケンサーが2つ搭載されています。これにより、同時に2つのシーケンサーで異なるソングを再生し、演奏をミックスすることができます。本機は、SMF（スタンダード MIDI ファイル）、KAR（Karaoke ファイル）、MP3 フォーマットのソングを読み込むことができます。スタンダード MIDI ファイル、または MP3 ファイルに歌詞、コードや楽譜表記情報が含まれている場合は、LCD 画面に表示できるので、歌手やギター・プレーヤーにとっては便利です。また、ビデオ・インターフェイス VIF4（別売オプション）を取り付けることで、外部のビデオ・モニターやテレビに歌詞を表示させることもできます。

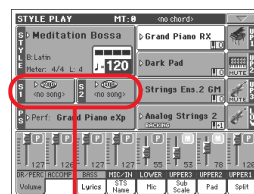


再生するソングを選ぶ

- 1 SONG PLAY キーを押して Song Play モードに入ります。

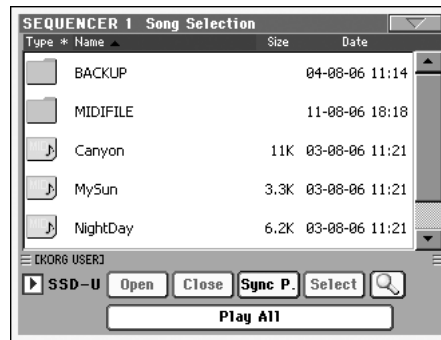
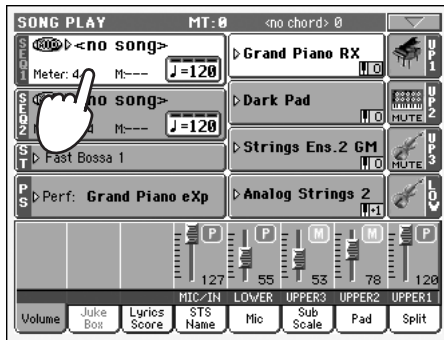


i Hint: Style Play モードでも、2つのシーケンサーに割り当てるソングを選ぶことができます。この場合、Song Play モードに切り替えると、すぐにソングの再生を開始することができます。

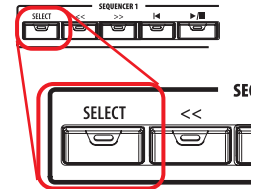


Style Play モードのメイン・ページに表示されるソング名

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

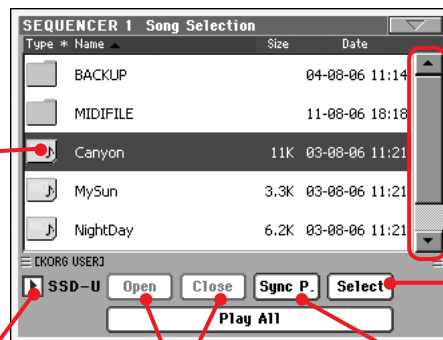


i Hint: 別の方法として、パネルの SEQUENCER 1 セクションの SELECT キーを押して、ソング選択ウィンドウを開くこともできます。



3 リストをスクロールして、再生するソングを選択します。

選択しているソングは反転表示になります。別のソングを選択するときは、ソングの名前部分にタッチします。



スクロール・バーを使ってリスト内のすべてのソングを閲覧します。SHIFT キーを押しながら、上下のスクロール・アロー (▲、▼) にタッチすると次のリストの先頭になります。TEMPO/VALUE ダイアルを使っても、ソングを閲覧することができます。

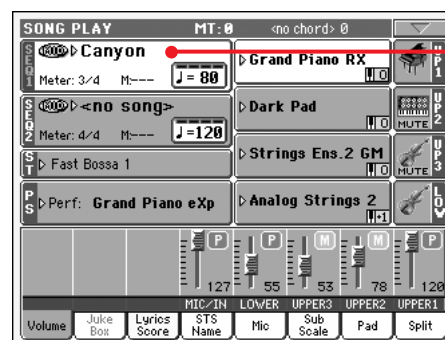
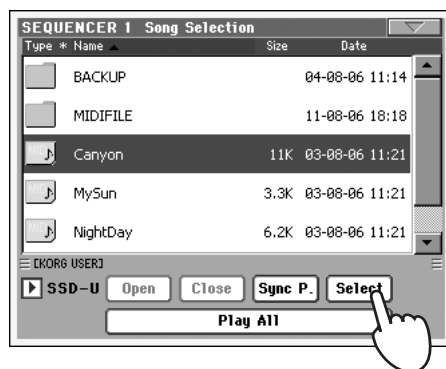
Select ボタンにタッチして反転表示のソングを選択確定し、シーケンサー 1 に割り当てます。

Device ポップアップ・メニューを使って、ストレージ・デバイス (SSD-U、USB ドライブなど) を選択します。

Open、Close ボタンを使って、フォルダ内を閲覧できます。

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

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



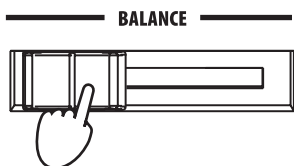
選択されたソング

画面の SELECT ボタンにタッチすると、Song Play モードのメイン・ページに戻ります。

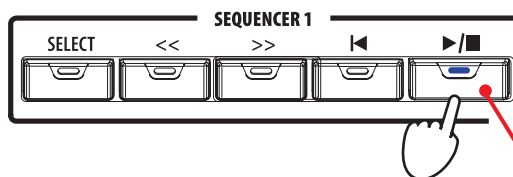
ソングの再生

ソングを選んだら、シーケンサーで再生します。

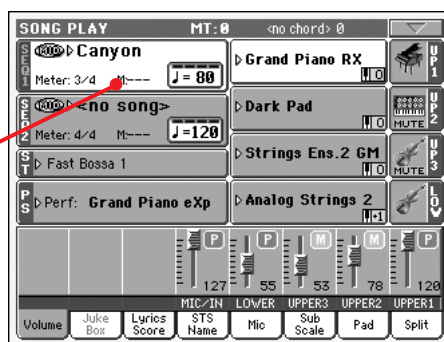
- 1 シーケンサーの BALANCE スライダーを、左端（シーケンサー 1 側）に設定します。



- 2 SEQUENCER 1 セクションの ▶/■ (再生/停止) キーを押すとソングの再生が始まります。



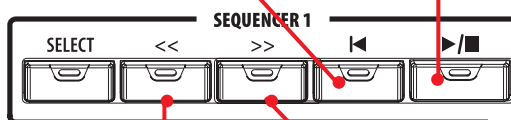
▶/■ (再生 / 停止) キーを押すとキーのLED が点灯し、小節カウンターに現在の小節番号が表示されます。



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

ホーム・キーを押すと、ソングの先頭（最初の小節）に戻ります。

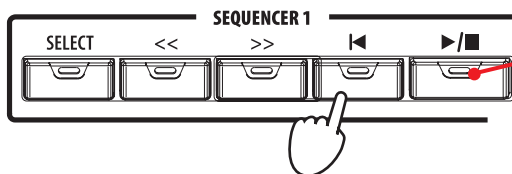
再生 / 停止キーを押すと、再生を始めます。再生中に押すと、ソングを現在位置で一時停止します。もう一度押すと、ソングの再生を再開します。



早戻しキーを一度押すと、現在の小節の始めに戻ります。キーを押し続けると、小節単位で戻ります。

早送りキーを一度押すと、次の小節の始めに移動します。キーを押し続けると、小節単位で進みます。

- 4 ソング再生を停止してソングの先頭（最初の小節）に戻るときは、◀ (ホーム) キーを押します。



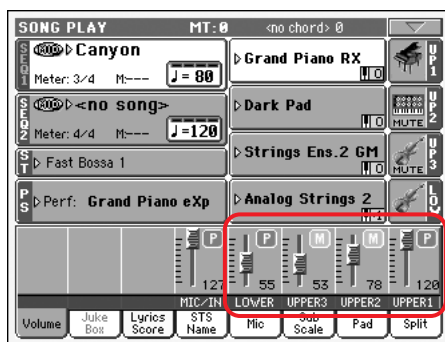
ソング再生を停止すると、再生 / 停止キーのLED が消灯します。

Note: シーケンサーは、ソングの最後まで再生すると、自動的に停止します。

トラック音量の調節

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

- 1 ノーマル表示で、音量を調節するキーボード・トラックを画面で選択（反転表示）し、TEMPO/VALUE ダイアルを使って音量を調節します。



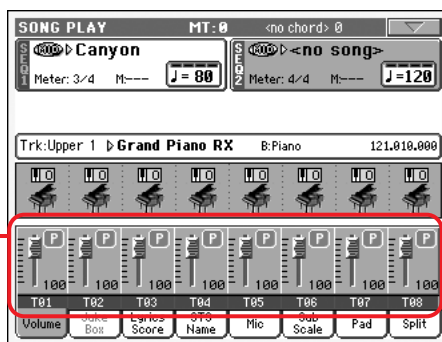
キーボード・
トラック

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

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

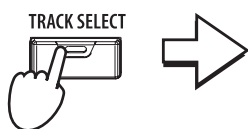


選択したソングの最初の 1 ～ 8
トラックの設定を表示します。

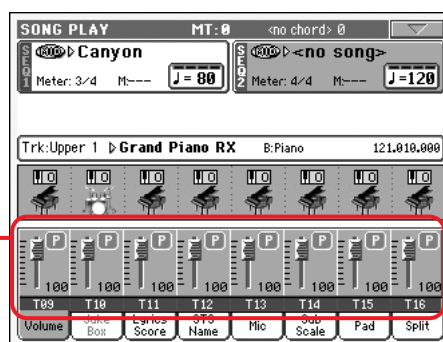


i Note: ソング・トラックの音量設定は保存されず、◀(ホーム)キーを押すたびにリセットします。また、<<(早戻し)キーを押したときもリセットします。設定を保存したいときは、Sequencerモードでソングをエディットします。

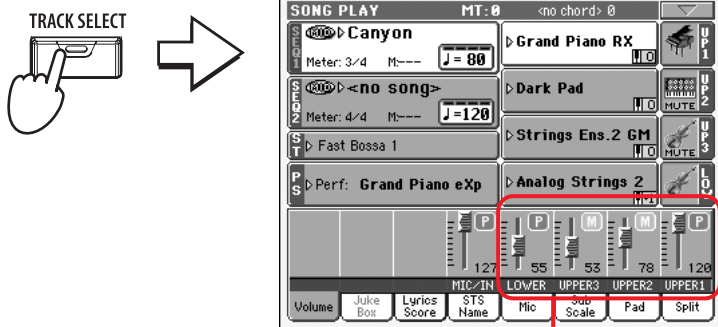
- 3 TRACK SELECT キーを一度押して、画面表示を次のトラック 9 ～ 16 にします。



選択したソングの 9 ～ 16
トラックの設定を表示します。

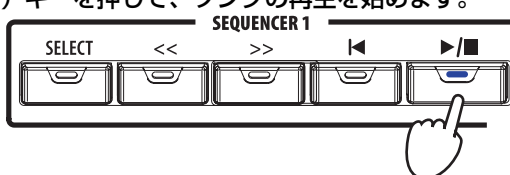


- 4 TRACK SELECT キーをもう一度押して、画面をノーマル表示（キーボード・トラック）に切り替えます。



キーボード・トラック

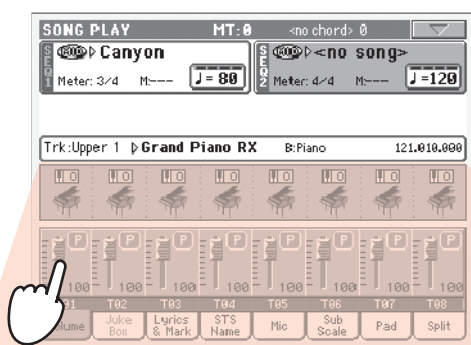
- 5 ▶/■(再生 / 停止) キーを押して、ソングの再生を始めます。



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

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

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



Trk:Upper 1 ▶ Grand Piano RX B:Piano 121.010.000

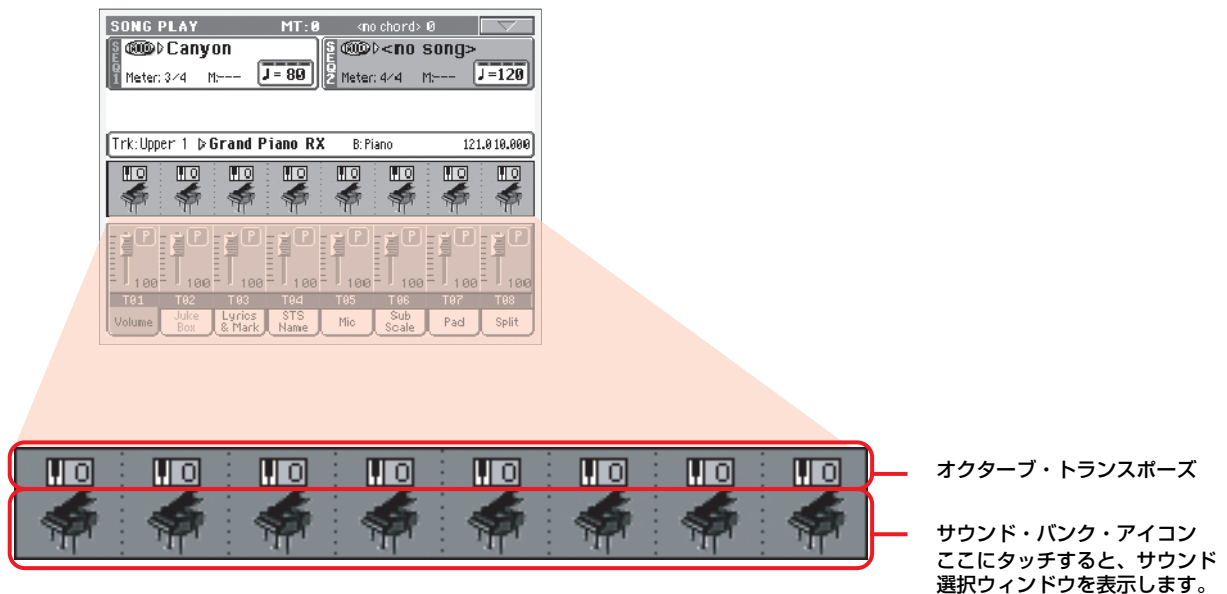
選択したトラック

割り当てられているサウンド。
ここにタッチすると、サウンド
選択ウィンドウを表示します。

サウンド・バンク

プログラム・チェンジ

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



ソング・トラックのオン / オフ（ミュート）

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

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

Note: ソング・トラックのオン、オフ設定は保存されません。設定を保存したいときは、Sequencer モードでソングをエディットします。

ソロ演奏

1 つのトラックだけを演奏させることができます。これをソロ機能といいます。

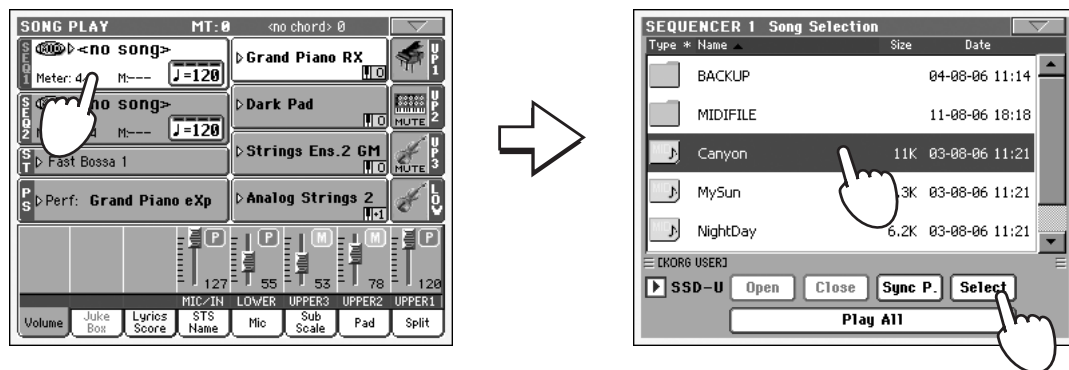
- 1 ソングの再生中に、SHIFT キーを押しながら、ソロ演奏をさせたい画面のトラックにタッチしてください。
- 2 ソロ演奏を解除するときは、SHIFT キーを押しながら、もう一度そのトラックにタッチするとすべてのトラックが元の状態に戻ります。

Style Play モードと Sequencer モードでもソロ機能を使用することができます。また、ページ・メニューから “Solo Track” を選択することもできます。

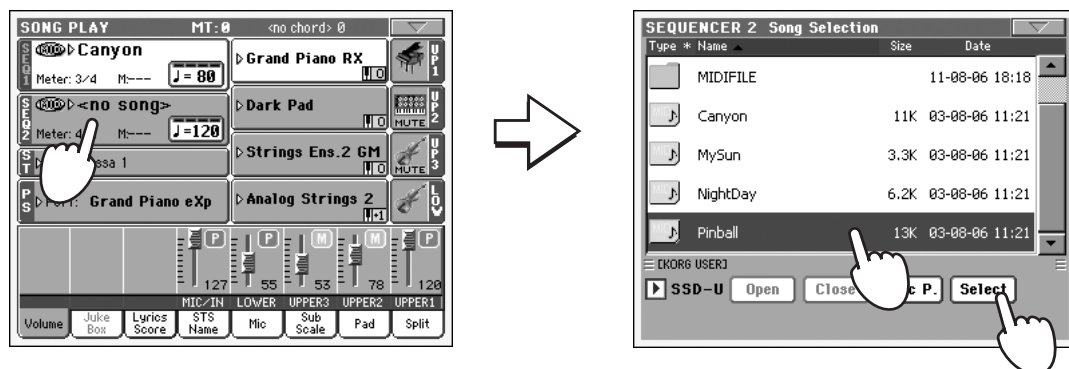
2つのソングをミックスする

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

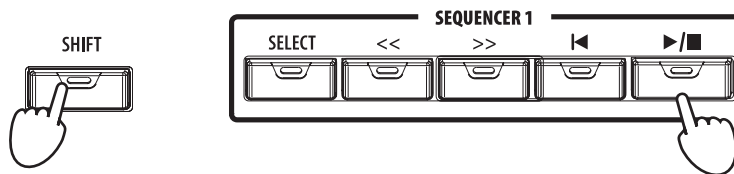
- 1 画面の“SEQ 1”の表示部分にタッチしてソング選択ウィンドウを開き、シーケンサー 1 で再生するソングを選択し、画面の Select ボタンにタッチして確定します。



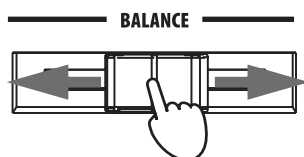
- 2 ソングをシーケンサー 1 に割り当てたら、同様に“SEQ 2”の表示部分にタッチしてシーケンサー 2 のソング選択ウィンドウを開きます。シーケンサー 2 で再生するソングを選択し、画面の Select ボタンにタッチして確定します。



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



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



- 5 再生中は、それぞれのシーケンサー・トランスポート・キーを使って、2つのシーケンサーを個別にコントロールすることができます。

- 6 対応する▶/■(再生 / 停止) キーを押して、シーケンサーを停止します。

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

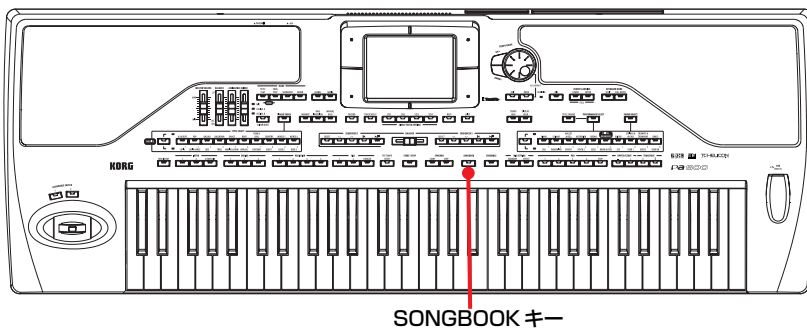
ソングブック

本機のパワフルな機能の 1 つにソングブック機能があります。ソングブックでは、ミュージカル・データベースを使って、スタイルやソング・ファイル (SMF フォーマット、KAR フォーマット、さらに別売オプションで MP3 フォーマット) の管理、検索、呼び出しが容易に行えます。ソングブックのエントリー (データベースとして登録したスタイルやソング・ファイル) にアーティスト、タイトル、ジャンル、キー、テンポ、拍子の情報を含めることができます。エントリーを選択すると、関連するスタイル、スタンダード MIDI ファイル、または MP3 ファイルを自動的に呼び出します。

ソングブックは、スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルに最大 4 つの STS を設定することもできます。これにより、スタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイルをリアルタイムで再生しながら、鍵盤を使ったリアルタイム演奏では、キーボード・トラック、エフェクト、ボイス・プロセッサの各設定を切り替えることができます。

また、スタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイルに歌詞イベントがない場合や、スタイルの助けを借りてソングをライブで再生する場合でも、スタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイル、またはスタイルにテキスト・ファイルをリンクさせ、画面または外部モニターに歌詞を表示することができます。

ソングブックにはエントリーとして追加したり、既存のエントリーをエディットしたりすることができます。本機には数百のエントリーがすでに収録されていますが、ソングブックを使用して、演奏スタイルに合わせ、さまざまなソングブックのカスタム・リストを作ることができます。



SONGBOOK キー

メイン・リストからエントリーを選ぶ

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

- 1 Style Play モードあるいは Song Play モードで、パネルの SONGBOOK キーを押してソングブック・ウィンドウを開きます。

Style Play モードや Song Play モードで演奏可能なスタイル、スタンダード MIDI ファイル、MP3 ファイルを表示します。

SONGBOOK

➔

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

ここにチェックを付けて、フィルター機能をオンにします。

このボタンにタッチして、表示フィルターをエディットします。

カスタム・リストに選んだエントリーを追加します (有効時、69 ページ参照)。

このボタンにタッチして、エントリー (スタイルやファイル) を選択確定します。

Type	Name	Genre	Key	Tempo	Mete
2	much afterworld	Ballad	----	84	4/4
A	day in paradise	Pop	----	100	4/4
A	gigolo	Pop	----	130	4/4
A	groovy love	Ballad	----	73	4/4
A	hard day/night	Pop	----	130	4/4
A	whiter shade	Ballad	----	74	4/4

Filtered
Filter...
Add to list
Select

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

2 エントリーを閲覧します。

Type 欄のアイコンで、エントリーのタイプが分かります。初期設定では Genre 欄を表示しますが、これを Artist 欄に切り替えることもできます（以下の“アーティスト、またはジャンルを表示する”を参照）。

3 選択するエントリーを画面に表示しているときは、選択して（反転表示）画面の Select ボタンにタッチして確定します。

エントリーが選択確定されると、対応するスタイル、スタンダード MIDI ファイル、KAR ファイル、または MP3 ファイル（別売オプション取付時）が、それぞれの操作モード（Style Play または Song Play）で呼び出されます。最大 4 つの STS 設定も同時に呼び出すことが可能です。エントリーにリンクしたテキスト・ファイルは、歌詞 / STS ページで見ることができます。

選択されたスタイル、スタンダード MIDI ファイル、KAR ファイル、または MP3 ファイルは画面の上部に表示します。

アーティスト、またはジャンルを表示する

画面には、Genre 欄と Artist 欄のどちらか一方を表示します。両方を同時に表示することはできません。

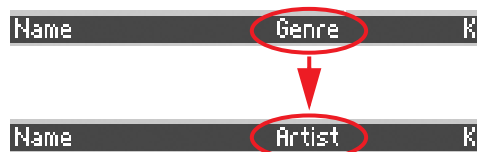
1 ページ・メニュー・ボタンにタッチして、ページ・メニューを開きます。



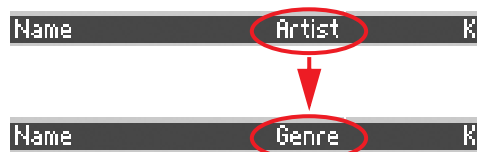
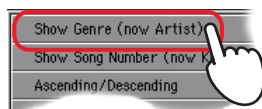
Note: すでに表示している Artist と Key は、コマンドの右端のカッコ内に表示されます。

2 メニューから“Show Artist (now Genre)”を選んで、リスト表示の Genre を Artist に切り替えます。

Artist 欄が表示されます。



3 その後ページ・メニューを再度開いて、“Show Genre (now Artist)”を選ぶと、Genre 欄を再表示します。



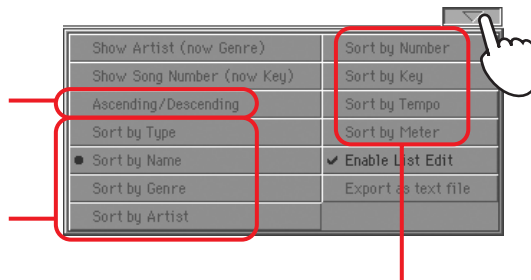
エントリーの並びを変える

画面に表示されるエントリーの、並び順を変えることができます。

- 1 ページ・メニュー・ボタンにタッチして、ページ・メニューを開きます。

リストの表示を昇順にするか、降順にするかを選択します。

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



- 2 並び順の条件を選択します。

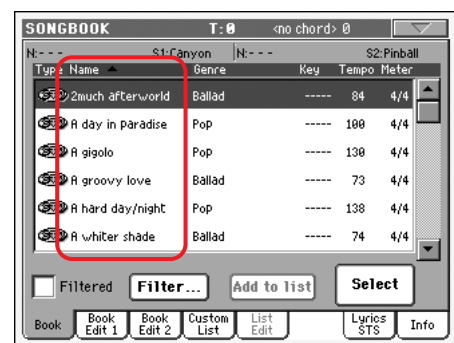
選んだコマンドの並び順の条件に従い、画面のエントリーの並び順が変わります。

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

ネーム・ラベルにタッチしてください。



リストがネームのアルファベット順に並び変われます。ラベルにタッチするたびにリストの表示が昇順、降順に切り替わります。



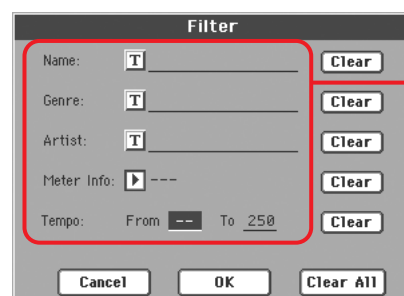
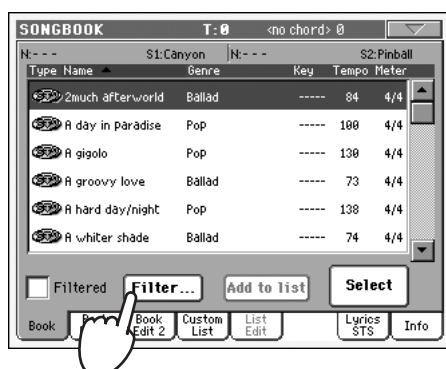
タイプ、ネーム、ジャンル、アーティスト、キー、番号、テンポ、または拍子のラベルにタッチすることによって、同じように並べ替えることができます。

- それぞれのラベルにタッチするたびに、リストの表示が昇順、降順に切り替わります。

エントリーの検索

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

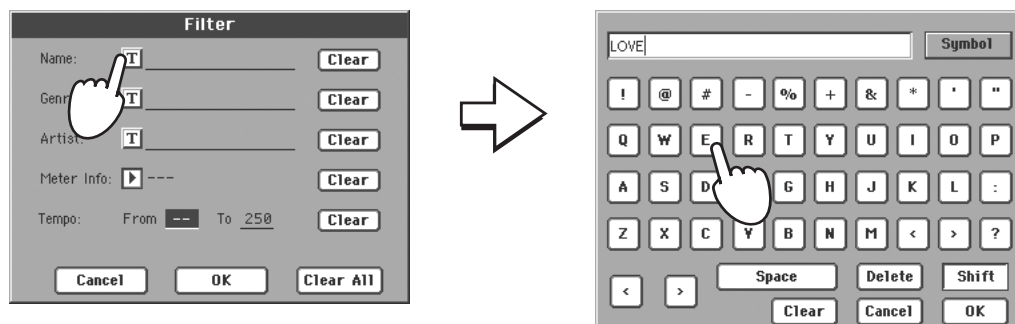
- 1 画面の Filter ボタンにタッチして、Filter ダイアログ・ボックスを開きます。



利用可能なフィルターの条件。“Genre”と“Artist”はリストに表示されていなくても、両方の条件を考慮します。

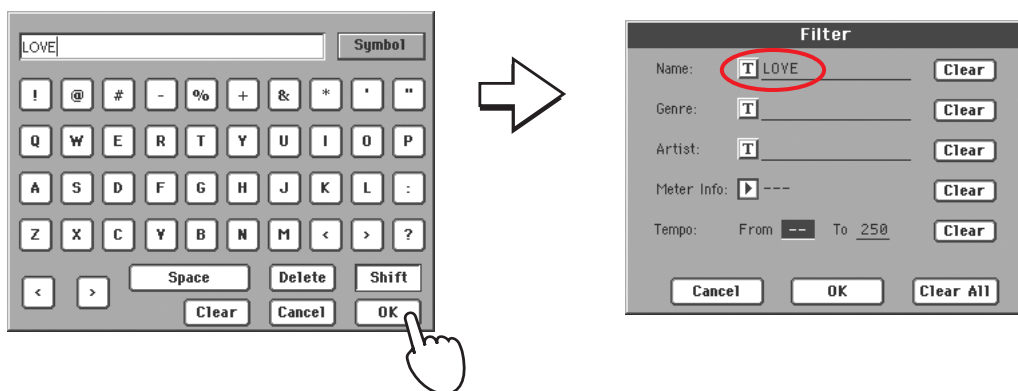
2 入力する検索条件（複数も可能）の **T**(テキスト・エディット) ボタンにタッチします。

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



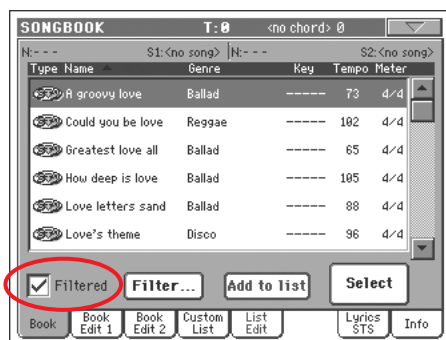
3 画面の OK ボタンにタッチして、テキスト・エディット・ウィンドウを閉じます。

入力した文字が検索条件となります。



4 画面の OK ボタンにタッチして、Filter ダイアログ・ボックスを閉じ、ソングブック・ページに戻ります。

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



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

エントリーの追加

ソングブックのデータベースに、独自のエントリーを追加できます。

- 1 ソングブックのデータベースに加えるエントリーの属性によって、Style Play モードまたは Song Play モードを選択します。
- 2 ソングブックのデータベースに追加する、スタイル、スタンダード MIDI ファイル、または MP3 ファイル（別売オプション取付時）を選択します。
選択したエントリーはシーケンサー 1 に割り当てられます（ソングブックに保存できるのは、シーケンサー 1 に割り当てられるエントリーだけです。シーケンサー 2 に割り当てられるエントリーは保存できません）。
- 3 必要に応じて、異なるサウンドやエフェクトを選択したり、その他のパラメーターを変更したりして、キーボード・トラックやスタイル・トラックをエディットします。
スタンダード MIDI ファイルのトラックへの変更は、ソングブックのデータとしては保存できません。スタンダード MIDI ファイルに含まれるデータが常に対象となります。
- 4 必要に応じて、ボイス・プロセッサの異なるプリセットを選択します。
- 5 エントリーの準備ができたなら、SONGBOOK キーを押し、Book Edit 1 タブにタッチしてソングブック・エディット 1 ページを開きます。

エントリーに記録された、スタイル、スタンダード MIDI ファイル、KAR ファイル、または MP3 ファイルの名前（保存するときに "Write Current Resource" が選択された場合）

エントリーのパラメーター

現在選択しているリソース。異なるスタイル、スタンダード MIDI ファイル、KAR ファイル、または MP3 ファイルを選択したときは、保存しているリソース（ページの上部に表示）と異なります。

エントリーで使える STS の 1 つで、キーボード・トラックとボイス・プロセッサの現在の設定を保存できます。

エントリー名

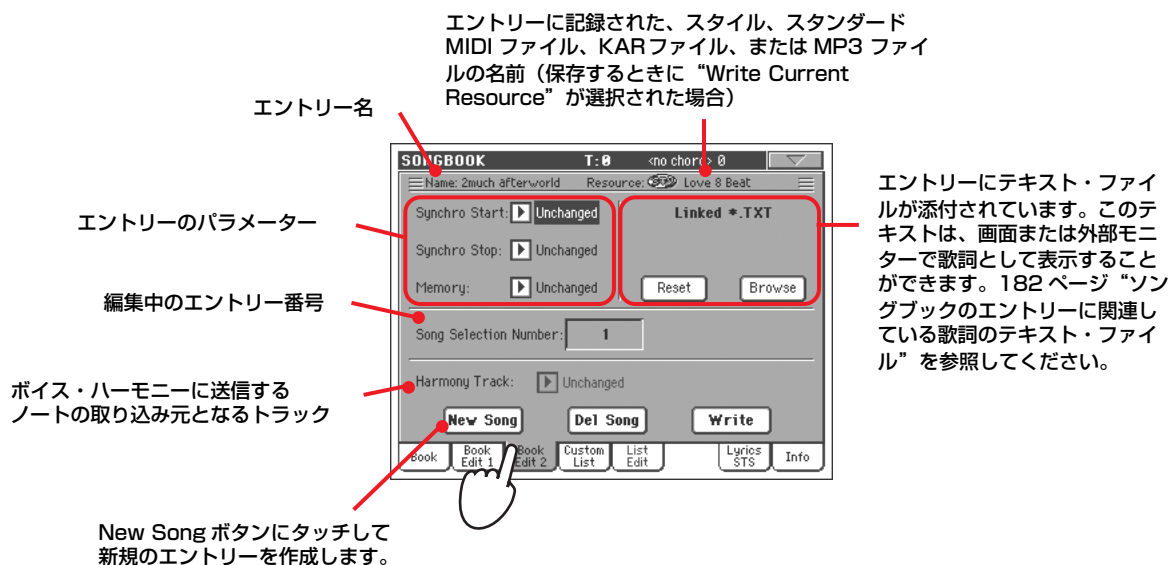
チェックが付いていると、現在のスタイル・トラックの設定、またはスタンダード MIDI ファイル、KAR ファイル、MP3 ファイルへのパスをエントリーに保存します。チェックが外れているときは、オリジナルのスタイル・トラックの設定を保存します。このパラメーターは、New Song ボタンにタッチして新規のエントリーを収録するときは、必須事項です。

チェックが付いていると、現在のキーボード・トラックとボイス・プロセッサの設定を各エントリーの 4 つの STS 設定の 1 つに保存します。ソングブックをいったん出て、キーボード・トラックに移りエディットし、再度ソングブックに戻ってから、新しい設定を別の STS に保存することができます。テキスト・エディット・ボタンにタッチして、STS の名前を変更します。

New Song ボタンにタッチして新規のエントリーを作成します。

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

- 6 エディット1 ページでの設定の後、Book Edit 2 タブにタッチしてソングブック・エディット2 ページの設定をします。

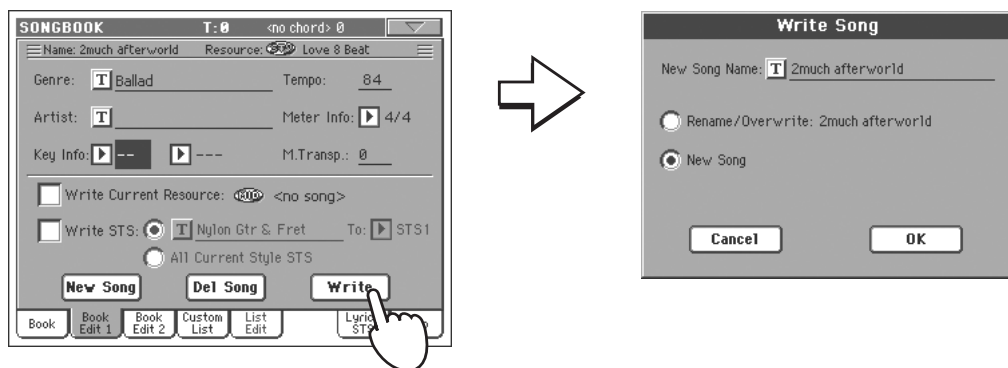


- 7 画面の New Song ボタンにタッチして、ソングブック・リストに新規のエントリーを追加します。

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

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

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



- 10 **T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチして新規のエントリーに名前を付け、OK ボタンにタッチして、ソングブックのデータベースに新規のエントリーを保存します。

エントリー名関連した MP3 ファイルのスタンダード MIDI ファイルと同じ名前、または関連したスタイルの使用に適した名前を、エントリーの名前として割り当てることをお勧めします。

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

Warning: 古いエントリーは削除します。

“New Song” を選択して、ソングブック・リストに新規のエントリーを追加します。新規のエントリーを作成 (エディット 1 ページの New Song ボタンにタッチ) したときは、これを自動的に選択します。



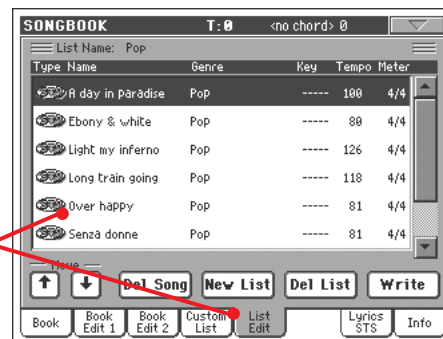
カスタム・リストの作成

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

- 1 SongBook モードで、ページ・メニューを開き、“Enable List Edit” にチェックを付けます。



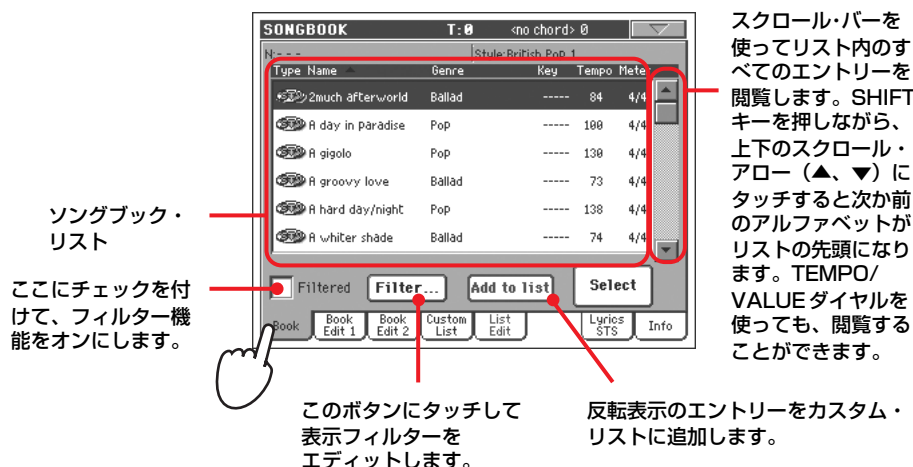
“Enable List Edit” にチェックを付けると、リスト・エディット・ページが有効になります。



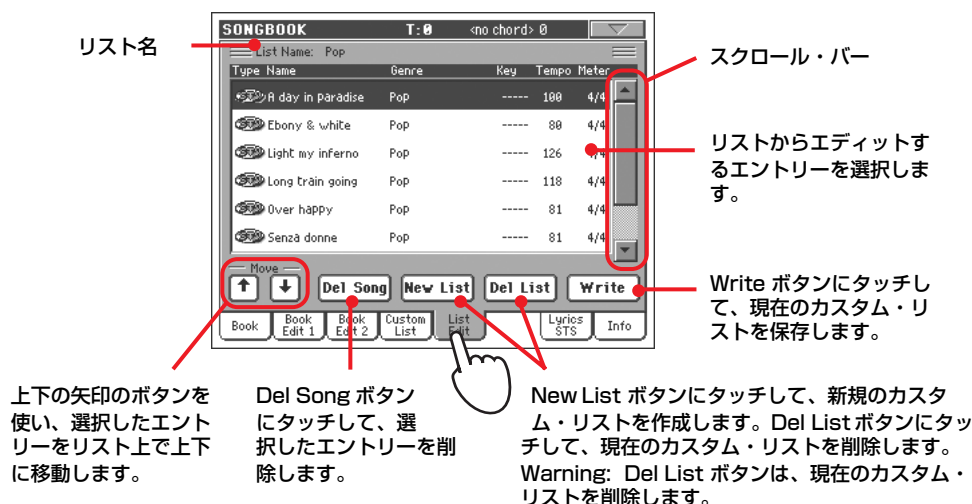
- 2 エディットするカスタム・リストを選択します。

既存のリストをエディットするときは、Custom List タブにタッチしてカスタム・リスト・ページを開き、カスタム・リストを選択します。新規のリストを作成するときは、List Edit タブにタッチしてリスト・エディット・ページを開き、New List ボタンにタッチして空のリストを作成します。

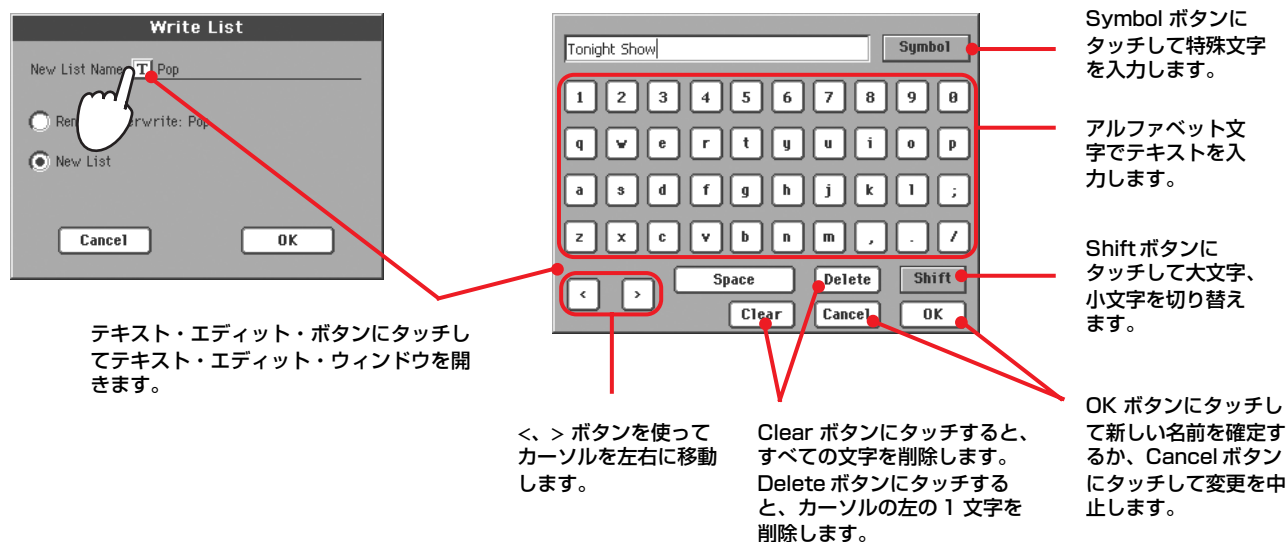
- 3 Book タブにタッチしてソングブック・ページを開きます。
さまざまな並び替え、検索、フィルター条件（前述参照）を使って、必要なエントリーを選びます。必要なエントリーを選んだら、Add to List ボタンにタッチします。



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



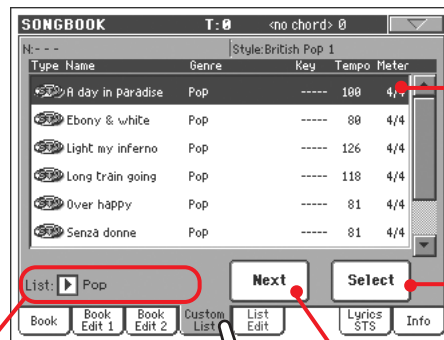
- 5 カスタム・リストが完成したら、画面の Write ボタンにタッチして本体メモリーに保存します。必要に応じて、カスタム・リストに新規の名前を付けます。



カスタム・リストを選んで使う

カスタム・リストを作成したら、それを選んで再生することができます。

- 1 Custom List タブにタッチして、カスタム・リスト・ページを選択します。
- 2 List ポップアップ・メニューを使って、カスタム・リストを選択します。



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

Select ボタンにタッチして
反転表示のエントリーを選択
確定します（自動的に選ばれ
ているものと違うものを再生
する場合）。

この List ポップアップ・メニュー
を使ってカスタム・リストを選択し
ます。

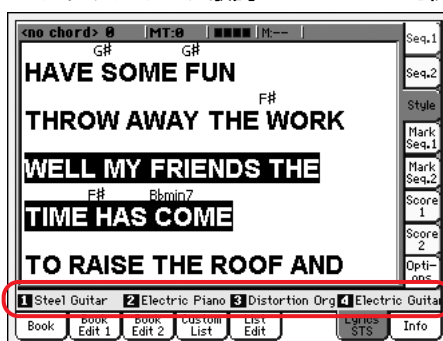
Next ボタンにタッチして、リスト上の次のエントリーを選択します（この機能は、パネルの ASSIGNABLE SWITCH キーに割り当てることができます）。

- 3** リスト上のエントリーを選び（青色になります）、画面の Select ボタンにタッチして（選択したエントリーは緑色になります）、そこから再生をスタートさせます。

ソングブックの STS を選択する

ソングブック・エントリーには最大 4 つの STS を割り当てることができます。これは、ソングブックのエントリーがスタイル、スタンダード MIDI ファイル、MP3 ファイルのどれを元にしているかは関係ありません。

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



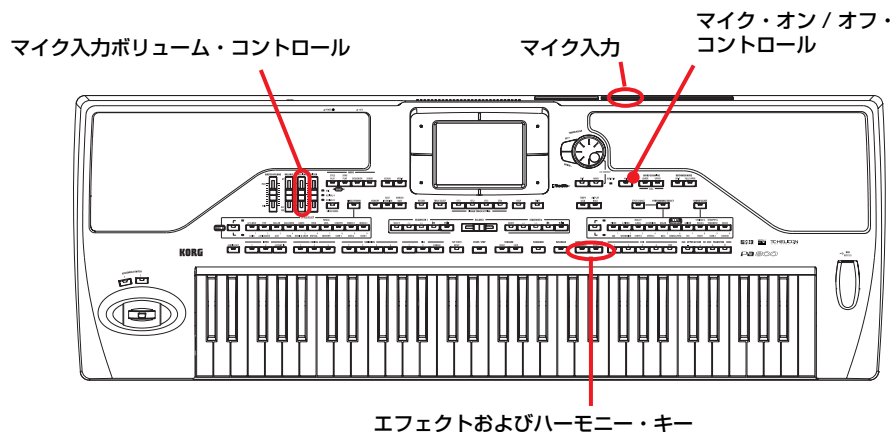
現在のエントリーに含まれて
いる 4 つの STS

- 2** 画面に表示された STS の名前部分にタッチして選択します。または、パネルの SINGLE TOUCH SETTING キーを押して STS を選択します。

STS を呼び出します。キーボード・トラックとボイス・プロセッサの設定を変更します。

マイクを使って歌う

本機には、TC-Helicon™ によって開発された技術に基づいた、パワフルなデジタル・ボイス・プロセッサが搭載されており、3 パートのハーモナイザーやエフェクトが使用できます。

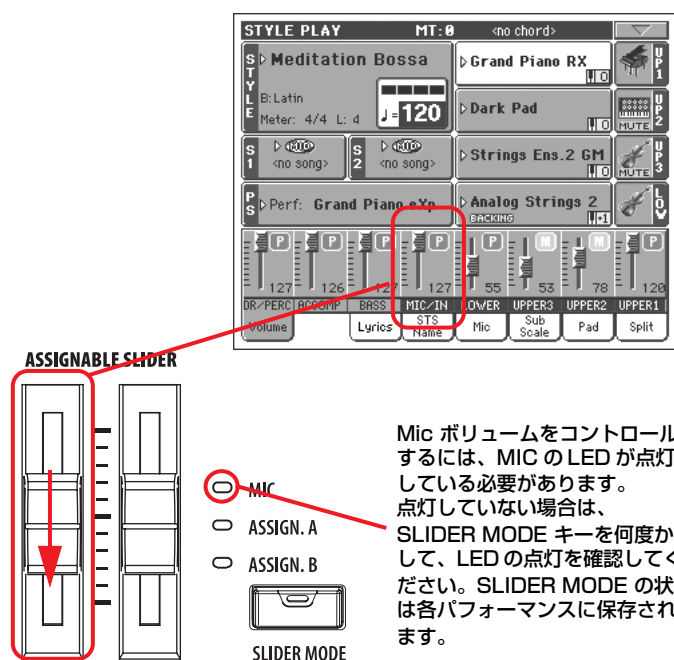


マイクを接続する

本機の演奏に合わせて歌うときには、マイクをオーディオ入力 1（ボイス・プロセッサに入力）に接続します。

ダイナミック・マイクは直接接続できます。ファンタム電源の必要なコンデンサー・マイクを接続するには、外部のファンタム電源を使用します。また、マイクを外部ミキサーに接続し、そのミキサーのライン出力を本機のオーディオ入力 1 に接続することもできます。

- 1 パネルのアサインابل・スライダー（左）で、Mic/Inトラックの音量を下げます。



Note: ハウリングを回避するときは、Audio In トラックの音量を下げてください。ハウリングは、本機によって生成された音が、マイクを通してオーディオ回路に戻ってくるのが原因です。

- 2 マイクを接続します。
- 3 EFFECT キーと HARMONY キーを押してそれぞれの LED を消灯させ、ボイス・プロセッサをオフにします。

- 4 Style PlayモードまたはSong Playモードのメイン・ページを開き、Micタブを選択します。
Mic 入力がミュートになっていないことを確認します。



Mic パネル。マイクのレベルをテストするには、Mic Mute ボタン、Effects ボタン、Talk ボタンのチェックを外しておきます。

- 5 マイクに向かって歌い、適正な設定になるように、入力ゲインとマイクの音量を調節します。

GAIN

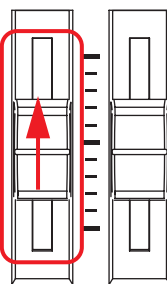


AUDIO IN

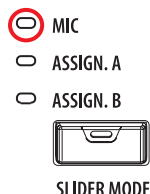


リア・パネルのオーディオ入力 1 の横にある GAIN ノブを使って、入力レベルを調節します。
マイクに向かって歌い、パネル上のオーディオ入力の LED が緑色のままであるかチェックします。
LED が頻繁にオレンジ（または赤色）になる場合は、入力ゲインを下げます。頻繁に消灯する場合は、入力ゲインを上げます。歌うときにオーディオ・システムで音が歪まないように調節します。

ASSIGNABLE SLIDER



マイクの音量を調節する場合は、対応するスライダーを使って、マイクの音量を徐々に上げていきます。



Note: AUDIO IN の LED が、ほとんど緑色のままのときは、入力ゲインは適正です。入力信号が強すぎたり弱すぎたりしないように、GAIN ノブで調節します。

- 6 EFFECT キーと HARMONY キーを押してそれぞれの LED を点灯させ、ボイス・プロセッサーをオンにします。
- 7 マイク・パネルの Play/Mute ボタンにタッチして、マイク・セクション全体をミュートまたはミュート解除します。



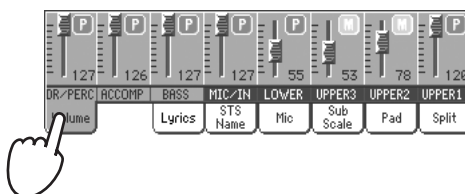
マイクはミュートされています



マイクはプレイに設定されています

Note: これは、ボリューム・パネルの Mic/In チャネルのプレイ / ミュート・コントロールと連動しています。

- 8 Volume タブにタッチして、ボリューム・パネルを選択します。



- 9 必要に応じて、スタイルまたはソングをスタートします。パネルのアサインابل・スライダー（左）スライダーを使って、マイクの最終音量を調節します。

10 その他の設定を調節し、バランス・スライダーとマイク・スライダーを使い、スタイル / ソングとマイクのバランスをとります。

バランス・スライダーとマイク・スライダーの設定は保存されません。

設定の異なるスタイル、パフォーマンス、ソング、ボイス・プロセッサーを選択しても、ここで調節したバランスは使用されません。

ハーモニーを追加する

1 Style Play モードになっていることを確認し、スタイルを選択します。

2 Mic タブにタッチしてマイク・パネルを表示し、ボイス・プロセッサー・プリセットを選択します。

ボイス・プロセッサー・プリセットは、さまざまなボイス・プロセッサー・モジュール（エフェクト、ハーモニー）の設定です。プリセットを選択すると、すべてのパラメーターを変更します。

ボイス・プロセッサー・プリセットは、各パフォーマンスまたは STS に割り当てられます。異なるパフォーマンスまたは STS を選択すると、ボイス・プロセッサー・プリセットが変更され、ボイスの信号処理のタイプが変わります。マイク・パネルをロックしているときは、ボイス・プロセッサー・プリセットは変わりません。

Note: 初期設定では、プリセット 1 はソロ・ボイスで、プリセット 2 は 3 ボイスのハーモニーになっています。

Note: 初期設定では、マイク信号に不要なエフェクトがかからないように、最初のパフォーマンスおよび STS は、ハーモニー・エフェクトがオフになっています。お好みのプリセットを選択して、パフォーマンスまたは STS に保存してください（45 ページ「パフォーマンスに設定を保存する」参照）。

マイク・パネルのロック



このポップアップ・メニューを使って、ボイス・プロセッサーのプリセットを選択します。



3 必要に応じて、スタイルをスタートします。

4 パネル上で HARMONY の LED がオンになっていることを確認します。

5 コードを演奏すると、それに合わせてボイス・プロセッサーが新しいボイスを作成します。

6 鍵盤で演奏したコードとメロディに合わせて歌います。

7 再生中の場合、スタイルをストップします。

トークバック機能を使う

ライブでは、客席に向かって話をしたりすることがあります。トークバック機能を使うと、バックの音楽の音量が小さくなるので、声がよく伝わるようになります。

- 1 Style Play モード、または Song Play モードのメイン・ページで、Mic タブにタッチしてボイス・プロセッサの設定を表示します。
- 2 再生中に、Talk ボタンにタッチして、オンにします。



- 3 マイクに向かって歌ったり話したりします。
バックの音楽が小さくなって、声が大きく聞こえます。エフェクトも変わります。
- 4 トークバック機能をオフにするには、Talk ボタンをもう一度タッチします。
バックの音楽は元の音量に戻ります。

ボイス・プロセッサの設定をロックする

選択したボイス・プロセッサ・プリセットとマイク・パネルで行ったその他の設定が、異なる設定を使用して保存されたパフォーマンス、スタイル、STS を切り替えるたびに変更されないようにするため、設定をロックしておくことができます。

- 1 画面にマイク・パネルを表示しているときに、ロック・アイコンにタッチして、設定をロックします。



ロックされています。
ボイス・プロセッサの
設定は、異なるパフォー
マンスや STS を選択し
ても変わりません。

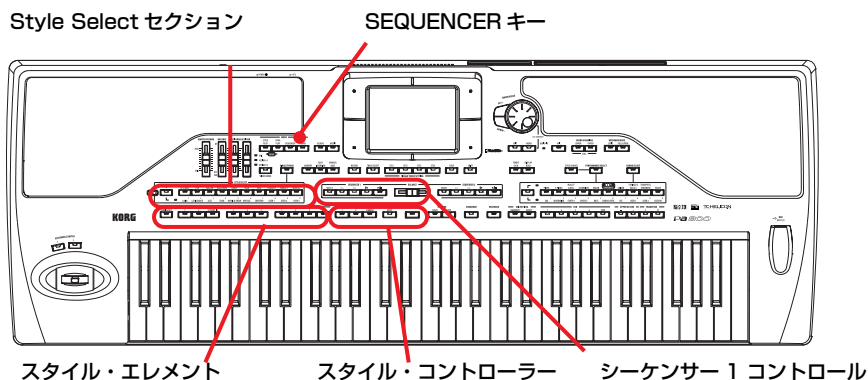
- 2 設定のロックを解除するには、ロック・アイコンをもう一度タッチします。



ロックされていません。
新しいパフォーマンス
や STS を選択すると、
ボイス・プロセッサの
設定が変わります。

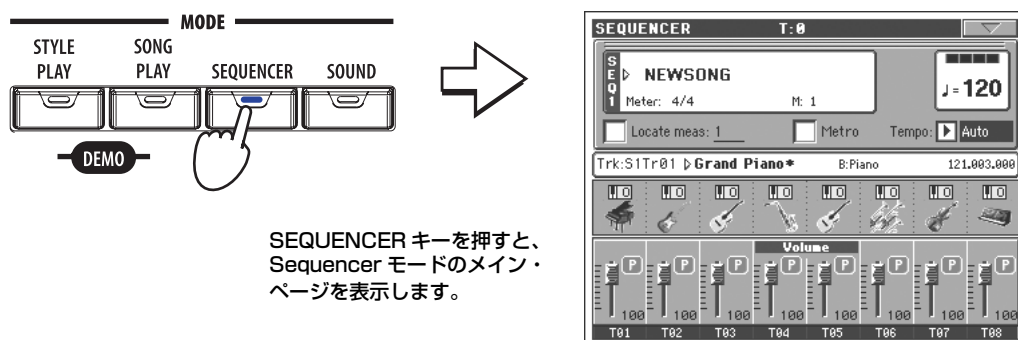
新しいソングを録音する

本機では、いろいろな方法でソングを録音することができます。最も簡単な方法は、スタイル・プレイを使って、アレンジャー機能でアカンパニメント・トラックを再生しながら、鍵盤の演奏をリアルタイムに録音する方法です。



Backing Sequence (Quick Record) モードに入る

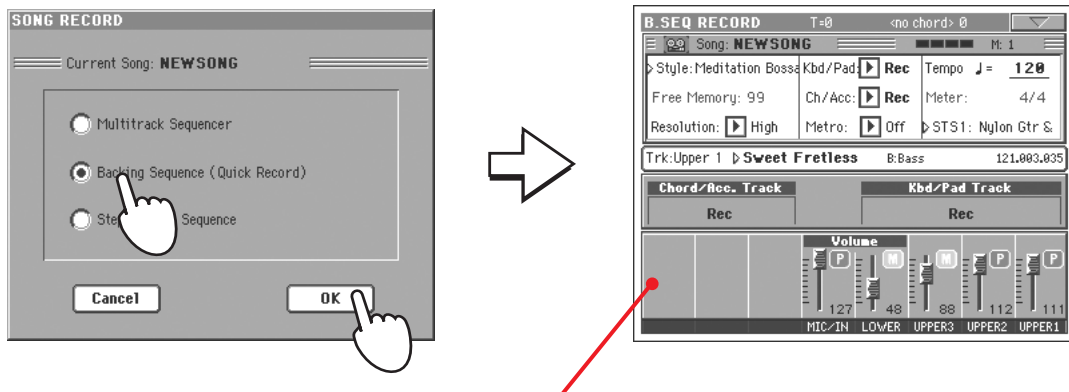
1 SEQUENCER キーを押して、Sequencer モードに切り替えます。



2 RECORD キーを押して、Song Record モードのダイアログ・ボックスを表示します。



- 3 “Backing Sequence (Quick Record)” を選択し、OK ボタンにタッチして Backing Sequence Record モードに入ります。



“Backing Sequence (Quick Record)” を選択すると、バックিং・シーケンス録音ページを表示します。

録音の準備

Backing Sequence Record モードでは、モードに入る直前に使用していたスタイルが選択されていて、すべてのトラックの録音準備ができています。スタイル・プレイと同じように演奏すれば、その演奏を録音できます。必要に応じて設定を変更してください。

- 必要に応じて、画面のエディット可能なパラメーターを調整します。

Style パラメーター (または STYLE キー) にタッチしてスタイル選択ウィンドウを開き、異なるスタイルを選択します (48 ページ参照)。

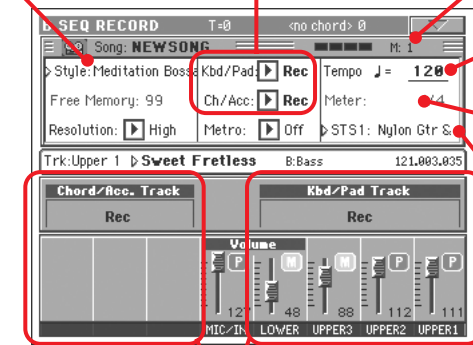
トラックの状態。
Rec: 録音準備完了
Play: 録音済み、再生可能
Mute: 消音

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

変更可能なスタイルのテンポ

スタイルのオリジナルの拍子 (この録音では変更不可)

Perf/STS パラメーターにタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを開き、異なるパフォーマンスを選択します (44 ページ参照)。別の方法として、PERFORMANCE/SOUND SELECT キーまたは STS キーを使うこともできます。

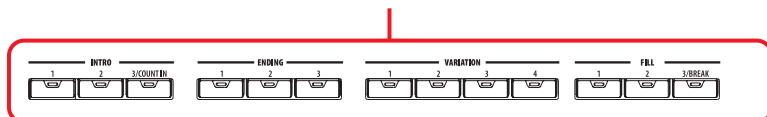


グループ化されたトラック。クイック録音中は、個別のソング・トラックを選択できません。録音の簡素化のために、Kbd/Pad (キーボード/パッド) と Chord/Acc. (コード/アカンパニメント) の2つのトラックのみになります。

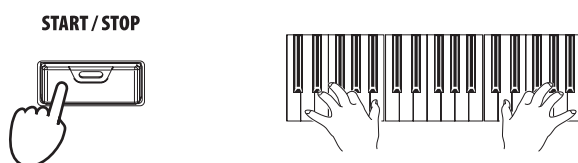
録音開始

1 録音を開始する前に、スタイル・エレメントを選択します。

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



2 START/STOP キーを押して、録音を開始します。



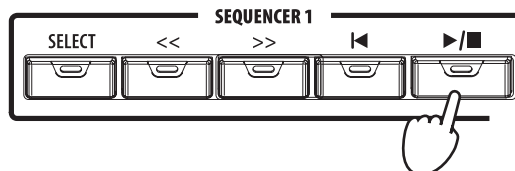
i Note: スタイルを再生しないでソングを開始するときは、シーケンサー 1 セクションの▶/■ (再生 / 停止) キーを押して録音を開始し、その後でスタイルを開始させます。スタイルは次の強拍で開始します。

3 演奏してください。

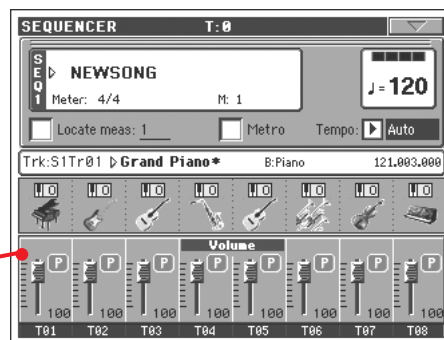
録音中は、スタイル・エレメント（イントロ、バリエーション、フィル、エンディング）を選択できます。START/STOP キーを押してスタイルを停止し、もう一度押してスタイルを再開させることもできます。

Backing Sequence Record モードでは、SYNCHRO、TAP TEMPO/RESET キー、BALANCE VOLUME コントロールは無効になるので注意してください。

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



再生 / 停止キーを押すと、Sequencer モードのメイン・ページを表示します。



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

バックিং・シーケンスのソングは、通常のソング（スタンダード MIDI ファイル）に変換されます。これを、本体メモリーやデバイスに保存（79 ページ）してから、Song Play モードで改めて読み込んだり、外部シーケンサーで再生することもできます。

6 ソングをエディットするときは、パネルの MENU キーを押して Edit モードに入ります（195 ページ以降参照）。

2 度目の録音をする (オーバーダビング)

2 つにグループ化されたトラックの、どちらか一方だけを録音し直して演奏を追加したり、失敗した録音に上書きすることができます。

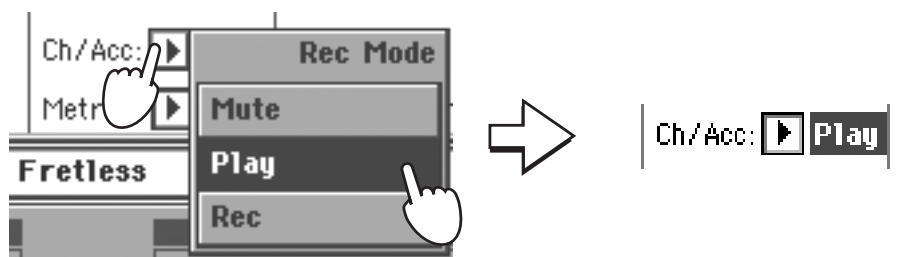
通常は、1 回目の録音でコード進行やスタイル・エレメントの切り替えを録音し、2 回目の録音でキーボード・トラックやパッドを録音します。

1 RECORD キーを押して、再度録音にします。

Song Record モードのダイアログ・ボックスが表示されます。

2 “Backing Sequence (Quick Record)” を選択し、OK ボタンにタッチして Backing Sequence Record モードに入ります。

3 トラックのどちらか片方に録音するときは、録音しないトラックを Play モードに設定します。



4 録音の手順を繰り返し、シーケンサー 1 セクションの▶/■(再生 / 停止) キーを押して録音を停止し、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります。

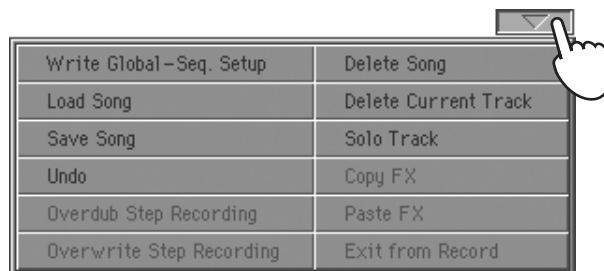
5 Sequencer モードのメイン・ページで、シーケンサー 1 セクションの▶/■(再生 / 停止) キーを押して、録音されたソングを聴きます。

バックিং・シーケンスのソングは、再度、通常のソング形式 (スタンダード MIDI ファイル) に変換されます。

ソングをデバイスに保存する

ソングを録音したら、本機をオフにしたときに消えてしまうことがないように、本体内のメモリー (SSD-U) に保存します。USB 端子 (19 ページ) に接続した機器 (USB フラッシュ・メモリーや USB ハードディスクなど) に保存することもできます。

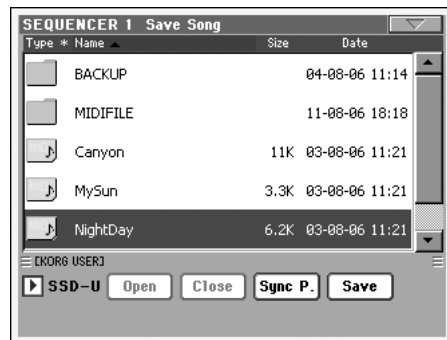
1 Sequencer モードのメイン・ページで、ページ・メニュー・ボタンにタッチしてページ・メニューを開きます。



2 メニューから “Save song” を選んで、ソング保存ウィンドウを表示します。

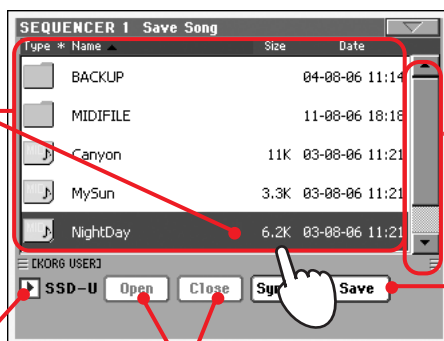


メニューから “Save song” を選んで、ソング保存ウィンドウを表示します。



3 ソングを保存するデバイスとフォルダを選択します。

ソングを選択（反転表示）している場合、ソングの名前を変更しないで保存すると、そのソングに新しいソングを上書きします。ソングを選択していない場合、ソングを保存すると、デバイス上に新規のソング・ファイルを作ります。選択されたソングを解除するときは、ソング・リストの他の部分にタッチするか、同じ保存先デバイスを再度選択します。



スクロール・バーを使ってリスト内のすべてのソングを閲覧します。SHIFT キーを押しながら、上下のスクロール・アロー（▲、▼）にタッチすると、次か前のアルファベットがリストの先頭になります。TEMPO/VALUE ダイアルを使っても、ソングを閲覧することができます。

Save ボタンにタッチし、ソングを現在のフォルダに保存します。

Device ポップアップ・メニューを使って、デバイス（SSD-U、USB 端子に接続した機器など）を選択します。

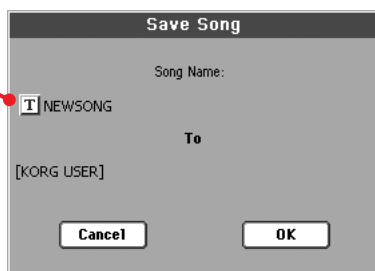
Open、Close ボタンを使って、フォルダ内を閲覧できます。



ソングを保存しないで、元のページに戻るときは、EXIT キーを押します。

4 画面の Save ボタンにタッチして、Save Song ダイアログ・ボックスを開きます。

テキスト・エディット・ボタンにタッチして、ソングの名前をエディットします。



5 画面の OK ボタンにタッチして、デバイスにソングを保存します。Cancel ボタンにタッチしたときは保存の操作を中止します。

אשכול

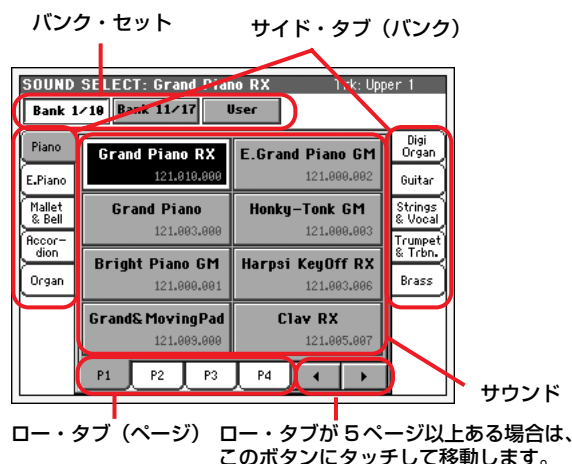
各選択画面の操作方法

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

サウンド選択ウィンドウ

画面に表示しているサウンド名にタッチするか、パネルの SOUND SELECT キーを押すとサウンド選択ウィンドウが表示されます。このとき、PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションの LED が点灯します。バンクを指定して選択するときは、SOUND SELECT キーを押して、そのバンクのサウンド選択ウィンドウを表示します。

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



Note: Global モードの Auto Performance/Sound Select パラメーターの設定 (215 ページ参照) によっては、いずれか 1 つの SOUND SELECT キーを押すことで、サウンドをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたサウンドを選択します。

バンク・セット

バンク・セットの選択 (上列バンク 1 ~ 10、下列バンク 11 ~ 17 + ユーザー・バンク)。

サイド・タブ (バンク)

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

ロー・タブ (ページ)

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

前 / 後タブ

ロー・タブが 5 ページ以上ある場合は、このボタンにタッチしてタブをスクロールします。

サウンド

画面のサウンド表示部分にタッチ (反転表示) してサウンドを選びます。ディスプレイ・ホールドの LED が点灯していない場合は、サウンドを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数列です。Global モードの Show Program Change number パラメーターの設定がオンのときに表示します (215 ページ参照)。

パフォーマンス選択ウィンドウ

画面に表示しているパフォーマンス名にタッチするか、パネルの PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押すとパフォーマンス選択ウィンドウが表示されます。このとき、PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションの LED が点灯します。バンクを指定して選択するときは、PERFORMANCE SELECT キーを押して、そのバンクのパフォーマンス選択ウィンドウを表示します。

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



Note: Global モードの Auto Performance/Sound Select パラメーターの設定 (215 ページ参照) によっては、いずれか 1 つの PERFORMANCE SELECT キーを押すことで、パフォーマンスをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたパフォーマンスを選択します。

バンク・セット

バンク・セットの選択 (上列バンク 1 ~ 10、下列バンク 11 ~ 20)。

サイド・タブ (バンク)

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

ロー・タブ (ページ)

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

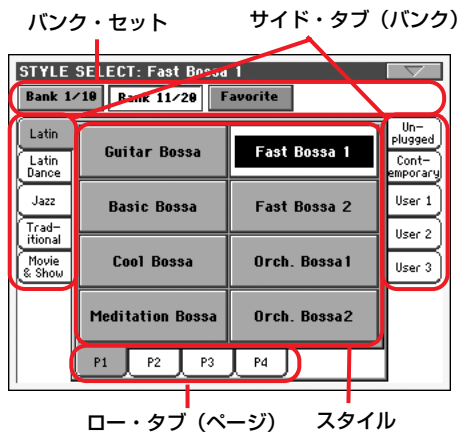
パフォーマンス

画面のパフォーマンス名表示部分にタッチ (反転表示) してパフォーマンスを選びます。ディスプレイ・ホールドの LED が点灯していない場合は、パフォーマンスを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

スタイル選択ウィンドウ

画面に表示しているスタイル名にタッチするか、パネルの STYLE SELECT キーを押すと、スタイル選択ウィンドウが表示されます。このとき、STYLE SELECT セクションの LED が点灯します。バンクを指定して選択するときは、STYLE SELECT キーを押して、そのバンクのスタイル選択ウィンドウを表示します。

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



Note: Auto Style Select パラメーターの設定 (215 ページ参照) によっては、いずれか 1 つの STYLE SELECT キーを押すことで、スタイルをすぐ選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたスタイルを選択します。

バンク・セット

バンク・セットの選択 (上列バンク 1 ~ 10、下列バンク 11 ~ 20、フェイバリット・スタイル)。

サイド・タブ (バンク)

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

ロー・タブ (ページ)

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

スタイル

画面のスタイル表示部分にタッチ (反転表示) してスタイルを選びます。ディスプレイ・ホールドの LED が点灯していない場合は、スタイルを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

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

スタイル選択ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Rename Favorite Bank (フェイバリット・バンクの名前の変更)

ページ・メニューからこのコマンドを選択して、フェイバリット (お気に入り)・スタイル・バンクに任意の名前を割り当てます。

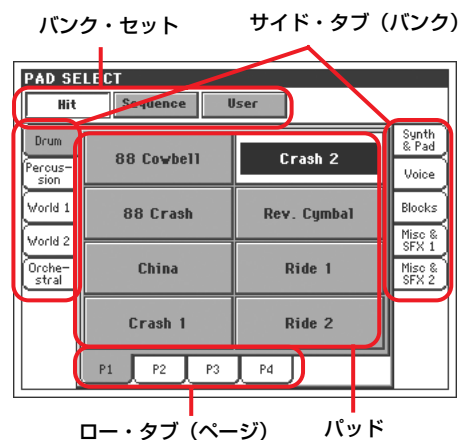
割り当てる名前は、2 行に渡ってもかまいません。この場合は、パラグラフ文字 (¶) で区切ります。例えば、“World Music” を 2 行に分けるときは、“World¶Music” と入力します。

スタイル選択ウィンドウのサイド・タブの幅よりも長い単語を入力しないように注意してください。

パッド選択ウィンドウ

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

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



バンク・セット

パッドのタイプに応じた、バンク・セットの選択。**ヒット**は単音のパッド音で、工場出荷時にプリセットしています。**シーケンス**はシーケンスのパッド音で、工場出荷時にプリセットしています。**ユーザー**は単音のパッド音またはシーケンスのパッド音で、ユーザーが録音または変更することができます。

サイド・タブ (バンク)

バンク・セットのバンクのタブにタッチして選びます。

ロー・タブ (ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブにタッチして選択します。

パッド

画面のパッド表示部分にタッチ (反転表示) してパッドを選びます。ディスプレイ・ホールドの LED が点灯していない場合は、パッドを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

STS の選択

パネルの 4 つの SINGLE TOUCH SETTING キーを使用して、現在のスタイルが選択したソングブックのエントリーに登録している 4 つの STS の 1 つを選択してください。

Style Play モードか Song Play モードのときは、メイン・ページの STS Name タブにタッチして表示します。SongBook モードのときは、Lyrics/STS タブにタッチして表示します。

・ Style Play モードまたは Song Play モード時：



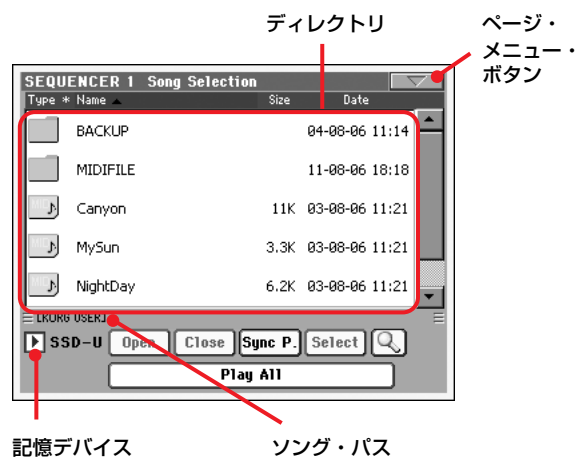
・ SongBook モード時：



ソング選択ウィンドウ

画面に表示しているソング名にタッチするか、パネルの SEQUENCER セクションの SELECT キーを押すと、ソング選択ウィンドウが表示されます。

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



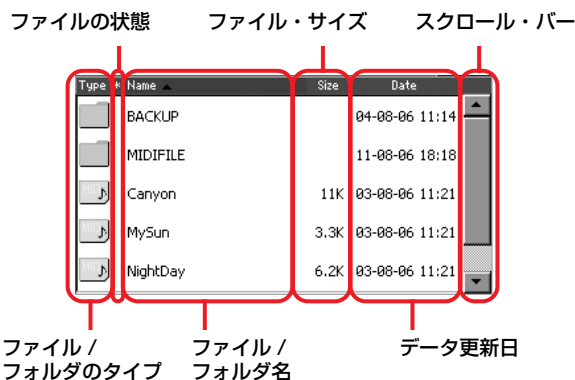
選択したシーケンサーのためのスタンダード MIDI ファイル、Karaoke ファイル、または MP3 ファイル (別売オプション取付時) を選びます。

ジュークボックス・ファイルは、シーケンサー 1 にだけ割り当てることができます。

Note: 2 つの内蔵シーケンサーは個別に動かすことができます。

ディレクトリ

選ばれたデバイスの内容リスト。



表示しきれていない内容を表示するときは、スクロール・バーを使います。

TEMPO/VALUE ダイアルを使って、スクロールさせることもできます。

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

リスト上段のラベルの 1 つを選択することで、並び順の条件を変えることができます。それぞれのラベルにタッチするたびに、リストの表示フォルダが昇順、降順に切り替わります。

リストには、異なるいくつかのタイプのファイル、またはフォルダを表示します。

タイプ・アイコン	ファイル / フォルダのタイプ
	スタンダードMIDI ファイル (SMF)
	Karaoke ファイル (KAR)
	MPEGレイヤー 3 (MP3)
	ジュークボックス・ファイル (JJBX)
	フォルダ

ファイルまたはフォルダの書き換え、消去の可否は以下のとおりです (ファイルの保護状態を変える方法は、253 ページの “Protect (ファイル / フォルダの保護)” と “Unprotect (ファイル / フォルダの保護解除)” を参照してください)。

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

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は 85 ページ “ソング選択ページ・メニュー” を参照してください。

記憶デバイス

このポップアップ・メニューを使って、記憶デバイスを 1 つ選択します。


デバイス	タイプ
SSD-U	内蔵 SSD メモリーのユーザー・エリア
HD	本体内蔵ハード・ディスク (2009 年 1 月現在国内未対応)
USB-F	フロント・パネルの USB ホスト・ポートに接続しているデバイス
USB-R	リア・パネルの USB ホスト・ポートに接続しているデバイス

デバイスの実際の名前 (ラベル) は、角括弧 ([]) の範囲内に表示します。

ソング・パス

この行は、現在のデバイスのファイルやフォルダの所在地 (パス) を表示しています。

Open ボタン

選ばれたフォルダを開けます (アイコンがこれのように見えるアイテム: )。

Close ボタン

現在のフォルダを閉じ、親 (上位) フォルダに戻ります。

Sync P. (シンクロナイズド・パス) ボタン

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

Select ボタン

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

検索ボタン

このボタンにタッチして検索ウィンドウを表示し、検索機能を使って全てのメディアからファイルを探すことができます。詳しくは 237 ページ “検索ウィンドウ” をご覧ください。

Play All ボタン

このボタンにタッチすると、現在のディレクトリに含まれるすべてのスタンダード MIDI ファイルと MP3 ファイルが、新しいジュークボックス・リストに追加されて、自動的にシーケンサー 1 に割り当てられます。登録されるソングの順番は、現在表示しているリスト順になります。

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

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

Hint: 本機の電源をオフにすると、保存していないリストは消去します。リストを保存するときは、ジュークボックス・ページで “.JBX” ファイルとしてデバイスに保存します。

ID ナンバーでソングを選ぶ

デバイスのフォルダの中の各ソング (最高 9,999) には ID ナンバーが自動的に割り当てられています。ソング選択ページ・メニューの “Show Song Number (ソング番号の表示)” を選択すると、ソング選択ウィンドウの各ソングの名前の前に、この ID ナンバーを表示します (下図参照)。この ID ナンバーを入力して、ソングを選択することができます。これにより、ソングが大量に入っているデバイスの中から目的のソングをスピーディーに選択することができます。

0007: CANYON.MID

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

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

Note: 入力した ID ナンバーのソングがないときは、“Song not available” (ソングが見つかりません) のメッセージが表示されず。

Warning: 9999 以上のソングがディレクトリ内にあったとしても、数値入力パッドで選択できる ID ナンバーは 0001 ~ 9999 の間でず。

ソング選択ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Export Song List (ソング・リストの書き出し)

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

1. ソング選択ウィンドウを表示しているときに、テキスト・ファイルとして保存するソング・リストのフォルダを選びます。
2. ページ・メニューから “Export Song List” を選択します。

3. 表示されたダイアログ・ボックスで、デバイスを選択します。



4. 選択後、OK ボタンにタッチして確定します。

Note: テキスト・ファイルのリストに含まれるのは、“*.mid”、“*.kar”、“*.mp3”、“*.jbx” ファイルだけです。異なる種類のフォルダとファイルは、含まれません。

テキスト・ファイル名は選ばれたフォルダ名と同じになり、保存されます。例えば、“Nummy” という名前を付けられるフォルダのテキスト・ファイル名は、“Nummy.txt” になります。同じ名前のファイルが既に保存先にある場合は、上書きするかどうかの警告が表示されます。デバイスのルートに含まれるすべての有効なファイルのリストを含んでいるファイルは、“Root.txt” ファイルを生成します。

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

コンピューターでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ(等幅)のフォントを使用してください。

Show Song Number (ソング番号の表示)

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

Show Song Extension (ソング拡張子の表示)

各ソングにファイル拡張子 (“*.mid”、“*.kar”、“*.jbx”、“*.mp3”) を付加させて、リスト表示させるときは、このコマンドにチェックを付けてください。

Create New Folder (新規フォルダ作成)

現在のソングと同じ階層に新しいフォルダを作成します。ただし、このコマンドで“.SET” フォルダを作成することはできません。“.SET” フォルダを作成するときには、保存操作が必要で、いずれかの保存ページで New SET ボタンを使って作成します。



T(テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OK ボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Rename (名前の変更)

ファイルやフォルダがリストの中で選択された場合にだけ、利用可能です。

既存のファイルまたはフォルダの名前を変えます。ただし、ファイルや“.SET” フォルダの3文字の拡張子は、ファイルやフォルダのタイプを識別するものであるため、変更することはできません。



T(テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力後、テキストを確認したら、テキスト・エディット・ウィンドウを閉じるために OK ボタンにタッチします。

Erase (消去)

選ばれたファイルまたはフォルダを削除します。

Style Play モード

本機の起動（オン）時は、Style Play モードになります。このモードでは、鍵盤で 4 つのキーボード・トラック（アッパー 1、2、3、ロワー）や 4 つのパッド・トラックを演奏しながら、スタイル（自動伴奏）も一緒に演奏することができます。パフォーマンスや STS を選ぶと、異なるサウンドとエフェクトを瞬時に切り替えることができます。パフォーマンスや STS は、異なるボイス・プロセッサー・プリセットも選択できます。また、希望する音楽ジャンルのためのスタイルに歌詞ファイルがリンクされているときは、ソングブックでそれを自動的に表示させることができます。

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

スタートアップ・セッティング

本機の電源をオンにすると、バンク 1 のパフォーマンス 1（パフォーマンス 1-1）が自動的に選ばれるので、必要に応じて、電源オン時にすぐに演奏で使いたいパフォーマンス設定を、そこに保存することをお勧めします。

本機の電源オン時に自動的に選択されるようにしたいサウンド、エフェクト、ボイス・プロセッサー・プリセット、その他の設定を選択します。その後、ページ・メニューから“Write Performance”を選択します。パフォーマンス書き込みウィンドウでバンク 1 のパフォーマンス（パフォーマンス 1-1）に設定を保存します（111 ページ“Write Performance ダイアログ・ボックス”参照）。

Note: 異なったパフォーマンス、STS、およびスタイルを選ぶのに、いくつかの設定を変更したくない場合は、それらの設定をロックして、変更を避けてください（212 ページ“General Controls: Lock”参照）。このロック設定は、Global モードで保存する必要があります（225 ページ“Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス”参照）。

スタイル、スタイル・パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性

スタイルとは？

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

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

保存するときは、それぞれ個別に保存する必要があります。

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

スタイルを選択すると、スタイル、スタイル・パフォーマンス、シングル・タッチ・セッティングが一度に切り替わります。

・ パネルの SINGLE TOUCH キーがオフ（LED 消灯）の場合は、スタイル・トラックのみが変化します（スタイルとスタイル・パ

フォーマンスのみが切り替わります）。

シングル・タッチ・セッティングは選択されていますが、手動で選ばない限りキーボード（リアルタイム）・トラックのサウンドを変えることはできません。

例えば以下のような場合に有効です。

- ・ 自動伴奏は変化させても、キーボード（リアルタイム）・トラックの設定は変化させたくない場合（例えばスプリットしないピアノの音色で常に続けたいとき）
- ・ 自動伴奏の変化とは別に、鍵盤演奏が一息ついたタイミングで、キーボード（リアルタイム）・トラックの設定を変化させたい場合（SINGLE TOUCH キー点灯時と点滅時の動作の違いについては下図参照）。

スタイル（Style）

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

取扱説明書上では▶STYLE のアイコンがついています。

スタイル・レコード・モードの“Volume”以外のすべての設定を記憶します。

スタイル・パフォーマンス（Style Performance）

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

取扱説明書上では▶PERF のアイコンがついています。

スタイル・プレイ・モードの以下のページの設定を記憶します。

“Main”

（Tempo、Style Track の SOUND、Volume、Play/Mute、Pad タブ・ページ）

“Mixer/Tuning”（スタイル・トラックのみ）

“Effects”（スタイル・トラックのみ）

“Track Controls”

（Mode タブ・ページはスタイル・トラックのみ、その他はすべて）

“Style Controls”（すべて）

“Pad/Assign.Switch”（Pad タブ・ページ）

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

シングル・タッチ・セッティング（STS）

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

取扱説明書上では▶STS のアイコンがついています。

スタイル・プレイ・モードの以下のページの設定を記憶します。

“Main”（Real Time Track の SOUND、Volume、Play/Mute、Split と Sub Scale タブ・ページ）

“Mixer/Tuning”（キーボード・トラックのみ）

“Effects”（キーボード・トラックのみ）

“Track Controls”（Mode タブ・ページの Real Track のみ）

“Keyboard Ensemble”（すべて）

“Pad/Assign.Switch”

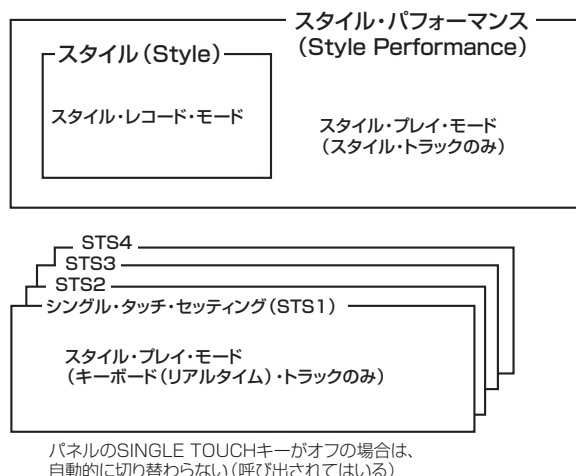
（Switch タブ・ページ→工場出荷時はロック）

“Style Preferences”

（Style Pref. タブ・ページ→工場出荷時はロック）

上記に加えて、保存時のパネルのキーの状態についても同様に記憶します。

SPLIT、ENSEMBLE、MANUAL BASS、UPPER OCTAVE



パフォーマンスとは？

パフォーマンスは、スタイル・プレイ・モードでの演奏に関する様々な設定を、一度に切り替えることができるものです。パフォーマンスを保存するときは、スタイル・プレイ・モードでエディットした項目のほとんどすべてが保存されます (スタイルのシングル・タッチ・セッティングとスタイル・パフォーマンスの両方の内容)。

取扱説明書上では▶PERFのアイコンがついています。

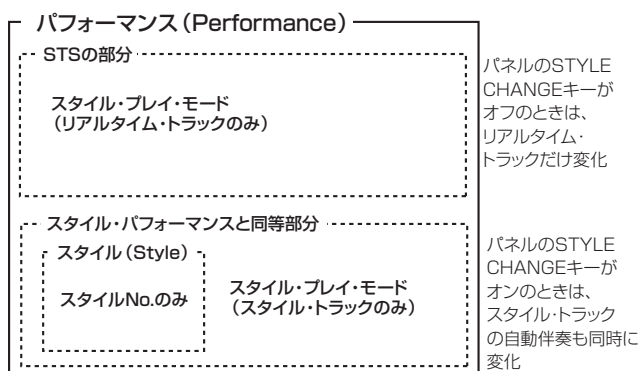
パネルのSTYLE CHANGE キーがオフのとき (工場出荷時) と、オンのときとは、パフォーマンスを選択時の動作が、大きく違うので注意が必要です。

・STYLE CHANGE キーがオフ (LED 消灯) のとき

キーボード (リアルタイム)・トラックに関するパラメーターのみが変化します。スタイルのシングル・タッチ・セッティングと同じパラメーターのみを選択します。どんなスタイルを演奏していても、いつでも使用することのできるシングル・タッチ・セッティングと考えてください。

・STYLE CHANGE キーがオンのとき

キーボード (リアルタイム)・トラックに関するパラメーターに加えて、自動伴奏や、スタイル・トラックに関するパラメーターも変化します。スタイルのシングル・タッチ・セッティングとスタイル・パフォーマンスと同じパラメーターを選択します。スタイル・パフォーマンスを書き換えることなく現在の設定を記録でき、1つのスタイルにつき複数の設定を記録できるのが特長です。自動伴奏も含めたライブ演奏のためのセッティング的な用途に便利です。

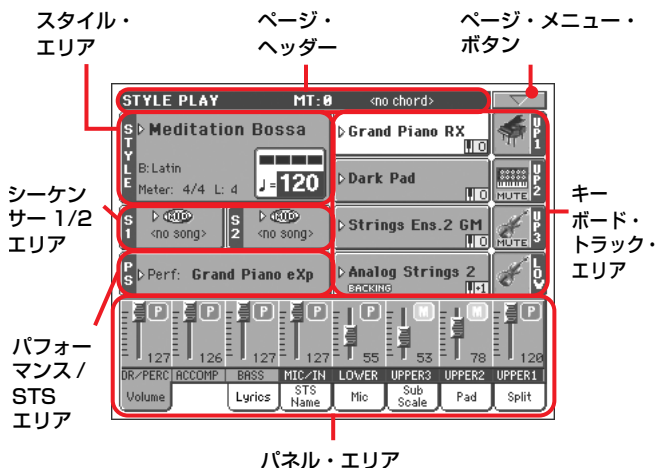


メイン・ページ (通常画面)

電源をオンにすると、最初にこの画面が表示されます。

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

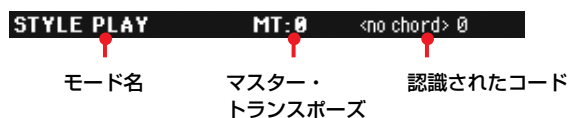
スタイル・プレイ・エディット・ページからこのページに戻るときは、EXIT キーを押してください。



通常表示 (キーボード・トラック、スタイル・トラックのグループ、Mic/In コントロール) のページと、スタイル表示 (個々のスタイル・トラック) の切り替えは、TRACK SELECT キーを使います (90 ページ以降の“スタイル・トラック画面ページ”と“ボリューム・パネル”参照)。

ページ・ヘッダー

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



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

▶PERF ▶PERF^{Sty} 🔒

半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネル上のTRANSPOSE キーで変更することができます。

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

自動的にマスター・トランスポーズが変更されないように、工場出荷時はトランスポーズ設定をロックしています。ロックを外す場合は、マスター・トランスポーズのロック・パラメーターの設定を変更し (212 ページ “General Controls: Lock” 参照)、Global モードで保存 (225 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照) を行ってください。

認識されたコード

鍵盤で和音を弾いたときに、自動認識されたコード名を表示します。コードの省略マークを表示していない場合は、CHORD SCANNING キーを使ってコード認識モードが選択されていません (18 ページ参照)。

表示するコード名は C. Roemer と C. Brandt 共著「標準化された和音シンボル記法 (A Uniform System for the Music Profession)」(Roerick Music 社、1976) の表記に従っています。

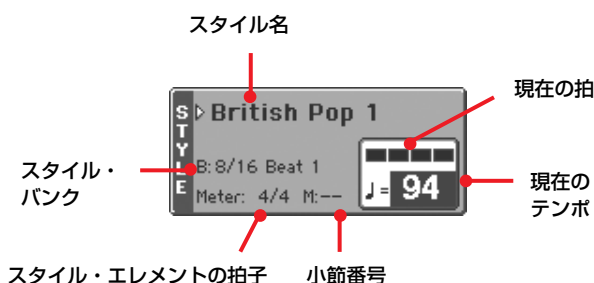
ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は 110 ページ “ページ・メニュー” を参照してください。



スタイル・エリア

スタイル名と一緒に、そのテンポと小節パラメーターを表示します。



スタイル名

▶PERF

現在選択しているスタイルです。スタイル名にタッチして、スタイル選択ウィンドウを表示します。パネルの STYLE SELECT セクションを使って選ぶこともできます。

スタイル・バンク

▶PERF

現在のスタイルが属しているバンク。

スタイル・エレメントの拍子

現在のスタイル・エレメントの拍子。

小節番号

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

現在の拍

現在再生している小節内の拍位置を表示します。

現在のテンポ

▶PERF ▶PERF^{Sty}

メトロノーム・テンポ (30 から 250)。このパラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO/VALUE ダイアルを回してテンポを変更します。

このパラメーターを選択せずに、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すことで値を変えることもできます。

現在のスタイルに保存しているテンポに戻すときは、DOWN/- キーと UP/+ キーを同時に押します。

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

シーケンサー 1/2 エリア

内蔵している 2 つのシーケンサーに割り当てられたソングを表示します。

Note: Song Play モードに切り替えたときに、すぐにソングを再生するための機能で、Style Play モード上では再生することはできません。



ソング名

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

選んだソングのタイプを示すアイコンを表示します。



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



MPEG レイヤー 3 形式：MP3 (ファイル拡張子：*.MP3)、別売オプションの EXBP-Dual MP3 が取り付けられている場合。これは圧縮オーディオ・ファイルで、PC または本機でも生成できます。



シーケンサー 1 にのみ割り当て可能。ジュークボックス・ファイル (ファイル拡張子：*.JBX) はシーケンサー 1 だけに割り当て可能です。しかし、ファイル名はここには表示されません。JBX アイコンは、ジュークボックス・リストの中の現在選択しているソング名とともに表示します。

パフォーマンス / STS エリア

現在選ばれているパフォーマンスまたは STS 名を表示します。



選択したパフォーマンスまたは STS

現在選択しているパフォーマンス (PERF) またはシングル・タッチ・セッティング (STS) です。

名前部分にタッチすると、パフォーマンス選択ウィンドウ (82 ページ “パフォーマンス選択ウィンドウ” 参照) が表示されます。PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションを使って、パフォーマンスを選択することもできます。

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

キーボード・トラック・エリア

キーボード・トラックの情報を表示します。

サウンド名



トラックのオクターブ・トランスポーズ値

サウンド名

▶PERF ▶STS

それぞれのキーボード・トラックに割り当てられたサウンドです。

- 既に選択しているトラック（白い背景）の場合は、サウンド名部分にタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示します。
- まだ選択していないトラック（水色の背景）の場合は、一度サウンド名部分にタッチしてから、もう一度タッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。

サウンド選択ウィンドウの詳細は、82 ページ「サウンド選択ウィンドウ」を参照してください。

トラックのオクターブ・トランスポーズ値

▶PERF ▶STS

(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。各トラックのオクターブ・トランスポーズを個別にエディットするには、Mixer/Tuning: Tuning エディット・ページで行います (98 ページ参照)。

パネルの UPPER OCTAVE キーを使い、すべてのアップパー・トラックを一度にオクターブ・トランスポーズすることができます。

ベース & ロワー・バックング・アイコン

▶GBL Sty

ベース & ロワー・バックングが有効なとき、ロワー・トラックのサウンド名部分に、このアイコンを表示します (109 ページ「Bass & Lower Backing」参照)。

キーボード・トラック名

(エディット不可) 対応するトラックの名前です。

省略形	トラック	使用する手
UP1	アップパー 1 (Upper 1)	右手
UP2	アップパー 2 (Upper 2)	
UP3	アップパー 3 (Upper 3)	
LOW	ロワー (Lower)	左手

サウンド・バンク・アイコン

▶PERF ▶STS

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。

キーボード・トラックのプレイ / ミュート

▶PERF ▶STS

現在のトラックのプレイ / ミュートを表示します。トラックを選んだ後、もう一度そのトラック・エリアにタッチすると状態が切り替わります。

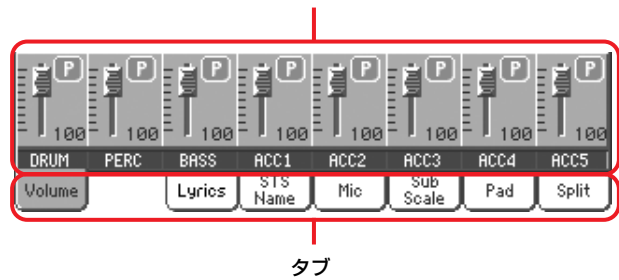
なし プレイ：トラックの音が出ます。

MUTE ミュート：トラックを消音します。

パネル・エリア

メイン・ページの下半分は、タブを選ぶことで、対応するいろいろなパネルを表示します。詳しくは、91 ページ以降を参照してください。

ボリューム・パネル



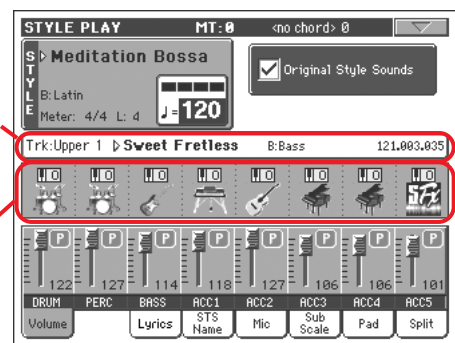
タブ

スタイル・トラック画面ページ

TRACK SELECT キーを押すと、通常画面からスタイル・トラック画面になります。画面上半分にメイン・ページのスタイル・トラックのパラメーターが、画面下半分にスタイル・トラックごとのパラメーターを表示します。

選択したトラックの情報エリア

サウンド・エリア



この画面のときに、再び TRACK SELECT キーを押すと通常画面に戻ります。

Original Style Sounds

▶PERF ▶PERF Sty

チェックを付けると、各スタイル・エレメントに登録しているサウンド (Style Record モード、117 ページ「サウンド名」で設定、変更) とは別のサウンドをスタイル・トラックに割り当てることができます。変更したサウンドはページ・メニューの、「Write Performance」か「Write Current Style Performance」でパフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存することができます (110 ページ参照)。

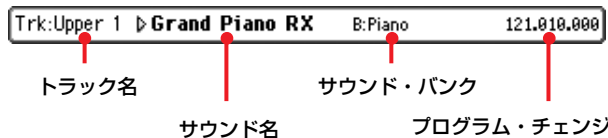
このパラメーターがオンのときは、変更したサウンドをこのページのサウンド・エリアに表示します。

Note: スタイル・トラックにサウンドを割り当てると、Original Style Sounds パラメーターが自動的にオフになります。

Note: このパラメーターは、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存することができ、異なるパフォーマンスまたはスタイルを選択すると、保存状態に応じて、自動的にオンまたはオフになります。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。この表示は、メイン・ページやいくつかのエディット・ページでも表示します。



トラック名

サウンド名

サウンド・バンク

プログラム・チェンジ

トラック名

選択したトラックの名前です。

サウンド名

▶PERF ▶PERF^{Sty}

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択できます。

サウンド・バンク

▶PERF ▶PERF^{Sty}

選んだサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

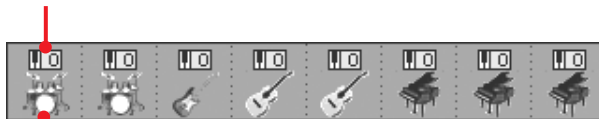
▶PERF ▶PERF^{Sty}

プログラム・チェンジの数値です（バンク・セレクト MSB、バンク・セレクト LSB、プログラム・チェンジ）。

サウンド・エリア

8 本のスタイル・トラックのサウンド・バンクとトランスポーズ値を表示します。

スタイル・トラックのトランスポーズ値



サウンド・バンク・アイコン

スタイル・トラックのトランスポーズ値

▶PERF ▶PERF^{Sty}

（エディット不可）各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。オクターブ・トランスポーズを変更するには、UPPER OCTAVE キーを使うか、または Mixer/Tuning: Tuning エディット・ページで行います（98 ページ参照）。

サウンド・バンク・アイコン

▶PERF ▶STS

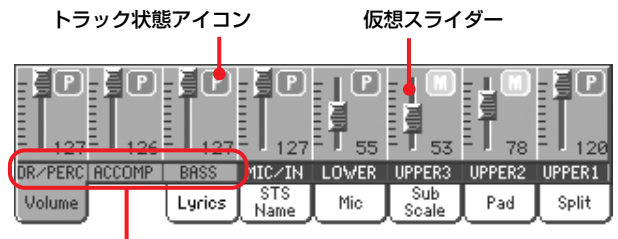
このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。選択するときは、最初に対応するトラックのこのアイコンにタッチしてください。（詳細な情報を、選択したトラック情報に表示します）。もう一度このアイコンにタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

ボリューム・パネル

Volume タブにタッチして、このパネルを選択します。ここで各トラックの状態（プレイ / ミュート）と音量を調整します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、通常画面（キーボード・トラック、グループ化されたスタイル・トラック（DR/PERC、ACCOMP、BASS）、Mic/In コントロール）とスタイル・トラック画面（個別のスタイル・トラック）が切り替わります。

通常画面（グループ化されたスタイル・トラック、Mic/In コントロール、キーボード・トラック）：

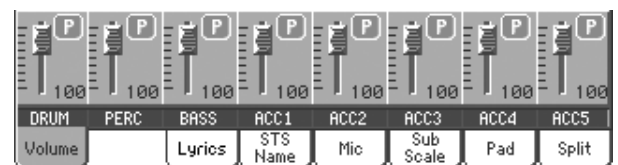


グループ化されたスタイル・トラック

スタイル・トラック・グループの音量を変えると、すべてのスタイルに影響します。スタイルを変更してもこれらの値は変化せず、スタイル・トラックの平均音量は同じままです。

音量の変更は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスには記憶されません。Style Play モードのプリファレンスであるグローバル・スタイル・プレイ・セットアップに記憶します（110 ページ "Write Global-Style Setup (グローバル・スタイルの保存)" 参照）。

スタイル・トラック画面（独立スタイル・トラック）：



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

スタイル・トラック・グループ

▶GBL^{Vp}

このスライダーは、同時にいくつかのスタイル・トラックの音量をまとめて変更します。

仮想スライダー

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

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

トラック状態アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

現在のトラックのプレイ / ミュートを表示します。トラックを選んだ後、もう一度そのトラック・エリアにタッチすると状態が切り替わります。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。TRACK SELECT キーを使っていろいろなトラック画面に切り替えることができます。

トラック	内容
通常画面	
DR/PERC (a)	ドラムとパーカッションをグループ化したトラック
ACCOMP (*)	ACC1 ～ 5 をグループ化したトラック
BASS (*)	ベース・トラック
MIC/IN (*)	マイク (ボイス・プロセッサ)。オーディオ入力に接続され、出力に直接送られるソースは、このスライダーではコントロールされません。
LOWER	ロー・トラック
UPPER1 ～ 3	アッパー・トラック 1 ～ 3
スタイル・トラック画面	
DRUM	ドラム・トラック
PERC	パーカッション・トラック
BASS	ベース・トラック
ACC1 ～ 5	ACC (アカンパニメント) トラック 1 ～ 5

(a). この値は、プリセットからの一時的な変更で、保存できません。

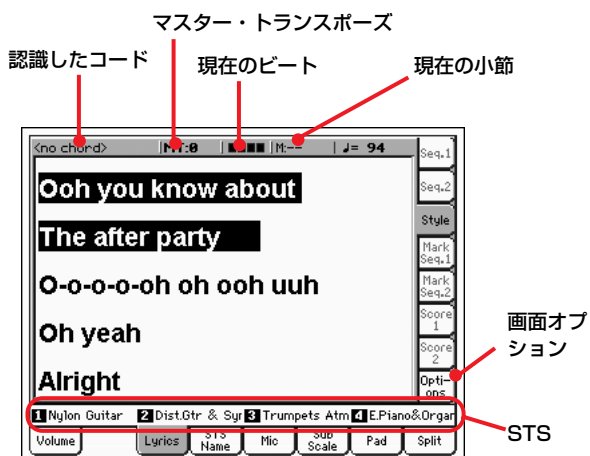
歌詞パネル

スタイルに、歌詞として、「.TXT」ファイルがリンクされているときに Lycos タブにタッチすると、この歌詞パネルが表示されます。表示される歌詞は下記のとおりです。

- ・ ソング・ブックで、最後に選択したスタイルに基づくエントリとリンクしている「.TXT」ファイルに含まれる歌詞 (179 ページ “Linked.TXT (リンク・テキスト)” 参照)
- ・ スタイルを選択したあとで、読み込んだ「.TXT」ファイルに含まれる歌詞 (92 ページ “オン・ザ・フライ TXT ロード” 参照)

Note: Style Play モードのときは、マーカ―や楽譜のページを表示することはできません。

Lyrics タブ



この歌詞パネルは、通常の歌詞ページとは異なり、スタイルやソングの演奏に合わせて自動的にスクロールしないので、ダイヤルやスクロール・バーを使って手動でスクロールさせる必要があります。

アサインブル・スイッチやフット・スイッチに Text Page Up または Text Page Down 機能をアサインしてそれを使ってスクロールすることもできます。

認識したコード

鍵盤を弾いたときに認識したコードです。

マスター・トランスポーズ

半音単位のマスタ―・トランスポーズ値です。この値は、パネル上の TRANSPOSE キーで変更することができます。

現在のビート

現在再生中の拍子位置を表示します。

現在の小節

現在の小節番号を表示します。

STS

現在選択できる 4 つのシングル・タッチ・セッティング (STS) の名前です。いずれか 1 つにタッチして選択します。

画面オプション

Song Play モードの歌詞ページのオプションと同じです (163 ページ “Option サイド・タブ” 参照)。

ここの設定は、ソング・プレイ・セットアップに記憶されるので注意してください (173 ページ “Write Global-Song Play Setup (グローバル・ソング・プレイ・セットアップの保存)” 参照)。

オン・ザ・フライ TXT ロード

スタイルに「.TXT」ファイルがリンクされていないときは、Lycos タブにタッチすると画面に “No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file.” のメッセージが表示されます。



このメッセージが出たときは、SHIFT キーを押したまま、この表示が出ている画面にタッチします。

ファイル選択ウィンドウが表示されるので、現在選んでいるスタイルの演奏中に表示するテキスト・ファイルを選択してロードすることができます。

Hint: ファイル選択ウィンドウにサーチ・アイコン (🔍) が表示されます。これを使って必要なテキスト・ファイルをすばやく検索することができます (237 ページ “ファイルの検索機能” 参照)。

STS 名パネル

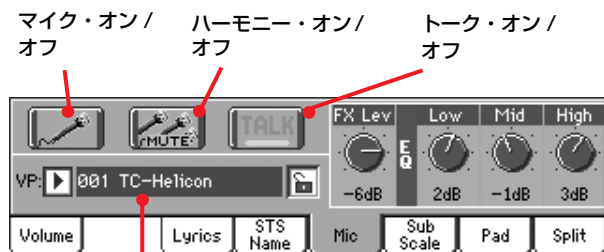
STS Name タブにタッチすると、このパネルの画面が表示されます。シングル・タッチ・セッティング (STS) は、スタイルやソングブックごとに設定しているキーボード・トラックのサウンドをすばやく選ぶことのできる設定です。このパネル画面の中に、現在選んでいるスタイルやソングブックが持っている4つのSTSの名前を表示します。名前のうちの1つにタッチすると、そのSTSが選ばれます。



Note: このパネル画面でSTSの名前をエディットすることはできません。STSの名前をエディットするには、目的のSTSを選択した後、ページ・メニューから“Write Single Touch Setting”を選択します (111 ページ “Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス” 参照)。

マイク・パネル

Mic タブにタッチして、このパネルを選択します。このパネルでは、ボイス・プロセッサのさまざまなパラメーターを設定できます。



ボイス・プロセッサ・プリセット

マイク・オン / オフ

このボタンで、マイクをミュート / ミュート解除します。これは、メイン・ページの MIC/IN のプレイ / ミュート・アイコンと同じです (91 ページ “トラック状態アイコン” 参照)。

Note: ボイス・プロセッサに送られないオーディオ入力の信号には影響しません。

ハーモニー・オン / オフ

▶GBLVpp

ハーモニー・モジュールをオン、オフします。

トーク・オン / オフ

▶GBLTik

このボタンで、本機で生成されるすべての演奏を弱め、通常のレベルでマイクに向かって話すことができます。これは、観客に呼びかけるときに、バックの演奏を自動的に小さくすることができ、便利です。



このボタンがオンのときは、ボイス・プロセッサのすべてのモジュールが一時的にオフになります。ただし、リバーブについては、話し声が不明瞭にならないよう、レベルが小さくなるだけです。トーク機能は、トーク・ページで設定できます (228 ページ “Voice Processor Setup: Talk” 参照)。



このボタンに触れると、元の設定に戻ります。

Note: トーク機能をオフにすると、ボイス・プロセッサ・プリセットを再び呼び出します。保存していないプリセットの変更は失われます。

VPプリセット

▶PERF ▶STS

このポップアップ・メニューを使って、ボイス・プロセッサ・プリセットを選択します。プリセットを選択すると、上記のすべてのパラメーターやその他のボイス・プロセッサのパラメーターが変更されることがあります。プリセットは自由にエディットできます (229 ページ “Voice Processor Preset: Preset” 参照)。

VPロック・アイコン

▶GBLVbl

このロックにより、パフォーマンス、STS、ソングブックを変えたときに、ボイス・プロセッサ・プリセットが変更されることはありません。これは、パフォーマンス、STS、ソングブックを変えても、同じプリセットを使用したい場合に便利です。

グローバル設定で変更しない限り (225 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照) 電源をオフにすると、リセット (ロック解除) します。

ロック・パラメーターの詳細は、212 ページ “General Controls: Lock” を参照してください。

FX レベル

▶GBLVpp

このコントロールで、ボイスに対する全体的なエフェクト・レベルを設定します。これは、Global モードのボイス・プロセッサ・プリセットのエフェクト・ページにある “FX Level” と同じです (232 ページ参照)。このパラメーターはボイス・プロセッサ・プリセットに保存します。

EQ 設定

▶GBLVps

このコントロールで、ボイスに適用するグローバルな3バンド・イコライザーを設定します。これによって、部屋の音響環境に合わせてボイスを微調整することができます。

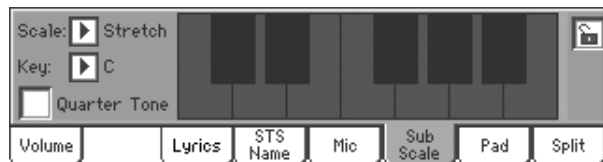
これは、Global モードのボイス・プロセッサ・セットアップのダイナミクス/EQ ページにあるEQ コントロールと同じです (97 ページ参照)。

- | | |
|-----|--|
| ロー | ロー・バンド。これを上げると、ボイスに量感が加わり、下げると、不明瞭感がなくなります。 |
| ミドル | ミドル・バンド。これを上げると、ボイスに透明感が加わり、下げると、鼻音感がなくなります。 |
| ハイ | ハイ・バンド。これを上げると、ボイスにプリリアンスが加わり、下げると、歯擦感がなくなります。 |

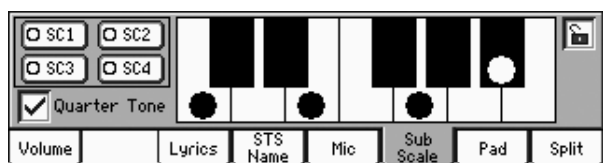
サブ・スケール・パネル

Sub-Scale タブにタッチすると、このパネルの画面が表示されます。このパネルは、Mixer/Tuning: Sub Scale エディット・ページの設定状態（98 ページ参照）を表示しています。

・ Quarter Tone にチェックがない場合

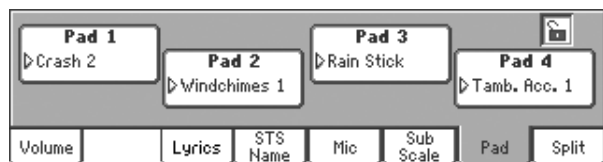


・ Quarter Tone にチェックが入った場合



パッド・パネル

Pad タブにタッチすると、このパネルの画面が表示されます。ここでは、異なるヒットまたはシーケンス・パターンを 4 つのパッドの各々に割り当てることができ、一目で、パッドがどのように割り当てられているかを、確認することができます。いろいろな設定の詳細については、Pad/Switch: Pad ページで行います（107 ページ参照）。



パッド割り当て

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB 🔒

各パッドに割り当てられたヒットまたはシーケンス・パターンの名前を表示します。それぞれの画面にタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示されます（83 ページ「パッド選択ウィンドウ」参照）。

パッド・ロック・アイコン

▶GBL^{Gbl}

ロックしているときは、異なるパフォーマンス、スタイル、またはソングブックを選んで、パッドの割り当てはそのままになります。

グローバル設定で変更しない限り（225 ページ「Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス」参照）電源をオフにすると、リセット（ロック解除）します。

ロック・パラメーターの詳細は、212 ページ「General Controls: Lock」を参照してください。

スプリット・パネル

Split タブにタッチすると、このパネルの画面が表示されます。ここでは、鍵盤のスプリット・ポイントとコード認識を設定することができます。



スプリット・ポイント

▶PERF ▶STS 🔒

スプリット・ポイントを設定します。設定したスプリット・ポイントで分離されたピアノ鍵盤のイラストを表示します。アップ・トラックはこのポイントの右側になり、ロー・トラックは左側になります。

キーボード図

この図のどこか一部にタッチしてください。新しいスプリット・ポイントの鍵盤を押すように、メッセージが表示されます。スプリット・ポイントを変更しないときは、EXIT キーを押すとメッセージが消えます。

Chord Recognition（コード認識）

▶PERF ▶STS 🔒

自動伴奏エンジンで、コードがどのように認識されるかを設定します。Full または Upper の Chord Scanning モードのときは、この設定にかかわらず Fingered 3 モードとして動作します。この場合、コードを認識させるには、少なくとも鍵盤の 3 つのキーを押す必要があります。

各設定の詳細については、108 ページ「Chord Recognition（コード認識）」を参照してください。

Note: このパラメーターは、「Preferences: Style Preferences」と同じものです（108 ページ参照）。

スプリット・ポイントとコード認識のロック・アイコン

▶GBL^{Gbl}

ロックしているときは、異なるパフォーマンスまたは STS を選んでも鍵盤のスプリット・ポイントと、コード認識はそのままになります。

グローバル設定で変更しない限り（225 ページ「Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス」参照）電源をオフにすると、リセット（ロック解除）します。

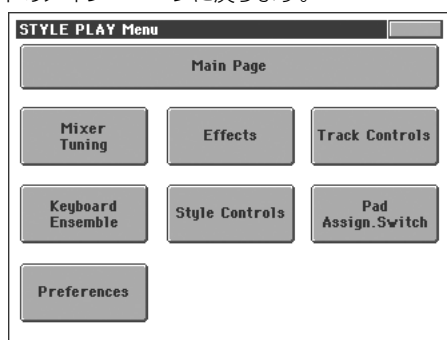
ロック・パラメーターの詳細は、212 ページ「General Controls: Lock」を参照してください。

エディット・メニュー

Style Play モードの任意のページで MENU キーを押すと、画面に Style Play モードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチして、Style Play モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻るときは、EXIT キーか STYLE PLAY キーを押します。または、エディット・メニュー画面の Main Page ボタンにタッチして、戻ることもできます。

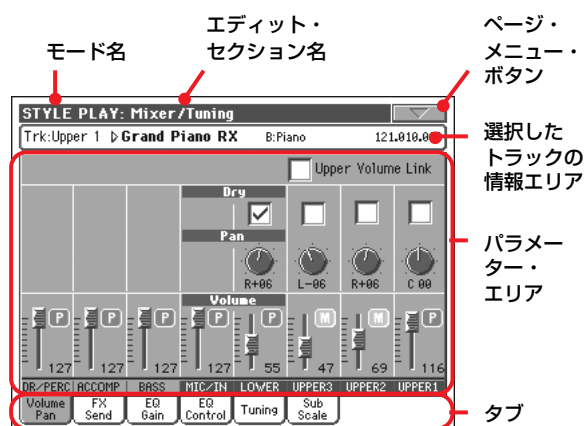
各エディット・ページにいたるときは、MENU キーを押すとメニュー画面に戻りますが、EXIT キーか STYLE PLAY キーを押すと Style Play モードのメイン・ページに戻ります。



メニューの中の各ボタンにタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブにタッチすると移動できます。

エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



モード名

現在 Style Play モードであることを表示します。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニュー画面のボタンのうちの 1 つと一致しています（95 ページ“エディット・メニュー”参照）。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（110 ページ“ページ・メニュー”参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、95 ページからの各ページの説明を参照してください。

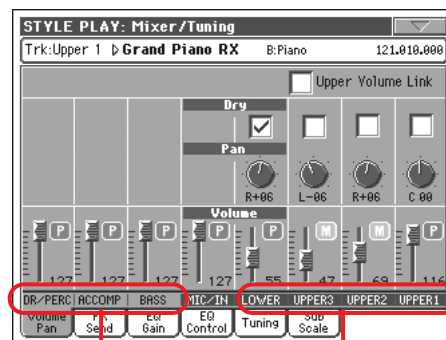
タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

Mixer/Tuning: Volume/Pan

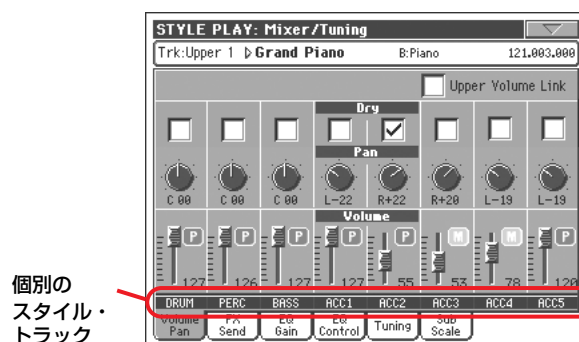
キーボード・トラックまたはスタイル・トラックごとの音量とパンの設定をします。音量の設定は、メイン・ページのボリューム・パネルと同じものです。

TRACK SELECT キーを押すたびに、キーボード・トラックとスタイル・トラックが切り替わります。



グループ化されたスタイル・トラック

キーボード・トラック



個別のスタイル・トラック

Upper Volume Link (アッパー・ボリューム・リンク) ▶GBL Sty

チェックを付けてアッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更することができます。

Note: このパラメーターは、109 ページ“Preferences: Style Play Setup”と同じものです。

オン 設定が有効になります。アッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更します。

オフ アッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更した場合、変更されるのはこのトラックの音量だけです。他のアッパー・トラックの音量は変更されません。

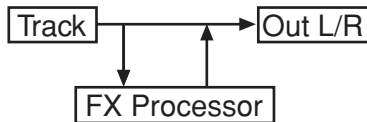
Dry (ドライ)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

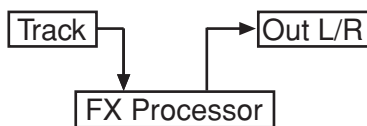
直接音(Dry)とエフェクト音の信号の経路をオン、オフで設定します。

Note: サブ出力にトラックが送られる場合、FX はどの出力にも送られません。各トラックの出力状態の設定については、221 ページの“Audio Setup: Sty/Kbd”を参照してください。

オン チェックを付けると、直接音と、エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。



オフ チェックを外すと、直接音はすべてエフェクトを通り、エフェクト通過音だけの信号が出力に送られます。信号は、エフェクトがステレオ・タイプのときにパンの設定が有効になります。



Pan (パン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

ステレオ定位を設定します。

L-64...L-1 左ステレオ・チャンネル

CO センター

R+1...R+63 右ステレオ・チャンネル

グループ化されたスタイル・トラック (DR/PERC、ACCOMP、BASS) の音量

▶GBL^{Sty}

すべてのスタイルに適用される音量バランスになります。ここで、トラック間の音量バランスを変更した後に、異なるスタイルを選んでも、ここで設定した音量バランスは変わりません。異なるスタイルを選んだとき、急激な音量の変化を避けたい場合に有効です。

個別トラックの音量

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

各トラックの音量を設定します。スタイル、パフォーマンス、または STS ごとに持っている各トラックの音量です。異なるスタイル、パフォーマンスまたは STS を選べば、そのたびに各トラックの音量は変わります。


0...127 各トラックの音量の MIDI 値

プレイ/ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

 プレイ：トラックの音が出ます。

 ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: FX Send

内蔵エフェクト・プロセッサに入るトラックのダイレクト信号 (エフェクトのかかっていない信号) のレベルを設定するページです。本機のエフェクト・プロセッサは並列に接続されているので、どちらのエフェクトに、どれだけの量のダイレクト信号を送るかを定めることができます。

すべてのトラックの信号をエフェクトに送る場合 (ロータリー・スピーカー、ディストーション、EQ などのインサート系エフェクトを使う場合) は、Dry パラメーター (上記の“Dry (ドライ)”参照) をオフにしてください。

Style Play モードでは 4 つの内蔵エフェクト・プロセッサ (キーボード・トラック用に 2 つ、スタイル・トラックとパッド用に 2 つ) が使用できます。これに任意のエフェクトを割り当てられますが、プリセット・データでは使いやすく、本機内のスタイル、STS、パフォーマンス用のすべてのエフェクトが次のように設定されています。

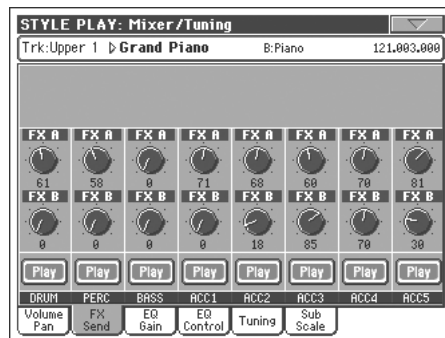
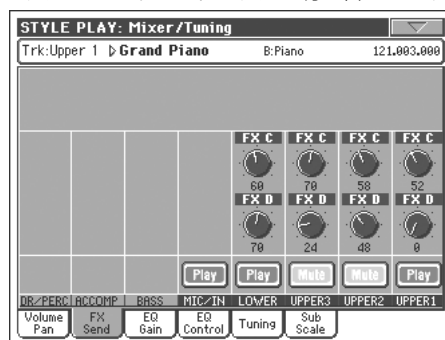
FX A スタイル・トラックのリバース系エフェクト

FX B スタイル・トラックのモジュレーション系エフェクト

FX C キーボード (リアルタイム)・トラックのリバース系エフェクト

FX D キーボード (リアルタイム)・トラックのモジュレーション系エフェクト

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がキーボード (リアルタイム)・トラックとスタイル・トラックで切り替わります。



センド・レベル (A...D)


▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS


0...127 エフェクトへ送るダイレクト信号のレベル。

プレイ/ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

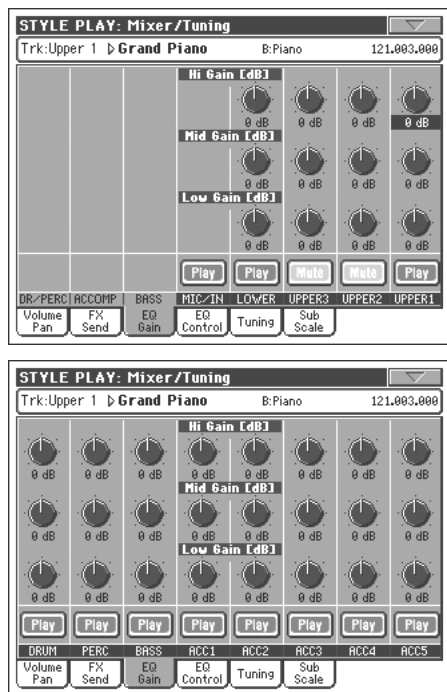
トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

 プレイ：トラックの音が出ます。

 ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー (EQ) の値を設定します。
TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がキーボード (リアルタイム)・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



Hi Gain (ハイ・ゲイン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

高域のゲインを調整します。シェルピング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

Mid Gain (ミドル・ゲイン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

Low Gain (ロー・ゲイン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

低域のゲインを調整します。シェルピング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

プレイ/ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。

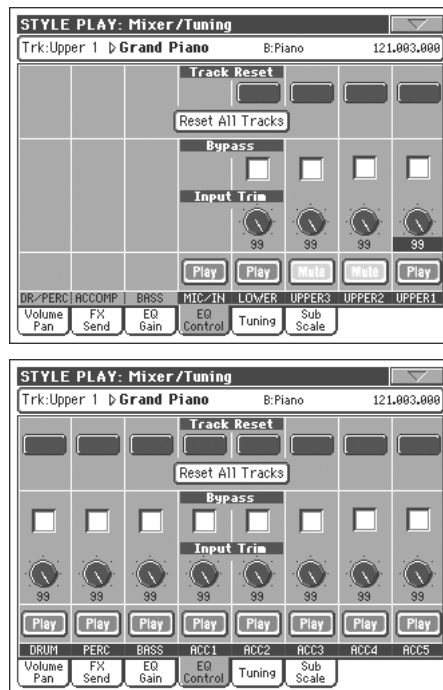


ミュート: トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Control

EQ Gain ページで設定した各トラックのイコライザー (EQ) をバイパスしたり、リセット (フラットに :0dB) することができます。

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がキーボード (リアルタイム)・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



Track Reset (トラック・リセット)

このボタンにタッチすると、対応するトラックの EQ 設定をリセット (フラットに :0dB) することができます。

Reset All Tracks (トラック・オール・リセット)

このボタンにタッチすると、すべてのトラックの EQ 設定をリセット (フラットに :0dB) することができます。

Bypass (バイパス)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

チェックを付けたトラックの EQ をバイパス (無効に) します。チェックを付けても EQ の設定は保持され、チェックを外すとその設定で EQ が有効になります。

Input Trim (入力トリム)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

イコライザーに入力する信号のレベルを制限することができます。極端な EQ 設定をすると、信号が歪むことがあります。このような場合は、入力トリムで信号のレベルを抑えてください。

プレイ/ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。

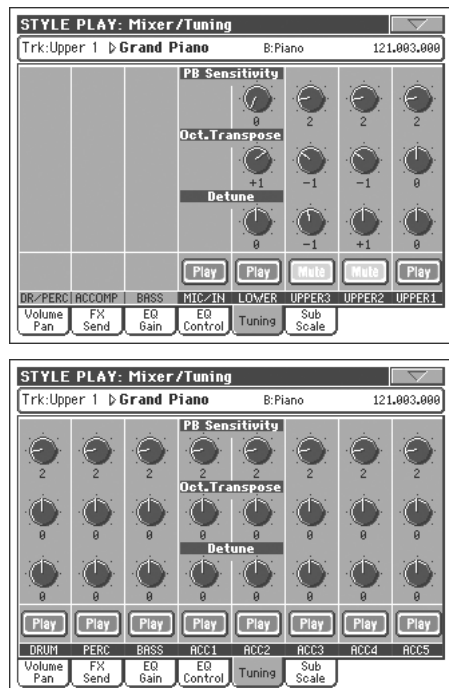


ミュート: トラックを消音します。

Mixer/Tuning: Tuning

各トラックのオクターブ単位のトランスポーズやチューニングの微調整、およびピッチ・ベンドの範囲を設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がキーボード（リアルタイム）・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



PB Sensitivity（ピッチ・ベンド感度） ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

各トラックのピッチ・ベンドの範囲を半音単位で設定します。

- 1...12 ピッチ・ベンドの上下最大範囲（半音単位）。
12 = ±1 オクターブ
- 0 ピッチ・ベンドなし

Octave Transpose（トランスポーズ） ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

オクターブ単位でトランスポーズします。

- 3 最も低いオクターブ
- 0 標準（トランスポーズなし）
- +3 最も高いオクターブ

Detune（デチューン） ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

チューニングの微調整です。

- 64 最も低いピッチ
- 00 標準（デチューンなし）
- +63 最も高いピッチ

プレイ/ミュート・アイコン ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

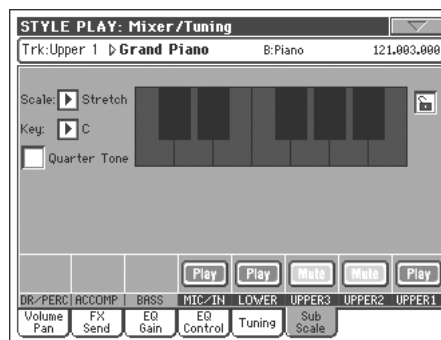
トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

- プレイ：トラックの音が出ます。
- ミュート：トラックを消音します。

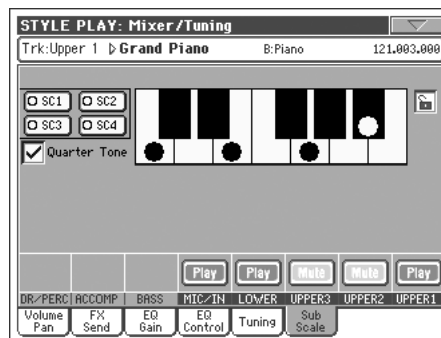
Mixer/Tuning: Sub Scale

Scale Mode パラメーター（108 ページ参照）で選んだトラックに、代替のスケールをプログラムすることができます。他のトラックがある場合にはそのトラックは、Global モードで設定したメイン・スケールを使用します（211 ページ “Main Scale” 参照）。

- ・ Quarter Tone にチェックがない場合



- ・ Quarter Tone にチェックを入れた場合



Note: 異なったスケールを各パフォーマンスやSTSに適用することができます。

Note: クォーター・トーン設定は、MIDI（外部のシーケンサーまたはコントローラー）によって受信することができます。逆に、クォーター・トーン設定の選択は、システム・エクスクルーシブ・データとして外部の MIDI シーケンサーに送ることができます。

Scale（スケール） ▶PERF ▶STS

スケールを選びます。利用できるスケールは、308 ページ “スケール（音階）” を参照してください。スケールに “User” を選ぶと、右のキーボード図が有効になりカスタム・スケールを作ることができます（下記の “カスタム・スケールの微調整” 参照）。

Key（キー） ▶PERF ▶STS

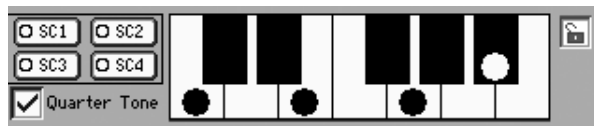
選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー（調）を選択します（308 ページ “スケール（音階）” 参照）。

Quarter Tone (クォーター・トーン)



チェックを付けると、キーボード図が有効になり、SC1 ~ SC4 のボタンが表示されます。

SC1 ~ SC4 のボタンの1つを押して、プリセット設定を呼び出します。呼び出したキーボード図の、1/4 音を下げたいキーにタッチしてください。そのキーに大きい丸点のマークが付きます。もう一度タッチすると点が消え、元に戻ります。



作成したスケールは一時的に演奏するためのもので、ここでは保存することはできません。クォーター・トーン機能をフット・スイッチ、EC5 スイッチ、またはアサインابل・スイッチに割り当てるともできます。

この機能の詳細は、下記の“SC1 ~ 4 ボタンを使ったクォーター・トーン機能”を参照してください。

SC プリセット・ボタン (SC1 ~ SC4)

保存したスケールの設定を呼び出すときに、これらのボタンをタッチします。スケールの設定、保存はグローバル・モードの 187 ページ“General Controls: Scale”で行います。

キーボード図

▶PERF ▶STS

クォーター・トーンのチェックが付いているか、ユーザー・スケールが選ばれたときに、この図を使ってピッチを調整することができます。

スケール・ロック・アイコン

▶GBL Gbl

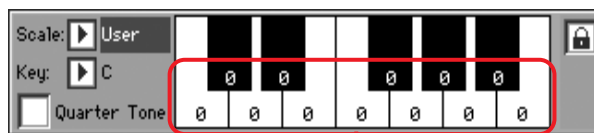
ロックしていときは、異なるパフォーマンスまたは STS を選んでも、スケール・パラメーターは変更されません。

グローバル設定で変更しない限り（225 ページ“Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス”参照）電源をオフにすると、リセット（ロック解除）になります。

ロック・パラメーターの詳細は、212 ページ“General Controls: Lock”を参照してください。

カスタム・スケールの微調整

スケールに“User”を選ばると、右のキーボード図が有効になります。各キーをセント単位で（“Equal”チューニング時で±99 セントの範囲）調整することができます。作成したカスタム・スケールは、パフォーマンス、または STS ごとに記憶することができます。



チューニングの値

値の変更は、キーボード図のキーにタッチして反転表示にした後、TEMPO/VALUE ダイヤルで値を設定します。

Note: これらの設定は、パフォーマンスまたは STS に保存します。

SC1 ~ 4 ボタンを使ったクォーター・トーン機能

Quarter Tone にチェックを入れると、4 つの SC ボタンが表示されます。このボタンにタッチすることで、4 つのプリセット・スケールをすぐに呼び出すことができます。

1. SC ボタンにカスタム・スケールを保存します。

GlobalモードのGeneral Controls: Scaleページでスケールを作り、ページ・メニューから“Write SC Preset”を選択してカスタム・スケールを保存します（225 ページ“Write Quarter Tone SC Preset”参照）。

2. このページに戻って、Quarter Tone にチェックを付け、4 つの SC ボタンを表示します。

3. SC ボタンにタッチして、保存しているカスタム・スケールを呼び出します。

SC ボタン 1 ~ 4 の機能をアサインابل・スイッチやアサインابل・フット・スイッチに割り当てることができます。

4. キーボード図に、カスタム・スケールが表示されます。

5. 元のスケールに戻します。

Quarter Tone のチェックを外し、元のスケールに戻ります。

クォーター・トーン機能をフット・スイッチ、EC5 やアサインابل・スイッチに割り当てる

クォーター・トーン機能はオリジナルのスケールをリアルタイム（例えばアラビア音楽を代表するそれらの突然のスケール変化）で演奏するためのものです。クォーター・トーン機能は、フット・スイッチ、コルグ EC5 スイッチ、またはアサインابل・スイッチに割り当てることができます。スケール変化はどこにも保存されないため、異なるパフォーマンスまたは STS を選んだり、クォーター・トーン機能を割り当てたペダルをもう一度踏むと、スケールを設定し直します。

Note: ユーザー・スケールでカスタム設定を作り、それをパフォーマンスや STS に割り当てることで、異なるパフォーマンスや STS を選択したときと同時にスケールを切り替えることができます。上記の“Scale（スケール）”を参照してください。

グローバル・モードでカスタム・スケールと 4 つの SC ボタンに設定を保存することで、SC ボタンにタッチして設定を呼び出してキーボード図に表示することができます。

1. フット・スイッチ、いずれかの EC5 ペダル、またはアサインابل・スイッチにクォーター・トーン機能を割り当てます。

Global モードの Controllers: Pedal/Switch ページまたは Controllers: EC5 ページの Pedal/Footswitch パラメーターと EC5-A...E パラメーターでクォーター・トーン機能を割り当てることができます。

Globalモードのページ・メニューの“Write Global-Global Setup”を選択して、設定を保存します（225 ページ“Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス”参照）。

2. いくつかのキーのピッチを下げます。

クォーター・トーン設定にしたペダルを踏み続けます。このとき鍵盤の音は出ません。1/4 音下げたいキーを押します。ペダルから足を離します。

3. 新しいスケールで演奏します。

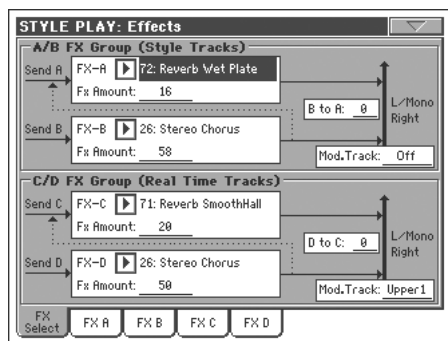
手順 2 で設定したキーは 1/4 音下げられます。

4. 元のスケールに戻します。

クォーター・トーン設定にしたペダルを踏んで、離します。クォーター・トーンはリセットされ、スケールはパフォーマンスや STS に保存されたものに戻ります。

Effects: FX Select

A/B (スタイル・トラックとパッド) と C/D (キーボード・トラック) のエフェクトを選びます。



FX A...D

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

対応するエフェクト・プロセッサにエフェクトを割り当てます。通常、A と C がリバース、B と D がモジュレーション・エフェクト (コーラス、フランジャー、ディレイなど) を使用します。使用できるエフェクトのリストは、付属のアクセサリー CD 内の “Advanced Edit” を参照してください。

エフェクト A ~ D の設定は、パフォーマンスに保存することができます。エフェクト A/B (スタイルとパッド・トラック) はスタイル・パフォーマンスに、エフェクト C/D (キーボード・トラック) は STS に保存します。

FX Amount

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

ドライ (エフェクトの加わっていない) 信号に加えられるエフェクトの量。

B to A, D to C

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Aエフェクトの入力へ送られるBエフェクト信号の量を設定します。また、Cエフェクトの入力へ送られるDエフェクト信号の量を設定します。

Mod.Track (モジュレーション・トラック)

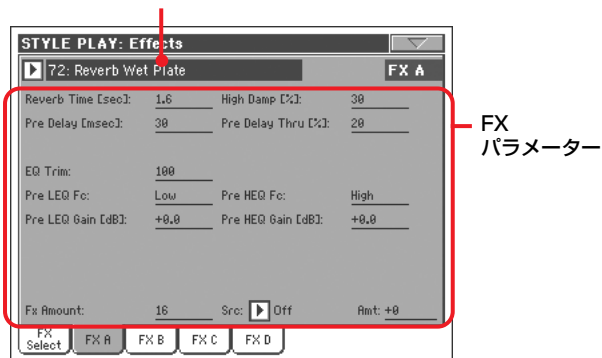
▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

変化を与える MIDI メッセージの元となるトラックです。ジョイスティックなどのコントローラーや、スタイル・トラックに入力された MIDI #CC で、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

Effects: FX A...D

4 つのエフェクト・プロセッサのパラメーターをエディットします。ここでは、Reverb Smooth Hall エフェクトを割り当てた FX A ページを例に挙げて説明します

選択したエフェクト



選択したエフェクト

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS ▶STS^{SB}

このポップアップ・メニューにタッチして、FX タイプ選択ウィンドウでエフェクトを選択します。これは、Effects: FX Select ページの FX A...D パラメーターと同じものです (上記参照)。

Note: 選択できるエフェクトは、4 つのエディット・ページで異なることがあります。

エフェクト・パラメーター

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS ▶STS^{SB}

パラメーターは選んだエフェクトごとに異なります。エフェクトごとのパラメーターのリストは、付属のアクセサリー CD 内の “Advanced Edit” を参照してください。

FX Amount

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

ドライ (エフェクトの加わっていない) 信号に加えられるエフェクトの量。

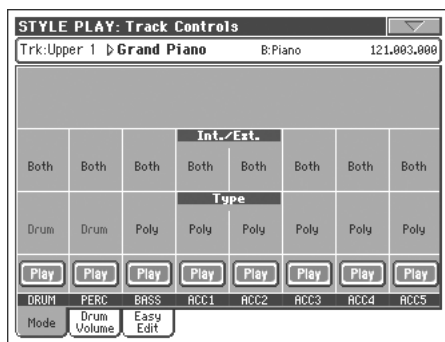
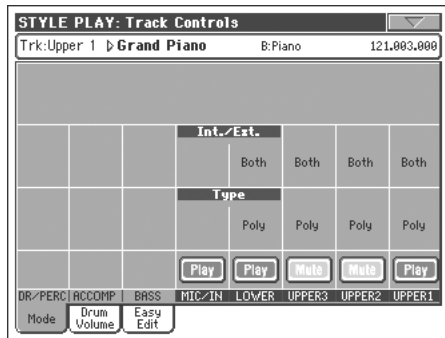
Src (ソース)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS ▶STS^{SB}

ダイナミック・モジュレーション・ソース。このメッセージを生成するトラックを選択するには、Effects: FX Select ページの Mod.Track パラメーターを参照してください (上記参照)。モジュレーション・ソースのリストは、付属のアクセサリー CD 内の “Advanced Edit” をご覧ください。

Track Controls: Mode

各トラックを本機の内部音源で再生するか、外部 MIDI 機器で再生するかを設定するページです。外部機器でスタイル・トラックを演奏したり、デジタル・ピアノの音源をキーボード・トラックとして演奏するのに便利です。また、各トラックのポリフォニー・タイプも設定します。



Int./Ext. (内部 / 外部)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Int. トラックは内蔵音源のサウンドを再生します。MIDI OUT 端子に接続している外部機器の再生はしません。

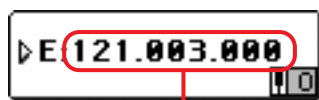
Ext. トラックは MIDI OUT 端子に接続した外部機器のみを再生します。接続している機器は、本機でこのトラックに設定している MIDI チャンネル上で受信を行います。

(219 ページ “MIDI: MIDI Out Channels” 参照)

内蔵音源を再生しないので、同時発音数を有効に利用できます。

この状態に設定すると、そのトラックに割り当てられているサウンド名ではなく、

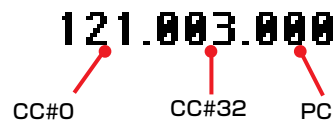
<E: aaa.bbb.ccc> インジケータをメイン・ページのトラックのエリアに表示します。



コントロール・チェンジ / プログラム・チェンジ

このインジケータは、まずこのトラックが External (“E”) モードであることを示すマークがあり、送信されるコントロール・チェンジ・データとプログラム・チェンジ・データの文字列が続きます。このデータが、トラックが MIDI OUT 端子に送信する内容になります。以下の例では、**CC#0** がコントロール・チェンジ 0 (バンク・セレクト MSB)、

CC#32 はコントロール・チェンジ 32 (バンク・セレクト LSB)、**PC** はプログラム・チェンジです。



プログラム・チェンジ・データを表示しているときその部分にタッチすると、数字入力パッドが表示されます。数字入力パッドでプログラム・チェンジ・データを入力することができます。このときデータは 3 桁ずつドットで区切って入力します。

Both

トラックは内蔵音源と MIDI OUT 端子に接続している外部機器の両方を再生します。

Type (タイプ)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Drum

ドラムやパーカッション用の設定です。ドラムキットを割り当てたトラックで、ドラム・ファミリーごとに、個別の音量を設定できます (102 ページ “Track Controls: Drum Volume” および 220 ページ “Audio Setup: Sty/Kbd” 参照)。

Note: Style Record モードで “Drum” または “Percussion” になっている場合 (134 ページ “Track Type (トラック・タイプ)” 参照)、この設定は “Drum” で固定され変更することはできません (このとき表示はグレーになります)。また、Style Record モードで、Track Type が “Bass”、 “Acc”、 “Gtr” となっているトラックでは、この設定を “Drum” にすることはできません。

Poly

同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。

Mono

次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。

Mono Right

モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート (一番高域のノート) を優先します。

Mono Left

モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番左のノート (一番低域のノート) を優先します。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



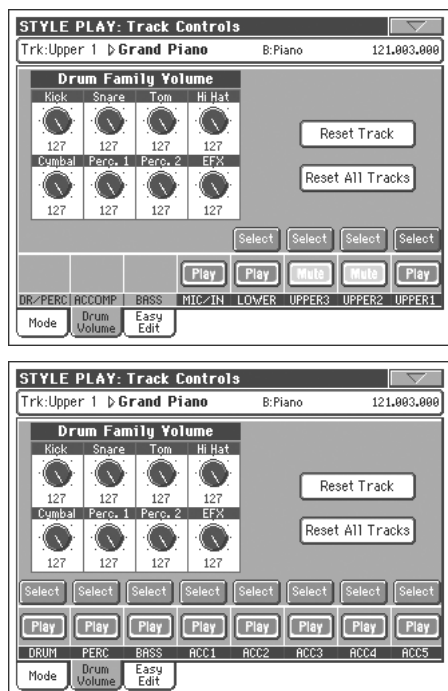
ミュート: トラックを消音します。

Track Controls: Drum Volume

トラックがドラムやパーカッション用の設定になっているのときには、ドラムやパーカッションのファミリーごとに音量を調節できます。ドラム・ファミリーのリストは以下のとおりです。

これらのパラメーターには、“Type” が “Drum” に設定されたトラックでしか設定できません（前述 “Type” 参照）。ドラム・キットが割り当てられているトラックでも “Type” が “Drum” になっていないと、ドラム・ファミリーの音量は調節できません。

Note: パラメーターの値はどれも、該当サウンドの設定値に対する相対値です。



ドラム・ファミリー

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Kick	キック・ドラムの音量
Snare	スネア・ドラムの音量
Tom	タムの音量
HiHat	ハイハットの音量
Cymbal	ライド、クラッシュ、その他のシンバルの音量
Perc.1	低音系パーカッション・セットの音量
Perc.2	高音系パーカッション・セットの音量
EFX	スペシャル・エフェクトの音量

Select

エディットするトラックのボタンにタッチします。選ばれているトラックのこのボタンは反転表示になります。

Reset Track

現在選んでいるトラックのドラム・ファミリーの音量設定をリセットします。

Reset All Tracks

すべてのトラックのドラム・ファミリーの音量設定をリセットします。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

1 つのドラムの音量を調節する方法

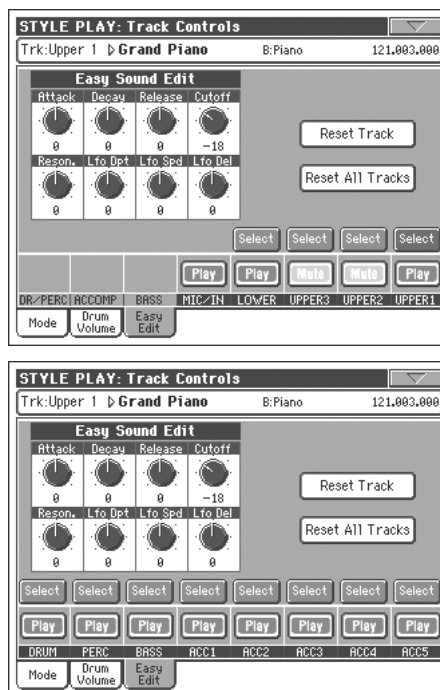
ドラム音量の調節例です。

1. TRACK SELECT キーを押して、個々のスタイル・トラック画面に切り替えます。
2. 調整するドラム・トラックの Select ボタンにタッチします。
3. パネルの START/STOP キーを押して、スタイル演奏を始めます。
4. スタイルを聴きながら、Cymbal ノブを選び、TEMPO/VALUE ダイアルで音量を完全にオフにします。
すべてのシンバルの演奏が停止します。
5. Reset Track ボタンにタッチして、オリジナルのシンバルの音量に戻します。

Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているサウンドのおもなパラメーターをエディットするページです。

Note: パラメーターの値はどれも、該当サウンドの設定値に対する相対値です。



パラメーター

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Attack	アタック・タイム。音量がゼロ（鍵盤を弾いた瞬間）から最大レベルになるまでの時間を設定します。
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン（音量が一定レベルで持続する）までの時間を設定します。
Release	リリース・タイム。鍵盤を離してから音量がゼロになるまでの時間を設定します。
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス（明るさ）を設定します。
Resonance	フィルターのレゾナンス（共振具合）を調整します。
LFO Depth	ビブラート（LFO）の強さ。
LFO Speed	ビブラート（LFO）の速度。
LFO Delay	音が鳴り始めてからビブラート（LFO）がかかり始めるまでの時間を設定します。

Select

エディットするトラックのボタンにタッチします。選ばれているトラックのボタンは反転表示になります。

Reset Track

現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

Reset All Tracks

すべてのトラックのエディット値の設定をリセットします。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

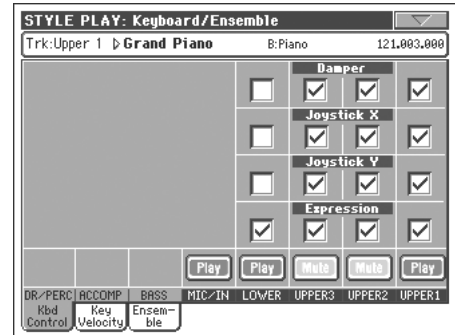
1つのサウンドをエディットする方法

イーザー・エディット機能を使ったエディット例です。

1. 必要に応じて、TRACK SELECT キーを押して、キーボード・トラック画面に切り替えます。
2. 調整するアッパー 1 トラックの Select ボタンにタッチします。
3. 鍵盤を弾きながら、Cutoff（カットオフ）ノブを選び、TEMPO/VALUE ダイアルで音量を完全にオフにします。
フィルターにより高周波数が徐々にカットオフされ、より低い響きの柔らかいサウンドになります。
4. Reset Track ボタンにタッチして、オリジナルのカットオフの値に戻します。

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

各キーボード・トラックでダンパー・ペダルやジョイスティックなどの有効 / 無効を設定するページです。



Damper（ダンパー）

▶PERF ▶STS

オン ダンパー・ペダルを踏んで鍵盤を離したそのトラックのサウンドを維持します。

オフ この状態に設定しているトラックでは、ダンパー・ペダルは無効になります。

Joystick X

▶PERF ▶STS

チェックを付けるとジョイスティックによる X 方向（左右）の制御（ピッチ・ベンドやいくつかのサウンド・パラメーターなど）が有効になります（98 ページ “Mixer/Tuning: Tuning” 参照）。

Joystick Y

▶PERF ▶STS

チェックを付けるとジョイスティックによる Y 方向（上下）の制御（モジュレーションやいくつかのサウンド・パラメーターなど）が有効になります。

Expression（エクスプレッション）

▶PERF ▶STS

各キーボード・トラックでエクスプレッション・コントロールをオン、オフします。チェックを付けるとオンになります。エクスプレッション・コントロールは、相対値を使用したレベル・コントロールで、常に音量の値より小さいレベルになります。

例えば、ピアノ・サウンドをアッパー 1 に、ストリングス・サウンドをアッパー 2 に割り当てたとします。アッパー 2 でエクスプレッションをオンにし、アッパー 1 でオフにすると、ペダル操作でストリングスの音量は変化しますが、ピアノの音量は変化しません。

ペダルがアサインابل・スライダーをエクスプレッション・コントロールとして設定する方法は、215 ページ “Controllers: Pedal/Switch” または 216 ページ “Controllers: Assignable Sliders” を参照してください。この機能はボリューム・タイプのペダルにのみ割り当てられます。スイッチ・ペダルは使用できません。グローバル設定に保存するときは、“Keyboard Expression” をペダルがアサインابل・スライダーに割り当ててください。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

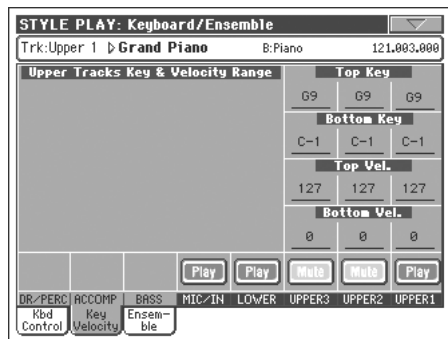
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

各キーボード・トラックのキーボード・レンジとベロシティ・レンジを設定するページです。

キー・レンジは鍵盤の範囲によって違ったサウンド設定をするのに便利です。例えば、鍵盤の中央部分でフレンチホルンと木管楽器を、高音部分では木管楽器だけ発音というようなことが可能です。

ベロシティ・レンジは、鍵盤を強く強さによって、各アッパー・トラックの発音を切り替えるのに便利です。

例えば、サウンド“El.Piano 1”をアッパー 1 に、サウンド“El.Piano 2”をアッパー 2 に割り当てたとします。アッパー 1 のベロシティ・レンジを“L: 0, H: 80”、アッパー 2 のベロシティ・レンジを“L: 81, H: 127”に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときに“El.Piano 1”のサウンドが発音し、強く弾いたときに“El.Piano 2”のサウンドが発音します。



Top/Bottom Key (キー・レンジ) [▶PERF](#) [▶STS](#)

このペアのパラメーターで、各トラックの鍵盤の発音範囲の上限と下限を設定します。

C-1...G9 キーを選びます

Top/Bottom Vel. (ベロシティ・レンジ) [▶PERF](#) [▶STS](#)


このペアのパラメーターで、各トラックのベロシティの発音範囲の上限と下限を設定します。


0 ベロシティが最小値

127 ベロシティが最大値

プレイ/ミュート・アイコン [▶PERF](#) [▶STS](#)

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

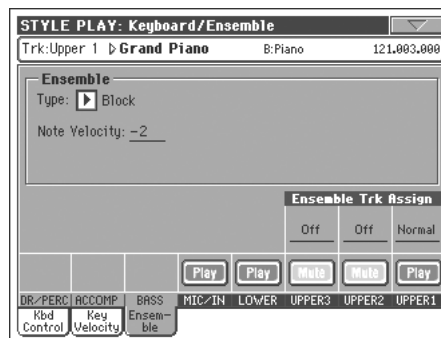
 プレイ：トラックの音が出ます。

 ミュート：トラックを消音します。

Keyboard/Ensemble: Ensemble

アンサンブル機能を設定するページです。この機能は、左手で弾いて認識されたコードに合わせて、右手で弾いたメロディーにハーモニー（和音）を付加します。

Note: Style Play モードと Song Play モードで、KEYBOARD MODE が“SPLIT”かつ“CHORD SCANNING”が“LOWER”が ON、“UPPER”が OFF になっているときにのみ機能します（18 ページ“CHORD SCANNING セクション”、“KEYBOARD MODE セクション”参照）



Ensemble (アンサンブル)

[▶PERF](#) [▶STS](#)

Harmonization type (ハーモニー・タイプ)

- Duet メロディーに 1 つのノートを加えます。
- Close メロディーにクローズド・ポジションのコードを加えます。
- Open 1 メロディーにオープン・ポジションのコードを加えます。
- Open 2 Open 1 と同じですが、アルゴリズムが多少異なります。
- Block ジャズでおなじみのブロックのハーモニーです。
- Power Ensemble
 - ハード・ロックでよく聴くような、5 度と 1 オクターブをメロディーに加えます。
- Fourths LO ジャズの代表的なハーモニーで、メロディーから低い方に 4 度ずつ離れた 2 つのノートを加えます。
- Fourths UP Fourths LO と同じですが、メロディーから高い方に 4 度ずつ離れた 2 つのノートを加えます。
- Fifths メロディーから低い方に 5 度ずつ離れた 2 つのノートを加えます。
- Octave 1 オクターブまたは複数オクターブをメロディーに加えます。
- Dual Note パラメーターで設定した固定インターバルで、もう 1 つのノートをメロディー・ラインに加えます。これを選択すると、トランス ポーズ値を表示します (-24 ~ +24 半音)。
- Brass 典型的なブラス・セクションのハーモニーです。
- Reed 典型的なリード・セクションのハーモニーです。
- Trill 2 つのノートを弾いたとき、それらのノートをトリルさせます。3 音以上を弾いても、有効なのは最後に弾いた 2 音になります。トリルの速度は後述する Tempo パラメーターで設定します。

- Repeat** 弾いたノートを後述の Tempo パラメーターに同期して繰り返します。2 音以上弾いても、最初のノートのみを繰り返します。
- Echo** Repeat と同じですが、後述の Feedback パラメーターで設定した回数リピートし、ノート・ベロシティが -1 以下に設定していると、リピート音が次第にフェード・アウトしていきます。
- AutoSplit 1** 複数のアップパー・トラックで演奏しているとき、複数のノートを同時に弾くと、アップパー 1 トラックは其中で一番高い音、他のアップパー・トラックはそれ以外の音が発音します。
もし、アップパー 1 トラックのみで演奏しているときは、通常どおりの演奏になります。
- AutoSplit 2** AutoSplit 1 と同様ですが、右手で演奏している複数のノートの最高音を離れたとき、アップパー 1 トラックは既に押さえられているノートの中で最も高いノートを発音し直します。

Note Velocity (ノート・ベロシティ) ▶PERF ▶STS

右手で弾いたメロディーと追加されたハーモニーのノートとのベロシティの差を設定します。

-10...0 右手で弾いたベロシティから引き算をする値

Tempo ▶PERF ▶STS

Note: このパラメーターは、“Trill”、“Repeat”、“Echo” のいずれかを選択したときのみ表示します。

Ensemble パラメーターで “Trill”、“Repeat”、“Echo” のいずれかを選択したとき、何分音符の間隔で繰り返すかを設定します。テンポと同期します。

Feedback (フィードバック) ▶PERF ▶STS

Note: このパラメーターは、“Echo” を選択したときのみ表示します。

オリジナルのノート / コードが何回繰り返されるかを設定します。

Ensemble Track Assign (トラック・アサイン) ▶PERF ▶STS

アンサンブル機能のときの右手 (アップパー) のトラックの設定です。

Off このトラックにハーモニーを追加しません。

Normal このトラックにハーモニーを追加します。

Mute このトラックにハーモニーを追加しますが、元々弾いたノートは発音しません。

プレイ / ミュート・アイコン ▶PERF ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。

Style Controls: Drum/Fill

スタイルのさまざまなパラメーターを設定します。

**Drum Mapping (ドラム・マッピング)** ▶PERF ▶PERF^{Sty}

スタイルのシーケンス・データやドラム・キットを変更することなく、ドラム・キットの音色 (スネア、シンバル、ハイハット) を一時的に変更させることができます。わざわざ設定し直す必要がないので便利な機能です。任意のドラム・マッピングを選択すると、演奏させる音色 (スネア、シンバル、ハイハット) の一部が別の音色に代わります。

Off 標準マッピング

Drum Mapping 1...7

ドラム・マッピングのナンバーです。元のスタイルにもよりますが、マッピング 1 はパーカッション系、マッピング 2 から 7 に行くに従って徐々にリズムが激しくなる傾向になります。

Kick and Snare Designation (キックとスネアの入れ替え) ▶PERF ▶PERF^{Sty}

この設定によって、オリジナルのキック (バス・ドラム) やスネア・ドラムのサウンドが、同じドラム・キットの中の別のキックやスネア・ドラムに入れ替わります。

Hint: スタイルを聞きながら、異なる組み合わせを選び、効果を確認してください。気に入った組み合わせの設定は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存してください。

Off オリジナルのキックやスネア・ドラム

Type 1...3 オリジナルのキックやスネア・ドラムと入れ替えるキックやスネア・ドラム

Fill Mode (フィル・モード) ▶PERF ▶PERF^{Sty}

ここではフィルを演奏した後に自動的に元のバリエーションとは違うバリエーションに移動するように設定することができます。

Off フィルを選択する前に再生していたバリエーションに戻ります。

V1&V2 ... V3&V4

設定したバリエーションに交互に移動します。例えば、“V1&V2” を選択すると、フィルが終わった後にバリエーション 1 とバリエーション 2 を交互に選択します。

Var.Up/Var.Down

1 つ上または下の番号のバリエーションを順に選択します。また Var.Up のとき、バリエーション 4 の後はバリエーション 1 を選択します。Var.Down のとき、バリエーション 1 の後にバリエーション 4 を選択します。

Var.Inc/Var.Dec

Var.Up/Var.Down と基本的には同じですが、Var.Inc のとき、バリエーション 4 の後はバリエーション 4 をまた選択します。Var.Dec のとき、バリエーション 1 の後はバリエーション 1 をまた選択します。

To Var.1...To Var.4

「フィルからバリエーション 1、2、3、または4へ」というように、フィルの前のバリエーションにかかわらず、フィルの最後で 4 種類のスタイル・バリエーションの 1 つへ自動的に移動します。

Fill Mode ロック・アイコン

▶GBL Gbl

異なるパフォーマンスやスタイルを選んだとき、このアイコンをロックすることで設定したフィル・モードが変化しないようにロックします。

グローバル設定で変更しない限り（225 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照）電源をオフにすると、リセット（ロック解除）します。

ロック・パラメーターの詳細は、212 ページ “General Controls: Lock” を参照してください。

プレイ/ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty}

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



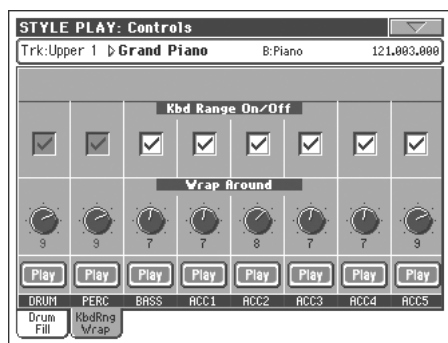
プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

スタイル・トラックのキーボード・レンジとラップ・アラウンド機能を設定するページです。



Keyboard Range On/Off（発音範囲のオン、オフ）

▶PERF ▶PERF^{Sty}

Style Record モードでスタイル・エレメントごとに設定した Key Rangeパラメーターの設定を使用するか、しないかを選択できます。

オン

発音範囲の設定を使用します（133 ページ “Style Element Track Controls: Keyboard Range” 参照）。トラックが発音範囲のパラメーターで設定した最低または最高のノートを超えると、自動的に演奏をトランスポートします。

オフ

発音範囲設定は使用されません。トラックのサウンドを切り替えたりして、楽器本来の発音範囲に合わせた設定が不要になったとき、オフにすると効果的な場合があります（例えば、エレキ・ベースをシンセ・ベースに変更した場合など）。

Wrap Around（伴奏トランスポート制限）

▶PERF ▶PERF^{Sty}

ラップ・アラウンド・ポイントはバックিং・トラックの一番高い音です。伴奏パターンは検知されたコードに従ってトランスポートします。コードの音域が高すぎると、スタイル・トラックが高すぎる音域で再生することになり、不自然な音になります。そこでラップ・アラウンド・ポイントに達すると、自動的に 1 オクターブ下にトランスポートするようになっています。

ラップ・アラウンド・ポイントは、トラックごとに半音単位で 12 半音まで設定可能です。Style Record モードで設定した各トラックの Key（117 ページ “Key/Chord（キー/コード）” 参照）から「何半音上で」ラップ・アラウンドするかを設定できます。

各トラックの値をバラバラにすることによって、ラップ・アラウンドが同時に起きて不自然な伴奏になるのを防ぐことができます。

1...12

パターンのオリジナルのキーに対する、トラックのトランスポート最大値（半音単位）

プレイ/ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty}

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



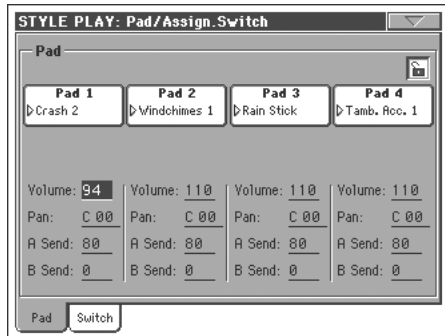
プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Pad/Switch: Pad

4つのPAD キーのそれぞれに対して、ヒット音やシーケンスを割り当てるページです。エフェクト・センドのレベルの調整も可能です。



Note: メイン・ページのパッド・パネルから、異なるサウンドを割り当てることもできます。

パッド割り当て ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

各パッドに割り当てられたヒットまたはシーケンス・パターンの名前を表示します。それぞれの画面にタッチすると、パッド選択ウィンドウを表示します（83 ページ “パッド選択ウィンドウ” 参照）。

Volume (ボリューム) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

4つのパッドそれぞれの音量を設定します。

Pan (パン) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

4つのパッドそれぞれのステレオ定位を設定します。

-64...-1 左側に振り切ります。

0 中央に定位します。

+1...+63 右側に振り切ります。

A Send (A センド) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

4つのパッドそれぞれの内蔵エフェクト・プロセッサー A（通常はリバーブ）のセンド・レベルを設定します。

B Send (B センド) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

4つのパッドそれぞれの内蔵エフェクト・プロセッサー B（通常はモジュレーション・エフェクト）のセンド・レベルを設定します。

パッド・ロック・アイコン ▶GBL^{Gbl}

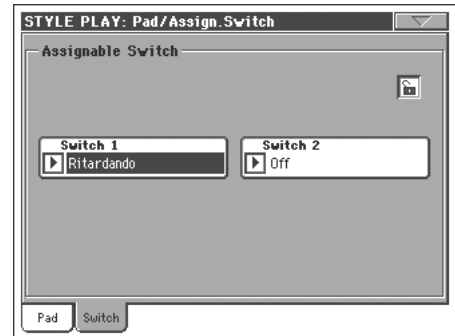
異なるパフォーマンスや STS を選んだとき、このアイコンをロックすることで設定したパッドの設定を保持します。

グローバル設定で変更しない限り（225 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照）電源をオフにすると、リセット（ロック解除）します。

ロック・パラメーターの詳細は、212 ページ “General Controls: Lock” を参照してください。

Pad/Switch: Assignable Switch

ジョイスティックの近くにある2つのASSIGNABLE SWITCHキーのそれぞれに異なる機能を選択するページです。



Switch 1 / 2 (スイッチ 1/2) ▶PERF ▶STS

それぞれの ASSIGNABLE SWITCH キー。このポップアップ・メニューで、それぞれのキーに機能を割り当てます。307 ページ “アサインابل・スイッチの機能リスト” を参照してください。

アサインابل・スイッチ・ロック・アイコン ▶GBL^{Gbl}

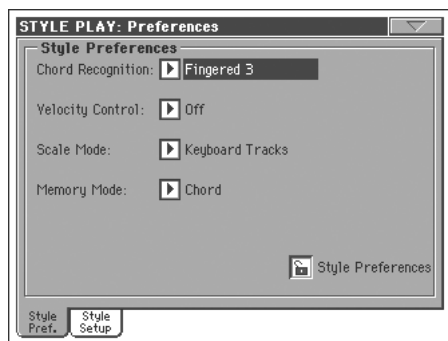
異なるパフォーマンスや STS を選んだとき、このアイコンをロックすることでキーの設定を保持します。

グローバル設定で変更しない限り（225 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照）電源をオフにすると、リセット（ロック解除）します。

ロック・パラメーターの詳細は、212 ページ “General Controls: Lock” を参照してください。

Preferences: Style Preferences

Style Play モードの一般的なパラメーターを設定するページです。設定はパフォーマンスか STS に保存することができます。



Chord Recognition (コード認識) [▶PERF](#) [▶STS](#)

自動伴奏エンジンがコードを認識する方法を設定します。Full または Upper の Chord Scanning モードのときは、ここの設定にかかわらず Fingered 3 モードとして動作します。この場合、コードを認識させるには、少なくとも鍵盤の 3 つのキーを押す必要があります。

Note: メイン・ページのスプリット・パネルで、選択することできます (94 ページ “スプリット・パネル” 参照)。

- Fingered 1 選択した Chord Scanning モードに応じて、コードの認識には、1 音または複数のノートを押します。1 音を押しただけでも、フル・メジャー・コードとして認識します。
- Fingered 2 コードとして認識させるには、2 音以上のノートを押す必要があります。1 音だけ押した場合は、ユニゾンとして認識します。根音と 5 度を押した場合は、それらの 2 音だけを認識します。3 音以上のノートを押したときは、フル・コードとして認識します。
- Fingered 3 コードの認識には、3 音以上のノートを押すことが必要です。Chord Scanning モードとして FULL を選択すると、このオプションを自動的に選択します。
- One Finger 簡易的なコード演奏法です。
1 音だけを弾くと、メジャー・コードを認識します。根音と、その左の白鍵を押くと 7th のコードになります (例: C3 + B2 = C7)。
根音と、その左の黒鍵を押くとマイナー・コードになります (例: C3 + Bb2 = C minor)。
根音と、その左の白鍵と黒鍵を押くとマイナー 7th のコードになります (例: C3 + B2 + Bb2 = C min 7)。
- Expert Fingered 2 の拡張モードです。ジャズ、フュージョン、モダンポップはライトミュージックでしばしば用いられる分数コードの設定が可能です。

Velocity Control (ベロシティ・コントロール) [▶PERF](#) [▶STS](#)

左手で鍵盤を強く弾くことで、フィルやブレイクなどをオンにするパラメーターです。Velocity Control Value パラメーター (109 ページ参照) で設定された値より高いベロシティで弾くと、選択しているスタイル・エレメントがスタートします。

- この機能は、Chord Scanning モードとして LOWER が選択しているか、または何も選択していないときの SPLIT Keyboard モードでのみ有効です。

- Chord Scanning モードとして FULL が選択している場合や、Chord Scanning モードとして UPPER が選択しているときの SPLIT Keyboard モードでは機能しません。

Off 機能がオフになります。

Break, Fill In 1, Fill In 2

“Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、選択されたエレメントが自動的に始まります。

Start/Stop “Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、スタイルを開始 / 停止することができます。

Bass Inversion

“Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、Bass Inversion キーのオン、オフを切り替えることができます。

Memory “Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、パネルの MEMORY キーのオン、オフを切り替えることができます。

Scale Mode (スケール・モード) [▶PERF](#) [▶STS](#)

選択したスケールを使用するトラックを設定します (98 ページ “Scale (スケール)” 参照)。

Keyboard tracks

すべてのキーボード・トラック (アッパー 1 ~ 3、ロワー) のみで、選択したスケールを使用します。

Upper tracks アッパー 1 ~ 3 のキーボード・トラックのみで、選択したスケールを使用します。

All Tracks 全トラック (キーボード・トラック、スタイル、パッド) で、選択したスケールを使用します。

Memory Mode (メモリー・モード) [▶PERF](#) [▶STS](#)

パネルの MEMORY キーの機能を設定します。

Chord キーの LED が点灯していると、コードを弾く指を鍵盤から離しても、次のコードを弾くまでコードを保持します。LED が消灯していると、鍵盤から手を離れた時点でコードをリセットします。

Chord + Lower

キーの LED が点灯していると、コードを弾く指を鍵盤から離しても、次のコードを弾くまでコードを保持します。それに加え、次のノートまたはコードを弾くまで、ロワー・トラックの音を持続します。LED が消灯していると、鍵盤から手を離れた時点でコードがリセットされ、ロワー・トラックの音を持続しません。

Fixed Arr. + Lower

キーの LED が点灯しているときの動作は、Chord + Lower と同じです。LED が消灯していると、鍵盤から手を離れた時点で、ロワー・トラックの音は停止しますが、コードは保持します。

ロック・アイコン

▶GBL^{Gbl}

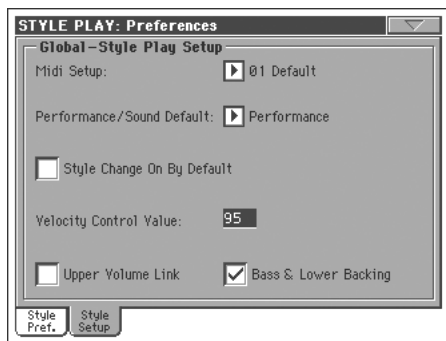
異なるパフォーマンスやスタイルを選んだとき、このアイコンをロックすることでパラメーターの設定を保持します。

グローバル設定で変更しない限り（225 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照）電源をオフにすると、リセット（ロック解除）します。

ロック・パラメーターの詳細は、212 ページ “General Controls: Lock” を参照してください。

Preferences: Style Play Setup

Style Play モードの全体に影響するパラメーターを設定するページです。



Note: これらの設定は、グローバル・ファイル（本書に▶GBL^{Sty} 省略形の記載のある他のパラメーターとともに）のスタイル・プレイ・セットアップ領域に保管しています。これらの設定を変えた後に、ページ・メニューから “Write Global-Style Play Setup” を選択して、設定を保存してください。

Midi Setup (MIDI セットアップ)

▶GBL^{Sty}

Style Play モードのための MIDI 設定を自動的に構成することができます。詳細は 256 ページ “MIDI” を参照してください。

Note: 設定変更後次回から、Style Play モードに入ったとき、自動的にその MIDI セットアップが設定されるようにするには、ページ・メニューから “Write Global-Style Setup” を選択してください。

MIDI セットアップ設定の詳細については、304 ページ “MIDI セットアップ” を参照してください。

Note: MIDI セットアップを選択した後に、Global モードで、各チャンネル設定を任意に変更できます。また、Global モードで MIDI セットアップへのこれらの変更を保存するときは、ページ・メニューから “Write Global-MIDI Setup” を選択してください。すべての MIDI セットアップは、自由にカスタマイズすることができて、上書きすることができます。

Hint: MIDI セットアップを工場出荷時の状態に戻すには、プリセット・データ（アクセサリー CD から、または www.korg.co.jp からダウンロード可能）をロードしてください。

Performance/Sound Default

▶GBL^{Sty}

パフォーマンス・バンクとサウンド・バンクは、パネルの上で同じボタンを共有します。本機の電源をオンにしたとき、PERFORMANCE SELECT か SOUND SELECT のどちらをオン（LED が点灯）にするかを設定します。

Style Change On By Default

▶GBL^{Sty}

本機の電源をオンにしたときの STYLE CHANGE キーの状態を設定できます。

- | | |
|----|---|
| オン | 本機の電源をオンにしたときに、STYLE CHANGE キーが自動的にオン（LED 点灯）になります。 |
| オフ | 本機の電源をオンにしたときに、STYLE CHANGE キーが自動的にオフ（LED 消灯）になります。 |

Velocity Control Value

▶GBL^{Sty}

ベロシティの値でスタイルの開始 / 停止や選択したスタイル・エレメントを自動的に制御するトリガー値を設定します（前述の “Velocity Control（ベロシティ・コントロール）” 参照）。

Upper Volume Link

▶GBL^{Sty}

チェックを付けてアッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更することができます。

Note: このパラメーターは、95 ページ “Upper Volume Link（アッパー・ボリューム・リンク）” と同じものです。

- | | |
|----|--|
| オン | 設定が有効になります。アッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更します。 |
| オフ | アッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更した場合、変更されるのはこのトラックの音量だけです。他のアッパー・トラックの音量は変更されません。 |

Bass & Lower Backing

▶GBL^{Sty}

左手の演奏で単純なアカンパニメント伴奏をすることができます。この機能が有効なのは、スタイルが動作しているスプリット・モードのときです。この機能は工場出荷時にはオン（チェック）になっています。

- | | |
|----|--|
| オン | スタイル演奏をしないで、左手でコード演奏をするとき、ローワー・トラックのコードに割り当てられた音がコード音で、ベース・トラックに割り当てられた音がルート単音で演奏します。これはローワー・トラックがミュートされていても有効です。スタイル演奏を始めると、通常の動作になります。 |
|----|--|

この機能が有効なときは、バックイング・アイコンがローワー・トラックの音名表示部に現れます。

BACKING

- | | |
|----|--|
| オフ | 上記の機能は動作しません。ローワー・トラックがプレイになっていれば、トラックに割り当てられる音を聴くことができます。 |
|----|--|

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Write Performance (パフォーマンスの保存)

このコマンドを選択すると、Write Performance ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスに現在のパネル設定の大部分を保存することができます。

詳細は 111 ページ “Write Performance ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Write Single Touch Setting (STS の保存)

このコマンドを選択すると、Write Single Touch Setting (STS) ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のキーボード・トラックの設定を、任意のシングル・タッチ・セッティング (STS) の 1 つに保存することができます。

詳細は 111 ページ “Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Write Current Style Performance (パフォーマンスのスタイル保存)

このコマンドを選択すると、Write Current Style Performance ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のスタイルのスタイル・パフォーマンスにスタイル・トラックの設定を保存することができます。

詳細は 111 ページ “Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Write Global-Style Setup (グローバル・スタイルの保存)

このコマンドを選択すると、Write Global-Style Setup ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、Style Play モードに独特なグローバル設定を保存することができます。保存される設定は、Preferences: Style Play Setup ページ (109 ページ参照) で行います。

詳細は 112 ページ “Write Global-Style Play Setup ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ機能を使うトラックを選択し、ここにタッチしてチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で “Solo” が点滅します。

ソロ機能を終了するときには、このチェックを外します。

ソロ機能は選んだトラックによって多少動きが異なります：

- ・ **キーボード・トラック**：選んだキーボード・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのキーボード・トラックの音は消音します。このとき、スタイル・トラックには影響ありません。
- ・ **スタイル・トラック**：選んだスタイル・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのスタイル・トラックの音は消音します。このとき、キーボード・トラックには影響ありません。
- ・ **グループ化されたスタイル・トラック**：このトラックではソロ機能が使えません。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFT キーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー / ペースト)

スタイル、パフォーマンス、STS とソングの間で、1 つまたは 4 つのエフェクトをコピーすることができます。Style Play、Song Play、Sequencer モードのページ・メニューで、“Copy FX” と “Paste FX” を選びます。

1 つのエフェクトをコピーする：

1. コピー元になるソング、パフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。
 - ・ コピーするエフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。または、
 - ・ 4 つのエフェクトをコピーするときは FX 選択ページを表示します。これは、別のパフォーマンス、スタイル、または STS に 4 つのエフェクトのうち 2 つか 3 つをコピーする場合にも役立ちます。
2. ページ・メニューから “Copy FX” を選択します。
3. コピー先のパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、コピー先の (ペーストする) エフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。
4. ページ・メニューから “Paste FX” を選択します。

4 つのエフェクトをコピーする：

1. コピー元になるパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、4 つのエフェクトをコピーするために、FX 選択ページを表示します。
2. ページ・メニューから “Copy FX” を選択します。
3. コピー先のパフォーマンス、スタイル、または STS を選択し、エフェクトの FX 選択ページを表示します。
4. ページ・メニューから “Paste FX” を選択します。

Easy Mode (イージー・モード)

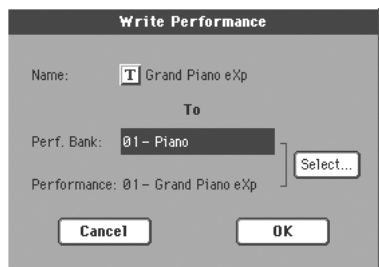
イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザー・インターフェイスで Style Play モードと Song Play モードを楽しむことができます。このモードは初心者向けですが、Advanced モードの追加パラメーターを操作したくないプロの方にもお勧めします。

Style Play モードと Song Play モードのページ・メニューで “Easy Mode” を選択すると、イージー・モードの有効と無効をいつでも切り替えることができます。

詳細については、9 ページ “スタイル・プレイ・ページの表示内容” を参照してください。

Write Performance ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Performance”を選択すると、この画面が表示されます。すべてのトラック設定、選ばれたスタイル番号、いろいろなスタイル設定、および選ばれたボイス・プロセッサー・プリセットをパフォーマンスごとに保存することができます。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に▶PERFシンボルが付けられています。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、PERFORMANCE/SOUNDキーのどれか1つを押して、このウィンドウを表示させることもできます。

Name

保存されるパフォーマンスの名前。**[T]**(テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Perf Bank (パフォーマンス・バンク)

パフォーマンスを保存するバンク。各バンクは、PERFORMANCE/SOUNDキーのうちの1つと一致します。別のバンクを選択する場合は、TEMPO/VALUEダイヤルで選択します。

Performance (パフォーマンス位置)

パフォーマンスを保存する場所。別の場所を選択する場合は、TEMPO/VALUEダイヤルで選択します。

Select... ボタン

このボタンにタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを表示し選択することができます。

Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Single Touch Setting”を選択すると、この画面が表示されます。現在のキーボード・トラックの設定および選択したボイス・プロセッサー・プリセットを、4つのSTSのうちの1つに保存することができます。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に▶STSシンボル・マークが付けられています。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、SINGLE TOUCH SETTINGキーを押して、このウィンドウを表示させることもできます。

Name

保存されるSTSの名前。**[T]**(テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Current Style (現在のスタイル)

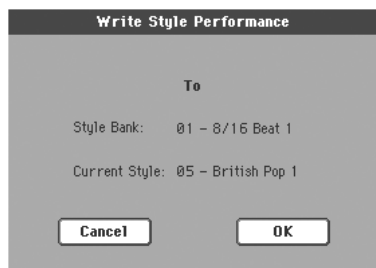
(エディット不可) 保存する4つのSTSのうちの1つが含まれているスタイル名です。親スタイルの名前を表示します。

STS

STSを保存する場所。保存先に現在保存しているSTSの名前を表示します。別の場所を選択する場合は、TEMPO/VALUEダイヤルで選択します。

Write Style Performance ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Style Performance”を選択すると、この画面が表示されます。現在のスタイルのスタイル・パフォーマンスにスタイル・トラックの設定を保存することができます。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に **PERF^{Sty}** シンボル・マークが付けられています。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、いずれかのSTYLEキーを押して、このウィンドウを表示させることもできます。

Style Bank (スタイル・バンク)

(エディット不可) 現在のスタイルが含まれているスタイル・バンク。各バンクは、STYLE キーのうちの 1 つと一致します。

Current Style (現在のスタイル)

(エディット不可) 現在のスタイルの名前です。

Write Global-Style Play Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Global-Style Play Setup”を選択すると、この画面が表示されます。ここで各スタイルのプリファレンス設定をグローバル・ファイルに保存することができます (109 ページ “Preferences: Style Play Setup” 参照)。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に **GBL^{Sty}** シンボル・マークが付けられています。

フェイバリット・バンク

10 個のフェイバリット (お気に入り)・バンクを使って、スタイルのカスタム・セットを作ることができます。フェイバリット・バンクには、よく使うスタイルを選びやすいようにまとめて保存したり、ユーザー・バンクと同様に、作成 / 編集したスタイルを保存することができます。また、これらのバンクにはそれぞれ違う名前をつけることができ、ファクトリー・スタイルに含まれてない音楽ジャンルを加える用途にも使うことができます。

左端の STYLE キーの LED が両方とも点灯していると、フェイバリット・バンクが選択されています。各バンクには最大 32 のスタイルを取り込むことができ、PAGE キーでそれぞれのスタイルを開覧できます。

フェイバリット・バンクの作成

フェイバリット・バンクの作成には、2 つの方法があります。

- ・ Style Record モードで、ユーザー・スタイル・バンクの代わりに、フェイバリット・バンクに新しく作ったスタイルやエディットしたスタイルを保存することができます。スタイルの保存の詳細は、「Style Record モード」の章を参照してください。
- ・ Media モードで、ユーザー・スタイル・バンクの代わりに、Favorite フォルダにスタイルをロードすることができます。ロード操作の詳細は、「Media モード」の章を参照してください。

フェイバリット・バンクの名前変更

スタイル選択ウィンドウを表示しているときは、ページ・メニューから“Rename Favorite Bank”を選択し、フェイバリット・スタイル・バンクに好きな名前を付けることができます (83 ページ “Rename Favorite Bank (フェイバリット・バンクの名前の変更)” 参照)。

割り当てる名前は、2 行に渡ってもかまいません。この場合は、パラグラフ文字 (¶) で区切ります。例えば、「World Music」を 2 行に分けるときは、“World¶Music”と入力します。

スタイル選択ウィンドウのサイド・タブの幅よりも長い単語を入力しないように注意してください。

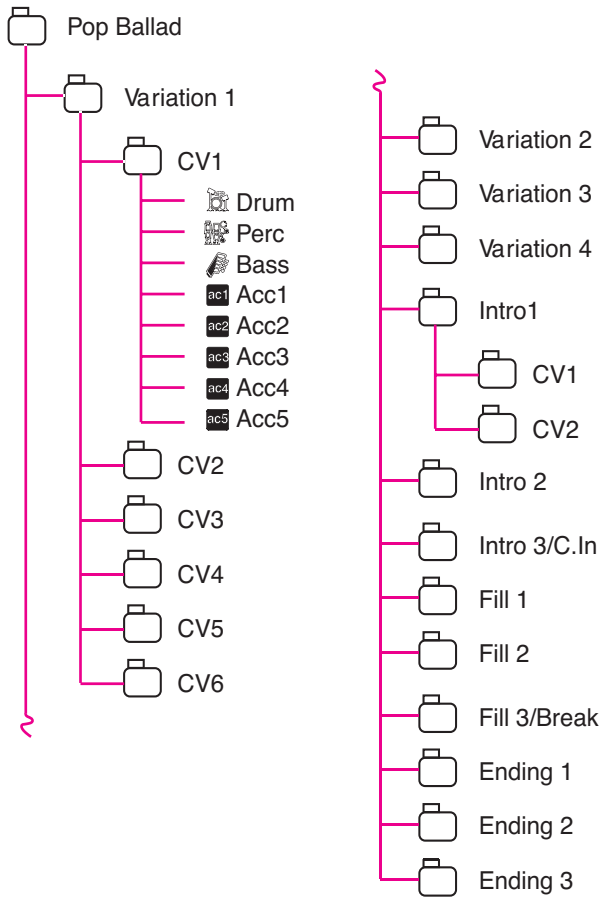
Style Record モード

Style Record モードでは、自分でオリジナルのスタイルを作成したり、既存のスタイルをエディットしたりすることができます。

スタイルの構造

「スタイル」とは、本機のアレンジャー機能で自動的に再生する、いわゆるバックিং・パターンを意味する小さなシーケンスの集合体です。スタイルは、**スタイル・エレメント (Element)** で構成されています。本機には、13 種類のスタイル・エレメント (バリエーション 1 ~ 4、イントロ 1 ~ 3、フィル 1 ~ 3、エンディング 1 ~ 3) があります。これらのスタイル・エレメントは、演奏時に直接パネルのキーを使って選択できます。

スタイルの構造を下図のようにツリーを使って説明します。



スタイル・エレメントは、**コード・バリエーション (CV-Chord Variation)** と呼ばれる単位で構成されていますが、それぞれのエレメントに同じ数の CV があるとは限りません。例えば、バリエーション 1 ~ 4 には最大 6 つまでの CV がそれぞれ入っていますが、その他のスタイル・エレメントにはそれぞれ最大 2 つの CV しかありません。

コード認識領域で演奏する際 (この領域は、パネルの Chord Scanning セクションによって、ローワ、アッパー、フルのいずれかになります)、アレンジャー機能は鍵盤上をスキャンして、どのコードを演奏しているかを判断します。そして、選択しているスタイル・エレメントに応じ、アレンジャー機能は、スキャンされたコードに対してどのコード・バリエーション (CV) を演奏すべきかを判断します。スキャンされたコードに、どのコード・バリエーション

を対応させるかは、**コード・バリエーション・テーブル**で設定します。各スタイル・エレメントにそれぞれ、コード・バリエーション・テーブルがあります。

コード	コード・バリエーション (CV)	
	バリエーション 1 ~ 4	イントロ 1 ~ 3、フィル 1 ~ 3、エンディング 1 ~ 3
Maj	CV1 ~ CV6	CV1 ~ CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no3rd		
no3rd5th		
b5		
dim7		

アレンジャー機能は再生すべき CV を決定した後、各トラックの適切な演奏をします。各シーケンスはそれぞれ特定のキー (調) で作られています (例: C メジャー、G メジャー、E マイナーなど)。このため、アレンジャー機能はスキャンされたコードに合わせてこれをトランスポートします。

スタイルの構造をさらに詳しく見ると、各コード・バリエーションは**トラック・シーケンス**というもので構成されていることがわかります。本機は 8 つのトラックを用意しています。DRUM と PERC はドラムとパーカッションのシーケンスに使用し、BASS はベース、ACC1 ~ 5 は伴奏シーケンス (ストリングス、ギター、ピアノ、その他の伴奏楽器) のシーケンスに使用します。

以上をまとめると、コードをコード認識領域で演奏したときにアレンジャー機能は、どのスタイル・エレメントを設定しているかを判断し、次に、演奏されたコードに対して使用するコード・バリエーションを判断します。そして、そのコード・バリエーションの各トラックのスタイル・シーケンスを、元のコードから認識したコードへとトランスポートします。これを演奏者がコードを弾くたびに繰り返します。

トラック・タイプ

スタイル・トラックにはさまざまなタイプのトラック（134 ページ “Track Type（トラック・タイプ）” 参照）があり、アレンジャー機能の処理方法はトラックによって異なります。

- ・ アカンパニメント（Acc）トラックとベース・トラック：コードが認識されると、トラックのシーケンスに打ち込まれたノートは、**ノート・トランスポーズ・テーブル（NTT）**に従って、そのコードにふさわしい音階にトランスポーズします。NTT を使用すると、コード・バリエーションをいくつか録音するだけで、不協和音を避け、パターン・ノートを認識されたコードのノートにトランスポーズできるので、すべてのノートを正しい音程で再生できます。
- ・ ドラム・トラックとパーカッション（Perc）トラック：コード変換の必要がないので、トランスポーズはありません。常にオリジナルのパターンで演奏します。
- ・ ギター（Gtr）トラック：コードを認識すると、アレンジャー機能は、ギターの指板の音域を外れないように「バーチャル・ギター」で単音、ストローク、およびアルペジオを演奏します（120 ページ “メイン・ページ - Guitar Mode” 参照）。

スタイルの録音

スタイルの録音は「スタイル・エレメントの中にある、各コード・バリエーションの中のトラックを個々に録音する」ということです。

すべてのスタイル・エレメントのコード・バリエーションを録音する必要はありません。大半のケースでは、スタイル・エレメントごとに 1 つのコード・バリエーションを録音するだけで十分です。例外はイントロ 1 とエンディング 1 で、メジャー系とマイナー系のコード・バリエーションを両方とも録音することをお薦めします。

パターン・データとトラック・データ

スタイルの作成やエディットは Style Record モードで、トラック・パラメーター（音量、パン、オクターブ・トランス ポーズ、エフェクト設定など）のエディットは、Style Play モードで行います。

- ・ Style Record モードで作成またはエディットしたスタイルの設定情報は、Style Record モードのページ・メニューから “Write Style” を選択して保存します（139 ページ “Write Style ダイアログ・ボックス” 参照）。
- ・ Style Play モードでエディットしたトラック・パラメーターは、Style Play モードのページ・メニューから “Write Style Performance” を選択し、スタイル・パフォーマンスに保存します（112 ページ “Write Style Performance ダイアログ・ボックス” 参照）。

サウンド

スタイル・トラックにサウンドを割り当てる方法は 2 つあります。

- ・ Style Record モードでは、各スタイル・エレメントに異なるサウンドを割り当てることができます（119 ページ “サウンド・エリア” 参照）。
- ・ Style Play モードでは、1 つのサウンドのみを（他のトラック・パラメーターとともに）スタイル・パフォーマンスに割り当てることができます。すべてのスタイル・エレメントで共通のサウンドになります。

どちらのサウンドが使われるかは、Original Style Sounds パラメーター（90 ページ参照）の状態に依存します。

Note: Style Play モードでサウンドを割り当てると、“Original Style Sounds” は自動的にオフになります。

スタイルのインポートとエクスポート

本機でスタイルを作成する代わりに、スタンダード MIDI ファイル（SMF）をコンピュータから本機にインポートすることもできます。135 ページ “Import: Import SMF” および 137 ページ “Export SMF” を参照してください。

Style Record モードに入る

Style Play モードで RECORD キーを押すと、以下のページを画面に表示します。



- ・ “Record/Edit Current Style” を選択して現在のスタイルをエディットします。Factory Style and Pad Protect パラメーターの状態（250 ページ参照）によりですが、工場出荷時のプリセット・スタイルをエディットした場合は、同じ位置にそのまま保存することはできません。ユーザー・スタイルとして保存することになります。

既存のスタイルをエディットすると、オリジナルのスタイル・パフォーマンスを呼び出しますが、以下のパラメーターは初期設定値にリセットします。Drum Mapping（Off）、Kick & Snare Designation（Off）リセットされることにより、Style Play モードで再生しているときの出音と、エディット中の同じスタイルとに相違が生じる場合があります。例えば、Drum Mapping パラメーターがリセットされると、いくつかのドラム・インストルメントが一部変わる場合があります。

- ・ 新しいスタイルを 1 から作成する場合は、“Record New Style” を選択します。その場合は、初期設定のスタイル・パフォーマンスを呼び出します。録音が済んだら、新しいスタイルをユーザー・スタイルとして保存します。Factory Style and Pad Protect パラメーターをオフに設定しているときは、元の工場出荷時のプリセット・スタイルの位置に上書きすることができます（250 ページを参照）。

スタイルをエディットしたら、それを保存して（下記の “エディット内容の保存と消去” 参照）、Style Record モードを終了します。そして、Style Play モードで演奏しながら、スタイル・パフォーマンスをエディットして、トラックの設定（テンポ、音量、パン、FX センドなど。95 ページおよび “Style Play モード” の章以降を参照）を調節し、ページ・メニューから、“Write Current Style Performance” を選択して保存します（112 ページ “Write Style Performance ダイアログ・ボックス” 参照）。

Note: 録音またはエディットを完了すると、メモリーは自動的に再構成します。このため、START/STOP キーを押すと、実際にスタイルの再生が始まるまでに若干の遅延があります。特に、スタイルに入っている MIDI イベントが多いほど、この遅延が大きくなります。

Note: Record モードでは、フット・スイッチや EC5 ペダルは無効になります。ただし、ボリューム / エクスプレッション・タイプのペダルは使用できます。

エディット内容の保存と消去

エディットが終わったら、エディットしたスタイルをメモリーに保存するか、エディット内容を破棄するかを選択します。

- ・ 変更を保存するときは、ページ・メニューから“Write Style”を選択します（139 ページ“Write Style ダイアログ・ボックス”参照）。
- ・ エディット内容をすべて破棄する場合は、ページ・メニューの“Exit from Record”を選択します。または、RECORD キーを押し、録音を終了して Style Record モードのメイン・ページに戻ります。

Hint: 録音中はなるべく頻繁に保存するよう心掛け、せっかくエディットしたスタイルが誤って失われないようにしてください。

エディット中のスタイルの試聴

Style Record モードでは、表示しているページによっては、選択したコード・バリエーションやスタイル全体を試聴することができます。

コード・バリエーションを選択するには、Record/Edit モードのメイン・ページを表示します（116 ページの“Element（スタイル・エレメント）”および“Chord Var（コード・バリエーション）”を参照）。

- ・ メイン、EventEdit、Quantize、Transpose、Velocity、Delete のいずれかのページを表示しているときは、選択したコード・バリエーションを試聴できます。再生するには、START/STOP キーを押します。START/STOP キーをもう一度押すと、再生が停止します。
- ・ Sounds/Expression、KeyboardRange、Chord Table、Trigger/Tension、Delete All、Copy、Style Element Controls、Style Control のいずれかのページを表示しているときは、スタイル全体を試聴できます。START/STOP キーを押して、コードを演奏してみましょう。スタイル・エレメントはパネルのキー（VARIATION 1～4、INTRO 1～3、FILL 1～3、ENDING 1～3）で選択します。START/STOP キーをもう一度押すと、再生が停止します。
- ・ Guitar モードのページを表示しているときは、プログラミングしているパターンを試聴できます。選択したキーを押すと、演奏が始まります。

Note: 試聴するときは、Chord Recognition パラメーター（コード認識）が自動的に“Fingered 3”になります。

記録されるイベントのリスト

Style Record モードでは、スタイルの誤作動を引き起こすイベントを防ぐために、入力可能なイベントに制限を設けています。以下に、記録されるイベント、および制限されるおもなイベントを示します。

コントロール機能	CC#
種類	
Note On（ノート・オン）	
RX Noise On（RX ノイズ・オン）	
Pitch Bend（ピッチ・ベンド）	
Channel After Touch（アフター・タッチ）	
Modulation（モジュレーション）	1
Breath（ブレス）	2
Pan（パン）	10
Expression（エクスプレッション）	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper - Hold 1（ダンパー - ホールド1）	64
Filter Resonance - Harmonic Content（フィルター・レゾナンス・ハーモニック・コンテンツ）	71
Low Pass Filter Cutoff - Brightness（ロー・パス・フィルター・カットオフ・ブライツネス）	74
CC#80（汎用 #5）	80
CC#81（汎用 #6）	81
CC#82（汎用 #7）	82

Note: コントロール・チェンジ・メッセージの一部には、本機のコントローラー類では直接記録できないものがあります。

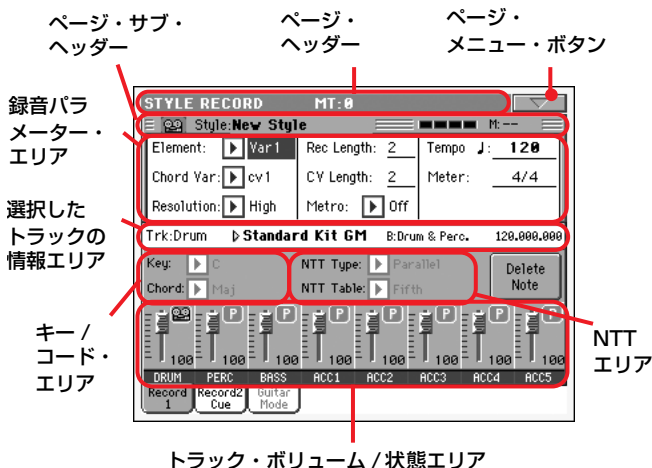
記録できるコントローラーは、アサインابل・ペダル / スライダー / スイッチに割り当てることができます。

外部のコンピューターでソフトウェアを使って入力されたMIDIコントロール・チェンジ・メッセージは、インポート機能を使って取り込むことができます（135 ページ“Import: Import SMF”参照）。

いくつかのコントローラーは、パターンの終わりにリセットします。

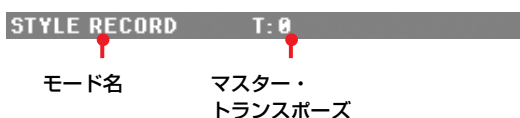
メイン・ページ - Record 1

RECORD キーを押して、“Record/Edit Current Style” か “Record New Style” を選択すると、Style Record モードのメイン・ページの Record 1 ページが表示されます。



ページ・ヘッダー

現在のモード名とマスター・トランスポーズ値を表示します。



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

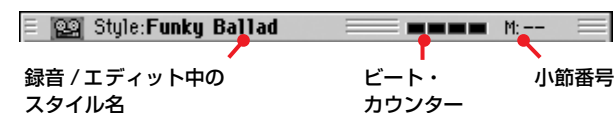
半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネル上の TRANSPOSE キーで変更することができます。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニューが表示されます (138 ページ “ページ・メニュー” 参照)。

ページ・サブ・ヘッダー

スタイルに関する一部の演奏情報を表示します。



録音 / エディット中のスタイル名

現在録音またはエディット中のスタイル名を示します。

ビート・カウンター

小節内の現在の拍位置を表示します。

小節番号

現在録音している小節を示します。

録音パラメーター・エリア

Element (スタイル・エレメント)

エディット用のスタイル・エレメントを選択します。各スタイル・エレメントは、パネルの同じ名前のキーと対応しています。スタイル・エレメントを選択したら、実際のエディット用にコード・バリエーション (下記参照) を選択してください。

Var1...End3

現在選択しているスタイル・エレメントです。

Chord Var (コード・バリエーション)

上記でスタイル・エレメントを選択した後、そこに入っているコード・バリエーションのうち、エディットするコード・バリエーションを選択します。

Note: 値が小文字 (cv1 ~ cv6) の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字 (CV1 ~ CV6) の場合、そのコード・バリエーションは録音済みです。

- ・スタイル・エレメントが Var1、Var2、Var3、または Var4 の場合、6 つのコード・バリエーションのうち 1 つをエディット用を選択できます。
- ・スタイル・エレメントが Intro1、Intro2、Intro3、Fill1、Fill2、Fill3、Ending1、Ending2、または Ending3 の場合、2 つのコード・バリエーションのうち 1 つをエディット用を選択できます。

Resolution (レゾリューション)

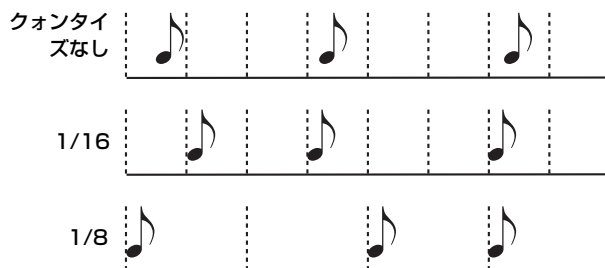
録音中のクオンタイズ (分解能) を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングのずれを避けながら演奏できます。

Note: 録音した後でエディットによりクオンタイズを調整することもできます (127 ページ “Style Edit: Quantize” 参照)。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32) ... ♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸に移動します。(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの後の「3」は 3 連符を表します。



Rec Length (録音する長さ)

▶STYLE

録音するトラックの長さ (小節単位) を設定します。この値は常に、“CV Length” (後述) の値か、その約数になります。

これは、コード・バリエーションの全長ではなく、現在のトラックの長さです。例えば、ドラムのパターンが 2 小節ずつリピートする、8 小節のコード・バリエーションを作るとします。その場合は、ドラムのトラックを録音する前に、CV Length パラメーターを 8 に

設定し、Rec Length パラメーターを 2 に設定します。録音後、スタイルを保存するかエディットして再生すると、2 小節のパターンを 8 小節のコード・バリエーションに引き伸ばします。

Warning: “CV Length” の値を Rec Length パラメーターの値より小さく設定しても、“Rec Length” の値は画面上ですぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、“CV Length” の値を変更することができます（後述の “CV Length (コード・バリエーションの長さ)” の「Warning」参照）。

ただし、START/STOP キーを押して録音を始めると、“Rec Length” の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。

例えば、“CV Length” を 4、“RecLength” を 4 に設定したとします。次に、“CV Length” を 2 に変更して START/STOP キーを押して録音を始めると、Rec Length パラメーターの画面上での表示は 4 ですが、実際には 2 に変更され、録音内容が 2 小節分で繰り返しになります。もう一度 START/STOP キーを押して録音を終了すると、Rec Length パラメーターの値表示は 2 に更新され、2 小節以降の小節をすべて削除します。

CV Length (コード・バリエーションの長さ) ▶STYLE

選択したコード・バリエーションの全長（小節単位：最大 32 小節）を設定します。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードが鍵盤上で認識されると、この長さで、伴奏パターンを繰り返します。

Warning: 録音後、CV Length パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、設定したその長さより後の小節は削除します。録音後に “CV Length” の値を小さくする際は、十分に気を付けてください。必要な小節が削除されてしまったら、録音を保存せずに終了してください（138 ページ “Exit from Record (録音の終了)” 参照）。

Metro (メトロノーム)

メトロノームの設定です。

Off	録音中はメトロノームの音は聞こえません。録音開始前に、1 小節分のカウント・ダウンを再生します。
On1	メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 1 小節分のカウント・ダウンを再生します。
On2	メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 2 小節分のカウント・ダウンを再生します。

Tempo (テンポ)

このパラメーターを選択した（反転表示した）後、TEMPO/VALUE ダイアルを回して、テンポを設定します。

Hint: この画面のときに、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すと、選択しているパラメーターに関係なくテンポの値を変えることができます。

Note: テンポを記録する際、古いデータは常に新しいデータに置き換えられます。

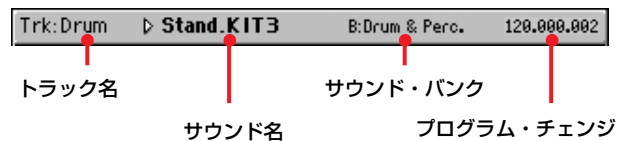
Note: スタイル演奏のときの実際のテンポは、Style Play モードでスタイル・パフォーマンスを保存したときの値になります（89 ページ “現在のテンポ” 参照）。

Meter (拍子) ▶STYLE

スタイル・エレメントの拍子記号を設定します。スタイル・エレメントが空の場合（録音を始める前）にのみ設定できます。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。



トラック名

選択したトラックの名前です。

Drum...Acc5 スタイル・トラックです。

サウンド名

▶STYLE

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、別のサウンドを選択できるようになります。

サウンド・バンク

選択したサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です（バンク・セレクト MSB、バンク・セレクト LSB、プログラム・チェンジ）。

キー / コード・エリア

Key/Chord (キー / コード)

▶STYLE

現在のコード・バリエーション用に、トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。ここで、トラックに録音したデータのキーとコードを正しく設定することによって、Style Play モードでは、NTT（後述参照）によるトランスポーズが正しく行われます。

スタイル・エレメントで 1 つだけコード・バリエーションを録音する場合は、オリジナル・キー / コードを「maj7」にしておくことをお勧めします（NTT は i シリーズに設定）。ノート数が足りなかったり、別のコードを再生したときに NTT によるトランスポーズがうまくできなかったりするのを避けるために、十分気を付けてメジャー 7（例：Cmaj7th のキー / コードでは B、つまり「シ」の音）を弾いてください。

Note: イン트로 1 とエンディング 1 のスタイル・エレメントでは、プリセット・スタイルと同様に、「メジャー」と「マイナー」の両方のコード・バリエーションを録音することをお勧めします。

トラックを選択すると、そのトラックに割り当てられたオリジナルのキー / コードが表示されます。録音したトラックはすべて、そのキー / コードで再生します。例えば、Acc1 トラックのオリジナル・キー / コードが A7 の場合、Acc1 トラックを選択すると、他のトラックもすべて A7 キー / コードで再生します。

Note: 全てのトラックのキー / コードが、録音されたデータに対して正しく設定していない場合、正しく再生されません。

Note: Guitar モードの場合、ルールが異なるので、上記の説明は当てはまりません。詳細については、120 ページ “メイン・ページ - Guitar Mode” を参照してください。

NTT エリア

NTT Type/Table (NTT タイプ / 表)

▶STYLE

NTT はノート・トランスポーズ・テーブル (Note Transposition Table) といい、コルグのアレンジャー機能が、認識されたコードを音楽パターンに変換できるようにする最先端のアルゴリズムです。NTTは、コード・バリエーションのオリジナル・コードに完全には一致していないコードを認識したときに、アレンジャー機能がパターン・ノートをどのようにトランスポーズするかを定めたものです。例えば、C メジャーのコード・バリエーションだけを録音した場合、鍵盤上で C メジャー 7 のコードが認識されると、アレンジャー機能は、足りないノート (この場合は 7 度の音) を鳴らすために、一部のノートをトランスポーズしなくてはなりません。

Note: ドラム、パーカッション、ギターのトラックでは、これらのパラメーターがグレー表示になり、選択することができません。

Note: NTTパラメーターは、スタイル・エレメントのトラックごとに個別にプログラムされています。

通常、NTTには2種類あります。

- ・ **"Parallel"** を選択すると、ノートは Wrap Around パラメーターの設定範囲でトランスポーズを行います。このテーブルは、メロディー・パートに最適です。



- ・ **"Fixed"** を選択すると、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。これは、和音を使ったトラック (ストリングスやピアノなど) に最適です。



Parallel/Root 7th やメジャー 7th、メジャー 6th の入ったコードを弾いたときに、ルート音 (C メジャーならば C) に、足りないノートにトランスポーズされます。

Parallel/Fifth 7th やメジャー 7th、メジャー 6th の入ったコードを弾いたときに、5 度のノート (C メジャーならば G) を、足りないノートにトランスポーズします。



Parallel/i-Series

オリジナルのパターンを「メジャー 7th」または「マイナー 7th」のコードでプログラムする必要があります。コルグの i シリーズのスタイルをロードすると、この選択肢が自動的に選択されます。



Parallel/No Transpose

Style Play モードで弾いたコードのキーにあわせてトランスポーズして再生しますが、コード・タイプには関係なくそのまま平行移動します。プリセット・スタイルや新規作成したスタイルのイントロ 1 とエンディング 1 の標準設定となっています。プリセット・スタイルのように、コード進行が録音されたイントロやエンディングではこの設定にします。

Fixed/Chord このテーブルでは、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。和音を使用したトラック (ストリングスやピアノなど) に最適です。"Parallel" の設定とは反対に、オリジナルの和音は "Wrap Around" (伴奏トランスポーズ制限) の設定には従わず、演奏したコードの構成音をオリジナルの近辺で探します。

Fixed/No Transpose

Style Play モードでどのようなコードを弾いたとしても、トランスポーズしません。Master Transpose キーを操作したときのみトランスポーズします。

Delete Note ボタン

トラックから 1 つのノート、または 1 つの打楽器のリズムのみを削除するときには使用します。例えば、スネアの音を削除するには、鍵盤の D2 (スネアに該当するノート) を押しながらこのボタンにタッチします。

1. トラックを選択します。
2. Delete Note ボタンにタッチしたままにします。
3. START/STOP キーを押してスタイルを再生します。
4. 削除するノートを含んでいるところで、そのノートの鍵盤を押さえます。削除される最後のノートまで、押し続けます。
5. 削除が終わったら、Delete Note ボタンと鍵盤を離し、パネルの START/STOP キーを押してスタイルの再生を止めます。

Note: ノートがパターンの初めにあるときは、鍵盤のノートを押してスタイル演奏を始めてください。

トラック・ボリューム / 状態エリア

仮想スライダー

値を変更するには、トラックのエリアにタッチ（反転表示）してトラックを選択し、TEMPO/VALUE ダイアルを回すか、画面上でスライダーにタッチしてドラッグします。

プレイ / ミュート / 録音アイコン

▶STYLE

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音を出します。



ミュート：トラックを消音します。



録音：録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを受信します。

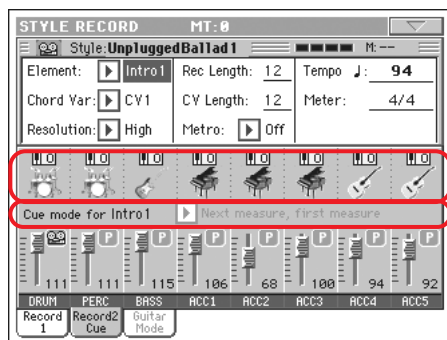
トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。

Drum...Acc5 表示しているスタイル・トラックです。

メイン・ページ - Record 2/Cue

メイン・ページの Record 2/Cue タブにタッチして、このページを表示します。ほとんどのパラメーターは、“メイン・ページ - Record 1”と同じです。ここでは、各スタイル・トラックのサウンドとスタイル・エレメントのキュー・モードを確認、選択できます。

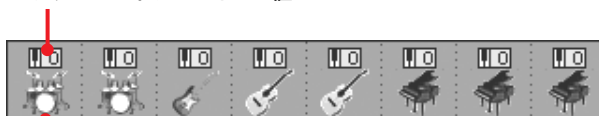


サウンド・
エリア
キュー・
エリア

サウンド・エリア

8 本のスタイル・トラックのサウンド・バンクとトランスポーズ値を表示します。

オクターブ・トランスポーズ値



サウンド・バンク・アイコン

オクターブ・トランスポーズ値

（エディット不可）各トラックのオクターブ単位のトランスポーズを表示します。各トラックは、このトランスポーズ値でエディットします。この値を変更する場合は、パネルの UPPER OCTAVE キーで設定します。または、Style Play モードの“Mixer/Tuning: Tuning”エディット・ページに移動します（98 ページ参照）。この値は、スタイル・パフォーマンスに保存します。

サウンド・バンク・アイコン

▶STYLE

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。最初にアイコンにタッチすると、対応するトラックが選択されます（詳細な情報は、選択したトラック情報エリアに表示します。前述の Record 1 ページを参照）。もう一度このアイコンにタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

Note: Original Style Sounds パラメーターが Style Play モードで選択していない場合、これらのサウンドは、パフォーマンスで選択したサウンドに置き換えることができます（90 ページ参照）。

キュー・エリア

Cue mode for [スタイル・エレメント] (キュー・モードの選択)

▶STYLE

パネル上のキーで、スタイル・エレメントを選んだときキーを押した後、どのタイミングで選択したスタイル・エレメントの演奏が始まるかを設定できます。この設定は、バリエーションとフィルのスタイル・エレメントに利用できます。

Immediate, first measure

キーを押した直後に、このスタイル・エレメントの演奏が、最初の小節から始まります。この設定は、フィルのスタイル・エレメントにのみ利用できます。

Immediate, current measure

キーを押した直後に、このスタイル・エレメントの演奏が、それまで演奏していたスタイル・エレメントの小節に合わせて途中から始まります。この設定は、フィルのスタイル・エレメントにのみ利用できます。

Next measure, first measure

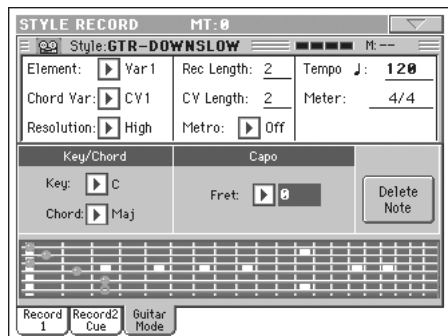
キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、最初の小節から始まります。この設定は、フィルとバリエーションのスタイル・エレメントに利用できます。

Next measure, current measure

キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、それまで演奏していたスタイル・エレメントの小節に合わせて途中から始まります。この設定は、バリエーションのスタイル・エレメントにのみ利用できます。

メイン・ページ - Guitar Mode

メイン・ページで、ギター・トラックを選択しているときに、GuitarMode タブにタッチすると表示します。ここで、Guitar モードのプログラムを行います。



Note: このページに移動するには、トラック・タイプが“Gtr”のトラックである必要があります (134 ページ “Track Type (トラック・タイプ)” 参照)。ギター・トラックを選択していない場合、Guitar Mode タブはグレー表示のままで、選択できません。

Note: 外部のシーケンサーからギター・トラックをプログラムする場合は、ギター・トラックが正しいチャンネルに関連付けられていることを確認してください。Global から MIDI の MIDI IN Channels ページに移動し、対応するスタイル・トラック (通常は Acc1 ~ Acc5) を外部シーケンサーのギター・トラックの同じチャンネルに割り当てます。次に、Style Record モードから Style Track Controls の Type/Tension/Trigger ページに移動し、トラック・タイプ (134 ページ “Track Type (トラック・タイプ)” 参照) を “Gtr” に設定します。

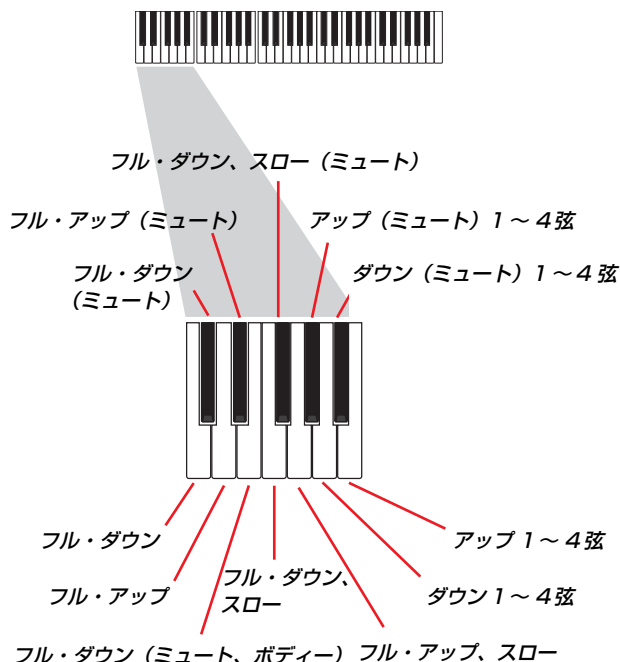
Guitar モードでは、MIDI プログラミングのギター・パートによくある、非現実で、音楽的にもいい加減なギターではなく、リアルなリズム・ギター・パートを簡単に作り出すことができます。ほんの少しのノートを録音するだけで、実際のギターのポジションに従ってコードが演奏されたかのような、リアルなリズム・ギター・トラックができあがります。これは、プログラムしたパターンを単純にトランスポートしただけでは得られない音色です。

録音の概要

ギター・トラックの録音は他のトラックの場合と異なり、メロディー・ラインを正確になぞればよいというわけにはいきません。ギター・トラックでは、ストローク・モードに対応するキーを使ってギターをかき鳴らしたり、ギターの 6 本の弦に相当するキーを使ってアルペジオを弾いたり、ルートや 5 度のノートに対応する特殊なキーを使用したりします。以下のセクションでは、各種コントロール・キーについて説明します。

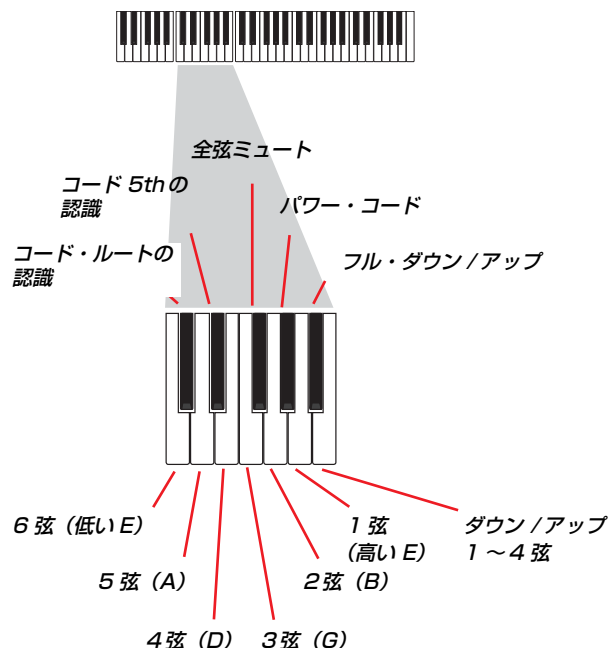
ストローク・タイプの録音

61 キーの鍵盤の最も低いオクターブを使って、ストローク・タイプを選択します。キーを押すと、ストローク・サンプルを簡単に試聴できます。



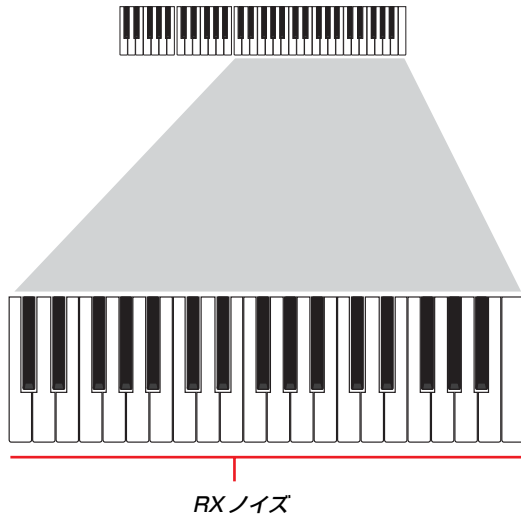
単弦演奏の録音

61 キーの鍵盤の低い方から 2 つめのオクターブでは、アルペジオやパワー・コードを演奏するための 1 弦または複数弦に相当します。C ~ A キーに割り当てられている 6 つのギター・コードで自由にアルペジオを演奏できます。それより上のキーでは、もっと速いサンプル・アルペジオを利用できます。C# キーには常にコードの根音が、D# キーには常に 5 度のノート音が割り当てられています。この 2 つのキーを使えば、いつでもアルペジオの一番低い音を演奏できます。このオクターブの F# キーでは、全弦をミュートすることができます。



RX ノイズの録音

61 キー・キーボードの低い方から 3 つめのオクターブが、RX ノイズのトリガーに使われます。RX ノイズとはボディを叩いた音や、弦を滑らす音などのストローク・タイプ、単弦の演奏以外のギターの発音になります。



カポ位置の設定

ストローク・タイプ、単弦の演奏、RX ノイズに加え、カポ（カポタスト）の位置を設定することができます。カポを設定すると、コードの構成によっては、単弦の演奏で鳴らない場合があるので注意してください。鳴っている弦と鳴っていない弦は、下記の“ダイヤグラム”セクションの説明に従って確認できます。

キー / コードの選択

パターンは、パラメーターのキー / コードのペアによって示されるキーで録音します。しかし、プリセット・スタイルのイントロ 1 やエンディング 1 のコード・バリエーション 1 や 2 にみられるように、コード進行のある CV を録音する際、最も低い MIDI のオクターブのキーを使用してコード進行を入力します（このとき画面上のキー / コード・パラメーターは無視します）。例えば、ノート =C-1 にベロシティ=1 と入力すると、C メジャーのコードに、ノート =G-1 にベロシティ=10 を入力すると Gm7 のコードになります。演奏で弾き分けるのは困難なので、あらかじめイベント・エディットで入力しておくといでしょう。

Vel.	コード・タイプ	Vel.	コード・タイプ
1	Maj (メジャー)	2	Maj6 (メジャー・シックス)
3	Maj7 (メジャー・セブン)	4	Maj7 b 5 (メジャー・セブン・フラット・ファイブ)
5	sus4 (サス・フォー)	6	sus2 (サス・ツー)
7	Maj7sus4 (メジャー・セブン・サス・フォー)	8	min (マイナー)
9	min6 (マイナー・シックス)	10	min7 (マイナー・セブン)
11	min7 b 5 (マイナー・セブン・フラット・ファイブ)	12	minMaj7 (マイナー・メジャー・セブン)
13	7 (ドミナント・セブン)	14	7 b 5 (セブンス・フラット・ファイブ)
15	7sus4 (セブンス・サス・フォー)	16	dim (ディミニッシュ)
17	dimMaj7 (ディミニッシュ・メジャー・セブン)	18	aug (オギュメント)

Vel.	コード・タイプ	Vel.	コード・タイプ
19	aug7 (オギュメント・セブン)	20	augMaj7 (オギュメント・メジャー・セブン)
21	no3rd (3度抜きメジャー)	22	no3rd5th (3度5度抜きメジャー)
23	b 5 (フラット・ファイブ)	24	dim7 (ディミニッシュ・セブン)

パターンの再生

Style Play モードの場合、録音されたギター・パターンは、鍵盤で認識されたコードに従ってトランスポートします。トランスポートは、選択したポジションやストローク・タイプなどのプログラム・パターンに依存します。

Guitar モード・パラメーター

ここでは、Guitar モード・ページのパラメーターについて詳しく説明します。

Key/Chord (キー / コード)

▶STYLE

トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。このパラメーターは、他のトラックの場合とは異なる方法で動作します。他のトラックの場合、この値は NTT のトランスポートで使用するリファレンス・キーですが、ギター・トラックの場合、コード進行のあるイントロ 1 やエンディング 1 のスタイル・エレメントに含まれるコード・バリエーションを録音するか、それ以外のコード・バリエーションを録音するかによって異なります。

- ・ イントロ 1 とエンディング 1 では、コード進行のリファレンス・キーとしてこのコードを使用します。
- ・ それ以外（コード進行を録音していない）のすべてのコード・バリエーションでは、録音時の試聴にのみ、このコードを使用します。Style Play モードで再生する場合、鍵盤で弾いたコードに合わせてトランスポートします。

Capo [0, I...X] (カポ)

▶STYLE

カポ（イタリア語で「capotasto」、つまり「指板の先頭」）は、ギターの指板に装着される取り外し可能なバーで、すべての弦のピッチをまとめて上げるために使われます。カポを使用すると、弦が短くなるので、サウンドとコード・ポジションが変わります（ただし、コード・シェイプは変わりません）。

0 オープンで、カポを使用しない。

I...X 指板上のカポの位置（「I」は第 1 フレット、「II」は第 2 フレット、以下同様）。

ダイヤグラム

ダイヤグラムは、コードがどのように構成されているかを指板に表示します。各シンボルの意味は、下記のとおりです。

赤点 指で押さえた弦（演奏するノート）。

白点 5 度音、D#2 キーで演奏します。

X 演奏しない、またはミュート。

ライト・グレーの線

バレー（全弦をセーハ。カポが自由に移動する状態と同じ）。

ダーク・グレーの線
カポ。

スタイル録音手順

スタイルの録音には、リアルタイムとステップの 2 つの異なる方法があります。

- リアルタイム録音では、実際の演奏のスタイル・パターンをそのまま録音することができます。
- ステップ録音の場合、トラックごとにノートやコードを 1 つずつ入力して新しいスタイルを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

また、コンピューターでスタイルをプログラムし、それをインポート機能（135 ページ “Import: Import SMF” 参照）で読み込むこともできます。

録音の準備

- 既存のスタイルをエディットするときは、そのスタイルを選択してください。
- RECORD キーを押して、Style Record モードに入ります。現在のスタイルか新しいスタイルのどちらかを選択するように要求するメッセージが表示されます。

現在のスタイルをエディット、または既存のスタイルを基に新しいスタイルを作るときは、“Record/Edit Current Style” を選択します。新しいスタイルを 1 から作成する場合は、“Record New Style” を選択します。

- どちらかを選択して OK ボタンにタッチすると、Style Record モードのメイン・ページが表示されます。
- Element（スタイル・エレメント）パラメーターと Chord Var（コード・バリエーション）パラメーターを選択して、録音またはエディットするコード・バリエーションを選択します。

Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーション、および一般的なスタイル構成の詳細については、113 ページ “スタイルの構造” を参照してください。

- Rec Length（録音の長さ）パラメーターで、録音するパターンの長さ（小節）を設定します。
- Meter パラメーターで、スタイル・エレメントの拍子を設定します。

Note: このパラメーターをエディットできるのは、Style Record モードに入るときか、空のスタイル・エレメントをエディットするときに “Record New Style” を選択した場合だけです。

- Tempo パラメーターを選択して、テンポを設定します。
- Record 2 タブにタッチして、サウンド・エリアを表示します。ここで、適切なサウンドを各スタイル・トラックに割り当てることができます。“Digital Drawbars Sounds” を選択することはできません（詳細については、119 ページ “サウンド・エリア” 参照）。

- 必要に応じて、オクターブ・トランスポーズをトラックごとに設定してください。

Note: オクターブ・トランスポーズは、アレンジャー機能ではなく、鍵盤で入力したノートに対してのみ有効です。



- このときに、リアルタイム録音を行う場合は、下記の “リアルタイム録音手順” を参照してください。ステップ録音を行う場合は、123 ページ “ステップ録音手順” を参照してください。

リアルタイム録音手順

- 録音するトラックを選択します。状態アイコンを「録音」にします（詳細については、119 ページ “トラック・ボリューム / 状態エリア” 参照）。

Note: Style Record モードに入ると、一番最後に選択されたトラックが自動的に録音状態になっています。Style Record モードに入ってから START/STOP キーを押すと、すぐに録音を始めることができます。

録音する前に自分のパートをリハーサルすることができます。

- そのパート用に割り当てたトラックの状態アイコンを何度かタッチし、 (ミュート) にします。
- 他のトラックが既に録音されていれば、START/STOP キーを押して再生し、それに合わせて鍵盤上で練習します。
- 練習が済んだら、START/STOP キーを押してアレンジャー機能を停止し、状態アイコンを  (録音) に戻します。

- 状態アイコンが「録音」のときに START/STOP キーを押すと、録音が始まります。Metro（メトロノーム）パラメーターの設定によっては、実際に録音が始まる前に、1～2 小節のカウント・ダウンが入ります。録音が始まったら自由に演奏してください。Rec Length パラメーターの値によっては、パターンが数小節続いてから、最初の小節に戻ります。

録音はオーバー・ダビングなので、任意のノートを追加することができます。ドラムやパーカッションのトラックで、複数の打楽器を重ねて録音する場合に便利です。

Note: 録音中は、トラックのキーボード・レンジ（133 ページ参照）が無視されるので、鍵盤全域で演奏できるようになります。Local パラメーター（218 ページ “Local Control On” 参照）も自動的にオンになり、鍵盤で演奏できるようになります。

- 録音が済んだら、START/STOP キーを押してアレンジャー機能を停止します。別のトラックを選択し、各コード・バリエーションの録音を続けてください。

Note: アレンジャー機能が停止しているときにのみ、別のトラックを選択できます。

- コード・バリエーションの録音が済んだら、別のコード・バリエーションやスタイル・エレメントを選択して、スタイル全体の録音を行います。

- 新しいスタイルの録音がすべて済んだら、ページ・メニューから “Write Style” を選択し、Write Style ダイアログ・ボックス（139 ページ “Write Style ダイアログ・ボックス” 参照）を開いてメモリーに保存します。

変更を保存せずに Style Record モードから出るには、ページ・メニューで “Exit from Record” を選択するか、RECORD キーを押します。

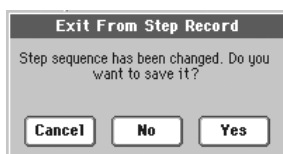
ステップ録音手順

1. Overdub Step Record モードに入るには、Style Record モードのメイン・ページで、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”を選択します。
2. Pos パラメーターは、現在の位置を示します。
 - ・ この位置にノートまたはコードを挿入したくない場合は、手順4に従って休符を挿入してください。
 - ・ 現在の小節の残りの拍（ビート）に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の Next M. ボタンにタッチします。
3. ステップ値を変更するには、画面の“Step Time (イベントの長さ)” エリアを使用します。
4. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
 - ・ 1つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを押します。ステップ値が、挿入されるノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、Duration (持続時間) パラメーターと Velocity (ベロシティ) パラメーター (141 ページ参照) をエディットします。
 - ・ 休符を挿入するには、画面の Rest ボタンにタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
 - ・ 1つ前のノートとタイでつなぐには、画面の Tie ボタンにタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じ音名のノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを押す必要はありません。
 - ・ コードまたはもう1つのノートを挿入するには、下記“ステップ録音でのコード、和音の挿入”を参照してください。
5. 新しいイベントを挿入してから、画面の Back ボタンにタッチして戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。
6. パターンの終わりに到達すると、“End of Loop (ループの終了)”というイベントが表示され、「001.01.000」の位置から録音が再開します。パターンの長さを越えて挿入されたノートは、パターンの全長に合うように短縮されます。

このときに、overdub モードで新しいイベントを続けて挿入できます（既に挿入しているイベントは削除されません）。これは、ドラムやパーカッションのトラックを録音中に、最初の録音でベース・ドラムを、次の録音でスネア・ドラムを、その次の録音でハイハットやシンバルを録音するときなどに便利です。

7. 録音が終わったら、終了するために画面の Done ボタンにタッチします。

変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンにタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンにタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンにタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

8. Style Record モードのメイン・ページに戻ったら、すべてのトラックの状態アイコンを「再生」にして、START/STOP キーを押せば、スタイルを試聴できます。START/STOP キーをもう一度押すと、再生が停止します。
9. Style Record モードのメイン・ページのページ・メニューの“Write Style”でスタイルをメモリーに保存するか（139 ページ“Write Style ダイアログ・ボックス”参照）、“Exit from Record”で変更をキャンセルし、Style Record モードを終了します。

ステップ録音でのコード、和音の挿入

本機ではトラックにノートをつつ挿入しなければいけない、ということはありません。コードや2音を挿入する方法はいくつかあります。

コードの挿入：

1音のノートの代わりにコードを演奏します。イベント名として、弾いたコードの最初のノートが表示され、続いて“...”を表示します。

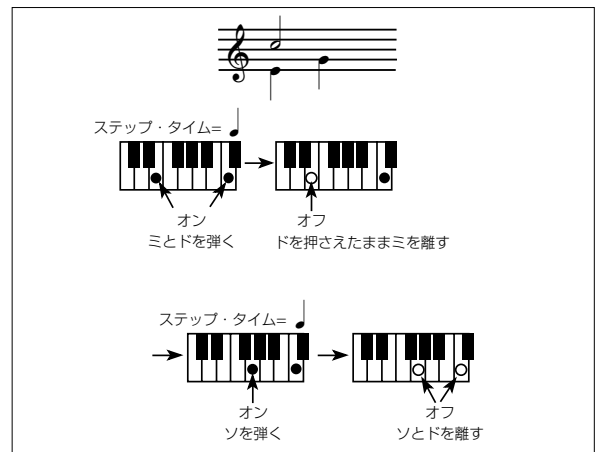
ベロシティ値の異なるノートを使ったコードの挿入：

コードの上または下のノートの音量を、例えば他のノートよりも大きくして、コードの中でも一番ネックとなるノートを目立たせることができます。以下の手順で3音のコードを挿入します。

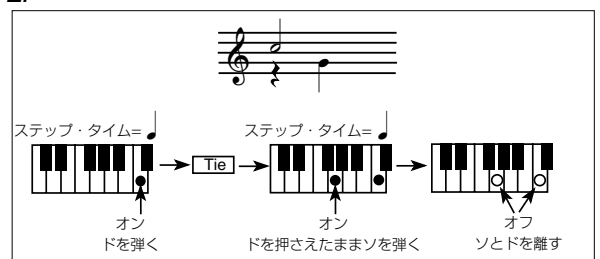
1. 最初のノートのベロシティ値をエディットします。
2. そのノートの鍵盤を押したままにします。
3. 次のノートのベロシティ値をエディットします。
4. そのノートの鍵盤を押したままにします。
5. 最後のノートのベロシティ値をエディットします。
6. そのノートの鍵盤を押し、3つの鍵盤すべてから手を離します。

2つ目の音符の挿入：1つのノートを押さえたまま別のノートを自由に動かす方法で、音符を挿入できます。

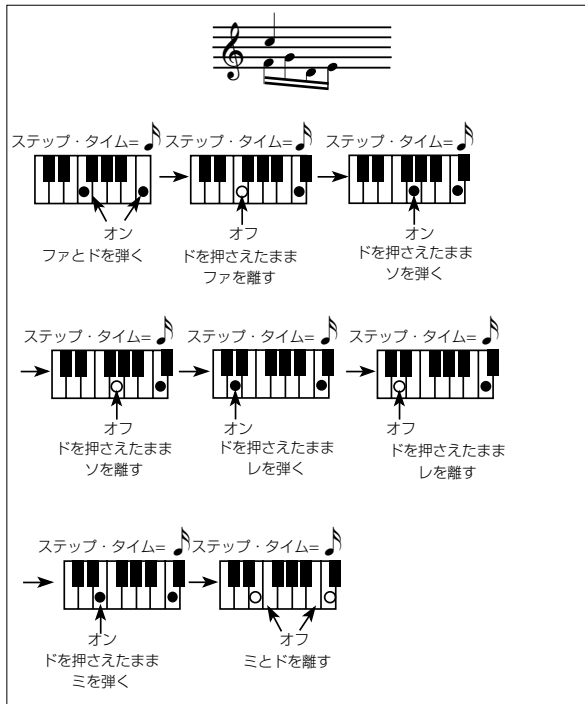
例 1:



例 2:



例 3:

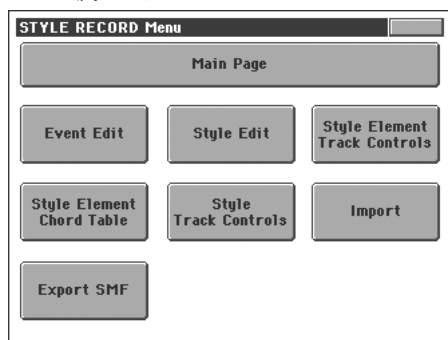


エディット・メニュー

ステップ録音以外の任意のページで MENU キーを押すと、画面に Style Record モードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチすると、Style Record モードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。メイン・ページに戻る場合は、EXIT キーを押します。または、エディット・メニュー画面の Main Page ボタンにタッチして、戻することもできます。

エディット・ページで EXIT キーを押すと、Style Record モードのメイン・ページに戻ります。

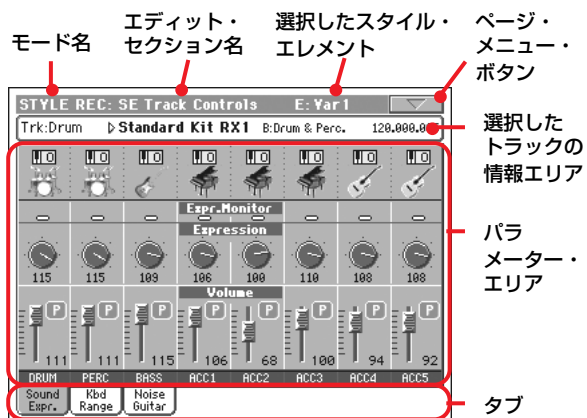


Note: スタイルの再生中は、メイン・ページ（116 ページ参照）から、エディット・セクション・ページに移動することはできません。再生を止めてから、MENU キーを押してください。

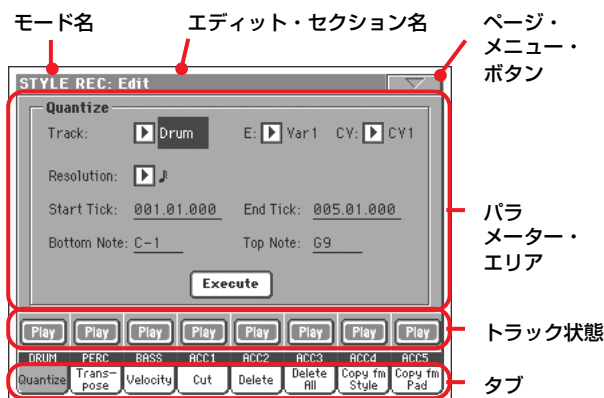
Note: スタイル再生中に、エディット・セクションのページ（Quantize、Transpose、Velocity、Delete）から別のページ（または別のページからエディット・セクションのページ）に切り替えると、スタイル再生が自動的に停止します。

エディット・ページの構造

多くのエディット・ページで、共通に表示しているパラメーターが存在します。



いくつかのページは、独自のパラメーターで構成されています。



モード名

現在のモードが Style Record モードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー（124 ページ“エディット・メニュー”参照）のボタンの内の 1 つと一致します。

選択したスタイル・エレメント

Style Record モードでは、エディット中は常に選択中のスタイル・エレメントを表示します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（138 ページ“ページ・メニュー”参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、125 ページからのセクションごとの説明を参照してください。

トラック状態

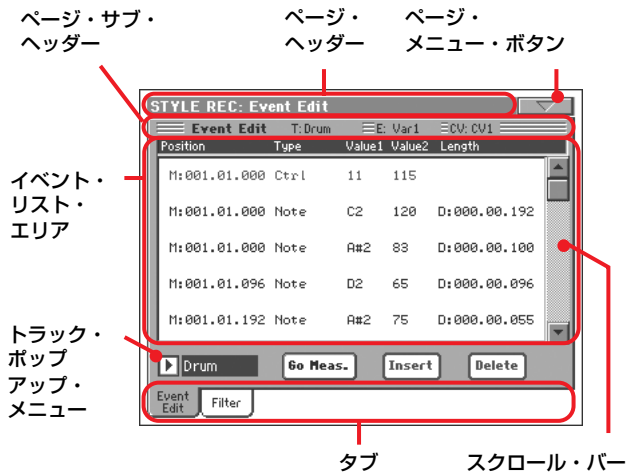
エディットするトラックのミュート / プレイを切り替えます。

タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

Event Edit: Event Edit

選択したコード・バリエーションの MIDI イベントを 1 つずつエディットできるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さ（ベロシティ）などを変えることができます。イベントの詳しいエディット手順については、126 ページ「イベントのエディット手順」を参照してください。



ページ・ヘッダー

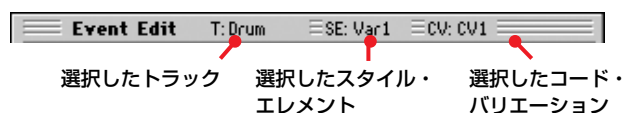
116 ページ「ページ・ヘッダー」を参照してください。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニューが表示されます（138 ページ「ページ・メニュー」参照）。

ページ・サブ・ヘッダー

ここには、ソングに関して現在エディット対象となっているトラックの情報の一部を表示します。



選択したトラック

エディット中のトラックの名前です。トラック・ポップアップ・メニューからスタイル・トラックのうちの 1 つを選択します。

SE/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーションです。このパラメーターは、エディットできません。スタイル・エレメントとコード・バリエーションを変更するには、EXIT キーを押して Style Record モードのメイン・ページ（116 ページ「メイン・ページ - Record 1」参照）に戻ってください。

イベント・リスト・エリア

イベント・リストには、選択したスタイル・エレメント内の選択トラックに含まれる、すべてのイベントを表示します。

表示しきれていないところを閲覧するには、スクロール・バーを使ってください。また、SHIFT キーを押しながら TEMPO/VALUE ダイアルを使ってスクロールすることもできます。

選択するイベント表示にタッチすると表示が反転表示になり、そのパラメーターがエディット可能になります。

Position (イベントの位置)

画面に表示しているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- ・ 「aaa」は小節の位置です。
- ・ 「bb」は拍の位置です。
- ・ 「ccc」はチックの位置です（1/4 ビート = 384 チック）。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選択（反転表示）してから、TEMPO/VALUE ダイアルで値を変えます。
- パラメーターを選択（反転表示）してから、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値を、ドットで 3 つに区切って入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション 002.02.193 は「2.2.193」と入力します。また、002.04.000 は「2.4」と入力します。小節の先頭 002.01.000 に移動するときは、単に「2」と入力します。

Type, Value 1, Value 2 (タイプ、値 1、値 2)

表示されるイベントのタイプと値です。選択したイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。このパラメーターは、パターンの始めの「CC#11」（エクスプレッション）イベント（グレー表示でエディットできません）に加え、トラックの最後に到達すると、「End Of Loop」マークが表示されます。

イベント・タイプ	値 1	値 2
Note	ノート名	ベロシティ
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	ベンド値	—

イベント・タイプを変更するには、Type パラメーターにタッチ（反転表示）してから、TEMPO/VALUE ダイアルで別のイベント・タイプを選択します。一組の初期値が、自動的にイベントに割り当てられます。

イベントの値を変更するには、対応するパラメーターにタッチ（反転表示）してから、TEMPO/VALUE ダイアルを使用します。

Length (イベントの長さ)

選択しているノート・イベントの長さです。Position パラメーターと同じ形式で表します。ノート・イベントの場合にのみ有効です。

Note: 長さ「000.00.000」を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。

スクロール・バー

表示しきれていないリストのイベントを表示する場合に使います。SHIFT キーを押しながら TEMPO/VALUE ダイアルを使って表示することもできます。

その他のエレメント

トラック・ポップアップ・メニュー

このポップアップ・メニューで、現在のコード・バリエーション内でエディットするトラックを選択します。

Drum...Acc5 スタイル・トラックです。

Go Meas. (小節の移動)

スタイルが動作していないときに、このボタンにタッチすると、Go to Measure ダイアログ・ボックスが表示されます。



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、OK ボタンにタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

Insert (イベントの挿入)

このボタンにタッチすると、現在 Position パラメーターを表示している位置に、新しいイベントを挿入します。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity = 100、Length = 192 です。

Delete (イベントの削除)

このボタンにタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

イベントのエディット手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

1. エディットするスタイルを選択し、RECORD キーを押します。
“Current Style” を選択して OK ボタンにタッチします。
Style Record モードのメイン・ページが表示されます。
2. Element (スタイル・エレメント) パラメーターや Chord Var (コード・バリエーション) パラメーターを VOLUME/VALUE キーで選択します。
Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーション、および一般的なスタイル構成の詳細については、113 ページ “スタイルの構造” を参照してください。
3. MENU キーを押して、メニュー・リストから Event Edit セクションを選択します。
イベント・エディット・ページが表示されます (詳細については、125 ページ “Event Edit: Event Edit” を参照)。
4. START/STOP キーを押して、選択したコード・バリエーションを試聴します。
5. START/STOP キーをもう一度押すと、再生が停止します。
ただし、ここではコード・スキャンは機能していないので、オリジナルのキーとコードで聞くことになります。
6. Filter タブにタッチしてフィルター・ページを表示し、表示したいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します (チェックを外します)。
詳細については、127 ページ “Event Edit: Filter” を参照してください。
7. Event Edit タブにタッチしてイベント・エディット・ページに戻ります。
8. トラック・ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します (126 ページ “トラック・ポップアップ・メニュー” を参照)。

9. (手順2 で選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション内の) 選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。

コード・バリエーションの最初にある一部のイベントは、(終了ポイントを示す) 「End Of Trk」 イベントと同様にエディットできず、グレー表示になっています。

10. スクロール・バーを使って、さまざまなイベントを確認します。

11. 画面にタッチして、エディットするイベントを選択します。

通常はノートの項目をエディットします。

M:001.01.000 Note	F#2	51	M:000.00.000
-------------------	-----	----	--------------

イベント・タイプや値の詳細については、125 ページ “Event Edit: Event Edit” を参照してください。

12. イベントをエディットします。

- ・ M パラメーターを選択します。TEMPO/VALUE ダイアルを回して、イベントのポジションを変更します。
- ・ Type パラメーターを選択します。TEMPO/VALUE ダイアルを回してイベント・タイプ、値 1、値 2 を変更できます。
- ・ Note イベントを選択した場合は、Length パラメーターを選択し、TEMPO/VALUE ダイアルを回してイベントの長さを変更します。

13. 異なる小節に移動する場合は、Go Meas. ボタンを使用します (126 ページ “Go Meas. (小節の移動)” を参照)。

14. 手順4で説明したように、START/STOPキーを押してコードをいくつか弾いてみると、変更後のパターンを試聴できます。
START/STOP キーをもう一度押すと、パターンの再生が停止します。

15. INSERT ボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます (初期値に設定された Note イベントが挿入されます)。
DELETE ボタンにタッチすると、選択しているイベントが削除されます。

16. エディットが終わったら、必要に応じて手順 8 へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。

17. 現在選択しているコード・バリエーションのエディットが終わったら、必要に応じて EXIT キーを押して Style Record モードのメイン・ページに戻り、手順 2 で別のコード・バリエーションを選択してエディットを行います。

18. スタイル全体のエディットが終わったら、Style Record モードのメイン・ページのページ・メニューから “Write Style” を選択して Write Style ダイアログ・ボックス (139 ページ “Write Style ダイアログ・ボックス” を参照) を表示するか、“Exit from Record” を選択して変更内容をキャンセルします。

- ・ **[I]**(テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力し、OK ボタンにタッチして確定します。

- ・ スタイルの保存先を選択します。選択した位置にあるスタイルの名前が、スタイル・バンク・ナンバーの後に表示されます。

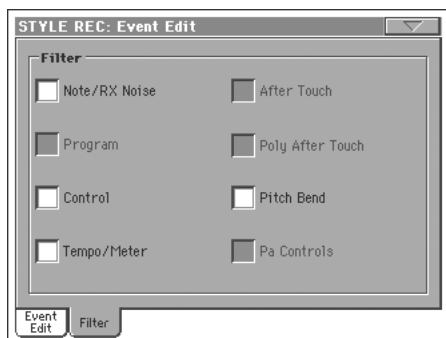
Warning: 既存のスタイルを選択して保存を実行すると、それまであったスタイルが削除され、新しいスタイルがその位置に入ります。既存のスタイルを削除したくない場合は、上書きしてしまう前に必ずデバイスに保存してください。

19. OK ボタンにタッチして、スタイルを本体内蔵メモリーに保存するか、CANCEL ボタンにタッチして変更内容をすべてキャンセルし、Style Record モードのメイン・ページに戻ります。

OK ボタンにタッチすると、「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、OK ボタンにタッチして確定するか、No ボタンにタッチして Write Style ダイアログ・ボックスに戻ります。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



表示するイベント・タイプは、フィルターをオフにして（チェックを外して）ください。

Note: イベントの中にはグレー表示になっていてエディットできないものがあります。これは、そのイベントがスタイル内ではエディットできないためです。

Note/RX Noise

ノートと RX ノイズです。

Control コントロール・チェンジ・イベントです。スタイルでは、以下のコントロール・チェンジ・ナンバーのみを使用できます。

コントロール機能	CC# (コントロール・チェンジ・ナンバー)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression ^(a)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

(a).エクスプレッション・イベントは、開始位置 (001.01.000) に挿入できません。エクスプレッションの値は、既にスタイル・エレメントの初期値のヘッダー・パラメーターの中にあります。

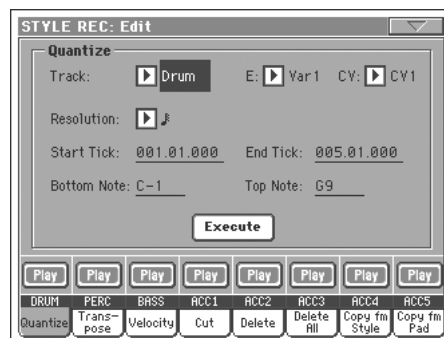
Tempo/Meter

テンポと拍子の変更です（マスター・トラックのみ）

Pitch Bend ピッチ・ベンド・イベントです。

Style Edit: Quantize

録音後に、タイミングが合っていない部分を直したり、グルーブ感を出したりするために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Drum..Acc5 1 つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Resolution (レゾリューション)

録音後の分解能を設定します。例えば、(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸へ移動します。



♪ (1/32) ... ♪ (1/4)

グリッドの分解能を音符で設定します。「b ~ f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3 連符を示します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

クオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

クオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方向同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。

Note: このパラメーターは、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックを選択したときにのみ設定できます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

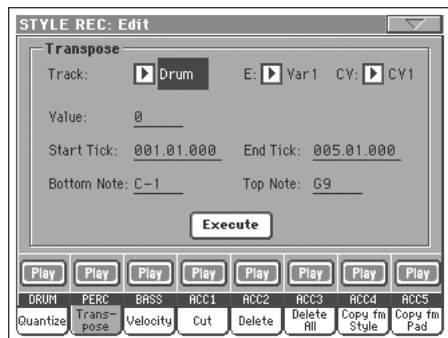
トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style Edit: Transpose

選択したトラックのトランスポーズをします。

Note: トランスポーズ後、Style Record モードのメイン・ページ (117ページ参照) の Key/Chord (キー/コード) パラメーターを必ず再調整してください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All Drum モードで設定されたトラック (ドラム・トラックやパーカッション・トラックなど) を除く、すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体がトランスポーズされます。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (± 127 半音) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

トランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。ドラム・キットでは各楽器が異なるノートに割り当てられているので、パーカッシブ系の楽器をトランスポーズすると、そのパートが別の楽器の音に変わってしまいます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



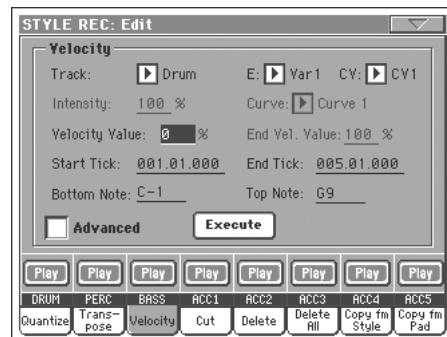
ミュート：トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style Edit: Velocity

選択トラックのペロシティ (ダイナミクス) 値を設定するページです。ペロシティ・ページには、Advanced モードがあります。Advanced モードでは、設定範囲でペロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Note: エディット中のトラックに RX サウンドが割り当てられる場合、RX サウンドは異なるペロシティ値によってトリガーされる複数の異なるレイヤーでできている都合上、発音されるサウンドが変わる可能性もあります。

高いレベルのレイヤーに低いペロシティの値を選択すると、レベルが急上昇した直後に 0 にフェード・アウトされる場合があります。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体のすべてのノートのペロシティが変更されます。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Value (変化値)

ベロシティの変化値 (± 127) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ベロシティ変更の対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ベロシティ変更の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。

Advanced (上級機能)

チェックを付けると Advanced モードに入り、Intensity、Curve、Start Vel. Value、End Vel. Value パラメーターをエディットすることができます。

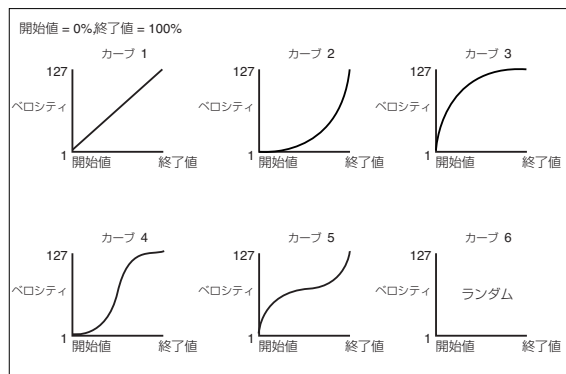
Intensity (強さ)

(Advanced モードの場合のみ) “Curve (カーブ)” で設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

0...100 (%) 強さの値。0 (%) に設定した場合、ベロシティは変化しません。100 (%) に設定した場合、すぐに “Curve” で選択したカーブになります。

Curve (カーブ)

(Advanced モードの場合のみ) ベロシティ・カーブを 6 種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



Start/End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

(Advanced モードの場合のみ) 選択範囲の開始チックと終了チックにおけるベロシティの変化を設定します。

0...100 ベロシティの変化をパーセントで設定します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



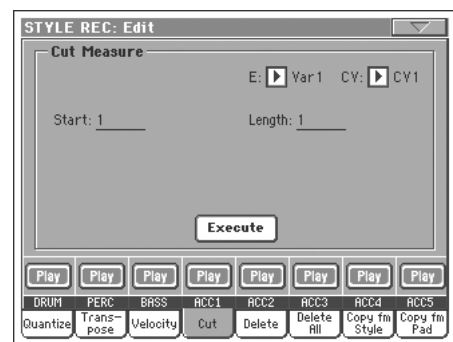
ミュート: トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style Edit: Cut

選択したコード・バリエーションから 1 小節 (または一連の小節) をすぐに削除できます。削除された小節以降のイベントは前に移動します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Start (開始小節)

削除される最初の小節です。

Length (小節の長さ)

削除される小節数です。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



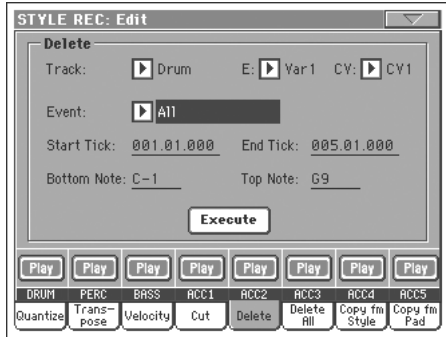
ミュート: トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style Edit: Delete

スタイルから MIDI イベントを削除します。この機能を実行しても、パターンから小節が削除されるわけではありません。小節全体を削除する場合は、Cut 機能（129 ページ “Style Edit: Cut”）を使用します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。削除すると、選択したコード・バリエーションは空になります。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Event (イベント・タイプ)

削除する MIDI のイベント・タイプを選択します。

All すべてのイベントを削除します。この機能を実行しても、コード・バリエーションから小節が削除されるわけではありません。

Note 選択した範囲のノートをすべて削除します。

Dup.Note 重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に 2 つある場合、ペロシディの低いノートの方が削除されます。

After Touch アフタータッチ・イベントを削除します。

Note: このタイプのデータは録音中に自動削除されます。

Pitch Bend ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

Prog.Change プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ #00 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。

Note: このタイプのデータは録音中に自動削除されます。

Ctl.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除
されます(例:バンク・セレクト、モジュレーショ
ン、ダンパー・ペダル等)。

CC00/32...CC127

1 つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2 つ 1 組になったコントロール・チェンジ・ナンバー(00/32 など)は MSB/LSB バンドルです。

Note: 一部の CC データは録音中に自動削除されます。削除されないデータについては、115 ページの表を参照してください。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。

Note: このパラメーターは、“All” または “Note” を選択したときにのみ設定できます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



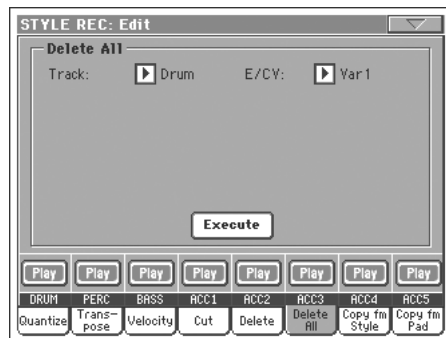
ミュート：トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style Edit: Delete All

選択したスタイル・エレメントまたはコード・バリエーション、あるいはスタイル全体をまとめて削除して、パラメーターを初期値にリセットします。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックをコピーします。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

All スタイル・エレメントをすべて (つまりスタイル全体) 選択します。E/Track=All および CV=All の場合、スタイル全体が削除され、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。

Var1...CountIn

1 つのスタイル・エレメントを選択します。

V1-CV1...C1-CV2

1 つのコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。

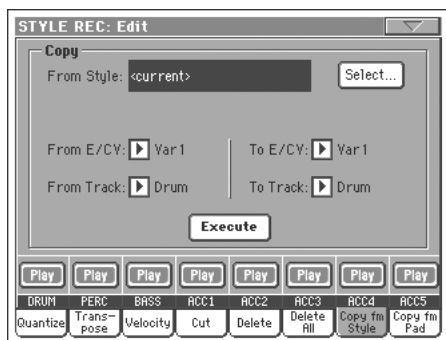
トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style Edit: Copy from Style

同じスタイル内、または異なるスタイル間で、トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントをコピーするページです。また、スタイル全体をコピーすることができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Note: あまりに多くのイベントを同一トラック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます!) というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないため、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

From Style (コピー元のスタイル)

トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントのコピー元のスタイルを選択します。Select ボタンにタッチして、スタイル選択ウィンドウでスタイルを選択します。

From...To E/CV (コピー元 / コピー先のエレメント / コード・バリエーション)

コピー元とコピー先のスタイル・エレメントまたはコード・バリエーションを選択します。

Note: 任意のバリエーションと他のスタイル・エレメントとの間でコピーはできません。エレメントが違っていると、構造が異なるからです。

All スタイル・エレメントをすべて (つまりスタイル全体) コピーします。これを選択すると、コピー先が "All" に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

Var1...End2 1 つのスタイル・エレメントをコピーします。

V1-CV1...E2-CV2

1 つのコード・バリエーションをコピーします。

From...To Track (コピー元 / コピー先のトラック)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。パターンを強調するためにトラックを二重にすることもできます。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックをコピーします。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。

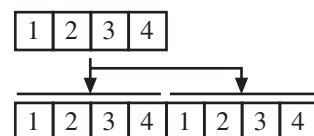
トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

長さの違うコード・バリエーションへのコピー

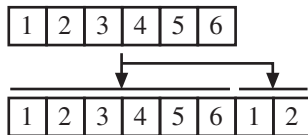
任意のコード・バリエーションを、長さの違う別のコード・バリエーションへコピーすることができます。ただし、以下の点に注意してください。

- ・ コピー元の長さを整数倍すれば正確にコピー先の長さになる場合、コピー元のコード・バリエーションがその倍数の数だけコピーされてコピー先の長さを埋めるかたちになります。例えば、コピー元が 4 小節、コピー先が 8 小節の場合は、コピー元のコード・バリエーションが 2 回コピーされます。



- ・ コピー元の長さを整数倍しても正確にコピー先の長さにならない場合でも、コピー先の小節が埋まるまでコピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされます。例えば、コピー元が 6 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元の 6 小節がまず 1 回コ

ピーされ、残りの 2 小節には、コピー元の第 1、2 小節がコピーされます。

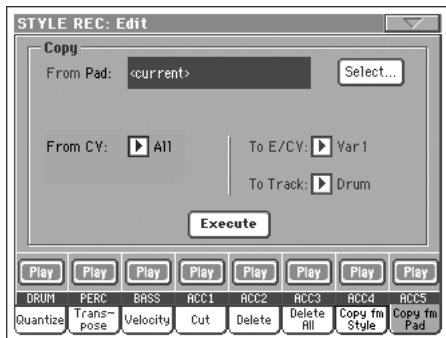


Note: 拍子記号の異なるコード・バリエーション（例えば、4/4 拍子のコード・バリエーションを 3/4 拍子のコード・バリエーション）にはコピーしないでください。

Style Edit: Copy from Pad

コード・バリエーションをパッドからコピーすることができます。また、パッド全体をコピーすることができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Note: あまりに多くのイベントを同一チェック上にコピーすると、「Too many events!」（イベントが多すぎます！）というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないの、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

From Pad (コピー元のパッド)

コード・バリエーションのコピー元のパッドを選択します。Select ボタンにタッチして、パッド選択ウィンドウでパッドを選択します。

From CV (コピー元のコード・バリエーション)

コピー元のコード・バリエーションを選択します。

All コード・バリエーションをすべて（つまりパッド全体）コピーします。これを選択すると、コピー先が“All”に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

CV1...CV6 1 つのコード・バリエーションをコピーします。

To CV (コピー先のコード・バリエーション)

現在のスタイル内のコピー先コード・バリエーションを選択します。

CV1...CV6 コピー先のコード・バリエーションを選択します。From CV パラメーターが“All”の場合は、自動的に“All”に設定されます。

To Track (コピー先のトラック)

コピー先のトラックを選択します。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックをコピーします。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

Style Element Track Controls: Sound/Expression

選択したスタイル・エレメントの各トラックに異なるサウンドを割り当てます。各スタイル・エレメントには異なるサウンドを入れることができます。新しいスタイルを保存したら、Style Play モードの Original Style Sounds パラメーター（90 ページ参照）に必ずチェックを付けてください。これにより、スタイルは、スタイル・パフォーマンスのサウンドではなく、設定したこのサウンドを選択するようになります。

また、このページでは、スタイル・エレメント・トラックごとにエクспレッション (CC#11) の値を調節できます。スタイル全体の音量は変更せずに、1 つのスタイル・エレメント内のトラックの相対的なレベルを小さくすることができます。異なるスタイル・エレメント内の同じトラックに異なるサウンドが割り当てられており、各サウンド内の音量の差を維持しなければならない場合に便利です。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1 ~ ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの “Copy Sound” と “Copy Expression”（139 ページ以降の “Copy Sounds ダイアログ・ボックス” および “Copy Expression ダイアログ・ボックス” 参照）を使用します。

選択したトラックの情報エリア

▶STYLE

詳細については、117 ページ “選択したトラックの情報エリア” を参照してください。

サウンド・エリア

▶STYLE

詳細については、119 ページ “サウンド・エリア” を参照してください。

エクスプレッション表示

Expr. Monitor (エクスプレッション・モニター)

CC#11 (エクスプレッション) メッセージがトラックに含まれているかどうかをこのインジケータで確認できます。トラックに含まれるエクスプレッション・メッセージによって、トラックの音量が変わることもあります。このメッセージは、イベント・エディット・ページのすべてのイベントを注意深く解析しない限り、見つけるのは非常に難しいものです。

このモニターを使用すれば、エクスプレッション・メッセージを追跡できるため、エクスプレッション・メッセージを含むトラックに移動しイベント・エディットができます。パネルの START/STOP キーを押して再生を始め、インジケータを確認してください。インジケータが点灯したトラックのイベント・エディットに入り、エクスプレッション・メッセージをエディットまたは削除できます。

Expression (エクスプレッション)

▶STYLE

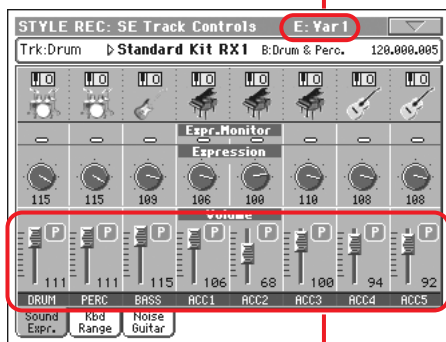
対応するトラックのエクスプレッション (CC#11) 値を設定します。この値は、イベント・エディット・リストの初めに表示されます (125 ページ “Event Edit: Event Edit” 参照)。

スタイル・エレメントごとに異なるエクスプレッション値を設定できます。これによって、スタイルの先頭で設定される一般的な音量の値とは別に、スタイル・エレメントごとに異なる音量を設定することができます。

エクスプレッション・レベル

全てのトラックのスタイル・エレメントごと (バリエーションやイントロなど) にエクスプレッション・レベルを素早く調整することができます。これにより、スタイル・エレメント全体の音量調整よりも、より正確にコントロールすることができます。

選択しているスタイル・エレメント



エクスプレッション・レベル

1. パネルのキーでエクスプレッション・レベルを調整するスタイル・エレメントを選びます。
2. SHIFT キーを押したまま仮想スライダーのどれか1つを動かします。選択しているスタイル・エレメント全体のエクスプレッション・レベルが調整できます。
3. 調整が終わったら、SHIFT キーを離します。
4. ほかのスタイル・エレメントも調整するときは上記のを繰り返します。

Note: トラックの音量は、トラックに含まれるエクスプレッション・イベントによって変わることがあります。これらのイベントのいずれかがトラックの中に存在する場合は、スタイル・エレメントの演奏時に、エクスプレッション・モニターで確認できます。1 つ以上のエクスプレッション・イベント見つかった場合は、イベント・エディット・ページで削除してください。

ボリューム・エリア

各トラックの音量や状態をここで設定します。詳細については、119 ページを参照してください。

音量の値は、スタイル全体で同じものを用います。各スタイル・エレメントのトラック間のバランスを調節するためには、エクスプレッション・コントロールを使います。

Style Element Track Controls: Keyboard Range

アレンジャー機能でトランスポーズしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる (または低すぎる) パターン・ノートは自動的にトランスポーズされます。これにより、各伴奏楽器のサウンドがより自然に聞こえます。

例えば、ギターの音域の下限は E2 です。E2 より下のコードを演奏した場合、トランスポーズされたパターンが E2 よりも低い音になり、不自然な出音になる可能性があります。そこで、キーボード・レンジの設定で、ギター・サウンドのトラックの下限を E2 にすれば、この問題は解決します。

スタイル・エレメントごとに異なるキーボード・レンジ値を設定できます。



Note: 録音中、キーボード・レンジの設定は無視されます。選択したトラックは鍵盤全域で演奏できます。

このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1 ~ ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの “Copy Keyboard Range” (140 ページ “Copy Key Range ダイアログ・ボックス” 参照) を使用します。

Top/Bottom (上限下限ノート)

▶STYLE

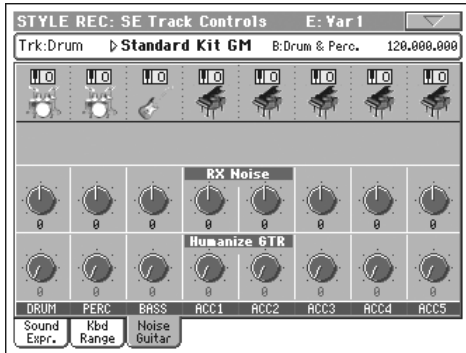
現在のスタイル・エレメントの該当トラックに対するキーボード・レンジの下限と上限を設定します。

ボリューム・エリア

各トラックの音量や状態をここで設定します。詳細については、119 ページを参照してください。

Style Element Track Controls: Noise/Guitar

RX ノイズのレベルと、ギター・トラックのヒューマナイズを設定します。



RX Noise (RX ノイズ)

▶STYLE

対応するトラックの RX ノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック（サウンドに RX ノイズが含まれている場合）に適用されます。

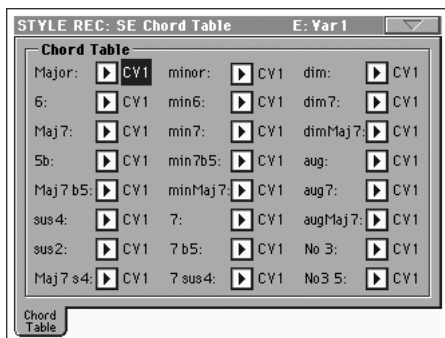
Humanize GTR (ヒューマナイズ・ギター)

▶STYLE

ギター・トラック（134 ページ “Track Type (トラック・タイプ)” 参照）のノートの位置、ベロシティ、長さにランダムな値を適用して、より人間らしい演奏にします。他のタイプのトラックには影響しません。

Style Element Chord Table: Chord Table

認識されたコードにコード・バリエーションを割り当てるページです。コードが認識されると、アレンジャー機能は、割り当てられたコード・バリエーションを伴奏として自動的に選択します。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1 ~ ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

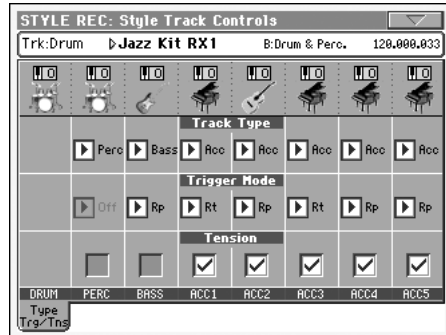
Chord/Chord Variation(コード/コード・バリエーション)

▶STYLE

中心となるいくつかのコードにコード・バリエーションを割り当てます。

Style Track Controls: Type/Trigger/Tension

モードを設定したり、スタイル・トラック用にモードを再トリガーしたり、伴奏トラックのテンションを有効/無効設定をします。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1 ~ ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

Track Type (トラック・タイプ)

▶STYLE

対応するトラックのタイプを選択します。

Drum

ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能によってトランスポーズされません。ドラム・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、Style Play モードのドラム・マッピング（105 ページ “Drum Mapping (ドラム・マッピング)” 参照）の影響を受けます。

Perc

パーカッション・トラック。このトラックはトランスポーズできません。パーカッション・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、ドラム・マッピングの影響を受けません。

Bass

ベース・トラック。このトラックは、基本的に、Acc トラックと同様の動きをしますが、BASS INVERSION 機能などで、分数コードが認識されたときに、そのコードのルート音（根音）を常に演奏します。

Acc

アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。

Gtr

ギター・トラック。このトラックは、Guitar モードでギター・ストロークを作成します（120 ページ “メイン・ページ - Guitar Mode” 参照）。このタイプを選択すると、Tension パラメーターはエディットできなくなります。

Trigger Mode (トリガー・モード)

▶STYLE

コードが変わったときに、Bass トラックおよび Acc トラックを再トリガーする方法を設定します。

Off	新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。
Rt	(リトリガー) サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。
Rp	(リピッチ) 再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギターやベースのトラックの場合に便利です。

Tension (テンション)

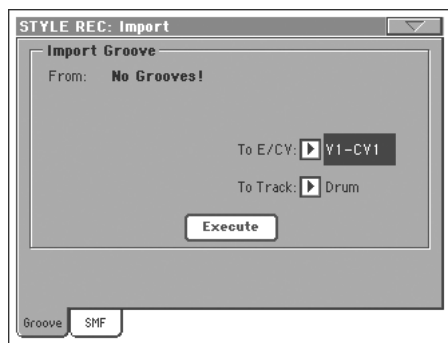
▶STYLE

スタイルのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート (9th、11th、13th) を伴奏に追加することができます。認識されたコードに含まれているテンション・ノートを Acc トラックに追加するかどうかを設定します。

オン (チェック)	テンション・ノートを追加します。
オフ	テンション・ノートを追加しません。

Import: Import Groove

グループ・インポート機能を使用すると、スライス機能 (付属のアクセサリーCD 内の「Advanced Edit」にある Sampling モードの「タイム・スライス」ページ参照) で生成された MIDI グループ (「.GRV」ファイル) をロードできます。このデータをトラックにインポートし、スライスしたサンプルに基づくサウンドをそのトラックに割り当てると、元のオーディオのグループで演奏できます。テンポは自由に変更可能です。



Note: パーカッションのグループではなく、メロディー・ラインを基に生成されたグループをインポートした場合、そのグループとサンプルは、他のスタイル・トラックと一緒にトランスポートされません。オーディオ・データは、アレンジャー機能ではトランスポートできません。

Note: グループ・インポートは、本機をオフにする前に実行してください。タイム・スライスで生成された「.GRV」ファイルは、本機をオフにすると、すべて削除されます。

From (ロード元パターン)

タイム・スライスの後でデータを保存したときに生成された MIDI グループ・パターン (「.GRV」ファイル) をいずれか 1 つ選択します。

To E/CV

(ロード先スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

ロード先のスタイル・エレメントとコード・バリエーションを選択します。

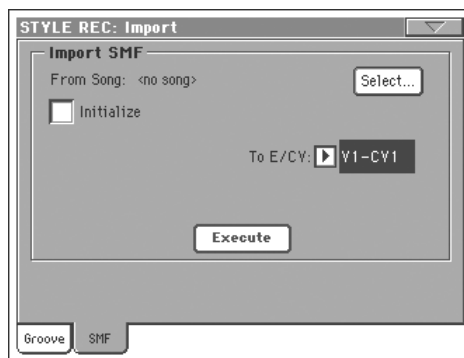
To Track (ロード先のトラック)

選択したコード・バリエーション内にあるロード先トラックを選択します。通常は、パーカッション・トラックを推奨します。ドラム・トラックは、標準的なドラム・キット・サウンド (カウント・インやブレイクなど) に適しています。MIDI グループ・パターンをインポートしたら、スライスしたサンプルの割り当て先となるサウンドを、MIDI グループ・パターンを演奏するトラックに割り当てます。

Import: Import SMF

SMF インポート機能を使用すると、外部シーケンサーで作成したスタンダード MIDI ファイル (SMF) から MIDI データをインポートし、それをコード・バリエーションに変換することができます。

Note: 一般的なソングからデータをインポートする目的でこの機能を使用することはできません。インポートするスタンダード MIDI ファイルは、本機のコード・バリエーションと同じようにプログラムする必要がありま



SMF をインポートするときに、コード・バリエーションの長さ (=SMF の長さ) や、拍子、テンポ、サウンドの設定やエクスプレッションといったパラメーターが認識されます。Initialize (イニシャライズ) パラメーターにチェックがついているか、スタイル・エレメントが空 (CV が 1 つも録音していない状態) の場合に、これらのパラメーターはコード・バリエーションを含むスタイル・エレメントのヘッダーとしてインポートされます。

Hint: スタイル・エレメントの最初のコード・バリエーションをインポートする場合は、Initialize (イニシャライズ) パラメーターにチェックを付け、それ以降のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックを外すとよいでしょう。

・ 各トラックに割り当てられているサウンドは、プログラム・チェンジ・イベント、バンク選択 MSB イベント、バンク選択 LSB イベントが SMF の最初の “Tick (位置 “M:001.01.000”)” にある場合にインポート可能です。これらのデータは、スタイル・エレメントのヘッダーとしてロードされます。スタイル・パフォーマンスに割り当てられるサウンドには適用されません。

Note: Style Play モード (スタイル・トラック・ビュー) のメイン・ページにある Original Style Sound パラメーターにチェックを付けると、ここでインポートしたスタイル・エレメントのヘッダーのサウンドではなく、スタイル・パフォーマンスで設定したサウンドが優先されます。

・ インポートした SMF の最初の “Tick” に上記のようなデータがない場合、サウンドは手動で各トラックに設定しなくてはなりま

せん。設定は、Style Record モードの Record 1 ページ、Record 2 ページ、または Sound/Expression ページで行います。

- ・ キー/コード、コード・テーブル、エクスプレッションなどのスタイル・バリエーション・パラメーターは、関連する Style Record ページで手動で設定してください。
- ・ 開始テンポや各トラックの音量は、スタイル・パフォーマンス・データとしてプログラムし、スタイル・パフォーマンスとして保存する必要があります。
- ・ 拍子の変更はできないため、インポート時にも認識されません。
- ・ コード・バリエーションの長さは、インポートした SMF の長さと同じになります。この長さは、Style Record モードのメイン・ページにある CV Length パラメーターで変更できます。

Hint: コード・バリエーションの最後の小節を超える長さのノートがあった場合は、小節が 1 つ追加されます (例えば、4 小節のパターンに 4 小節目を超える長さのノートがある場合、5 小節のコード・バリエーションになります)。その場合、CV Length の値を変更してコード・バリエーションの長さを再設定してください。新しいパターンの長さに合わせて、ノートは自動的に短くなります。

外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする場合、以下の表に従って、スタイル・トラックを適切な MIDI チャンネルに割り当ててください。

スタイル・トラック	MIDI チャンネル
Bass	09
Drum	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

Note: ロードできるのはフォーマット 0 の SMF だけです。

From Song (ロード元ソング)

ロードされる SMF の名前です。Select ボタンにタッチして、ファイル選択ウィンドウを表示し、「.SMF」ファイルを選択します。

Select ボタン

Select ボタンにタッチすると、ファイル選択ウィンドウが表示され、SMF をロードできます。

Initialize (イニシャライズ)

SMF をロードする際に、ロード先のスタイル・エレメント (キー/コード、コード・テーブル、サウンドなど) のすべての設定をリセットする場合は、チェックを付けます。

Hint: スタイル・エレメントの最初のコード・バリエーションをインポートする場合は、Initialize (イニシャライズ) パラメーターにチェックを付け、それ以降のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックを外すとよいでしょう。

To E/CV (ロード先のエレメント/コード・バリエーション)

ロード先のコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

パラメーターの設定がすべて終わったら、このボタンにタッチして SMF をコード・バリエーションにインポートします。

SMF をマーカー登録位置で、分割してスタイルにインポートする

SMF にマーカーを登録すると、マーカー位置ごとにそれぞれ独立したコード・バリエーションとして、インポートすることができます。

1. このページで、Select ボタンにタッチして、インポートする SMF を選びます。
2. SHIFT キーを押しながらインポート画面の Execute ボタンにタッチします。
3. SHIFT キーを離します。

新しいスタイルを作るときは、Initialize にチェックを付けます。スタイルをエクスポートした上で、エディットした SMF をインポートするときは、チェックを付けません (この場合は、マーカー以外は以前の設定を保持しておくことが重要です)。

スタイル・トラックと MIDI チャンネルの関係は、本機の標準のスタイル・フォーマット定義に一致する必要があります (前述の表参照)。

Note: スタイル・トラックに関係してない MIDI チャンネルの情報は、インポート時には無視されます。

インポートされる MIDI イベントについては、115 ページ「記録されるイベントのリスト」をご覧ください。もし、下記のイベントが含まれている場合は、自動的にスタイル・エレメントのヘッダー (チック 0) に分離して配置します。

- ・ 拍子 (必須イベント)
- ・ コントロール・チェンジ #00-32 (バンク・セレクト MSB/LSB)
- ・ プログラム・チェンジ
- ・ コントロール・チェンジ #1 (エクスプレッション)

コントロール・チェンジ #00、#32 とプログラム・チェンジ・メッセージは、各コード・バリエーションの先頭 (チック 0) に配置されます。これらのメッセージが、SMF に保存されていないときは、Style Record モードのエディット機能で追加することもできます。

Warning: エディットできるのはフォーマット 0 の SMF だけです。インポートがうまくいかないときは、使用しているシーケンサーやソフトウェアのエクスポート・フォーマットが異なっている可能性があります。お使いの機器の取扱説明書を参照してください。

SMF の中のマーカー名の構成は "EnCVn" です。各構成要素の意味は下記のとおりです。

構成要素	Meaning
E	スタイル・エレメント (v = バリエーション、i = イントロ、f = フィル、e = エンディング)
n	スタイル・エレメント・ナンバー (1 ~ 4 : バリエーションの場合、1 ~ 2 : そのほかのスタイル・エレメントの場合)
CV	コード・バリエーション (cv = コード・バリエーション : 他はありません)
n	コード・バリエーション・ナンバー (1 ~ 4 : バリエーションの場合、1 ~ 2 : そのほかのスタイル・エレメントの場合)

Warning: マーカー名に大文字は使用しないでください。

有効な例: "i1cv2" イントロ 1、コード・バリエーション 2
"v4cv3" バリエーション 4、コード・バリエーション 3

無効な例: "V1cv2"、"v1CV2"、"intro i1cv2"、"v1cv1 chorus"

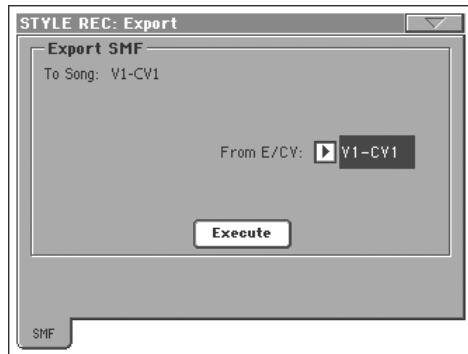
SMF の中のコード・バリエーションの順番は重要ではありません。SMF の中に自由にそれらを配置することができます。

下図は、Steinberg Cubase で作成されたテスト・ファイル内に作成した分割箇所にもマーカーを追加した SMF です。

Logic、Digital Performer、Pro Tools または Sonar のような他のアプリケーションでも、下図と同じような画面で確認することができます。

Export SMF

SMF エクスポート機能を使用すると、コード・バリエーションをスタンダード MIDI ファイル (SMF) でエクスポートし、外部シーケンサーでエディットすることができます。



To Song (エクスポート先のソング)

生成される SMF の名前です (ここではこの名前を変更することはできません)。この名前 (自動的に割り当てられます) は、エクスポートされるコード・バリエーション名と同じになります。

From E/CV (エクスポート元のエレメント / コード・バリエーション)

このポップアップ・メニューで、現在のスタイルからエクスポートするコード・バリエーションを 1 つ選択します。

Execute ボタン

コード・バリエーションを選択したら、このボタンにタッチして SMF としてエクスポートします。通常のファイル選択ウィンドウが表示されます。エクスポート先デバイスとディレクトリを選択し、Save ボタンにタッチします。Save ボタンにタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示されるので、ファイルの名前を割り当てます。

スタイルをマークで分割した SMF としてエクスポートする

マークを登録しているスタイル・エレメントは、マーク位置ごとにそれぞれ独立したコード・バリエーションとして、エクスポートすることができます。

1. このページで、Select ボタンにタッチして、インポートする SMF を選びます。
2. SHIFT キーを押しながらエクスポート画面の Execute ボタンにタッチします。
3. SHIFT キーを離します。

スタイル・エディットで、SMF の名前を編集してから、保存します。

様式が中で編集するセーブに割り当てるところで名前を Standard Midi File に割り当てます。

この操作でエクスポートされるファイルは、それぞれのマーカーから始まる、各コード・バリエーション選択したスタイルに含まれる全ての MIDI データを含んだフォーマット 0 の SMF です (名前は 136 ページ “SMF をマーカー登録位置で、分割してスタイルにインポートする” と同様の規則でつけられます)。

各コード・バリエーションの先頭 (チック 0) には以下のイベントを含みます。

- ・ 拍子
- ・ コントロール・チェンジ #00-32 (バンク・セレクト MSB/LSB)
- ・ プログラム・チェンジ
- ・ コントロール・チェンジ #1 (エクスプレッション)

1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47
11cv1			11cv2				12cv1	13cv1	14cv1	15cv1	16cv1	17cv1	18cv1	19cv1	20cv1	21cv1	22cv1	23cv1	24cv1	25cv1	26cv1	27cv1	28cv1
1			2				3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				13		14	15
Bass																							
Drums																							
Percussion																							
(Acc1) Piano																							
(Acc2) Brass																							
(Acc3) Tromb.																							
(Acc4) Trump.																							
(Acc5) Strings																							

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、ページ・メニューを開きます。選択するコマンドにタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Write Style (スタイルの保存)

このコマンドを選択すると、Write Style ダイアログ・ボックスが表示され、スタイルを本体メモリーに保存できるようになります。

詳細については、139 ページ “Write Style ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Undo (アンドゥー)

録音時に使用できます。録音の際に、前回の録音データをキャンセルして、前の状態に戻ります。もう一度選択すると、録音データを元に戻すことができます (「Redo」機能)。

Copy Key/Chord (キー / コードのコピー)

同じコード・バリエーション内の他のすべてのトラック、またはスタイル全体に、現在選択しているトラックのキー / コード設定をコピーする場合に、このコマンドを選択して Copy Key/Chord ダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、139 ページ “Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Copy Sound (サウンドのコピー)

(一部のエディット・ページでのみ有効) Style Element Track Control のエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられたすべてのサウンドを異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択して Copy Sound ダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、139 ページ “Copy Sounds ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Copy Expression (エクスプレッションのコピー)

(一部のエディット・ページでのみ有効) Style Element Track Control のエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられたすべてのエクスプレッション値を異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択して Copy Expression ダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、140 ページ “Copy Expression ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Copy Keyboard Range (キーボード・レンジのコピー)

(一部のエディット・ページでのみ有効) Style Element Track Control のエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックのすべてのキーボード・レンジ値を異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択して Copy Keyboard Range ダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、140 ページ “Copy Key Range ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Copy Chord Table (コード・テーブルのコピー)

スタイル・エレメント・コード・テーブル・ページでのみ有効です。Copy Chord Table ダイアログ・ボックス (140 ページ “Copy Chord Table ダイアログ・ボックス” 参照) を表示します。

Delete Current Track (トラックの削除)

(メイン録音ページでのみ有効) このコマンドを選択すると、選択したトラックを削除できます。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

(メイン録音ページでのみ有効) このコマンドを選択すると、オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ (140 ページ “オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ” 参照) が表示されます。

Solo Track (ソロ・トラック機能)

ソロ再生するトラックを選択し、この項目にチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で “Solo” が点滅します。

ソロ機能を終了するとき、このチェックを外します。

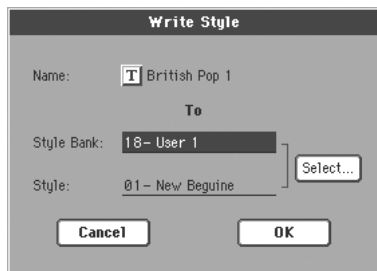
[SHIFT] SHIFT キーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFT キーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Exit from Record (録音の終了)

このコマンドを選択すると、スタイルの変更を保存しないで Record モードが終了します。

Write Style ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Style”を選択すると、このウィンドウが表示されます。録音またはエディットしたスタイルをスタイル・バンクに保存できます。



スタイルで保存されるパラメーターは、本書内に▶STYLE シンボルで記載されています。

Name (保存するスタイルの名前)

▶STYLE

保存されるスタイルの名前です。T (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Style Bank (保存先のスタイル・バンク)

保存先のスタイル・バンクを選択します。各バンクは、パネルのSTYLE SELECT キーのうちの 1 つと一致します。別のバンクを選択する場合は、TEMPO/VALUE ダイアルで選択します。

Style (保存先のスタイル)

選択したバンクで保存先のスタイルを選択します。別のスタイルを選択する場合は、画面の Select... ボタンにタッチするか、TEMPO/VALUE ダイアルで選択します。

Note: 通常、スタイルを保存する場合はユーザー・スタイルまたはフェイバリット・バンクのスタイルに書き込むことになります。ただし、Factory Style and Pad Protect パラメーター (250 ページ参照) のチェックを外すと、工場出荷時のスタイルに上書きすることもできるようになります。

Select... ボタン

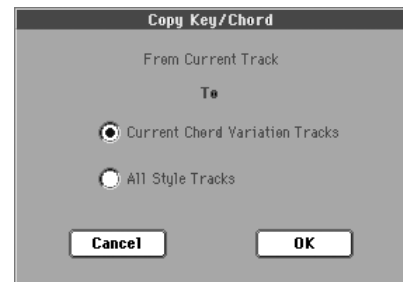
保存先のバンクやスタイルをスタイル選択ウィンドウで選択します。



スタイル選択ウィンドウで、上部のボタンを使ってユーザー・バンク (バンク 11/20) かフェイバリット・バンクを選択します。

Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Key/Chord”を選択すると、このウィンドウが表示されます。同じコード・バリエーション内の他のすべてのトラック、またはスタイル全体に、現在選択しているトラックのキー/コード設定をコピーできます。この機能は、パターンをより迅速に作成するのに効果的です。また、同じコード・バリエーションに異なるキーの異なるトラックが含まれることを防ぐことができます。



Current Chord Variation Tracks

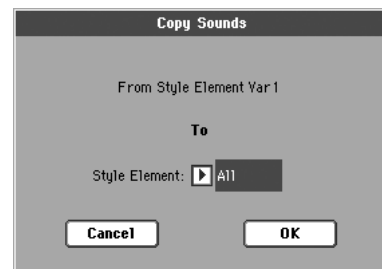
現在のトラックのキー/コードは、現在のコード・バリエーションのすべてのトラックへコピーされます。

All Style Tracks

現在のトラックのキー/コードは、スタイル (すべてのコード・バリエーション) のすべてのトラックへコピーされます。

Copy Sounds ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Sounds”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられているすべてのサウンドを異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

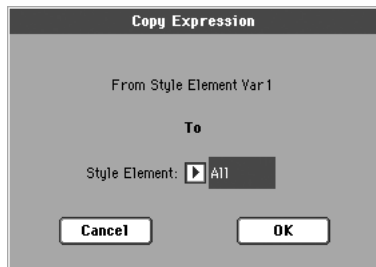
All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

Copy Expression ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Expression”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられているすべてのエクスプレッション値を、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

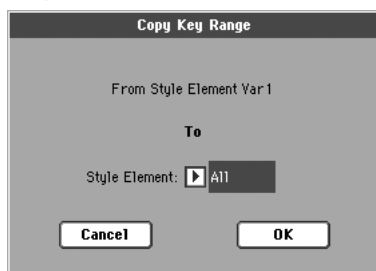
コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn 設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

Copy Key Range ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Key Range”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックのすべてのキーボード・レンジ値を、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

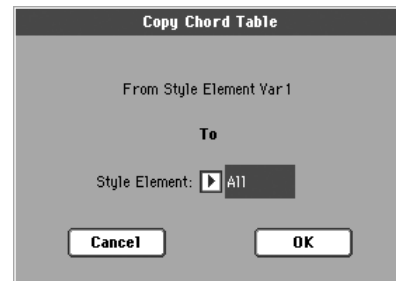
コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn 設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

Copy Chord Table ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Chord Table”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメントのコード・テーブルを、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn 設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ

ステップ録音は、鍵盤でリアルタイムに演奏しなくても、各トラックにノートや和音を 1 つずつ入力して、新しいスタイルを作成する方法です。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

このページに移動するには、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”を選択します。



Track (選択したトラック)

録音用に選択したトラックの名前です。

DRUM...ACC5 スタイル・トラックです。

SE (選択したスタイル・エレメント)

116 ページ“Element (スタイル・エレメント)”を参照してください。

CV（選択したコード・バリエーション）

116 ページ “Chord Var（コード・バリエーション）” を参照してください。

Pos（ポジション：位置）


挿入するイベント（ノート、休符、コード）の位置です。

イベント・リスト

挿入済みのイベントです。Back ボタンにタッチすると、イベントを削除して、新たにエディットすることができます。

Step Time（イベントの長さ）

挿入するイベントの長さです。

 ノートの値です。

標準（—） 選択したノートの標準の値です。

ドット（.） 選択したノートの音価を半分伸ばします。

トリプレット（3）選択したノートを 3 連符にします。

Meter（拍子）

現在の小節の拍子です。このパラメーターは、エディットできません。録音を始める前に、Style Record モードのメイン・ページで拍子を設定できます（詳細については、122 ページの手順 6 を参照）。

Free Memory（空きメモリー）

録音用に残されているメモリー領域です。

Duration（持続時間）

挿入されたノートの相対的な持続時間です。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

25% スタッカッティシモ

50% スタッカート

85% 通常のアーティキュレーション

100% レガート

Velocity（ベロシティ）

ノートまたはコードを入力する前に設定します。挿入するイベントの演奏の強さ（ベロシティ値）です。

Kbd 鍵盤。ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、演奏したノートのベロシティ値が認識されて記録されます。

1...127 ベロシティ 値。イベントは、このベロシティ値で挿入されます。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視されます。

Rest ボタン

休符を挿入します。

Tie ボタン

挿入するノートとその前のノートとの間にタイが挿入されます。

Back ボタン

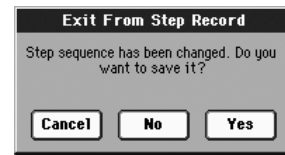
挿入されたイベントを消して、前のステップに戻ります。

Next M. ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

Done ボタン

Step Record モードを終了します。挿入したノートがある場合は、終了のキャンセル、変更の保存または破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンにタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンにタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンにタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

Pad Record モード

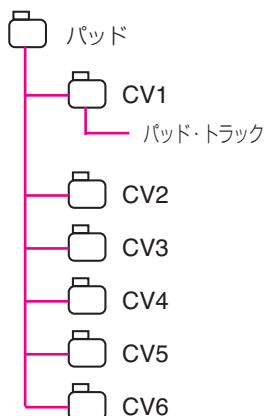
Pad Record モードでは、新たにフレーズや効果音をパッドに割り当てたり、既にパッドに設定している内容をエディットしたりできます。

パッドの構造

パッドは、基本的に単一トラックのスタイルです。Pad Record モードは Style Record モードとほぼ同様の仕様になっています。

パッドには異なる 2 つの種類があります。

- 「ヒット」パッド：このパッドのほとんどは、ノートやコードがトランスポートしても、トランスポートしないで使用されます。基本的には 1 つのノートか 1 つのコードのシーケンス（下記参照）になります。
- 「シーケンス」パッド：単一トラックの複合パターンです。異なるコードを鍵盤で演奏することによって、スタイル・トラックとまったく同じようにトランスポートされます。このパッドは、単一エレメント、単一トラック、マルチコード・バリエーションのスタイルとほぼ同じです（図を参照）。



各パッドは、最大で 6 つのコード・バリエーション (CV) と呼ばれる単位に細分化されます。各コード・バリエーションは、単一トラック (パッド・トラック) で構成されます。

スタイルと同様に、コード認識領域でコードを弾くと、対応するコード・バリエーションが呼び出されます。認識したコードは、コード・バリエーション・テーブルによってコード・バリエーションに関連付けられます。各パッドは、コード・バリエーション・テーブルを含みます。

スタイルと同様に、ノート・トランスポート・テーブル (NTT) は、パッドにも適用されます。

また、種類が異なるトラック間の相違と同じ相違が適用されます (150 ページ “Track Type (トラック・タイプ)” 参照)。

録音内容

パッドの録音は、パッドが持つ、「各コード・バリエーションの中のトラックを録音する」ということです。

すべてのコード・バリエーションを録音する必要はありません。最低 1 つのコード・バリエーションを録音するだけで十分です。

パターン・データとトラック・データ

パッドの作成やエディットは Pad Record モードで、トラック・パラメーター (音量、パン、トランスポート、エフェクト設定など) のエディットは、Style Play モードで行います。

- Pad Record モードで作成またはエディットしたパッドの設定情報は、Pad Record モードのページ・メニューから “Write Pad” を選択して保存します (152 ページ “Write Pad ダイアログ・ボックス” 参照)。

- Style Play モードでエディットしたパッド・トラック・パラメーターは、Style Play モードのページ・メニューから “Write Performance” か “Write Current Style Performance” を選択し、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存します (111 ページ “Write Performance ダイアログ・ボックス” または 112 ページ “Write Style Performance ダイアログ・ボックス” 参照)。

Pad Record モードに入る

Style Play モードで RECORD キーを押すと、スタイル / パッド・レコード選択ウィンドウが表示されます。



- 既存のパッドを選択してエディットする場合は、“Record/Edit Pad” を選択します。Media の Preferences ページの Factory Style and Pad Protect パラメーターの状態によりますが、工場出荷時のプリセット・パッドをエディットした場合は、同じ位置にそのまま保存することはできません。ユーザー・パッドとして保存することになります。
- 新しいパッドを 1 から作成する場合は、“Record New Pad” を選択します。録音が済んだら、新しいパッドをユーザー・パッドとして保存します “Factory Style and Pad Protect” をオフに設定しているときは、元のファクトリー・スタイルの位置に上書きすることができます。

ヒット・パッドまたはシーケンス・パッドを録音またはエディットしたら保存し (下記の “エディット内容の保存と消去” 参照)、Pad Record モードを終了します。

次に、Style Play モード、または Song Play モードのパッド・ページで、ヒットやシーケンスを PAD キーに割り当てたり、パッドの設定 (音量、パン、A/B FX Send など: 107 ページ “Pad/Switch: Pad” 参照) を調節し、最後にページ・メニューから “Write Performance” または “Write Current Performance” を選択して、パッド設定を保存します。

Note: レコード・モードでは、フット・スイッチや EC5 ペダルは無効になります。ただし、ボリューム / エクスプレッション・タイプのペダルは使用できます。

エディット内容の保存と消去

エディットが終わったら、エディットしたパッドをメモリーに保存するか、エディット内容をキャンセルするかを選択します。

- ・ 変更を保存するときは、ページ・メニューから“Write Pad”を選択します（152 ページ“Write Pad ダイアログ・ボックス”参照）。
- ・ エディット内容をすべてキャンセルする場合は、ページ・メニューの“Exit from Record”を選択します。
または、RECORD キーを押し、録音を終了して Style Record モードのメイン・ページに戻ります。

Hint: エディットしたパッドを誤って失うことのないよう、録音中はなるべく頻繁に保存してください。

録音 / エディット中のパッドの試聴

パッドの録音 / エディット中に、表示しているページによっては、選択したコード・バリエーションへ割り当てている作用中のパターンを試聴できます。コード・バリエーションを選択するには、レコード / エディット・モードのメイン・ページを表示します。

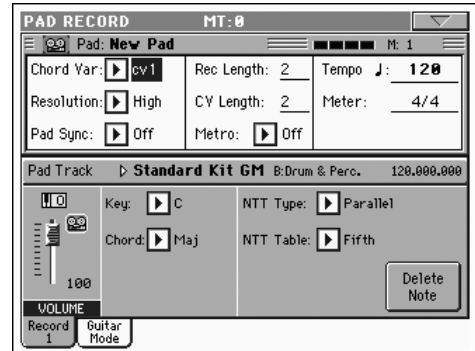
- ・ メイン、EventEdit、Quantize、Transpose、Velocity、Delete のいずれかのページを表示しているときは、選択したコード・バリエーションを試聴できます。再生するには、START/STOP キーを押します。START/STOP キーをもう一度押すと、再生が停止します。
- ・ Sounds/Expression、KeyboardRange、Chord Table、Trigger/Tension、Delete All、Copy、Style Element Controls、Style Control のいずれかのページを表示しているときは、パッドを試聴できます。START/STOP キーを押して、コードを演奏してみましょう。

Note: このモードでは、Pad Type (パッド・タイプ) パラメーターが“One Shot”（149 ページ参照）に設定されていても、パターンは常にループで再生されます。

Note: Pad Record モードでは、Chord Recognition (コード認識) パラメーターが自動的に“Fingered 3”になります。

メイン・ページ - Record 1

Pad Record モードのメイン・ページの Record 1 タブ画面は、Style Record モードのメイン・ページの簡易バージョンです。録音するのは単一トラックのみで、スタイル・エレメントの選択肢はありません。ただし、Pad Sync パラメーターが追加されています。



各種パラメーターの詳細については、本書を参照してください。ここでは、一般的な情報と、Style Record モードとの違いだけを説明します。

録音パラメーター・エリア

Chord Var (コード・バリエーション)

6 つのコード・バリエーション (CV1 ~ CV6) のうち、エディットまたは録音するコード・バリエーションを選択します。

Note: 値が小文字 (cv1 ~ cv6) の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字 (CV1 ~ CV6) の場合、そのコード・バリエーションは録音済みです。

Resolution (レゾリューション)

録音中のクオンタイズ (分解能) を設定します。

Pad Sync (パッド・シンク)

▶PAD

パッド・パターンの同期モードを設定します。

Off 同期しません。PAD キーを押すと、すぐにパターンの演奏が始まります。

Contin'd アレンジャーまたはシーケンサーのテンポと同期して、パターンの演奏がすぐに始まります。ビート・カウンターの現在の位置に依存するので、先頭から演奏されるとは限りません。あくまで、現在の位置から演奏されます。例えば、アレンジャーまたはシーケンサーの拍子が3拍目のチック91のところではパッドを押したときは、パッドのパターンの演奏は 3 拍目のチック 91 から始まります。

ビート・カウンター



これは Fill と同等の動作になります。

Beat アレンジャーまたはシーケンサーのテンポと同期して、次の拍子でパターンの演奏が始まります。拍子の先頭 (チック 1、または小節 1) からパターンの演奏が始まります。

Rec Length (録音する長さ)

▶PAD

録音するシーケンスの長さ（小節単位）を設定します。この値は常に、“CV Length”（後述）の値か、その約数になります。

Warning: “CV Length” の値を Rec Length パラメーターの値より小さく設定しても、“Rec Length” の値は画面上ですぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、“CV Length” の値を変更することができます（後述の“CV Length（コード・バリエーションの長さ）”の「Warning」参照）。

ただし、START/STOP キーを押して録音を始めると、“Rec Length” の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。

CV Length (コード・バリエーションの長さ)

▶PAD

選択したコード・バリエーションの全長（小節単位：最大 32）を設定します。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードが鍵盤上で認識されると、この長さで、伴奏パターンが繰り返されます。

Warning: 録音後、CV Length パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、設定した長さよりも後の小節は削除されます。録音後に“CV Length” の値を小さくする際は、十分に気を付けてください。必要な小節が削除されてしまったら、録音を保存せずに終了しましょう（152 ページ“Exit from Record（録音を終了する）”参照）。

Metro (メトロノーム)

メトロノームの設定です。

Off	録音中はメトロノームの音は聴こえません。録音開始前に、1 小節分のカウント・ダウンが再生されます。
On1	メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 1 小節分のカウント・ダウンが聴こえます。
On2	メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 2 小節分のカウント・ダウンが聴こえます。

Tempo (テンポ)

このパラメーターを選択した（反転表示した）後、TEMPO/VALUE ダイアルを回して、テンポを設定します。

Note: この値は記録されません。エディットまたは録音している間、いろいろな速度でパターンをテストするために使うものです。

Hint: この画面のとき、SHIFT キーを押したままで TEMPO/VALUE ダイアルを回すと、選択しているパラメーターに関係なくテンポの値を変えることができます。

Meter (拍子)

▶PAD

シーケンスの拍子記号を設定します。シーケンスが空の場合（録音を始める前）にのみ設定できます。

パッド・トラックの情報

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。

Pad Track:	▷ Standard Kit RX	B:Drum & Perc.	128,000,002
	サウンド名	サウンド・バンク	プログラム・チェンジ

サウンド名

▶PAD

選択したパッド・トラックに割り当てられているサウンドです。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、別のサウンドを選択できるようになります。

サウンド・バンク

▶PAD

選択したサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

▶PAD

プログラム・チェンジの数値です（バンク選択 MSB、バンク選択 LSB、プログラム・チェンジ）。

トラック・ボリューム / 状態エリア

オクターブ・トランスポーズ

このインジケータ（ここでは変更不可）は、現在のオクターブ・トランスポーズを示します。この値を変えるには、パネルの OCTAVE TRANSPOSE キーを使用します。



この値がパッドで記憶されていないときは、トランスポーズの値が録音に使われます。例えば、キーが C4 の場合、オクターブを + 1 トランスポーズすると、C5 で録音されます。

仮想スライダー

画面上の仮想スライダーは、トラックの音量を示します。音量を変更するには、スライダーにタッチ（反転表示）して TEMPO/VALUE ダイアルを回すか、スライダーにタッチしてドラッグします。



この値はパッド内に保存されません。エディットまたは録音している間、パッドの音量をテストするために使うものです。

プレイ / ミュート / 録音アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音を出します。



ミュート：トラックを消音します。



録音：録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN コネクタからのノートを受信します。

キー / コード・エリア

Key/Chord (キー / コード)

▶PAD

現在のコード・バリエーション用に、トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。パターンを再生すると、このコードが録音されたとおりに再生され、NTT に従ったトランスポーズは行われません（117 ページ“キー / コード・エリア”参照）。

NTT エリア

Style Record モードの 118 ページ “NTT エリア” を参照してください。

Delete Note ボタン

トラックから 1 つのノート、または 1 つの打楽器のリズムのみを削除するときに使用します。例えば、スネアの音を削除するには、鍵盤の D2 (スネアに該当するノート) を押しながらこのボタンにタッチします。

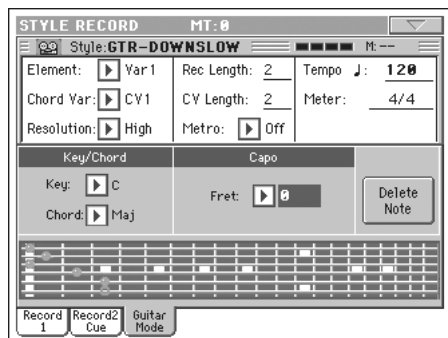
1. Delete Note ボタンにタッチしたままにします。
2. START/STOP キーを押してパッドを再生します。
3. 削除するノートを含んでいるところで、そのノートの鍵盤を押さえます。削除される最後のノートまで、押し続けます。
4. 削除が終わったら、Delete Note ボタンと鍵盤を離し、パネルの START/STOP キーを押してパッドの再生を止めます。

Note: ノートがパターンの初めにあるときは、鍵盤のノートを押してパッド演奏を始めてください。

メイン・ページ - Guitar Mode

メイン・ページで、ギター・トラックを選択しているときに、GuitarMode タブにタッチすると表示されます。ここで、ギター・モードのプログラムを行います。

このページの詳細やパラメーターは Style Record モードとほぼ同じです。120 ページ “メイン・ページ - Guitar Mode” を参照してください。

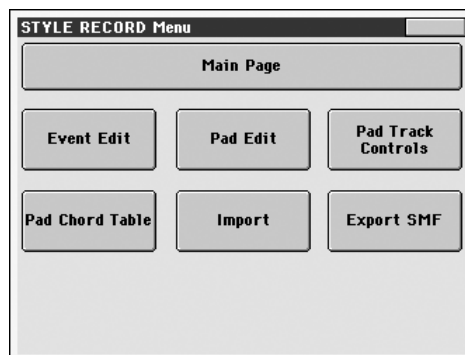


パッド録音手順

パッドの録音手順はスタイル録音手順とほぼ同じです。122 ページ “スタイル録音手順” を参照してください。

エディット・メニュー

Pad Record モードの任意のページで MENU キーを押すと、画面に Pad Record モードのエディット・メニューが表示されます。



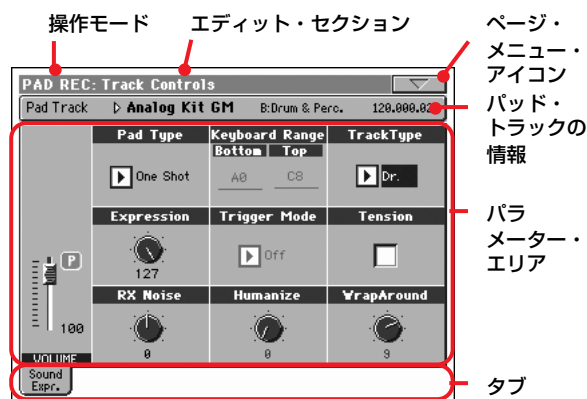
Note: パッドの各エディットページは、スタイルのエディット・ページを単純化したものです。各種パラメーターについては、本書を参照してください。

Note: パッドの再生中は、メイン・ページ (143 ページ参照) から、エディット・セクション・ページに移動することができません。再生を止めてから、MENU キーを押してください。

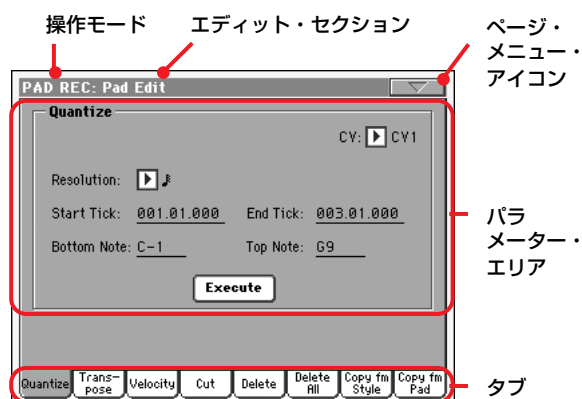
Note: パッド再生中に、エディット・セクションのページ (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) から別のページ (または別のページからエディット・セクションのページ) に切り替えると、パッド再生が自動的に停止します。

エディット・ページの構造

多くのエディット・ページで、共通に表示しているパラメーターが存在します。



いくつかのページは、独自のパラメーターで構成されています。



操作モード

現在 Pad Record モードであることを示しています。

エディット・セクション

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー（上記の 145 ページ “エディット・メニュー” 参照）のボタンの内の 1 つと一致します。

ページ・メニュー・アイコン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（152 ページ “ページ・メニュー” 参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、146 ページからのセクションごとの説明を参照してください。

タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

Event Edit: Event Edit

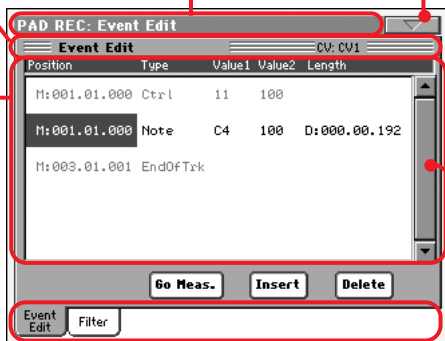
選択したコード・バリエーションの MIDI イベントを 1 つずつエディットできるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さ（ベロシティ）など変えることができます。

ページ・サブ・
ヘッダー

ページ・
ヘッダー

ページ・メニュー・
アイコン

イベント・
リスト



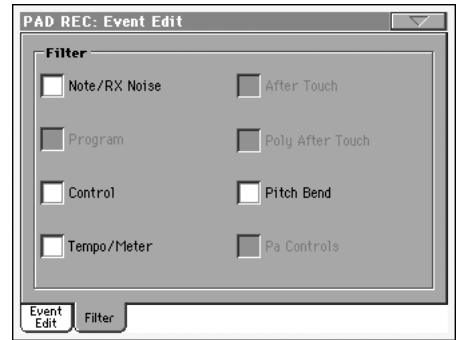
タブ

スクロール・バー

画面やパラメーターは、Style Record モードの Event Edit ページとほぼ同じです。イベントの詳しいエディット手順については、125 ページ “Event Edit: Event Edit” を参照してください。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



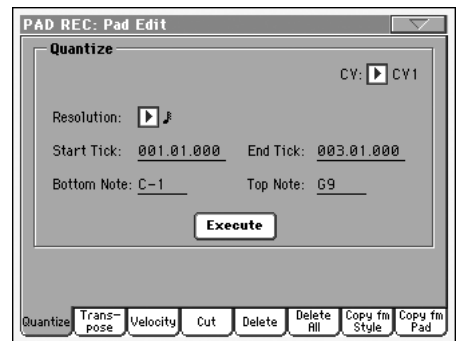
表示するイベント・タイプは、フィルターをオフにして（チェックを外して）ください。

Note: イベントの中にはグレー表示になっていてエディットできないものがあります。これは、そのイベントがパッド内ではエディットできないためです。

画面やパラメーターは、Style Record モードの Event Edit ページとほぼ同じです。フィルター・ページの詳細については、127 ページ “Event Edit: Filter” を参照してください。

Pad Edit: Quantize

録音後に、タイミングが合っていない部分を直したり、グルーブ感を加えたりするために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

CV（コード・バリエーション）

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Resolution（レゾリューション）

録音後の分解能を設定します。

Start/End Tick（開始 / 終了位置）

クオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

Bottom/Top Note（上限 / 下限ノート）

クオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

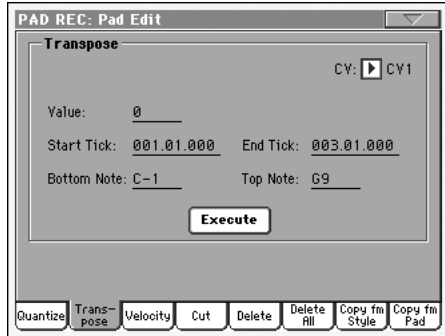
Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

Pad Edit: Transpose

選択トラックのトランスポーズをします。

Note: トランスポーズ後、Pad Record モードのメイン・ページ (144 ページ参照) の Key/Chord (キー/コード) パラメーターを必ず再調整してください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

CV (コード・バリエーション)

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (± 127 半音) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

トランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

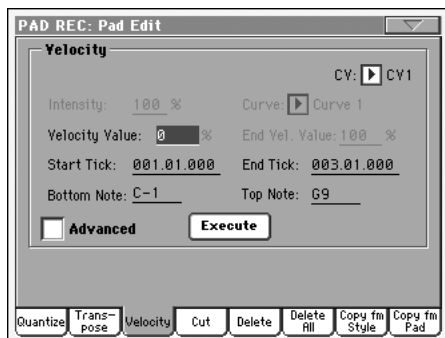
トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

Pad Edit: Velocity

選択トラックのベロシティ値を設定するページです。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

CV (コード・バリエーション)

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Value (トランスポーズ値)

ベロシティの変化値 (± 127) を設定します。

Intensity (強さ)

(アドバンス・モードの場合のみ) "Curve (カーブ)" で設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

Curve (カーブ)

(アドバンス・モードの場合のみ) ベロシティ・カーブを 6 種類の中から選びます。時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。

Start/End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

(アドバンス・モードの場合のみ) 選択範囲の開始チックと終了チックにおけるベロシティの変化を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ベロシティ変更の対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ベロシティ変更の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

Advanced (上級機能)

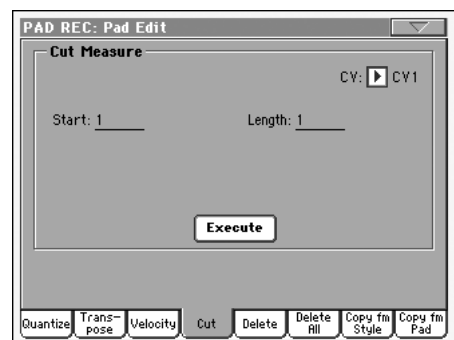
チェックを付けるとアドバンス・モードに入り、"Intensity (強さ)"、"Curve (カーブ)"、"Start Vel. Value" と "End Vel. Value" をエディットすることができます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

Pad Edit: Cut

選択したコード・バリエーションから 1 小節 (または複数の小節) をすぐに削除できます。削除された小節以降のイベントは前に移動します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

CV (コード・バリエーション)

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Start (開始小節)

削除される最初の小節です。

Length (小節の長さ)

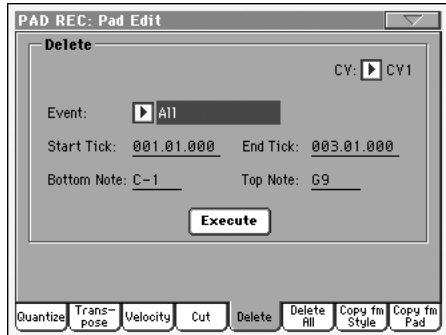
削除される小節数です。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

Pad Edit: Delete

パッドから MIDI イベントを削除します。この機能を実行しても、パターンから小節が削除されるわけではありません。小節全体を削除する場合は、Cut 機能(147 ページ“Pad Edit: Cut”)を使用します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

CV (コード・バリエーション)

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Event (イベント・タイプ)

削除する MIDI のイベント・タイプを選びます。

- | | |
|-----------------|--|
| All | すべてのイベントを削除します。この機能を実行しても、コード・バリエーションから小節が削除されるわけではありません。 |
| Note | 選択した範囲のノートをすべて削除します。 |
| Dup.Note | 重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に 2 つある場合、ベロシティの低いノートの方が削除されます。 |
| After Touch | アフタータッチ・イベントを削除します。
Note: このタイプのデータは録音中に自動削除されます。 |
| Pitch Bend | ピッチ・ベンド・イベントを削除します。 |
| Prog.Change | プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ #00 (バンク選択 MSB) と #32 (バンク選択 LSB) は削除されません。
Note: このタイプのデータは録音中に自動削除されます。 |
| Ctl.Change | コントロール・チェンジ・イベント (バンク選択、モジュレーション、ダンパー・ペダルなど) をすべて削除します。 |
| CC00/32...CC127 | 1 つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。ペアのコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) の MSB/LSB が含まれています。
Note: 一部の CC データは録音中に自動削除されます。削除されないデータについては、115 ページの表を参照してください。 |

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

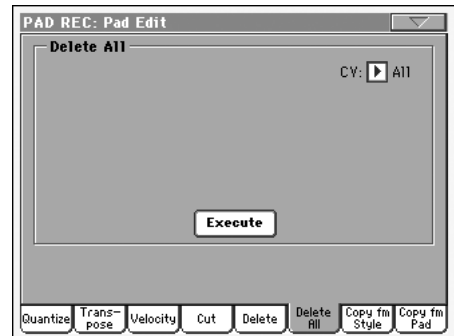
Note: このパラメーターは、“All” または “Note” を選択したときにのみ設定できます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

Pad Edit: Delete All

選択したコード・バリエーション、またはパッド全体をまとめて削除します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

CV (コード・バリエーション)

削除するコード・バリエーションを選択します。

- | | |
|-----|--|
| All | コード・バリエーションをすべて (つまりパッドを丸ごと) 削除します。パッドが削除されると、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。 |
|-----|--|

CV1...CV6 コード・バリエーションを 1 つ削除します。

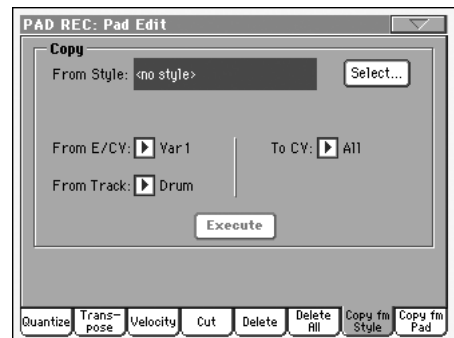
Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

Pad Edit: Copy from Style

トラックをスタイルからコピーし、パッド・パターンに変換することができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるので、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Note: 同一チック上にコピーされるチックの数が多すぎると、「Too many events!」（イベントが多すぎます！）というメッセージが表示されて、コピー処理は中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないで、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

From Style (コピー元のスタイル)

トラックのコピー元のスタイルを選択します。Select ボタンにタッチして、スタイル選択ウィンドウでスタイルを選択します。

From E/CV(スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

コピー元のスタイル・エレメントとコード・バリエーションを選択します。

Var1...End2 1つのスタイル・エレメント（つまり、すべてのコード・バリエーション）をコピーします。

V1-CV1...E2-CV2
1つのコード・バリエーションをコピーします。

From Track (コピー元のトラック)

コピー元のトラックを選択します。

Drum-Acc5 選択したスタイル・エレメントまたはコード・バリエーションの1つのトラックをコピーします。

To CV (コピー先のコード・バリエーション)

現在のパッド内のコピー先コード・バリエーションを選択します。

CV1...CV6 コピー先のコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

From Pad (コピー元のパッド)

コード・バリエーションのコピー元のパッドを選択します。Select ボタンにタッチして、パッド選択ウィンドウでパッドを選択します。

From CV (コピー元のコード・バリエーション)

コピー元のコード・バリエーションを選択します。

All コード・バリエーションをすべて（つまりパッドを丸ごと）コピーします。これを選択すると、コピー先がAllに自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

CV1...CV6 コード・バリエーションを1つコピーします。

To CV (コピー先のコード・バリエーション)

現在のパッド内のコピー先コード・バリエーションを選択します。

CV1...CV6 コピー先のコード・バリエーションを選択します。From CV パラ미터が“All”の場合は、自動的に“All”に設定されます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

Pad Track Controls: Sound/Expression

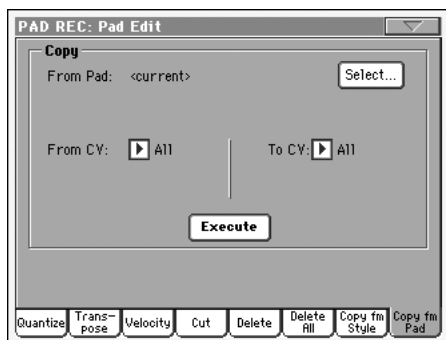
パッドにサウンドを割り当てたり、ボリューム（CC#07）やエクスプレッション（CC#11）の値を調節したり、各種パラメーター（KeyboardRange、TrackType、TriggerMode、Tension、WrapAround）を設定します。



Pad Edit: Copy from Pad

コード・バリエーションを異なるパッドからコピーすることができます。また、パッド全体をコピーすることができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるので、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Note: 同一チック上にコピーされるチックの数が多すぎると、「Too many events!」（イベントが多すぎます！）というメッセージが表示されて、コピー処理は中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないで、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

サウンドとバンク

パッド・トラックに割り当てられるサウンドを選択します。

Pad Type (パッド・タイプ)

パッドをワンプレイ・タイプにするか、ループ・タイプにするかを選択します。

Note: Pad Record モードでは、このパラメーターが“One Shot”に設定されていても、パターンは常にループで再生されます。

One Shot PAD キーのいずれか1つを押すと、対応するパッドが一度だけ演奏されます。一度だけ演奏するヒットまたはシーケンス用です。

Loop PAD キーのいずれか1つを押すと、対応するパッドが最後まで演奏されてから、再び先頭に戻って演奏され、それが繰り返されます。演奏を停止するときは、パッド・セクションのSTOP キーを押します。サイクル・シーケンス用です。

Expression (エクスプレッション)

▶PAD

パッド・トラックのエクスプレッション (CC#11) 値を設定します。この値は、イベント・エディット・リストの初めに表示されます。

エクスプレッションを使うと、パッド間のバランスを調整できます。例えば、録音しているパッドのサウンドを他のパッドより控えめにするときは、エクスプレッション値を下げます。

Volume (ボリューム)

パッド・トラックのボリューム (CC#07) 値を設定します。この値はパッド内に保存されません。エディットまたは録音している間、パッドの音量をテストするために使うものです。

KeyboardRange (キーボード・レンジ)

▶PAD

アレンジャー機能でトランスポーズしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートを自動的にトランスポーズすることができます。パッド楽器のサウンドがより自然に聴こえます。

Note: 録音中、キーボード・レンジの設定は無視します。パッド・トラックは鍵盤全域で演奏できます。

Trigger Mode (トリガー・モード)

▶PAD

(トラック・タイプがドラムの場合は設定不可) コードが変わったときに、Bass トラックおよび Acc1 ~ 5 トラックを再トリガーする方法を設定します。

Off	新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。
Rt	(リトリガー) サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。
Rp	(リピッチ) 再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギターやベースのトラックの場合に便利です。

Track Type (トラック・タイプ)

▶PAD

パッド・トラックのタイプを選択します。

Drum	ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能でトランスポーズされません。違うコードで演奏しているときでも、トランスポーズする必要がないトラック用です。
Bass	ベース・トラック。このトラックは、コードが変わると、そのコードのルート音を常に演奏します。
Acc	アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。
Gtr	ギター・トラック。このトラックは、ギター・モードでギター演奏を作ります (145 ページ “メイン・ページ - Guitar Mode” 参照)。このタイプを選ぶと、Tension パラメーターはエディットできなくなります。

Tension (テンション)

▶PAD

パッドのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート (9th, 11th, 13th) を追加することができます。認識されたコードに含まれているテンション・ノートを Acc トラックに追加するかどうかを設定します。

オン (チェック)

テンション・ノートを追加します。

オフ

テンション・ノートを追加しません。

RX Noise (RX ノイズ)

▶PAD

対応するトラックの RX ノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック (サウンドに RX ノイズが含まれている場合) に適用されます。

Humanize GTR (ヒューマナイズ・ギター)

▶PAD

ギター・トラック (150 ページ “Track Type (トラック・タイプ)” 参照) のノートの位置、ベロシティ、長さにランダムな値を適用します。他のタイプのトラックには影響しません。

Wrap Around (トランスポーズ制限)

▶PAD

パッド・トラック用の最高音域制限です。パッド・パターンは、認識したコードに従ってトランスポーズします。コードが高くなりすぎると、パッド・トラックの音域もそれに従い、不自然なサウンドになるおそれがあります。このパラメーターを設定すると、設定値に達したとき、音域が自動的に 1 オクターブ下がります。

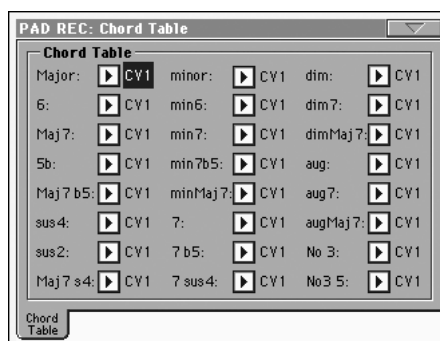
Pad Record モードのメイン・ページで設定されるコード・ルート (144 ページ “Key/Chord (キー / コード)” 参照) を基準に、半音単位で最大 12 半音まで設定できます。

1...12

パッドのオリジナル・キーに対する最大トランスポーズ値 (半音単位)。

Pad Chord Table

認識されたコードに、コード・バリエーションを割り当てるページです。コードが認識されるとアレンジャー機能は、ここで設定したコード・バリエーションがパッド・トラックとして自動的に選択されます。

**Chord/Chord Variation (コード / コード・バリエーション)**

▶PAD

中心となるいくつかのコードにコード・バリエーションを割り当てます。

Import: Import Groove

グループ・インポート機能を使用すると、スライス機能（サンプリング・モードの「タイム・スライス」参照）で生成された MIDI グループ（「.GRV」ファイル）をロードできます。このデータをパッド・トラックにインポートし、スライスしたサンプルに基づくサウンドをそのトラックに割り当てると、元のオーディオのグループで演奏できます。テンポは自由に変更可能です。



From (ロード元パターン)

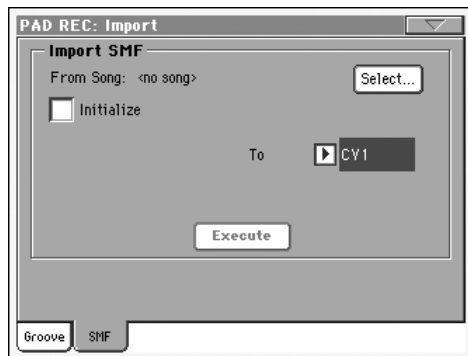
タイム・スライスの後でデータを保存したときに生成された MIDI グループ・パターン（「.GRV」ファイル）をいずれか1つ選択します。

To CV (ロード先のコード・バリエーション)

ロード先のコード・バリエーションを選択します。

Import: Import SMF

SMF インポート機能を使用すると、外部シーケンサーで作成したスタンダード MIDI ファイル（SMF）から MIDI データをインポートし、それをコード・バリエーションで変換することができます。



外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする際に、パッド・トラックを MIDI チャンネル #10 に割り当ててください。

Note: ロードできるのはフォーマット 0 の SMF だけです。

From Song (ロード元ソング)

ロードされる SMF の名前です。Select ボタンにタッチして、ファイル選択ウィンドウを表示し、「.SMF」ファイルを選択します。

Select ボタン

Select ボタンにタッチすると、ファイル選択ウィンドウが表示され、SMF をロードできます。

Initialize (イニシャライズ)

SMF をロードする際に、ロード先のパッド・セッティング（キー/コード、コード・テーブル、サウンドなど）のすべての設定をリセットする場合は、チェックをつけます。

Hint: パッドの最初のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックをつけ、以下のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックをはずすとよいでしょう。

To CV (ロード先のコード・バリエーション)

ロード先のコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

パラメーターの設定がすべて終わったら、このボタンにタッチして SMF をコード・バリエーションにインポートします。

Export: SMF

SMF エクスポート機能を使用すると、コード・バリエーションをスタンダード MIDI ファイル（SMF）でエクスポートし、外部シーケンサーでエディットすることができます。



To Song (エクスポート先のソング)

生成される SMF の名前です（ここではこの名前を変更することはできません）。この名前（自動的に割り当てられます）は、エクスポートされるコード・バリエーションと同じです。

From CV (エクスポート元のコード・バリエーション)

このポップアップ・メニューで、現在のパッドからエクスポートするコード・バリエーションを1つ選択します。

Execute ボタン

コード・バリエーションを選択したら、このボタンにタッチして SMF としてエクスポートします。通常のファイル選択ウィンドウが表示されます。ターゲット・デバイスとディレクトリを選び、Save ボタンにタッチします。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、ページ・メニューを開きます。選択するメニューにタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Write Pad (パッドの保存)

パッドの録音またはエディットが完了し、変更を保存する場合は、このコマンドを選択して Write Pad ダイアログ・ボックスを表示し、パッドを内部メモリーに保存します。

詳細については、152 ページ “Write Pad ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Undo (アンドゥー)

(Pad Record モードのメイン・ページと、いくつかのパッドのエディット・ページでのみ有効) 録音の際に、前回の録音データをキャンセルして、前の状態に戻ります。もう一度選択すると、録音データを元に戻すことができます (「Redo」機能)。

Delete Pad Track (パッド・トラックの削除)

(Pad Record モードのメイン・ページでのみ有効) このコマンドを選択すると、パッド・トラックを削除できます。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

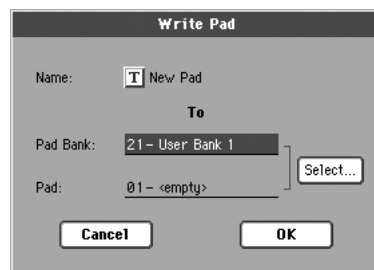
(Pad Record モードのメイン・ページでのみ有効) オーバーダブ・ステップ録音を開始するときに選択します。詳細は、138 ページ Style Record モードの “Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)” を参照してください。

Exit from Record (録音を終了する)

このコマンドを選択すると、パッドの変更を保存しないで録音が終了します。

Write Pad ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから “Write Pad” を選択すると、このウィンドウが表示されます。ここでは、録音またはエディットしたパッドをメモリーに保存することができます。



パッドで保存されるパラメーターは、本書内に ▶PAD シンボルで記載されています。

Name (保存するパッドの名前)

▶PAD

保存されるパッドの名前です。T (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Pad Bank (保存先のパッド・バンク)

保存先のパッド・バンクを選択します。選択できるのはユーザー・バンクのみです。

パッド (保存先のパッド)

選択したバンクで保存先のパッドを選択します。別のパッドを選択する場合は、TEMPO/VALUE ダイアルを回します。

Note: 通常、パッドを保存する場合はユーザー・パッドに書き込むことになります。ただし、“Factory Style and Pad Protect” (Media モードの Preferences ページを参照) のチェックをはずすと、工場出荷時のパッドに上書きすることもできるようになります。

Select ボタン

保存先のバンクやパッドをパッド選択ウィンドウで選びます。

Song Play モード

Song Play モードでは、ソング・データを聞くことができます。本機には 2 つのシーケンサーを搭載しているので、2 曲を同時に再生できます。これは、ライブで 2 曲をミックスするときに便利です。スタンダード MIDI ファイル、Karaoke ファイル、MP3 ファイル（別売オプション取付時）のソングを再生できます。

さらに、最大 4 パートで構成されるキーボード・トラック（UPPER 1 ～ 3、LOWER）でソングに合わせて演奏することができます。また、パフォーマンスと STS を選択すると、キーボード・トラックに異なるサウンドやエフェクトに切り替えることができます。パフォーマンスと STS は、異なるボイス・プロセッサ・プリセットを選択できます。

Song Play モードでは、目的の音楽ジャンルに該当するソングを自動的に選択するソングブック機能を使用できます。ソングブックのそれぞれのソング・エントリーには、最高 4 つまでの STS を関連付けることができます。

Song Play モードは、イージー・モード（8 ページ参照）でも使用することができます。

トランスポート・コントロール

本機の 2 つのシーケンサーそれぞれに、別個のトランスポート・コントロールを使用できます。SEQUENCER 1 セクションのキーでシーケンサー 1 を、SEQUENCER 2 セクションのキーでシーケンサー 2 をそれぞれコントロールします。詳細については、16 ページ“SEQUENCER 1 トランスポート・コントロール”を参照してください。

MIDI クロック

Clock パラメーターが MIDI に設定されていても USB に設定されていても、Song Play モードでは、MIDI クロックは常に内蔵シーケンサーから生成されます（217 ページ“Clock Source”参照）。本機がこのモードのときは、MIDI IN からは MIDI クロック・メッセージを受信することができません。

また本機は、シーケンサー 1 で生成された MIDI クロック・メッセージのみを MIDI OUT および USB ポートに送信します。MIDI クロック・メッセージを送信するときは、Clock Send パラメーターを有効にしてください（217 ページ“Clock Send”参照）。

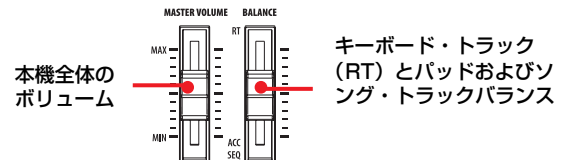
テンポ・ロックとリンク・モード

新しいソングを選択する際にテンポを変更したくないときは、テンポ・ロック機能をオンにします。TEMPO LOCK キーの LED が点灯しているときは、TEMPO/VALUE ダイアルで変更することができます。

テンポ・ロック機能が有効なときに、リンク・モードも有効になります（172 ページ“Link Mode（リンク・モード）”参照）。この機能は、両方のシーケンサーを同じテンポで動かします。

マスター・ボリューム、シーケンサー・ボリューム、バランス

MASTER VOLUME スライダーは、本機全体の音量をコントロールしますが、BALANCE スライダー（MASTER VOLUME スライダーの横）は、キーボード・トラックとパッドおよびソング・トラックの音量バランスを調整します。



シーケンサーの BALANCE スライダーは、シーケンサー 1 とシーケンサー 2 の音量ミックス・バランスをとります。両シーケンサーとも最大音量にするには、スライダーを中央の位置に設定してください。



このスライダーが右端、または左端に移動すると、シーケンサーにアサインされた各ソングの歌詞、コード、楽譜、マーカーを表示することができます。またハーモニー・トラックを選ぶこともできます。

トラック・パラメーター

Song Play モードで作られるキーボード・トラック設定は、パフォーマンスに保存されます。パフォーマンスを選択するだけで、異なる設定を瞬時に切り替えることができます。

パン、音量、および FX センドのようなソング・トラックの設定はスタンダード MIDI ファイルに依存します。

Song Play モードでのソング・トラックの変更内容は、スタンダード MIDI ファイルには保存できません。Song Play モードの操作は、リアルタイムでコントロールするためのものです。各種ソング・パラメーターの変更を保存するには、Sequencer モードでスタンダード MIDI ファイルをエディットしてください。

スタンダード MIDI ファイルとサウンド

本機の本来のソング・ファイル・フォーマットは、どのメーカーとも共通性の業界規格であるスタンダード MIDI ファイル（SMF）です。このファイルは、ほとんどの電子楽器やコンピューターでも読むことができます。ただし、再生するサウンドが異なる可能性があります。本機（Sequencer モード）で General MIDI サウンドのみを使って録音したソングは、どの楽器やコンピューターでも再生できます。コルグ独自のサウンドで録音した場合は、他社の楽器でまったく同じサウンドを再現することはできません。

Song Play モードで SMF を読み込む場合、General MIDI サウンドのみで作られたソング・ファイルは問題なく読み込めます。別の楽器で作成したソングを再生する場合、サウンドが異なって聞こえ

ることがあります。本機は、他の規格外のフォーマットとも幅広い互換性がありますが、違いが生じることはあります。

その場合は、Sequencer モードで SMF をロードしてから、一致しないサウンドの代わりに、本機で似たようなサウンドを割り当て直します。これを SMF としてもう一度保存すれば、Song Play モードで本機のサウンドを使って再生できます。

NRPN サウンド・パラメーター

GM 対応のスタンダード MIDI ファイルには、NRPN (#99、98) コントロール・チェンジ・メッセージを含めることができます。NRPN メッセージは、ソング再生を始める前に一部のパラメーターを修正するために使われます。本機が認識する NRPN メッセージは以下のとおりです。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Delay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a).64=元のパラメーターの値は変化しません。

(b).dd= ドラム楽器 No. 0...127 (C0...C8)

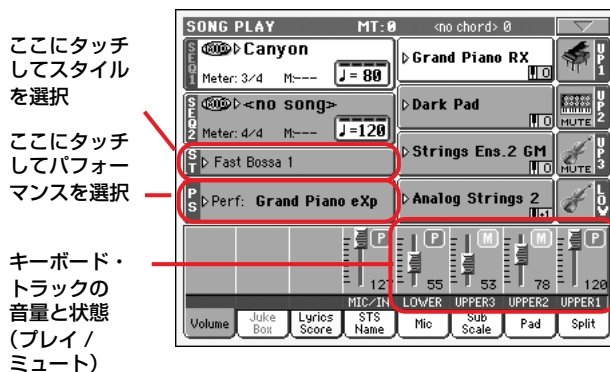
Note: ソングを停止するか、新しいソングを選択すると、これらのコントロールはリセットされます。

キーボード、パッド、およびシーケンサー・トラック

本機には、2 つのシーケンサーが搭載されています。各ソングは最大 16 トラック、合計で 32 のシーケンサー・トラックを再生できます。

さらに、4つの追加キーボード・トラック (UPPER1~3とLOWER) でキーボードを演奏できます。これらのトラックの音量やプレイ / ミュート状態のエディットは、Song Play モードのメイン・ページで行います (下図参照)。

Song Play モードでは、このモードに移る直前に使用されていたスタイルの STS カパフォーマンスを選択できます。異なる STS のセットを選択するためには、最初に異なるスタイルを選択する必要があります。



キーボード・トラックに加え、異なるスタイルまたはソングブックを選択すると、パッドに割り当てられるサウンドが変わる場合があります。

Style Play モードから Song Play モードに切り替えても、キーボード・トラックとパッド・トラックは、Style Play モード時と変わりません。

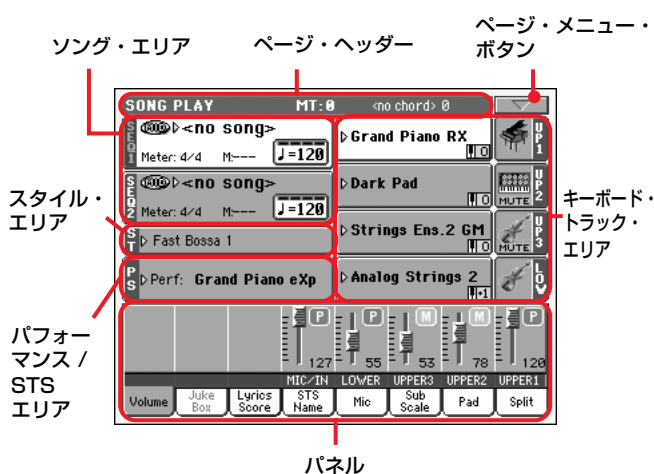
メイン・ページ

別のモードにいるときに SONG PLAY キーを押すと、Song Play モードのメイン・ページに移動します。

Note: Style Play モードから Song Play モードに切り替えると、ソング・セットアップが自動的に選択されます。また、各種トラック・パラメーターや設定が変更される場合もあります。

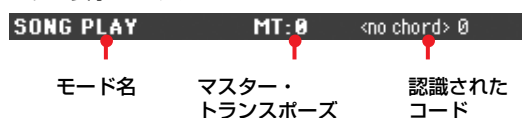
Song Play モードのエディット・ページからこのページに戻るには、EXIT キーまたは SONG PLAY キーを押します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、キーボード・トラック表示（通常の表示）とソング・トラック表示が切り替わります。TRACK SELECT キーを一度押すとトラック 1～8 が表示され、もう一度押すとトラック 9～16 が表示されます。さらにもう一度押すとキーボード・トラック表示に戻ります（157 ページ以降の“ソング・トラック 1-8、9-16”および“ボリューム・パネル”を参照）。



ページ・ヘッダー

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



モード名

現在の操作モード名です。

マスター・トランスポーズ

▶PERF ▶STS^{SB} 🔒

マスター・トランスポーズの値が半音単位で表示されます。この値は、パネル上の TRANSPOSE キーで変更することができます。

Note: MP3 ファイルをトランスポーズすることもできます。ただし、トランスポーズの量は -6...+5 半音の範囲に制限されていることに注意してください。この範囲であれば、すべてのキーをカバーしながら、オーディオ品質が極端に劣化することはありません。これ以上トランスポーズを行っても効果はありません。このため、画面にトランスポーズ値として +7 を表示している場合でも、MP3 は +5 半音に制限されます。

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

トランスポーズをしたくないときは、グローバル設定の Master Transpose パラメーターを“lock”（212 ページ“General Controls: Lock”）してから、グローバル設定を保存してください（225 ページ“Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス”参照）。

認識されたコード

鍵盤で和音を弾いたときに、自動認識されたコード名を表示します。コードの省略マークを表示していない場合は、CHORD SCANNING キーを使ってコード認識モードが選択されていません（18 ページ参照）。

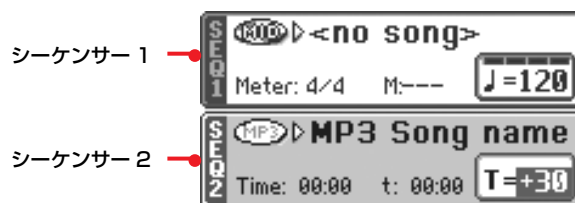
ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は 173 ページ“ページ・メニュー”を参照してください。

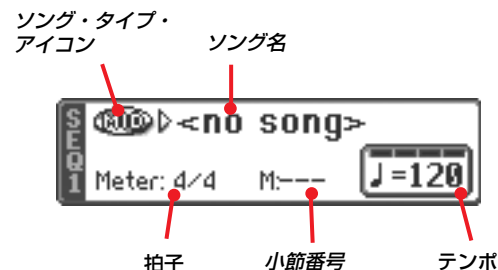


ソング・エリア

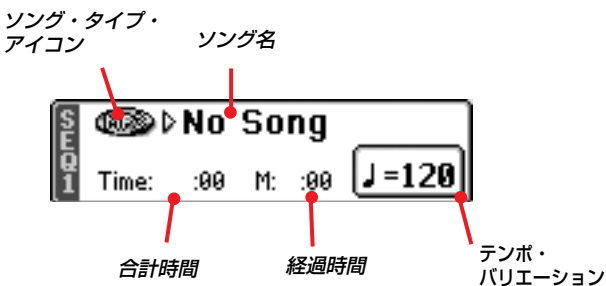
ここでは、選択したソング・タイプに関わるパラメーターとともにソング名を表示します。



次に、スタンダード MIDI ファイル、または Karaoke ファイルを選択した場合のソング・エリアを示します。



次に、MP3 ファイルを選択した場合のソング・エリアを示します。



シーケンサー 1、2

本機に搭載している 2 つのシーケンサー（SEQ1 と SEQ2）のそれぞれに、別のソングを割り当てることができます。各シーケンサーには、独自のパラメーターがあります。

ソング・タイプ・アイコン

異なるタイプのソングをシーケンサーに割り当てることができます。このアイコンは、ソングのファイル・タイプを示します。



スタンダード MIDI ファイル：略称 SMF（ファイル拡張子：*.MID または *.KAR）。SMF（*.MID）は業界標準のソング形式です。本機で、新しいソングを録音するときの、基本となる形式でもあります。MIDI Karaoke ファイル（*.KAR）は、SMF 形式の拡張版です。



MPEG レイヤー 3 形式：MP3（ファイル拡張子：*.MP3）、EXBP-Dual MP3 オプション（別売）が取り付けられている場合。これは圧縮オーディオ・ファイルで、PC または本機でも生成できます。



シーケンサー 1 にのみ割り当て可能です。ジュークボックス・ファイル（ファイル拡張子：*.JBX）はシーケンサー 1 だけに割り当て可能です。しかし、ファイル名はここには表示されません。JBX アイコンは、ジュークボックス・リストの中の現在選択しているソング名とともに表示されます。

Note: ジュークボックス・ファイルの作成は、ジュークボックス・エディット・ページ（169 ページ参照）で行います。

ソング名

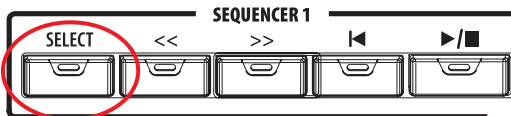
対応するシーケンサーに割り当てたソングの名前を表示します。

- ・シーケンサーを既に選択している（白い背景）場合は、ソング名にタッチしてソング選択ウィンドウを表示します。
- ・シーケンサーをまだ選択していない（水色の背景）場合は、選択してから、ソング名にタッチしてソング選択ウィンドウを表示します。

ソング選択ウィンドウが表示されると、ソングまたはジュークボックス・ファイル（84 ページ“ソング選択ウィンドウ”参照）を選択できるようになります。

シーケンサーの再生中に別のソングを選択すると、ソングの再生が停止して、新たに選択したソングが再生待ちの状態になります。

ソングを選択するもう 1 つの方法は、目的のシーケンサーに対応する（パネルの）SELECT キーを押すことです。SELECT キーを続けて 2 回押すと、ID 番号でソングを選択できるようになります（85 ページ“ID ナンバーでソングを選ぶ”参照）。



拍子

Note: このパラメーターは、スタンダード MIDI ファイルまたは Karaoke ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在のソングの拍子を表示します。

小節番号

Note: このパラメーターは、スタンダード MIDI ファイルまたは Karaoke ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在の小節番号を表示します。

テンポ

Note: このパラメーターは、スタンダード MIDI ファイルまたは Karaoke ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

メトロノームのテンポを表示します。このパラメーターを選択（反転表示）し、TEMPO/VALUE ダイヤルを回してテンポを変更します。別の方法として、この部分を選択せずに、SHIFT キーを押しながら、

TEMPO/VALUE ダイヤルを回すことで、現在選択中のシーケンサーに割り当てられたソングのテンポを変えることもできます。

Hint: メイン・ページで、シーケンサー 1 を選択しているときに、シーケンサー 2 のテンポ表示部分にタッチ（反転表示）して選択できます。この状態で TEMPO/VALUE ダイヤルを回すと、シーケンサー 2 のテンポを変更することができ、SHIFT キーを押しながら TEMPO/VALUE ダイヤルを回すとシーケンサー 1 のテンポを変更することができます。

合計時間

Note: このパラメーターは、MP3 ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

選択した MP3 ファイルの合計時間（分：秒）を表示します。

経過時間

Note: このパラメーターは、MP3 ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在再生中の MP3 ファイルの経過時間（分：秒）を表示します。

テンポ・バリエーション

Note: このパラメーターは、MP3 ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

元のテンポの± 30% の範囲内で、元の MP3 ファイルのテンポのバリエーションを表示します。テンポを変更すると、MP3 ファイルのサウンドは（元のテンポの± 30% の範囲内で）スムーズに早くなったり遅くなったりします。些細な操作に見えるかもしれませんが、これは、コルグの先進的なタイム・ストレッチ・アルゴリズムによって実現した高度な処理です。

スタイル・エリア

現在選択しているスタイルです。Style Play モードに切り替える際に、再生するソングのスタイルを選択できます。これにより、パッドと STS 設定（パッドと STS がスタイルによって呼び出される）も変更できます。

スタイル名にタッチして、スタイル選択ウィンドウを表示します。または、パネルの STYLE SELECT キーを押します。



選択したスタイル

パフォーマンス / STS エリア

パフォーマンスまたは STS 名を表示します。



選択したパフォーマンス
または STS

選択したパフォーマンスまたは STS

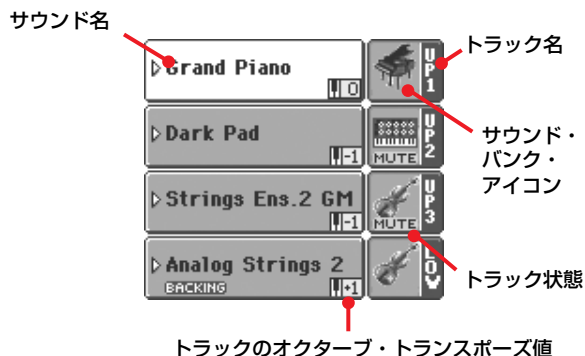
現在選択しているパフォーマンス（PERF）またはシングル・タッチ・セッティング（STS）です。

パフォーマンス名にタッチして、パフォーマンス選択ウィンドウを表示します。または、パネルの PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押して別のパフォーマンスを選択します。

現在選択しているスタイルと異なる STS を選択するときは、画面下の SINGLE TOUCH SETTING キーの 1 つを選択します。

キーボード・トラック・エリア

キーボード・トラックの情報を表示します。



サウンド名

▶PERF ▶STS

それぞれのキーボード・トラックに割り当てられたサウンドです。

- 既に選択しているトラック（白い背景）の場合は、サウンド名部分にタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示します。
- まだ選択していないトラック（水色の背景）の場合は、一度サウンド名部分にタッチしてから、もう一度タッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。

サウンド選択ウィンドウの詳細は、82 ページ“サウンド選択ウィンドウ”を参照してください。

トラックのオクターブ・トランスポーズ値

▶PERF ▶STS

（エディット不可）各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。各トラックのオクターブ・トランスポーズを個別にエディットするには、Song Play モードの Mixer/Tuning: Tuning エディット・ページで行います（詳細については、98 ページ“Mixer/Tuning: Tuning”を参照）。

パネルの UPPER OCTAVE キーを使い、すべてのアッパー・トラックを一度にオクターブ・トランスポーズすることができます。

キーボード・トラック名

（エディット不可）対応するトラックの名前です。

省略形	トラック	使用する手
UP1	アッパー1	右手
UP2	アッパー2	
UP3	アッパー3	
LOW	ロワー	左手

サウンド・バンク・アイコン

▶PERF ▶STS

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。

キーボード・トラックのプレイ / ミュート

▶PERF ▶STS

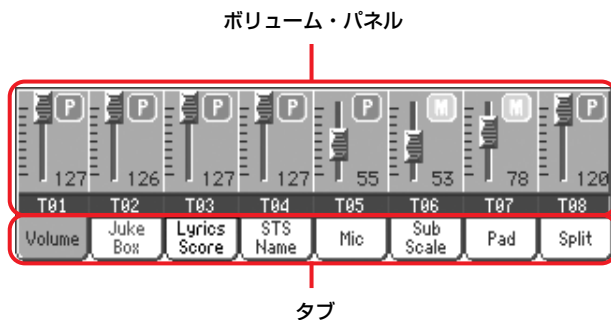
現在のトラックのプレイ / ミュートを表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

なし プレイ：トラックの音が出ます。

MUTE ミュート：トラックを消音します。

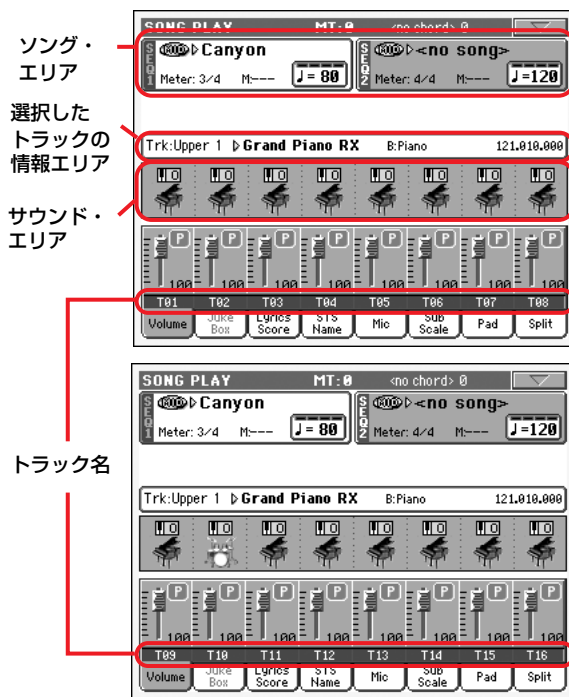
パネル

メイン・ページの下半分は、タブを選ぶことで、対応するいろいろなパネルを表示します。詳しくは 158 ページ以降を参照してください。



ソング・トラック 1-8、9-16

TRACK SELECT キーを繰り返し押すと、通常画面（キーボード・トラック）、ソング・トラック 1-8 画面、ソング・トラック 9-16 画面と切り替わります。ソング・トラック表示では、メイン・ページの上半分がソング・トラックのパラメーターを示す画面になります。



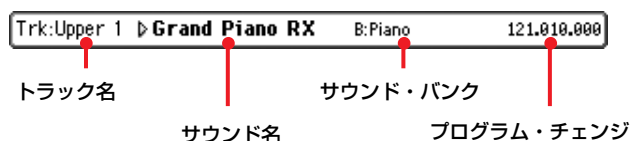
再び TRACK SELECT キーを押すと、通常画面（キーボード・トラック）に戻ります（155 ページ“メイン・ページ”参照）。

ソング・エリア

レイアウトが異なりますが、通常画面のソング・エリアとして機能します。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。メイン・ページに加え、いくつかのエディット・ページにも表示されます。



トラック名

選択したトラックの名前です。

サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択することができます。

サウンド・バンク

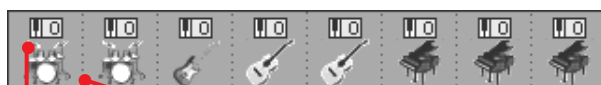
選択したサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です（バンク・セレクト MSB、バンク・セレクト LSB、プログラム・チェンジ）。

サウンド・エリア

ここでは、現在表示している 8 つのトラックのオクターブ・トランスポーズとサウンド・バンク・アイコンを確認できます。



ソング・トラックの
オクターブ・
トランスポーズ

サウンド・バンク・アイコン

ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ

（エディット不可）各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。オクターブ・トランスポーズをエディットするには、Song Play モードの Mixer/Tuning: Tuning エディット・ページで行います（詳細については、98 ページ “Mixer/Tuning: Tuning” を参照）。

サウンド・バンク・アイコン

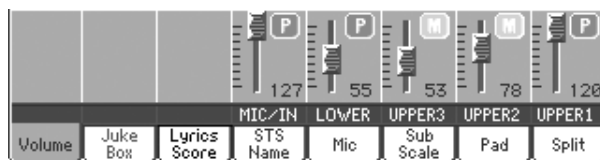
このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。選択するときは、最初に対応するトラックのこのアイコンにタッチしてください。（詳細な情報が、選択したトラック情報に表示されます）。もう一度このアイコンにタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

ボリューム・パネル

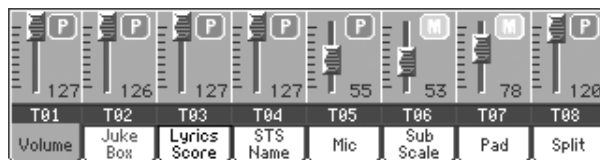
Volume タブにタッチして、このページを表示します。ここで各トラックの状態（プレイ / ミュート）と音量を調整します。

TRACK SELECT キーを押すと、通常画面（キーボード・トラックおよび Mic/In トラック）、ソング・トラック 1-8 画面、ソング・トラック 9-16 画面と切り替わります。

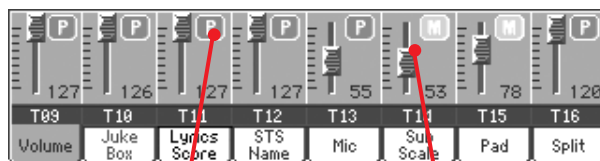
通常画面には、Mic/In コントロールとキーボード・トラックを表示します。



ソング・トラック 1-8 画面には、個々のソング・トラックが 1～8 まで表示されます。



ソング・トラック 9-16 画面には、個々のソング・トラックが 9～16 まで表示されます。



トラック状態アイコン

仮想スライダー

仮想スライダー（トラック・ボリューム）

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

キーボード・トラックの音量はパフォーマンスに保存できますが、ソング・トラックの音量は保存できません。

トラック状態アイコン

▶PERF ▶STS ▶GBLSng

現在のトラックのプレイ / ミュートを表示します。トラックを選択した後、もう一度そのトラック・エリアにタッチすると、状態が切り替わります。キーボード・トラックの状態はパフォーマンスまたは STS に保存できます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Note: ページ・メニューから “Write Global-Song Play Setup” を選択し、グローバルのソング・プレイ・セットアップにこの設定を保存すると、異なるスタンダード MIDI ファイルを選択しても、トラックの状態を保持することができます。例えば、ベース・トラックをミュートし、ベースだけを生演奏することができます。

ただし、Pa シリーズで作成したスタンダード MIDI ファイルを読み込んだ場合、上記は該当しません。このファイルには、各トラック

のプレイ / ミュート状態を強制する特殊なコマンドが含まれているためです。

トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。TRACK SELECT キーを使っていろいろなトラック画面に切り替えることができます。

MIC/IN オーディオ入力[*]
UPPER1...3 アッパー・トラック
LOWER ロワー・トラック
T01...T16 ソング・トラック[*]

[*] このトラックの音量は記憶されません。

ジュークボックス・パネル

ジュークボックス (JBX) ファイルがシーケンサー 1 に割り当てられている場合、このパネルに表示しているリストを使用してジュークボックス・リストを閲覧し、画面の Select ボタンにタッチして、再生するソングを選択できます。これにより、リスト内のソングを開始ソングとして選択し、再生するソングの順番を手動で変更できます。

Note: ジュークボックス・ファイルはシーケンサー 1 にのみ割り当てることができます。

Note: ジュークボックス・パネルは、ジュークボックス・ファイルをロードした後に利用できます。

Hint: ジュークボックス・ファイルの作成は、ジュークボックス・エディット・ページ (169 ページ参照) で行います。ジュークボックス・リストをすぐに作成するには、ソング選択ウィンドウ (85 ページ参照) を開いて “Play All ボタン” ボタンにタッチします。

Warning: 現在再生中のジュークボックス・リストに入っているソングの 1 つを削除してしまうと、シーケンサーが停止し、“No Song (ソングがありません)” というメッセージが表示されます。この場合は、JukeBox タブにタッチしてジュークボックス・パネルを開き、別のソングを選択してください。

または、SEQUENCER 1 セクションで、SHIFT キーを押しながら >> (早送り) キーを押して次のソングに進み、▶/■ (再生 / 停止) キーを再び押す方法もあります。



ソング・リスト

このリストで、ジュークボックス・リスト内のソングを閲覧することができます。表示しきれないリストを閲覧するために、スクロール・バーを使います。

選択したソング

再生中のソングの名前です。リストから別のソングを選択し、画面の Select ボタンにタッチして再生用に選択できます。

Select ボタン

このボタンをクリックすると、リストで反転表示されたソングが選択され、シーケンサー 1 に割り当てられます。ソングが再生中の場合は、ボタンにタッチしたときに再生が停止し、新たに選択したソングの再生が始まります。

ジュークボックス・ファイル

選択したジュークボックス・ファイルの名前です。このファイルのエディット方法は、169 ページ “Jukebox Editor” を参照してください。

ジュークボックスのトランスポート・コントロール

ジュークボックス・ファイルを選択すると、シーケンサー 1 のトランスポート・コントロールがソングとは多少異なる動きをします。

<<, >> 単独で押した場合は、早戻しと早送りになります。

[SHIFT] SHIFT キーと一緒に押すと、ジュークボックス・リスト内の前のソングまたは次のソングに移動します。

◀(ホーム) 現在のソングの先頭に戻ります。

▶/■ (再生 / 停止)

ソングを再生または停止します。ソングの再生中にこのキーを押すと、現在の位置で停止します。ソングの先頭に戻るには、ホーム・キーを押します。

ジュークボックス・パネルを表示している場合は、開始するソングを選択できます。上記の “ジュークボックス・パネル” を参照してください。

歌詞と楽譜パネル

Seq.1 (Seq.2) サイド・タブ

2 つのパネルには、ソングに含まれる、歌詞とコードの省略形を表示します。

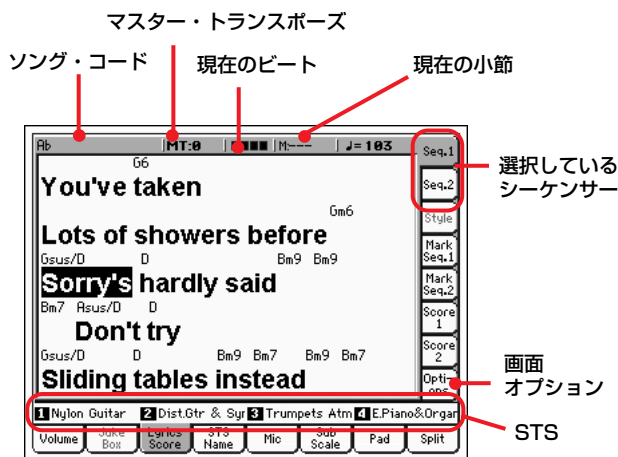
以下のタイプの歌詞とコードを表示できます。

- ・ スタンダード MIDI ファイル (SMF) や Karaoke ファイルに含まれる歌詞、または MP3 ファイルに含まれる歌詞 (形式は ID3 です。 www.id3.org 参照)
- ・ スタンダード MIDI ファイル、Karaoke ファイル、または MP3 ファイルとともに「.TXT」ファイルとしてロードされる歌詞 (160 ページ “スタンダード MIDI ファイルおよび MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル” 参照)
- ・ ソング・ベースのソングブック・エントリーにリンクしている、「.TXT」ファイルの歌詞 (179 ページ “Linked.TXT (リンク・テキスト)” 参照)。
- ・ オン・ザ・フライ TXT ロードで選択した「.TXT」ファイルの歌詞 (161 ページ “オン・ザ・フライ TXT ロード” 参照)。

画面に表示される歌詞データの優先順位を下記の順になります。

- ソングブックのエントリー「overriding...」に関連付けられた「.TXT」ファイル
- エントリー「overriding...」で選択された、スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルと同じディレクトリに含まれる「.TXT」ファイル
- スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルに含まれる歌詞イベント

歌詞が表示されるのは、本機で認識可能な標準のフォーマットと互換性がある場合だけです。



ソングを再生している間、スタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイルにイベントとして含まれる歌詞を画面内に自動的にスクロールしながら表示します。音楽に合わせて、歌詞の上にコードの省略形を表示します (オプション・サイド・タブ内の Show Chords パラメーターの設定による)。現在の位置の歌詞は、反転表示されます。

「.TXT」ファイルとしてロードした歌詞の場合は、ファイルに含まれる歌詞とは異なり、スタイルやソングの演奏に合わせて自動的にスクロールしないので、ダイヤルやスクロール・バーを使って手動でスクロールさせる必要があります。あるいは、アサインابل・スイッチやフット・スイッチに Text Page Up、または Text Page

Down 機能をアサインしてそれを使ってスクロールすることもできます。

シーケンサーが 2 つとも動作している場合、どちらかの歌詞を選択するには、BALANCE スライダーを左端 (シーケンサー 1) または右端 (シーケンサー 2) に動かします。

ソング・コード

スタンダード MIDI ファイルに含まれるコードです。この表示では、歌詞内で示されるコードより簡単に現在のコードを認識できます。

マスター・トランスポーズ

半音単位のマスター・トランスポーズ値です。この値は、パネル上の TRANSPOSE キーで変更することができます。

現在のビート

現在再生中の拍子位置を表示します。

現在の小節

現在の小節番号を表示します。

選択しているシーケンサー (Seq.1/Seq.2)

サイド・タブにタッチして、表示するソングを再生するシーケンサーを選択します。

Note: Song Play モードのメイン・ページでシーケンサー 2 を選択していても、歌詞ページでシーケンサー 1 を選択できます (またはその逆も可)。これにより、エディット操作に別のシーケンサーを選択しながら、外部ビデオ・モニターに歌詞を表示するソングを選択することができます。

STS

現在選択できる 4 つのシングル・タッチ・セッティング (STS) の名前です。いずれか 1 つにタッチして選択します。

スタンダード MIDI ファイルおよび MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル

スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルと同じディレクトリに「.TXT」ファイルが存在し、ファイル名もまったく同じ場合、「.MID」ファイルまたは「MP3」ファイルとともにロードされ、歌詞ページに表示されます。

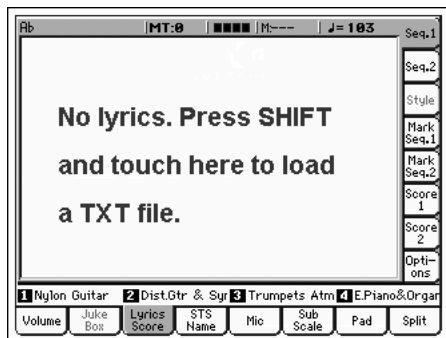
例えば、「MYSONG.TXT」が「MYSONG.MID」または「MYSONG.MP3」と同じディレクトリにあれば、「.MID」または「.MP3」とともにその「.TXT」ファイルもロードされます。

ただし、通常の歌詞とは異なり、ソングを再生している間、テキストは自動的にスクロールされません。ダイヤルを使って手動でスクロールする必要があります。あるいは、アサインابل・スイッチやフット・スイッチに Text Page Up、または Text Page Down 機能をアサインしてそれを使ってスクロールすることもできます。

Note: ファイル内の歌詞データと「.TXT」ファイルが同時に存在する場合は、「.TXT」ファイルが優先されます。

オン・ザ・フライ TXT ロード

ソングに歌詞データが含まれていない場合や、「.TXT」ファイルがリンクされてないときは、画面に "No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file" のメッセージが表示されます。



このメッセージが出たときは、SHIFT キーを押したまま、この表示が出ている画面にタッチします。

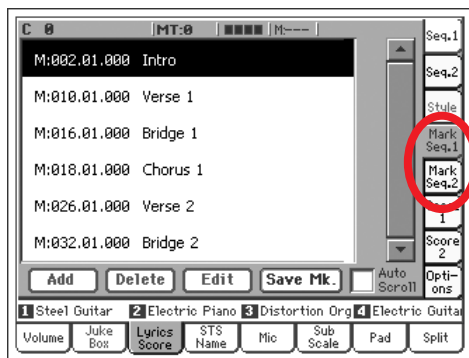
ファイル選択ウィンドウが表示されるので、現在選んでいるソングの演奏中に表示するテキスト・ファイルを選択してロードすることができます。

Hint: ファイル選択ウィンドウにサーチ・アイコン (🔍) が表示されます。これを使って、必要なテキスト・ファイルをすばやく検索することができます。(237 ページ “ファイルの検索機能” 参照)。

Mark Seq.1 (Mark Seq.2) サイド・タブ

スタンダード MIDI ファイルに含まれる標準ソング・マーカを本機で読み込むと、ソング内の特定の位置へすばやく移動できます。また、必要に応じて簡単にマーカ・ポイントを追加することもできます。

2 つのシーケンサーのどちらかに対応するマーカ・パネルを表示するには、サイド・タブのうちの 1 つにタッチします。



Note: “Groove Quantize” が有効なときは、マーカは使えません。

Note: シーケンサー 1 に割り当てられているジュークボックス・ファイルでマーカをプログラムすることはなるべく避けてください。再生 / 停止キーを押すと、マーカが削除されます。

マーカを追加する方法

1. Song Play モードで Lyrics & Mark タブにタッチし、Mark Seq.1 (または Mark Seq.2) ページを表示します。
2. シーケンサー 1 (または 2) の再生 / 停止キーを押して、ソングの再生を始めます (ただし、シーケンサーが動作していない場合でも、マーカを追加できます)。
3. マーカとして保存する位置になったら、画面の Add ボタンにタッチします。

・ 小節の最初の拍内で Add ボタンにタッチすると、現在の小節の開始位置がマーカとして保存されます。

・ 小節の最後の拍内で Add ボタンにタッチすると、次の小節の開始位置がマーカとして保存されます。

4. この手順を繰り返して、必要なマーカを追加します。
5. シーケンサー 1 (または 2) の再生 / 停止ボタンを押して、ソングの再生を止めます。

保存したマーカへ移動する方法

1. ソングをもう一度再生します。
2. 保存したマーカにジャンプする場合は、画面で該当マーカにタッチします。ソングは、次の小節の先頭にある保存位置に移動します。

マーカをエディットする方法

1. エディットするマーカを画面でタッチします。
2. Edit ボタンにタッチすると、エディットするマーカが表示された、エディット・マーカ・ウィンドウが表示されます。



3. エディット・マーカ・ウィンドウ内で、マーカの位置やマーカ名をエディットできます。

マーカを削除する方法

1. 削除するマーカを画面でタッチします。
2. Delete ボタンにタッチすると、選択しているマーカが削除されます。

マーカを保存する方法

Save Mk ボタンにタッチすると、すべてのマーカが保存されます。

歌詞と楽譜パネルを表示していない場合は、ページ・メニューから “Save Song Marker Seq.1” または “Save Song Marker Seq.2” (どちらのシーケンサーでマーカを作成したかによります) を選択します。マーカがスタンダード MIDI ファイルに保存されます。

Auto Scroll (自動スクロール)

マーカのリストを自動的にスクロールし、再生中に現在のマーカを常に表示させたい場合は、このパラメーターにチェックを付けます。

リストをスクロールしない場合は、このパラメーターのチェックを外してください。これは、マーカの表示を固定し、その位置にジャンプしたいときに、リストをスクロールして探さなくてもすぐに選択できるようにする場合に役立ちます。

STS

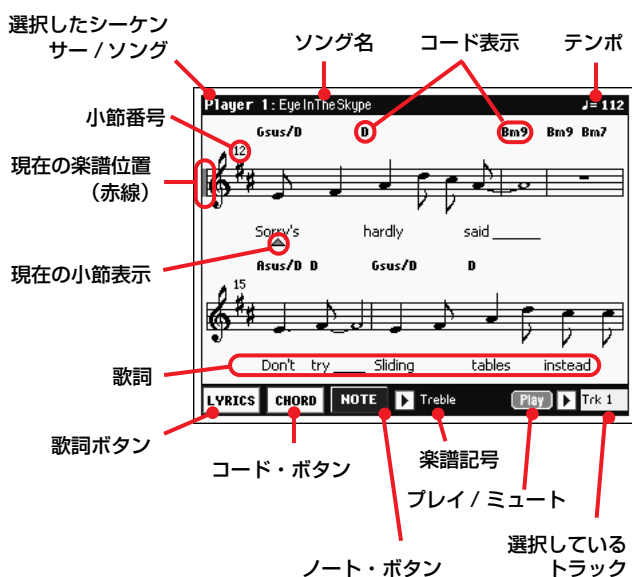
現在選択できる 4 つのシングル・タッチ・セッティング (STS) の名前です。いずれか 1 つにタッチして選択します。

Score1 (Score2) サイド・タブ

ソングに含まれる楽譜（スコア）を表示させることができます。



楽譜パネルを表示させるときは、2 台のシーケンサーのうちの一台と一致しているサイド・タブのうち1つにタッチします。



元の画面に戻るときは、パネルの EXIT キーを押します。

Note: マスター、トラック・トランスポーズは表示するスコアに反映されません。

選択したシーケンサー / ソング

現在選択しているシーケンサー およびそこにアサインされているソング名です。

異なるシーケンサーを選ぶときは、パネルの EXIT キーを押して、元の画面に戻り、他のシーケンサーと一致しているサイド・タブにタッチします。

シーケンサー 1 と 2 に、2 つのソング・データを選んでおくと、シーケンサーの BALANCE スライダーで音量バランスを変えると、表示されている楽譜もそれに合わせて切り替えることができます (172 ページ “Lyrics/Score Balance Link (歌詞 / 楽譜、BALANCE スライダー・リンク)” 参照)。

ソング名

ソング名の表示です。

テンポ

ソングの現在のテンポ (BPM) です。

楽譜記号

選ばれたトラックの楽譜は、標準的な音楽表記法で表示されます。トラックの内容によって、ノートやコードが表示されます。

また、現在再生しているタイミングに合わせて、楽譜上にその位置を表示して自動的移動します。

また、ソングのマスター・トラックの “001.01.000” に拍子イベントが含まれる場合は、その拍子記号が表示されます。

現在の楽譜位置

再生中のソングの現在使用している楽譜位置 (上下) を赤い縦線で表示します。

現在の小節表示

赤い三角形は、現在の小節位置に表示されます。

歌詞ボタン

ボタンにタッチするたびに歌詞を表示、消去します。

コード・ボタン

ボタンにタッチするたびにコード記号を表示、消去します。表示するコード記号はヘルプ言語に依存していて、イギリス式とイタリア式があります (214 ページ “Help Language (ヘルプ言語)” 参照)。

ノート・ボタン

ボタンにタッチするたびにノート名を表示、消去します。表示するノート名はヘルプ言語に依存していて、イギリス式とイタリア式があります (214 ページ “Help Language (ヘルプ言語)” 参照)。

音符記号

ここにタッチして音符記号をポップアップ・メニューから選びます。利用できる音符記号は、以下のとおりになります。

- Treble 標準の高音部記号 (ト音記号:)。
- Treble+8 Treble の 1 オクターブ上。
- Treble-8 Treble の 1 オクターブ下。
- Bass 標準の低音部記号 (ヘ音記号:)。
- Bass-8 Bass の 1 オクターブ下。

プレイ / ミュート

このボタンにタッチするたびに選択したトラックのプレイ (再生)、ミュート (消音) を切り替えます。ミュート状態でも、スコア画面は表示されているので、それを見ながら歌うことができます。

Hint: アサインابل・スイッチ、フット・スイッチや EC5 ペダルにアサインできる “Melody Mute” 機能は、ソングのメロディー・トラックの音をミュートするためのものです (初期設定: トラック 4、171 ページ “Melody (メロディ・トラック)” 参照)。

なお、ソングのトラック 4 にメロディ・トラックをアサインしてソングを作ると、アサインابل・スイッチやペダルを使ってこのボタンと同じ働きをすることができます。

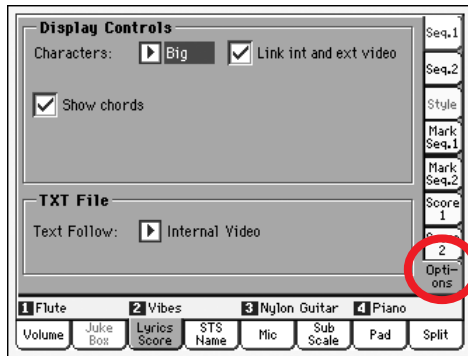
選択したトラック

ここにタッチしてスコアを表示するトラックをポップアップ・メニューから選びます。

Hint: 通常ボーカル・パートには、トラック 4 を使用します。

Option サイド・タブ

このサイド・タブにタッチすると、オプション・パネルが表示され、さまざまな表示設定を調整できます（詳細については、下記を参照）。



画面コントロール

画面に歌詞が表示される形態を設定します。外部の画面を設定する場合は、223 ページ“External Display”を参照してください。

Characters (フォント・サイズ)

▶GBLSng

フォントのサイズを選択します。小さい (Small) または大きい (Big) のどちらかを設定します。

Link int and ext video (画面と外部のビデオのリンク)

▶GBLSng

チェックを付けると、本機の画面の設定が、外部ビデオ・モニターに自動的に反映されます。

Show chords (コードの表示)

▶GBLSng

スタンダード MIDI ファイルにコード情報が含まれるときは、チェックを付けると、対応するコードが画面の歌詞の上に表示されます。

TXT ファイル

Text Follow (テキストの追従)

▶GBLSng

「.TXT」ファイルをソングにリンクする際、「Text Down」および「Text Up」を使用すると、テキストをスクロールできます。スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルに含まれる歌詞イベントを読み取るケースとは異なり、本機の画面と外部モニターで現在の歌詞を同時に開始する自動スクロールはありません。そのため、本機の画面と外部ビデオの歌詞が異なる箇所から始まる可能性があります。このパラメーターでは、画面と外部モニターを完全に同期させることができます。

Internal Video (画面)

“Text Down” に対応するコントロールにタッチすると、現在のテキスト・ページの 1 行目が本機の画面上に表示されます。外部ビデオ・モニターは、完全に同期されない可能性があります。このオプションは、演奏者が画面から歌詞を読むような場合に選択します。

External Video (外部ビデオ・モニター)

“Text Down” に対応するコントロールにタッチすると、現在のテキスト・ページの 1 行目が外部ビデオ・モニター上に表示されます。本機の画面は、完全に同期されない可能性があります。このオプションは、観客が外部ビデオ・モニターで歌詞を見るような場合に選択します。

Note: このオプションを選択すると、テキスト・スクロール・バーは画面に表示されなくなります。

コードの読み取りとキーボードの演奏

ソングを再生中にキーボードを演奏する際、画面でオリジナル・コードを見ながらキーボードを C で演奏したい場合、Transpose applies to Style and Kbd tracks...パラメーターをオフに設定し、Transpose applies to Sequencer 1/2 パラメーターにチェックを付けます (211 ページ参照)。

STS 名パネル

利用可能な 4 つの STS の名前を確認できます。詳細については、93 ページ“STS 名パネル”を参照してください。

マイク・パネル

マイク入力のパラメーターを設定できます。詳細については、93 ページ“マイク・パネル”を参照してください。

サブ・スケール・パネル

キーボード・トラックの 2 次スケールを選択できます。詳細については、98 ページ“Mixer/Tuning: Sub Scale”を参照してください。

パッド・パネル

4 つのパッドに割り当てられたヒットやシーケンス・パッドを確認できます。詳細については、94 ページ“パッド・パネル”を参照してください。

スプリット・パネル

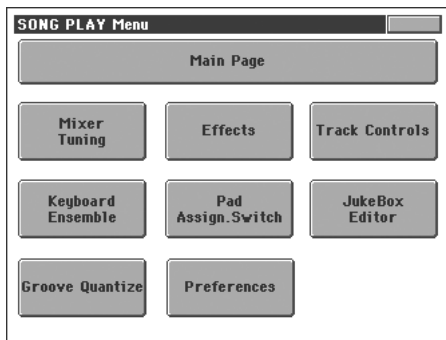
キーボード・トラックのスプリット・ポイントを調整できます。詳細については、94 ページ“スプリット・パネル”を参照してください。

エディット・メニュー

任意のページで MENU キーを押すと、画面に Song Play モードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチすると、現在選択しているシーケンサーに対する Song Play モードのさまざまなエディット・セクションに移動できます（157 ページ “ソング・エリア” 参照）。

エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。エディット・メニューを終了する場合は、EXIT キーまたは SONG PLAY キーを押します。

エディット・ページで EXIT キーまたは SONG PLAY キーを押すと、Song Play モードのメイン・ページに戻ります。

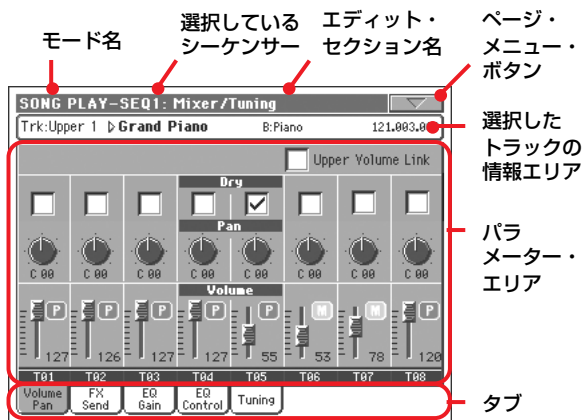


メニューの中の各ボタンにタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブにタッチすると移動できます。

通常、ソング・トラック・パラメーターはグローバルのソング・プレイ・セットアップに保存されますが、キーボード・トラック・パラメーターは、パフォーマンスまたはソングブック STS に保存できます。

エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



モード名

現在 Song Play モードであることを示しています。

選択しているシーケンサー

エディット・ページに入る前に、メイン・ページのソング・エリアで 2 つのシーケンサーのどちらかを選択します（下記の “エディット中のシーケンサーの切り替え” 参照）。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニュー画面のボタンのうちの 1 つと一致しています（164 ページ “エディット・メニュー” 参照）。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（173 ページ “ページ・メニュー” 参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、164 ページからのセクションごとの説明を参照してください。

タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

エディット中のシーケンサーの切り替え

エディット・セクションに入る前に、選択していたシーケンサーのパラメーターがエディットできます。選択しているシーケンサーは、常にページ・ヘッダーに表示されます。



シーケンサーを選択するには、Song Play モードのメイン・ページで、エディットするシーケンサーを選択します。選択したシーケンサーは反転表示（白い背景）になります。



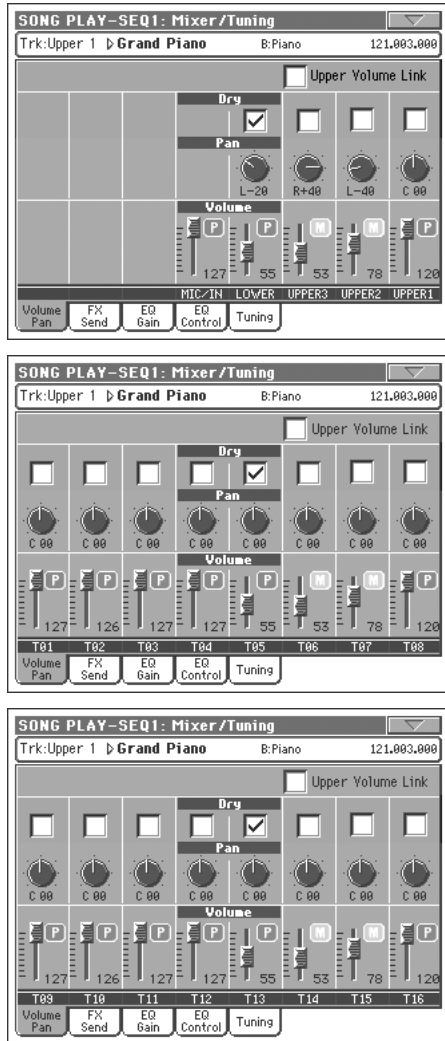
Mixer/Tuning: Volume/Pan

キーボード・トラックまたはソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

Note: パフォーマンスまたは STS に保存するとき、ソング・パラメーターは保存できません。

Note: 別のソングを選択すると、ミュートしたトラックはリセットされます。

TRACK SELECT キーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Upper Volume Link (アッパー・ボリューム・リンク)

▶GBL^{Sty}

いずれかの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更できるようになります。

このパラメーターの状態を保存するには、Style Play モードのページ・メニューで、“Write Global-Style Play Setup” を選択します (112 ページ “Write Global-Style Play Setup ダイアログ・ボックス” 参照)。

Note: このパラメーターは、Style Play モードの Preferences: Style Play Setup ページにあるものと同じです (109 ページ参照)。

オン 設定が有効になります。アッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更されます。

オフ アッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更しても、他のアッパー・トラックの音量は変更されません。

Dry (ドライ)

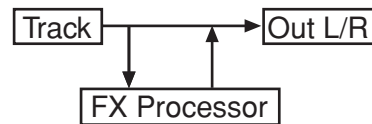
▶PERF ▶STS

直接音 (Dry) とエフェクト音の信号の経路をオン、オフで設定します。

Note: サブ出力にトラックが送られる場合、FX はどの出力にも送られません。各トラックの出力状態を設定するには、221 ページの “Audio Setup: Seq1” および “Audio Setup: Seq2” を参照してください。

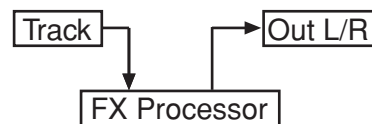
オン

チェックを付けると、直接音と、エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。



オフ

チェックを外すと、直接音はすべてエフェクトを通り、エフェクト通過音だけの信号が出力に送られます。信号は、エフェクトがステレオ・タイプの場合にパンの設定が有効になります。



Pan (パン)

▶PERF ▶STS

ステレオ定位を設定します。

-64...-1 左側に振り切ります。

0 中央に定位します。

+1...+63 右側に振り切ります。

Volume (ボリューム)

▶PERF ▶STS

各トラックの音量を設定します。

0...127 各トラックの音量の MIDI 値

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sty}

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。詳細は 157 ページ “キーボード・トラックのプレイ / ミュート” を参照してください。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: FX Send

内蔵エフェクト・プロセッサに入るトラックのダイレクト信号 (エフェクトのかかっていない信号) のレベルを設定するページです。

Note: パフォーマンスまたは STS に保存するとき、ソング・パラメーターは保存できません。

本機のエフェクト・プロセッサは並列に接続されているので、エフェクトをかけるダイレクト信号の量をパーセンテージで設定できます。

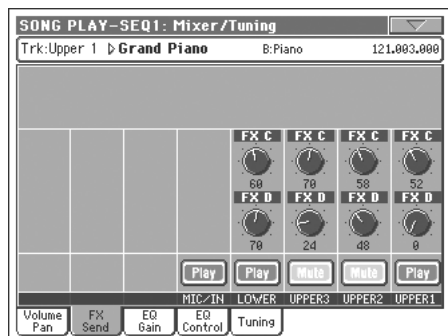
すべてのトラックの信号をエフェクトに送る場合 (ロータリー、ディストーション、EQ などのインサート系エフェクトを使う場合) は、Dry パラメーター (上記の “Dry (ドライ)” 参照) をオフにしてください。

Song Play モードでは、4 つの内蔵エフェクト・プロセッサを使用できます。通常は、以下のように配置されます。

FX A	シーケンサー 1 と 2 のためのリバーブ系エフェクト
FX B	シーケンサー 1 と 2 のためのモジュレーション系エフェクト
FX C	キーボード・トラックのためのリバーブ系エフェクト
FX D	キーボード・トラックのためのモジュレーション系エフェクト

Seq.2 FX Mode パラメーターの状態に従い、シーケンサー2はC/Dエフェクト・ペア（172ページ参照）を使用することがあります。

さらに、Sequencer モードで4つのエフェクトを自由に使い分けてソングを作成できます（199ページ“Effects: FX Select”参照）。TRACK SELECT キーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Note: ソングの再生を止めてからソングをもう一度再生するか、別のソングを選択すると、ソング・トラック設定の初期値に戻ります。ただし、ソングを一時停止し、エフェクトを変更して、ソングを再び再生することができます。Sequencer モードでソングをエディットすると、エフェクトの変更内容が保存されます。

センド・レベル (A...D) ▶PERF ▶STS

0...127 エフェクトへ送るダイレクト信号のレベル

プレイ/ミュート・アイコン ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。詳細は 157 ページ “キーボード・トラックのプレイ/ミュート” を参照してください。

Play プレイ：トラックの音が出ます。

Mute ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー（EQ）の値を設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Note: EQ は、シーケンサー 1 とシーケンサー 2 で別々の設定になります。

Hint: トラック EQ は、Song Play モードの一般的な設定（Song Play モードのグローバル・セットアップ）として保存されます。これにより、どのスタンダード MIDI ファイルを再生する場合でも、本機のサウンドを自分独自の状態にすることができます。ベース・トラックをもっと軽くしたい場合は、それに応じて EQ を変更すれば、以降のすべてのソングでベースのサウンドは軽くなります。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

Mid Gain (ミドル・ゲイン) ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

Low Gain (ロー・ゲイン) ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶STS ▶GBLSng

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。詳細は 157 ページ “キーボード・トラックのプレイ / ミュート” を参照してください。



プレイ：トラックの音が出ます。

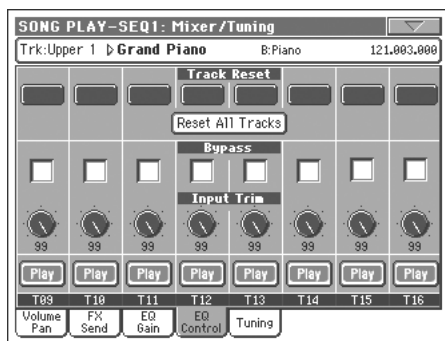
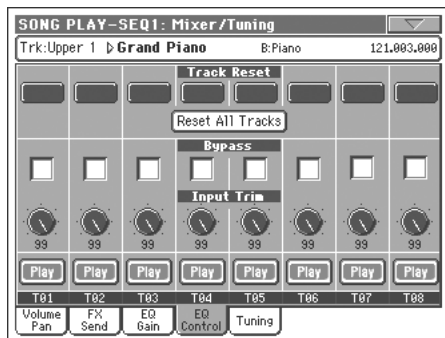


ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Control

EQ Gain ページで設定した各トラックのイコライザー (EQ) をバイパスしたり、リセット (フラットに: 0dB) することができます。

TRACK SELECT キーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Track Reset (トラック・リセット)

このボタンにタッチすると、対応するトラックの EQ 設定をリセット (フラットに: 0dB) することができます。

Reset All Tracks (トラック・オール・リセット)

このボタンにタッチすると、すべてのトラックの EQ 設定をリセット (フラットに: 0dB) することができます。

Bypass (バイパス)

▶PERF ▶STS

チェックを付けたトラックの EQ をバイパス (無効に) します。チェックを付けても EQ の設定は保持され、チェックを外すとその設定で EQ が有効になります。

Input Trim (入力トリム)

▶PERF ▶STS

イコライザーに入力する信号のレベルを制限することができます。極端な EQ 値を設定すると、オーディオ回路がオーバーロードの状態になり、信号に歪みが生じることもあります。このような場合は、入力トリムで信号のレベルを抑えてください。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶STS ▶GBLSng

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。詳細は 157 ページ “キーボード・トラックのプレイ / ミュート” を参照してください。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: Tuning

このページのパラメーターで、さまざまなチューニングを設定できます。詳細については、98 ページ “Mixer/Tuning: Tuning” を参照してください。

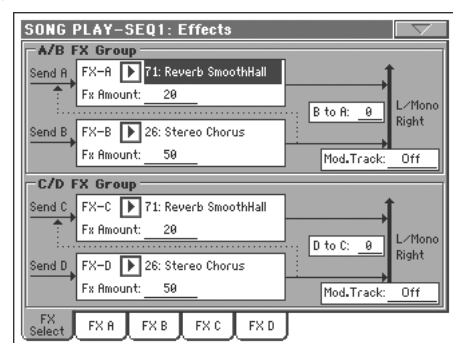
パラメーター

▶PERF ▶STS

Note: このページでエディットされるソング・トラックのチューニング値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Effects: FX Select

4 つの内蔵 FX プロセッサー (A ~ D) に割り当てるエフェクトを選択します。



Note: ソングの再生を停止するか、別のソングを選択すると、エフェクトは初期値に戻ります。ただし、ソングを停止し、エフェクトを変更して、新しいエフェクトでソングを再び再生することができます。Sequencer モードでソングをエディットすると、エフェクトの変更内容が保存されます。

Note: ページ・メニューの “Write Global-Song Play Setup ” (173 ページ参照) を選択すると、初期設定のエフェクト設定をグローバルのソング・プレイ・セットアップに保存できます。

FX A...D

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

対応するエフェクト・プロセッサにエフェクトを割り当てます。通常、A と C がリバーブ、B と D がモジュレーション・エフェクト（コーラス、フランジャー、ディレイなど）を使用します。使用できるエフェクトのリストは、付属のアクセサリー CD 内の“Advanced Edit”を参照してください。

FX Amount（エフェクトの量）

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

ドライ（エフェクトの加わっていない）信号に加えられるエフェクトの量。

B to A, D to C

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Aエフェクトの入力へ送られるBエフェクト信号の量を設定します。また、Cエフェクトの入力へ送られるDエフェクト信号の量を設定します。

Mod.Track（モジュレーション・トラック）

▶PERF ▶GBL^{Sng}

変化を与える MIDI メッセージの元となるトラックです。ジョイスティックなどのフィジカル・コントローラーまたはソング・トラックで生成された MIDI メッセージで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

Song Play モードのエフェクト

本機は、MIDI トラックを処理するために 4 つのエフェクト・プロセッサ、つまり DSP（デジタル・シグナル・プロセッサ）を備えています。Song Play モードでは、読み込むスタンダード MIDI ファイルによって、2 つまたは 4 つのエフェクトを同時に使用できます。

通常、エフェクト A と B はシーケンサーとパッド用、エフェクト C と D はキーボード・トラック用になります。

Seq.2 FX Modeパラメーターの状態によっては、別のシーケンサーで各エフェクト・ペアを使用できます（172 ページ参照）。

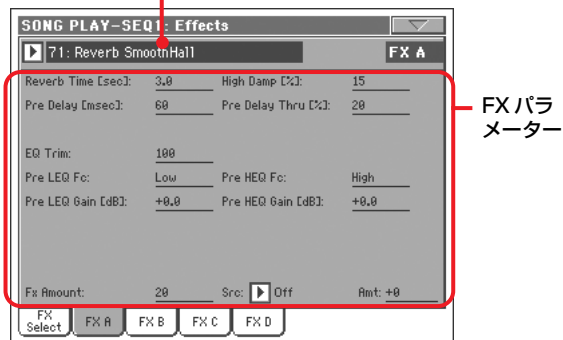
また、Sequencer モードで 4 つのエフェクトをフルに利用したソングを作成できます。

- ・ 本機の Sequencer モードで作成されるソングは、最大 4 つのエフェクト（通常、2 つのリバーブと 2 つのモジュレーション・エフェクト）を使用することができます。各トラックは、A/B または C/D のペアを使用できます。
- ・ スタンダード MIDI ファイルまたは Karaoke ファイルは、2 つのエフェクト（通常、1 つのリバーブと 1 つのモジュレーション・エフェクト）を使用します。このため、残った 2 つのエフェクトをキーボード（リアルタイム）・トラックに使用できます。
- ・ 2 つのシーケンサーを同時に使用する際、“Seq.2 FX Mode（シーケンサー 2 の FX モード）”に“AB”モード（172 ページ参照）を設定している場合、シーケンサーは A/B ペアのエフェクトのみを使用し、C/D ペアのエフェクトはキーボード・トラック用になります。
- ・ 2 つのシーケンサーを同時に使用する際、“Seq.2 FX Mode（シーケンサー 2 の FX モード）”に“CD”モード（172 ページ参照）を設定している場合、シーケンサー 1 は A/B ペアのエフェクトを使用し、シーケンサー 2 は C/D ペアのエフェクトを使用し、それをキーボード・トラックと共有します。

Effects: FX A...D

4 つのエフェクト・プロセッサのパラメーターをエディットします。ここでは、“Reverb Smooth Hall”エフェクトを割り当てた FX A ページを例に挙げて説明します。

選択したエフェクト



FX パラメーター

選択したエフェクト

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

このポップアップ・メニューにタッチして、FX タイプ選択ウィンドウでエフェクトを選択します。これは、Effects: FX Select ページの FX A...D パラメーターと同じものです（上記参照）。

エフェクト・パラメーター

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

選択したエフェクトによって、パラメーターは異なります。エフェクトごとのパラメーターのリストは、付属のアクセサリー CD 内の“Advanced Edit”を参照してください。

FX Amount（エフェクトの量）

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

ドライ（エフェクトの加わっていない）信号に加えられるエフェクトの量。

Src（ソース）

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

ダイナミック・モジュレーション・ソース。このメッセージを生成するトラックを選択する場合は、上記 Effects: FX Select ページの Mod.Track パラメーターを参照してください。モジュレーション・ソースのリストは、付属のアクセサリー CD 内の“Advanced Edit”を参照してください。

Track Controls: Mode

ソング・トラックごとの内部 / 外部とポリ / モノの状態を設定するページです。101 ページ“Track Controls: Mode”を参照してください。

パラメーター

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Note: ページ・メニューの“Write Global-Song PlaySetup”を選択すると、グローバルのソング・プレイ・セットアップにこれらのパラメーターを保存できます。

Track Controls: Drum Volume

ドラム/パーカッションの各構成楽器の音量を調節します。169 ページ “Track Controls: Drum Volume” を参照してください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Note: このページでエディットされるソング・トラックのチューニング値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているサウンドのエディット・パラメーターを微調整するページです。102 ページ “Track Controls: Easy Edit” を参照してください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Note: このページでエディットされるソング・トラックのチューニング値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

キーボード・トラックのパラメーターを設定するページです。103 ページ “Keyboard/Ensemble: Keyboard Control” を参照してください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

キーボード・トラックのノートおよびベロシティの範囲を設定するページです。104 ページ “Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range” を参照してください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Keyboard/Ensemble: Ensemble

104 ページ “Keyboard/Ensemble: Ensemble” を参照してください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Pad/Switch: Pad

107 ページ “Pad/Switch: Pad” を参照してください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Pad/Switch: Assignable Switch

107 ページ “Pad/Switch: Assignable Switch” を参照してください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Jukebox Editor

ジュークボックス機能を使うと、ワンタッチで最大 127 のソングのリストに従って再生できます。ソング選択ページでジュークボックス・ファイルを選択し、それをシーケンサー 1 に割り当てると、通常のソングと同じように操作できます（159 ページ “ジュークボックス・パネル” 参照）。



このページでは、ジュークボックス・ファイルを作成、エディット、および保存することができます。ジュークボックス・リストには、スタンダード MIDI ファイル、Karaoke ファイル、MP3 ファイルを含めることができます（MP3 ファイルは、EXBP-Dual MP3 別売オプションが取り付けられている場合にのみサポートされます）。

ジュークボックス・ファイルがシーケンサーで既に選択している場合は、このページに入ると、そのファイルがエディットできる状態になっています。それ以外の場合は、このページに入ると、空のリストを表示します。

新しいジュークボックス・ファイルを作成するには、Del All ボタンにタッチして現在のリストからすべてのソングを削除します。新しいソングを追加して、Save ボタンにタッチし、ファイル名を変更して確定します。新しいジュークボックス・ファイルがデバイスに保存されます。

Move Up/Down

リスト内の選択項目を上下に動かして順番を変えます。

Add

現在のリストの末尾にソングを追加します。リストには最大 127 のソングを追加できます。

Note: ジュークボックス・リストは、同じディレクトリに含まれるソングのみを格納できます。

Hint: ソングを 1 つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リストに追加できます。

Insert

現在の位置（選択したソングと前のソングの間）にソングを挿入します。挿入したソング以降のソングは後方へずれます。リストには最大 127 のソングを追加できます。

Note: ジュークボックス・リストは、同じディレクトリに含まれる
ソングのみを格納できます。

Hint: ソングを 1 つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイ
ルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リスト
に挿入できます。

Delete

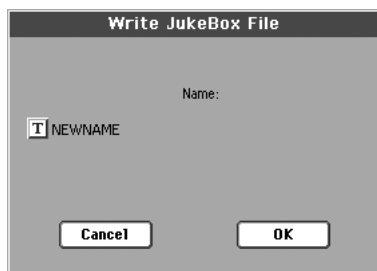
選択したソングをリストから削除します。

Del All

ジュークボックス・リスト内のソングを一度に削除します。

Save

ジュークボックス・ファイルをデバイスに保存します。Save
Jukebox File ダイアログ・ボックスが表示されるので、名前を変更
すると、ファイルをデバイスに保存できます。



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディッ
ト・ウィンドウを表示し、名前を変更します。

既存のリストをエディットして、その名前を変えない場合は、古い
ファイルに上書き保存されます。名前を変えた場合は、新しいファ
イルがデバイスに保存されます。

新しいリストを保存すると、「NEWNAME.JBX」というファイル名
が自動的に割り当てられます。このファイル名は変更可能です。

Note: リストに含まれるソング・ファイルと同じディレクトリにの
み「.JBX」ファイルを保存できます。

グループ・クオンタイズ

リアルタイムのグループ・クオンタイズをシーケンサー 1 に適用し
ます。グループ・クオンタイズとは、再生時のグループ感を変化さ
せる方法で、ノートのリズム上問題のない一番近いグリッド軸に移
動します。この機能は曲作りにとって重要なことなので、いろいろ
と試してみましょう。

グループ・クオンタイズを有効にするには、このページでコマンド
を使用するか、ページ・メニューの“Groove Quantize Enable”
にチェックを付けます。



Note: グループ・クオンタイズのパラメーターは、リアルタイムで
使用するためのものなので、保存できません。

Enable (有効)

クオンタイズをオンまたはオフにします。本機の電源を入れたり、別
のソングを選択したりすると、自動的にオフになります。

Hint: ページ・メニューから“Seq.1-Groove Quantize Enable
(クオンタイズの有効)”を選択してグループ・クオンタイズをオン
にすることもできます。

Note Start (開始イベント)

ノート・オン・イベント（ノート再生の開始）のクオンタイズをオ
ンまたはオフにします。

Note Duration (持続時間)

ノート・オフ・イベント（ノートの長さ）のクオンタイズをオンま
たはオフにします。

Resolution (レゾリューション)

大まかなクオンタイズの各軸（グリッド）の分解能を設定します。
クオンタイズの基本となる値で、“Accuracy”、“Swing”、
“Window”の値で変わります。

♪ (1/32) ... (1/4)

グリッドの分解能を音符で設定します(値の後に“3”
が付くものは 3 連符です)。例えば、(1/8)を選択
するとすべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸
に移動します。(1/4)を選択すると、すべてのノート
が一番近い 1/4 のグリッド軸へ移動します。

クオンタイズ
なし



1/8



1/4



Accuracy (精度)

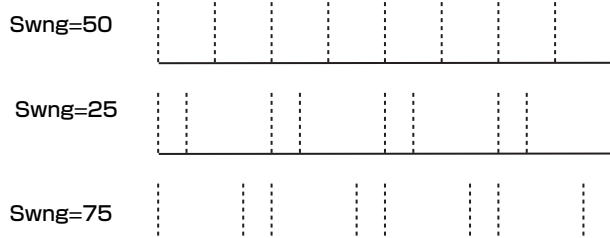
クオンタイズの精度をパーセンテージで設定します。例えば 50% に
設定した場合、ノートが大まかなグリッドから 20 チック離れてい
ると、グリッドから 10 チックのところまで移動します。

0 精度を設定しません。クオンタイズは実行されません。
100 精度が最大になります。ノートはグリッド軸に移動
します。

Swing (ゆらぎ)

非対称的なクオンタイズです。グリッドの軸がその軸に一番近いグリッド軸に移動します。

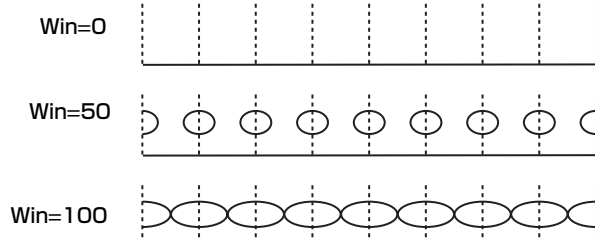
- 0 偶数番の軸が手前の奇数番の軸に移動します。
- 50 軸間が等しくなります。
- 100 偶数番の軸が次の奇数番の軸に移動します。



Window (対象領域)

クオンタイズする領域をグリッドの軸を基本に設定します。

- 0 クオンタイズ領域 (ウィンドウ) が軸と一致します。つまり、クオンタイズは行われません。
- 100 クオンタイズ領域が一番近い領域まで拡大します。つまり、すべてのイベントがクオンタイズされます。



Preferences: Track Settings

ソング・トラックに関連する一般的なパラメーターを設定します。



Note: 設定は、グローバル・ファイルのソング・プレイ・セットアップ・エリアに (本書で▶GBLSng シンボルがついている他のすべてのパラメーターとともに) 保存されます。設定を変更したら、ページ・メニューの "Write Global-Song Play Setup" を選択してグローバルに保存します。

Melody (メロディ・トラック)

▶GBLSng

ソングのメロディ・トラックを選択します。このトラックは、"Melody Mute" 機能を割り当てたアサインابل・スイッチ、フット・スイッチ、または EC5 ペダルを使用してミュートすることができます。

Drum (ドラム・トラック)

▶GBLSng

ソングのドラム・トラックを選択します。このトラックは、"Drum&Bass" 機能を割り当てたアサインابل・スイッチ、フット・スイッチ、EC5 ペダルで、鍵盤の左側でベース・トラックとともに演奏することができます。

Bass (ベース・トラック)

▶GBLSng

ソングのベース・トラックを選択します。このトラックは、"Drum&Bass" 機能を割り当てたアサインابل・スイッチ、フット・スイッチ、EC5 ペダルで、鍵盤の左側でドラム・トラックとともに演奏することができます。

Harmony Track (ハーモニー・トラック)

▶GBLSng

ボイス・プロセッサーは、このパラメーターで選択したトラックからノートまたはコードを取得します。

Note: "Global" を選択した場合、ボイス・プロセッサーに送られるノートまたはコードは、GlobalモードのHarmonyモードとSourceパラメーターの設定によって異なります (詳細については、230ページ参照)。

オフ トラックは、ボイス・プロセッサーのハーモニー・モジュールにノートを送信しません。コードは、MIDI IN から受信可能です。

Seq.1-Track 1...16 シーケンサー 1 のいずれかのトラックからノートが送信されます。

Seq.2-Track 1...16 シーケンサー 2 のいずれかのトラックからノートが送信されます。

Seq.1+2 Track 1...16 同じ名前を持つトラックによって、シーケンサー 1 とシーケンサー 2 の両方からノートが送信されます。

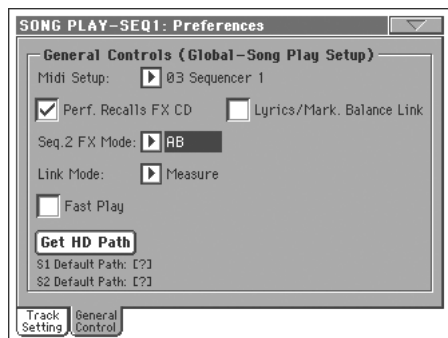
Note: シーケンサーが 2 つとも再生中の場合、ボイス・プロセッサーは、BALANCE スライダーが完全に左端にある場合はシーケンサー 1 からノートを受信し、BALANCE スライダーが完全に右端にある場合はシーケンサー 2 からノートを受信します。

Global ボイス・プロセッサーが受信するノートまたはコードは、Harmony モード (230 ページ参照) によって異なります。

- ・ "Chord" を選択した場合、キーボードのコード・スキャン・エリアからコードが送信されます。
- ・ "Notes" を選択した場合、ノートが (コードの代わりに) 送信されます。
- ・ "Shift" または "Scale" を選択した場合、ノートまたはコードが無視されます。

Preferences: General Control

一般的なパラメーターを設定します。



Note: 設定は、グローバル・ファイルのソング・プレイ・セットアップ・エリアに（本書で▶GBLSng シンボルがついている他のすべてのパラメーターとともに）保存されます。設定を変更したら、ページ・メニューの“Write Global-Song Play Setup”を選択してグローバルに保存します。

Midi Setup (MIDI セットアップ)

▶GBLSng

いずれかの MIDI セットアップを選択すると、Song Play モード用の MIDI チャンネルを自動で設定できます。MIDI セットアップの詳細については、256 ページ“MIDI”を参照してください。

Note: Song Play モードに入ったときに自動的に MIDI セットアップを選択するには、ページ・メニューから“Write Global-Song Play Setup”を選択します。

MIDI セットアップ設定の詳細については、304 ページ“MIDI セットアップ”を参照してください。

Note: MIDI セットアップを選択した後に、Global モードで、各チャンネル設定を任意に変更できます。また、Global モードで MIDI セットアップへのこれらの変更を保存するときは、ページ・メニューから“Write Global-MIDI Setup”を選択してください。すべての MIDI セットアップは、自由にカスタマイズすることができ、上書きすることができます。

Hint: 工場出荷時の MIDI セットアップに戻すときは、もう一度工場出荷時データ (www.korg.co.jp からダウンロード可能) をロードしてください。

Perf. Recalls FX CD (パフォーマンスのエフェクト・モード)

▶GBLSng

パフォーマンスのエフェクト・モードを選択します。

オフ パフォーマンスを選択する際に、エフェクトは選択されません。

オン C と D のエフェクトのペアがパフォーマンスで使用されます。

Note: このパラメーターと、Seq.2 FX Mode パラメーターを C/D エフェクト・ペア選択に設定すると、シーケンサー 2 はキーボード・トラックと同じエフェクトを使用します。シーケンサー 2 のソングを選択するか、パフォーマンスを選択すると、これらのエフェクトを変更できます。

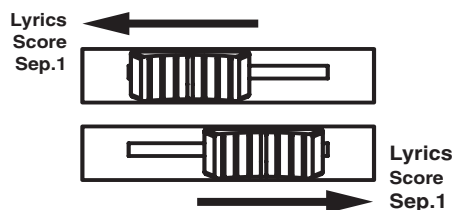
Lyrics/Score Balance Link (歌詞 / 楽譜、BALANCE スライダー・リンク)

▶GBLSng

シーケンサーの BALANCE スライダーを使用して、歌詞または楽譜を内蔵の画面、および（別売オプションのビデオ・インターフェイス VIF4 が取り付けられている場合）外部モニターに表示するシーケンサーを選択できます。また、外部モニターには歌詞とコードだけを表示することもできます（223 ページ“External Display”参照）。

オフ シーケンサーの BALANCE クロスフェーダーを動かすと、ソング間の音量バランスのみが選択されます。表示された歌詞、コード、マーカーと楽譜は変わりません。

オン シーケンサーの BALANCE スライダーを完全に左または右に動かすと、対応するソングがフェード・インし、歌詞、コード、マーカーと楽譜が選択され、画面または外部モニターに表示されます。



Seq.2 FX Mode (シーケンサー 2 の FX モード)

▶GBLSng

シーケンサー 2 のエフェクト・モードを選択します。4 種類のエフェクトをかけたソングをロードした場合は、この設定に関係なく、4 つのエフェクトがすべて使用されます。

AB A と B のエフェクト・ペアが使用されます。シーケンサー 2 は、シーケンサー 1 と同じエフェクトを使用します。

CD C と D のエフェクト・ペアが使用されます。

Note: このパラメーターを CD に設定した場合、シーケンサー 2 は、キーボード・トラックと同じエフェクトを使用するので、シーケンサー 2 のソングを選択するか、パフォーマンスを選択すると、エフェクトを変更できます（ただし、172 ページ“Perf. Recalls FX CD (パフォーマンスのエフェクト・モード)”のチェックを外している場合を除きます。上記を参照）。

Link Mode (リンク・モード)

▶GBLSng

2 つの内蔵シーケンサーは、それぞれ異なるテンポ（オフ）または同じテンポ（さまざまなリンク・モード）で再生できます。

リンク・モードをオンにするには、TEMPO LOCK キーを押して、LED を点灯させます（初期値では、Beat モードが選択されています）。これで、テンポ・ロック機能がオンになります。

Hint: SHIFT キーを押しながらシーケンサー 1、2 のどちらかの ▶/■ (再生 / 停止) キーを押すと、常に同時に両方のシーケンサーを始動することができます。

オフ シーケンサーのテンポがリンクされません。各シーケンサーが独自のテンポを使用します。

Measure 2 つのシーケンサーのテンポがリンクされます。ソングに書き込まれたテンポ・データは無視されます。テンポは TEMPO/VALUE ダイアルで調節します。

どちらかのシーケンサーの ▶/■ (再生 / 停止) キーを押して、シーケンサーを開始します。次に、もう一方のシーケンサーの ▶/■ (再生 / 停止) キーを押すと、そのシーケンサーが次の小節から始まります。

Beat

2 つのシーケンサーのテンポがリンクされます。ソングに書き込まれたテンポ・データは無視されます。テンポは TEMPO/VALUE ダイアルで調節します。

どちらかのシーケンサーの▶/■ (再生 / 停止) キーを押して、シーケンサーを開始します。次に、もう一方のシーケンサーの▶/■ (再生 / 停止) キーを押すと、そのシーケンサーが次の拍 (ソングの拍子記号によって、次の 4 分音符または 8 分音符) から始まります。

Fast Play (ファスト・プレイ)

▶GBL^{Sng}

ファスト・プレイにチェックを付けると、ソングの先頭に空白の拍子 (ビート) があっても、その部分は無視し、最初のノートからすぐにソングを再生できます。ただし、セットアップ・データは読み込まれ、考慮されます。

Note: 本機で外部の楽器を動かしている場合、MIDI OUT または USB ポートに MIDI データを転送すると、ソングのスタートが遅れる場合があります。本機を他の機器に接続しているときは、この機能をオフにすることをお勧めします。

Get Hard Disk Path (ハード・ディスク・パスの取得)

▶GBL^{Sng}

ハード・ディスクが取り付けられている場合にのみ有効です (2009 年 1 月現在国内未対応)。

各シーケンサーの現在のパスを表示する場合に、このボタンにタッチします。現在選択しているソングがディスクのどこにあるかを把握できます。

ページ・メニューで “Write Global-Song Play Setup” を選択して、このパスをグローバルに保存している場合、本機の電源をオンにした後でソング選択ウィンドウを最初に関くと、選択したパスが初期設定で選択されます。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Write Performance (パフォーマンスの保存)

このコマンドを選択すると、Write Performance ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスに現在のパネル設定の大部分を保存することができます。

詳細は 111 ページ “Write Performance ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Write Global-Song Play Setup
(グローバル・ソング・プレイ・セットアップの保存)

このコマンドを選択すると、Write Global-Song Play Setup ダイアログ・ボックスが表示され、Song Play モード独自のグローバル設定を保存できるようになります。

詳細は 174 ページ “Write Global-Song Play Setup ダイアログ・ボックス” を参照してください。

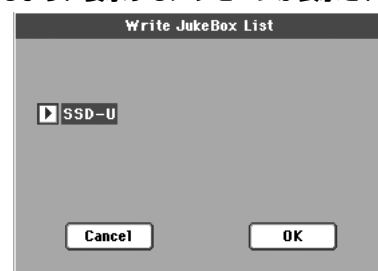
Save Song Marker Seq.1/2 (ソング・マーカのセーブ)

対応するシーケンサーで作成したマーカを保存します (161 ページ “Mark Seq.1 (Mark Seq.2) サイド・タブ” 参照)。

Export Jukebox List
(ジュークボックス・リストの書き出し)

現在のジュークボックス・リストをテキスト・ファイルとしてデバイスに保存します。次に、その手順を示します。

1. ジュークボックス・ファイルがシーケンサーに割り当てられるときに、ページ・メニューから “Export Jukebox List” を選択します。
2. ダイアログ・ボックスが表示され、USB ホスト・ポートに接続している記憶デバイス、または内蔵 SSD-U メモリーのどちらかを選択するように要求するメッセージが表示されます。



3. 選択後、OK ボタンにタッチして確定します。

Note: このテキスト・ファイルを保存するときは、選択したジュークボックス・ファイルの名前がそのまま使われます。例えば、「Dummy.jbx」という名前のジュークボックス・ファイルがあれば、「Dummy.txt」というファイルが生成されます。名前の付いていない新規ジュークボックス・ファイルは、「New_name.txt」というファイルを生成します。同じ名前のファイルが保存先のデバイスに既に存在している場合は、確認メッセージを表示せずに上書きします。

リストには、ソングが番号順に入っています。また、ファイル名、リスト内のファイル合計数も入っています。

コンピューターでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ(等幅)のフォントを使用してください。

Seq.1-Groove Quantize Enable (クオンタイズの有効)

グループ・クオンタイズをオンまたはオフにします(170 ページ「グループ・クオンタイズ」参照)。本機の電源を入れたり、別のソングを選択したりすると、自動的にチェックが外れます(オフになります)。

Note: グループ・クオンタイズは、シーケンサー 1 でのみ有効です。

Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ再生する現在のシーケンサーのトラックを選択し、この項目にチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で「Solo」が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

ソロ機能は、選択したトラックによって多少動きが異なります。

- ・ **キーボード・トラック:** キーボードで演奏する際に、選択したキーボード・トラックの音だけが聞こえ、他のすべてのキーボード・トラックは消音されます。このとき、シーケンサー・トラックは再生状態のままです。
- ・ **ソング・トラック:** 選択したソング・トラックの音だけが聞こえ、他のすべてのソング・トラックは消音されます。このとき、キーボード・トラックは再生状態のままです。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFT キーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー / ペースト)

スタイル、パフォーマンス、STS、ソングの間で、1 つまたは 4 つのエフェクトをコピーすることができます。Style Play モード、Song Play モード、Sequencer モードのページ・メニューで、「Copy FX」と「Paste FX」を選択します。

1 つのエフェクトをコピーする:

1. コピー元になるソング、パフォーマンス、スタイル、または STS を選択します。
 - ・ コピーをするエフェクトのページ (FX A、FX B、FX C、または FX D) を表示します。
 - ・ 4 つのエフェクトをコピーするときは FX 選択ページを表示します。これは、別のパフォーマンス、スタイル、または STS に 4 つのエフェクトのうち 2 つか 3 つをコピーする場合にも役立ちます。
2. ページ・メニューから「Copy FX」を選択します。
3. コピー先のパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、コピー先の (ペーストする) エフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。
4. ページ・メニューから「Paste FX」を選択します。

4 つのエフェクトをコピーする:

1. コピー元になるパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、4 つのエフェクトをコピーするために、FX 選択ページを表示します。
2. ページ・メニューから「Copy FX」を選択します。
3. コピー先のパフォーマンス、スタイル、または STS を選択し、エフェクトの FX 選択ページを表示します。
4. ページ・メニューから「Paste FX」を選択します。

Easy Mode (イージー・モード)

イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザー・インターフェイスで Style Play モードと Song Play モードを楽しむことができます。このモードは初心者向けですが、Advanced モードの追加パラメーターを操作したくない方にもお勧めします。

Style Play モードと Song Play モードのページ・メニューで「Easy Mode」を選択すると、イージー・モードの有効と無効をいつでも切り替えることができます。

詳細については、10 ページ「ソング・プレイ・ページの表示内容」を参照してください。

Write Global-Song Play Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから「Write Global-Song Play Setup」を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、各ソングのプリファレンス設定をグローバル・ファイルに保存することができます (171 ページ「Preferences: Track Settings」参照)。



グローバルのソング・プレイ・セットアップ・エリアで保存されるパラメーターには、本書の各パラメーターの説明箇所に **GBL^{Sng}** シンボルが付けられています。

ソングブック

ソングブックは、さまざまな「ミュージック・リソース」(スタイル、スタンダード MIDI ファイル、KAR ファイル、および EXBP-Dual MP3 オプション (別売) が取り付けられている場合は MP3 ファイル)を整理し、簡単に検索して取り出すことができる内蔵のデータベースです。

SongBook モードは、Style Play モードや Song Play モードとの組み合わせで動作します。データベースのエントリーを選択すると、エントリーに関連しているファイルのタイプによって、Style Play モードか Song Play モードが自動的に選択されます。

ソングブックでは、ソング・データを整理することに加え、Song Play モードで再生する際、1 つのスタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルに最大 4 つの STS を関連付けることができます。これにより、スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルをリアルタイムで再生しながら、キーボード・トラック、エフェクト、あるいはボイス・プロセッサの各設定を簡単に切り替えることができます。

ソングブックの詳しい使用方法については、63 ページ以降の「クイック・ガイド」を参照してください。

Note: ソングブックのエントリーには、実際のデータは含まれていません。含まれているのは、保存しているスタイル、スタンダード MIDI ファイル、MP3 ファイルの情報だけです。ソングブック・ファイルをコピーしても、ソングブックで参照している元のファイル自体はコピーされません。

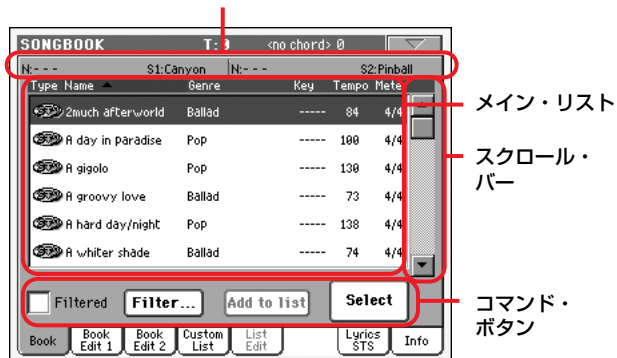
Warning: 記憶デバイスから、ソングブック・リスト (「SBD」ファイル) をロードすると、メモリー内のソングブック・リストは上書きされます。新しい「SBD」ファイルをロードする前に、現在のソングブック・リストを保存してください。

Book (ブック)

ブック・ページには、ソング・エントリーの完全なデータベース (「SBD」ファイル) が含まれています。このページで、エントリーを選択し、画面の Select ボタンにタッチすると、再生を始めることができます。

ページ・メニューの「Enable List Edit」を選択すると、Add to list ボタンが使用可能な状態になり、選択したカスタム・リストにエントリーを追加できるようになります。

リスト・ヘッダー



このデータ・ベースの各エントリーには、ソングの作者名、ソング名、ジャンル、オリジナル・キー、テンポ、および拍子が含まれます。いずれかのエントリーを選択すると、関連するスタイル、スタンダード MIDI ファイル、または MP3 ファイルが自動的に呼び出されます。

リスト・ヘッダー

選択したエントリーに関連するデータのタイプに従って、リスト・ヘッダーの表示が変わります。

- ・ スタイルがエントリーに関連付けられている場合、現在選択しているエントリー名が左 (「N:」) に、関連付けられているスタイルが右 (「Style:」) に表示されます。

N: ---	Style: Funky Ballad
--------	---------------------

- ・ スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルがエントリーに関連付けられている場合、リスト・ヘッダーは、シーケンサー 1 に対応する左半分と、シーケンサー 2 に対応する右半分に分けて表示されます。

選択しているエントリー名 (「N:」) とスタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイル (「S1:」または「S2:」) の情報がシーケンサーごとに表示されます。

N: ---	S1: CANYON	N: ---	S2: PINBALL
--------	------------	--------	-------------

Note: 異なるスタイル、スタンダード MIDI ファイル、または MP3 ファイルを選択した場合、エントリーが変更されたことを反映して、名前欄 (「N:」) は空白 (—) の状態に戻ります。

メイン・リスト

ソングブック・データベースの全リストを表示します。リストを開くときは、スクロール・バー (または TEMPO/VALUE ダイアル) を使います。

エントリーの表示順を変更するには、リストの上の見出しラベルのいずれかにタッチします。例えば、「Name」ラベルにタッチすると、リストはファイル名に基づいてアルファベット順にソートされます。選択したラベルは赤になり、現在選択しているソート基準を示します。



ページ・メニューの中の対応する項目が自動的に更新され、変更が反映されます (183 ページ「Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter (ソート基準: タイプ / 名前 / ジャンル / アーティスト / テンポ / 拍子)」参照)。

再びラベルにタッチすると、ファイルの順番が昇順、降順と切り替わります。

スクロール・バー

エントリーをスクロールするときは、スクロール・バー (または TEMPO/VALUE ダイアル) を使います。

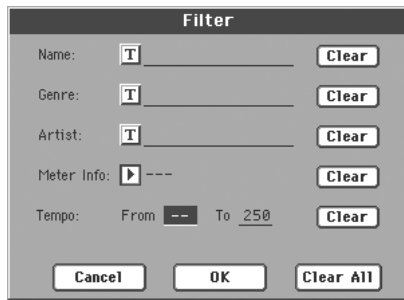
コマンド・ボタン

Filtered

チェックを付けると、選択したフィルター項目に一致しているエントリーを検索して、メイン・リストに表示します。OK ボタンにタッチして、Filter ダイアログ・ボックス (次項参照) を終了すると、自動的にチェックが付きます。

Filter... ボタン

このボタンにタッチして Filter ダイアログ・ボックスを表示し、1 つ以上のフィルター項目を選択します。フィルター項目に一致するエントリーのみがメイン・リストに表示されます。



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、検索項目 (名前、ジャンル、またはアーティスト) をエディットできます。拍子やテンポを検索項目として設定することもできます。

Clear ボタンにタッチすると、検索項目を削除したり初期値に戻したりできます。

Clear All ボタンにタッチすると、テンポ以外のすべての検索項目をリセットできます。

Add to list ボタン

エントリーを選択し、このボタンにタッチすると、現在のカスタム・リスト (180 ページ "Custom List (カスタム・リスト)" 参照) にエントリーが追加されます。

Select ボタン

このボタンにタッチすると、メイン・リスト内で反転表示されたエントリーの選択が確定します。選択したエントリーの名前が、画面の左上 (「N:」) に表示されます。

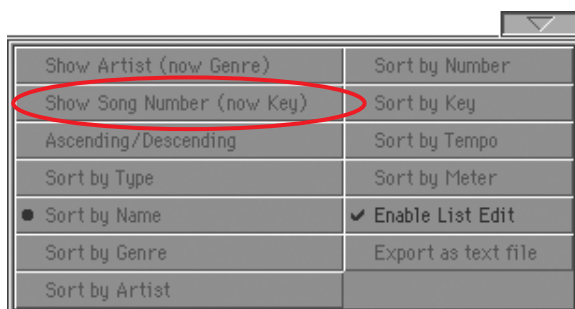
ソングブック・リストのいずれかでソングにタッチする (選択する) と、その名前が青の背景に反転表示されます。この状態はまだ確定ではなく、Select ボタンにタッチしたときに確定になります。

Select ボタンにタッチすると、ソングがロードされます。青の背景が緑になると、ソングがロードされ、再生準備が完了します。

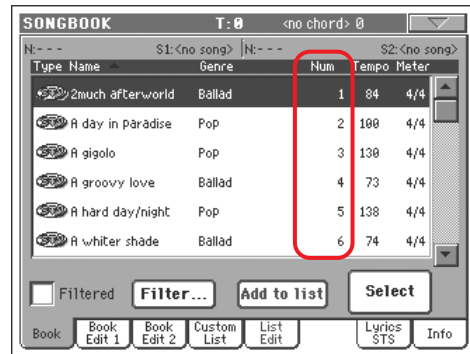
エントリー・ナンバーの選択

SongBook モードでは、ソングブックの各エントリーに付けられた固有の番号を基にエントリーを選択することができます。各エントリーに関連付けられた番号は、ブック・エディット 2 ページで追加されます (179 ページ "Book Edit 2" 参照)。

ブック・ページに番号を表示するには、ページ・メニューの "Show Song Numbers (now Key)" を選択します。



このコマンドを選択すると、"Num" 欄が表示されます。



元のキー表示に戻すときは、ページ・メニューから "Show Key (now Song Numbers)" を選択します。

番号を入力してソングブックのエントリーを選択するには、SongBook モードのいずれかのページで、もう一度 SONGBOOK キーを押します。数字入力パッドが表示されるので、目的のエントリーに対応する番号を入力します。

MIDI を使ったソングブック・エントリーの選択

NRPN 専用のコントロール・チェンジ・メッセージ #99 (MSB、値 2) と #98 (LSB、値 64) を使うと、MIDI (特殊なコントロール・チャンネル経由) でソングブックのエントリーを選択できます。176 ページ "MIDI を使ったソングブック・エントリーの選択" を参照してください。

特殊なコントロール MIDI チャンネルの設定

最初に、Global モードの MIDI からセットアップ / 一般コントロール・ページを開き、ソングブック・エントリーをリモート選択する際に使用する MIDI セットアップを選択します。

次に、Global モードの MIDI から MIDI In チャンネル・ページを開き、特殊なコントロール・チャンネルに MIDI チャンネルを割り当てます。使用可能な 16 本の MIDI チャンネルのいずれか 1 つ (通常最も番号の大きいもの) にコントロール・オプションを割り当てます。

完了したら、ページ・メニューから "Write Global-Midi Setup" を選択し、現在の MIDI セットアップにこの設定を保存します。

Style Play モードおよび Song Play モードで異なる MIDI チャンネルを使用する場合は、上記の手順を繰り返して、MIDI セットアップをもう 1 つ作成します。

Style Play モードおよび Song Play モードへの MIDI セットアップの割り当て

ソングブック・エントリーでは、Style Play モードや Song Play モードが自動的に選択されるので、同じ MIDI セットアップ、またはコントロール・チャンネルが、同じ MIDI チャンネルに設定している 2 つの異なる MIDI セットアップを、Style Play モードまたは Song Play モードに割り当ててください。これにより、Style Play モードまたは Song Play モードのどちらでも、ソングブック・エントリーを選択するために同じ MIDI チャンネルが使われます。

どちらかのモードが選択されたときに、スタイル・プレイ・セットアップまたはソング・プレイ・セットアップで記憶された MIDI セットアップが自動的に選択され、MIDI チャンネルが自動的に設定されます。

MIDI セットアップを 2 つの操作モードのそれぞれに割り当てる：

- ・ Style Play モードで、Preferences のスタイル・セットアップ・ページに移動し、MIDI セットアップを選択します。ページ・メニューから “Write Global-Style Setup” を選択します。
- ・ Song Play モードで、Preferences の一般コントロール・ページに移動し、Style Play モードに割り当てられたものと同じ MIDI セットアップを選択します。ページ・メニューから “Write Global-Song Play Setup” を選択します。

MIDI を使ったソングブック・エントリーの選択

ソングブックのエントリーをリモートで選択する準備ができれば、Style Play モードまたは Song Play モードに切り替えます。

このときに、本機は、特殊なコントロール・チャンネルで NRPN コントロール・チェンジ・メッセージ #99 (MSB、値 2) と #98 (LSB、値 64) を受信する必要があります。異なるソングブック・エントリーを選択する前に、別の NRPN コントロールが同じ MIDI のチャンネルで送られない限り、この文字列は一度だけ送れば十分です。

初期化文字列が送られたら、選択文字列を送ります。これは、千および百の位向けに CC#06 (データ入力 MSB)、十および一の位向けに CC#38 (データ入力 LSB) という 2 つのコントロール・チェンジ・メッセージでできています。データ・エントリー・コントロールの範囲は、標準的な 0 ~ 127 ではなく、0 ~ 99 です。

次に、一般的な例をいくつか示します。

- ・ ソングブックのエントリー #77 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99、98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	千および百の位 (00xx)
DataEnt LSB	77	十および一の位 (xx77)

- ・ ソングブックのエントリー #100 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99、98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	千および百の位 (01xx)
DataEnt LSB	0	十および一の位 (xx00)

- ・ ソングブックのエントリー #8563 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

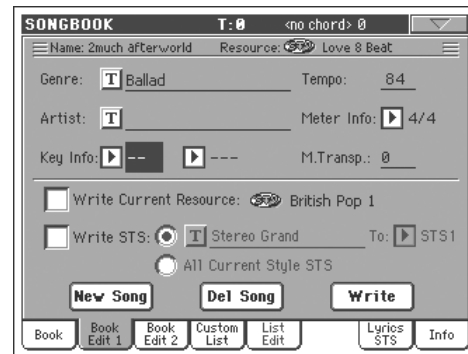
Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99、98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	85	千および百の位 (85xx)
DataEnt LSB	63	十および一の位 (xx63)

Book Edit 1

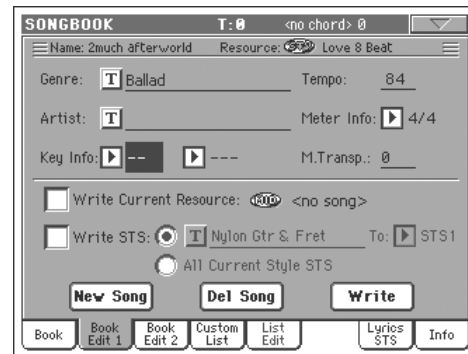
ブック・エディット 1 ページでは、ソングブック・エントリーを追加したり変更したりします。

Hint: ブック・ページのフィルターを使用すると、エディット対象のエントリーを簡単に見つけることができます。

スタイルに基づくエントリーの Book Edit 1 ページ：



ソングに基づくエントリーの Book Edit 1 ページ：



ヘッダー

Name (エントリー名)

▶SB

選択したソング・エントリーの名前です。Write ボタンにタッチし、ソングブック・リストにエントリーを保存すると、名前が割り当てられます。

Resource (リソース)

▶SB

保存したエントリーに関連するスタイル、スタンダード MIDI ファイル、または MP3 ファイルです。

Warning: このリソースを別のリソースに取り替え、同じメディアのパスと名前 (スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 の場合) または記憶域番号 (スタイルの場合) が選択された場合、ソングブックのエントリーは、正しいデータではなくなります。ソングブック・エントリーに関連付けられたスタイルやファイルを元の場所から削除または移動しないでください。

データベース・エリア

Genre (ジャンル)

▶SB

エントリーに関連付けられた音楽ジャンルです。

Artist (アーティスト)

▶SB

エントリーに関連付けられたソングのアーティスト名です。

Key Info (キー情報)

▶SB

エントリーのオリジナル・キーです。最初の欄はキー名で、次の欄はモード（メジャーまたはマイナー）です。

Tempo (テンポ)

▶SB

エントリーに関連付けられたスタイルの基本テンポ、またはスタンダード MIDI ファイルの開始時のテンポを表示します。テンポ変更イベントが含まれるリソースの場合、この値は変化します。

Note: この値はエディットできますが、スタンダード MIDI ファイルの場合は開始時のテンポに常に戻ります。

Note: ソングブック・エントリーに MP3 が関連付けられている場合でも、この値をエディットできます。ただし、この値は表示専用です。

Meter Info (拍子情報)

▶SB

エントリーに関連付けられたスタイルの基本の拍子、またはスタンダード MIDI ファイルの開始時の拍子を表示します。拍子変更イベントが含まれるリソースの場合、この値は変化します。

M.Transp. (マスター・トランスポーズ)

▶SB

マスター・トランスポーズを表示します。このエントリーを選択すると、マスター・トランスポーズをロックしている場合を除き、楽器全体のマスター・トランスポーズが自動的に変更されます。

Note: マスター・トランスポーズ値は、参照元ソングに保存されたマスター・トランスポーズ設定よりも優先されます。

リソース・エリア**Write Current Resource (リソースの保存設定)**

チェックを付けると、Write ボタンにタッチしたときに、選択したリソースの設定がエントリーのリソース・エリアに保存されます。次に、保存されるリソースを示します。

- ・ 最後を選択したスタイル。関連するパッドと STS も保存されます。
- ・ シーケンサー 1 に割り当てられた SMF、KAR、または MP3 ファイル。このパラメーターの右側に表示されます。最後を選択したスタイルに関連するパッドと STS も保存されます。

Note: シーケンサー 1 に割り当てられた SMF または Karaoke ファイルのみがソングブックのエントリーに保存されます。ただし、エントリーを選択すると、ソングは、未選択のシーケンサーまたは演奏中でないシーケンサーに割り当てられます。

チェックを外した場合、新しいリソースはエントリーに保存されません。Write ボタンにタッチすると、エントリーに関連付けられた元のリソースが保存されます。

New Song ボタンにタッチして新しい空のエントリーを作成する場合、このパラメーターに自動的にチェックが付きます。このチェックを外すことはできません。関連リソースへの参照は新しいエントリーに保存されます。

リソース名

▶SB

現在選択しているスタイル、スタンダード MIDI ファイル、MP3 ファイルの名前です。ページの最上部に表示している、エントリーに保存済みのリソース名とは異なる場合があります（177 ページ “Resource (リソース)” 参照）。

異なるリソースを選択するには、パネルの STYLE SELECT セクション、またはシーケンサー 1 の SONG SELECT キーで、別のスタイル、スタンダード MIDI ファイル、または MP3 ファイルを選択します。

または、Style Play モードまたは Song Play モードに入って、そこでリソースを選択する方法もあります。選択したら、パネルの SONGBOOK キーを押して、ブック・エディット・ページに戻ります。

保存時に “Write Current Resource” を選択している場合、Write ボタンにタッチすると、選択したリソースへのリンクがエントリーで保存されます。関連するエントリーを選択するとリソースも選択されます。

Write STS (STS 保存設定)

▶SB

ソングブックのエントリーを保存する際、このパラメーターにチェックを付けると、1 つの STS または 4 つすべてのスタイルの STS を保存できます。

<STS 名> 1 つの STS は、選択したソングブック STS に保存されます。ソースはキーボード・トラックです。キーボード・トラックは、パフォーマンス、スタイル STS、ソングブック STS を選択するか、手動でエディットした後で構成されたものです。

Write ボタンにタッチし、“Rename/Overwrite” を選択すると、他の STS はそのまま、新しい STS のみが上書きされます。

All Current Style STS

すべての STS (1 ~ 4) を現在のソングブック・エントリーに保存します。ソース STS は、Style Play モードで現在選択中のスタイルに含まれているものです。

Write ボタンにタッチし、“Rename/Overwrite” を選択すると、すべての STS が上書きされます。

STS 名

▶SB

現在の STS の名前です。[T] (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できるようになります。

To STS 1...4

各エントリーに利用できる 4 つの STS のうち 1 つを選択します。ここで、キーボード・トラックおよびボイス・プロセッサ用に現在の設定を保存できます。

各種ボタン**New Song**

新しいエントリーを作成する場合、このボタンにタッチします。設定は、現在選択しているスタイル、またはシーケンサー 1 に割り当てられたスタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイルからコピーされます。選択されたリソースは、“リソース名” フィールド（上記を参照）に表示されます。

Del Song

現在のエントリーを削除する場合、このボタンにタッチします。

Write

このボタンにタッチすると、Write Song ダイアログ・ボックスが表示され、ソングブックのメイン・リストに現在のエントリーが保存されます。

Note: ソングブック・ファイルの中のエントリーの最大数は 3000 です。



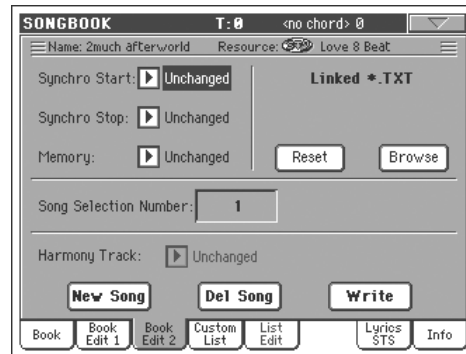
エントリーに別の名前を割り当てるには、**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

新しいエントリーをソングブックに追加するためのオプションを選択します。

- 名前を変更して、既存のエントリーに上書きする場合は、“Rename/Overwrite” を選択します。
Warning: 古いエントリーは、削除されます。
- ソングブック・データベースに新しいエントリーを保存する場合は、“New Song” を選択します。

Book Edit 2

保存するスタイル・オプションの設定、「.TXT」ファイルのリンク、現在のエントリーへの固有番号の割り当てを行います。



Synchro Start/Synchro Stop/Memory (同期開始 / 同期停止 / メモリー)

▶SB

これらの機能の状態は、ソングブックのエントリーで保存されます。

Note: ソングに基づくエントリーの場合、“Synchro Start” と “Synchro Stop” はソングに影響しないのでグレー表示になり、エディットできません。

- Unchanged ソングブックのこのエントリーを選択しても、対応する機能の状態は変更されません。
- Off ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオフになります。
- On ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオンになります。

Linked.TXT (リンク・テキスト)

▶SB

テキスト (.TXT) ファイルを選択し、現在のソングブック・エントリーに関連付けられたスタイルやソングにリンクすることができます。このエントリーを選択すると、テキスト・ファイルが自動的にロードされます。

読み込んだテキスト・ファイルは、画面と外部モニターで見ることができます (ビデオ・インターフェイス VIF4 が取り付けられている場合)。このタイプの歌詞とソングは自動的に同期されないため、手動でスクロールする必要があります。スクロールは、以下のどちらの方法でも可能です。

- 「.TXT」ファイルを選択すると、SongBook モードの歌詞 / STS ページに専用の縦方向のスクロール・バーが表示されます。スクロール・バーにタッチしてドラッグし、テキストをスクロールします。182 ページ “Lyrics/STS” を参照してください。
- フット・スイッチやアサインブル・スイッチなどに “Text Page Down/Up” を割り当てると、テキスト・ページ単位のスクロールが可能になります。

このセクションには、2つのボタンがあります。

- Reset このボタンにタッチすると、テキスト・ファイルのリンクがエントリーから解除されます。
- Browse このボタンにタッチすると、標準のファイル・セレクターが表示され、現在のソングブック・エントリーにリンクする「.TXT」ファイルを選択できます。

Song Selection Number (ソング選択番号)

▶SB

ここでは、現在のソングブック・エントリーに関連する固有の番号（最高 9999）を選択できます。SONGBOOK キーをもう一度押して番号を入力すると、ブック・ページからすばやくエントリーを選択することができます（176 ページ「エントリー・ナンバーの選択」参照）。

番号を必ず割り当てなければならないわけではありませんが、エントリーを整理する際に便利です。例えば、異なる 100 番台の数値を用いて、ジャンルごとにエントリーを分類したり、年代ごとにエントリーを分類したりできます。

各番号は単一のエントリーにのみ対応します。同じ番号を 2 つ以上の異なるエントリーに割り当てることはできません。そのため、別のソング選択番号を最初を選択せずに、エディットしたエントリーを保存し、Write Song ダイアログ・ボックスで「New Song」を選択しようすると、以下のエラー・メッセージが表示されます。

「This entry's Song Selection Number has already been assigned. Please assign a different number (このエントリーのソング選択番号は、既に割り当てられています。別の番号を割り当ててください)」

このメッセージが表示されると、ブック・エディット 2 ページが自動的に表示されます。そこで、異なる番号を割り当て、再度エントリーを保存してください。ダイヤルを回すか、UP/DOWN ボタンを押して、まだ割り当てられていない番号を選択します。

ハーモニー・トラック

（スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルを指す）ソングブック・エントリーを選択すると、ハーモニー・トラックを自動的に選択できます。

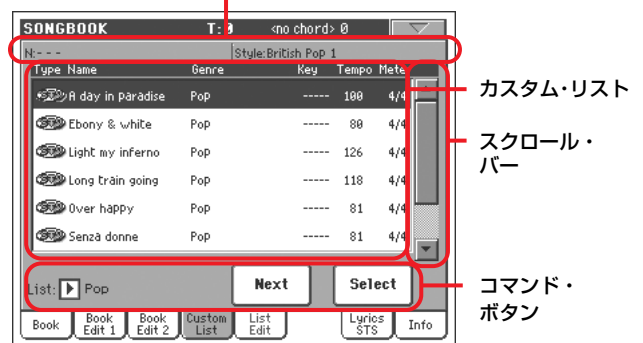
Note: エントリーがスタイルに基づいたものである場合、このパラメーターはグレー表示になります（選択できません）。

Unchanged 前に選択したトラックが未変更のまま残されます。

Track Number トラックは、（SMF ベースの）ソングブック・エントリーを選ぶと選択されます。

Custom List (カスタム・リスト)

「[SBD] ソングブック・ファイルと同じディレクトリに保存された「LISTDB.SBL」ファイルに含まれる、使用可能なカスタム・リストのうちの 1 つを選択して使用します。カスタム・リストは、ブック・ページで表示されるソングブックのメイン・リストから抽出したエントリーで構成されるリストです。1 回のギグや好みの音楽ジャンルなどの用途に合わせて、比較的小さいサイズでカスタマイズしたソングブック・リストとして利用できます。

リスト・ヘッダー

Hint: SHIFT キーを押しながら SONGBOOK キーを押すと、このページにジャンプできます。

リスト・ヘッダー

175 ページ「リスト・ヘッダー」を参照してください。

カスタム・リスト

選択したカスタム・リストに含まれるファイルのリストです。表示しきれていないところを閲覧するには、スクロール・バーを使ってください。SHIFT キーを押しながら TEMPO/VALUE ダイアルを使って表示することもできます。

スクロール・バー

エントリーをスクロールするときは、スクロール・バー（または TEMPO/VALUE ダイアル）を使います。

コマンド・ボタン**Listポップアップ・メニュー**

このポップアップ・メニューから、使用可能なリストのうちの 1 つを選択します。

Next ボタン

リスト内の次のエントリーを選択するときに、このボタンにタッチします。

Hint: このボタンの機能をアサインابل・スイッチまたはアサインابل・フット・スイッチに割り当てることができます。

Select ボタン

このボタンにタッチすると、リスト内で反転表示されたエントリーの選択が確定します。選択したエントリーの名前が、画面の左上（「N:」）に表示されます。

Hint: このボタンは、リスト内を閲覧し、リスト内の次のエントリー以外のエントリーを選択する際に便利です。

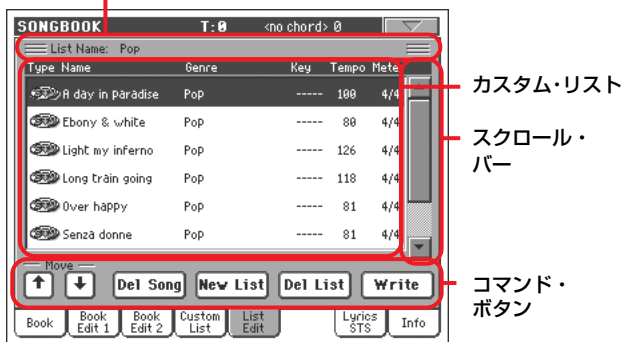
List Edit

このページを利用するときは、ページ・メニューの“Enable List Edit” にチェックを付けます（183 ページ参照）。

このページでカスタム・リストをエディットします。カスタム・リストは、メイン・リストから項目を選択して作成したソングブック・エントリーをまとめたものです。

カスタム・リストにエントリーを追加するには、このページでエディットするリストを最初に作成または選択します。次に、ブック・ページに移動し、追加するエントリーを選択したら、“Add to list ボタン” ボタンにタッチします。エントリーの追加が完了したら、このページに戻って、選択したリストをエディットします。

リスト名



カスタム・リスト

スクロール・バー

コマンド・ボタン

リスト名

選択したリストの名前です。カスタム・リストを選択するには、Custom List ページの List ポップアップ・メニューを使用します。

カスタム・リスト

選択したカスタム・リストに含まれるソングのリストです。表示しきれていないところを閲覧するには、スクロール・バーを使ってください。

スクロール・バー

エントリーをスクロールするときは、スクロール・バー（または TEMPO/VALUE ダイアル）を使います。

コマンド・ボタン

Move

このボタンにタッチして、リストの内のエントリーを上下に移動します。

Del Song

選択したエントリーをリストから削除する場合、このボタンにタッチします。

New List

新しい空のカスタム・リストを作成する場合、このボタンにタッチします。

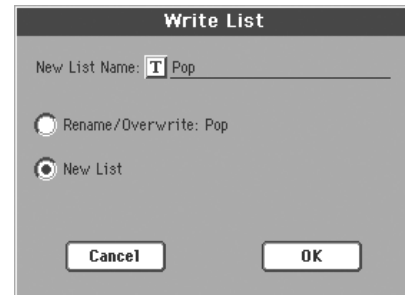
Note: ソングブック・ファイルの中のカスタム・リストの最大数は 256 です。

Del List

現在のリストを削除する場合、このボタンにタッチします。

Write

選択したカスタム・リストへの変更を保存する場合、このボタンにタッチします。



選択したリストに別の名前を割り当てるには、**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

エディットしたカスタム・リストを保存するオプションを選択します。

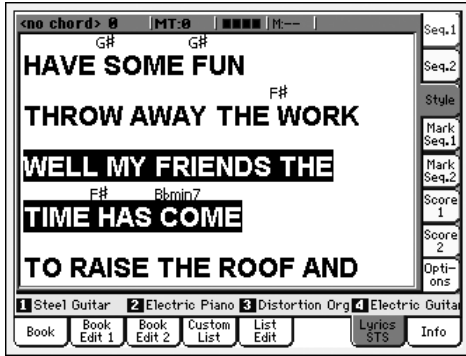
- 名前を変更して、既存のリストに上書きする場合は、“Rename/Overwrite” を選択します。
Warning: 古いリストは、削除されます。
- 新しいカスタム・リストを保存する場合は、“New List” を選択します。このリストは、Custom List ページで利用できます。

Lyrics/STS

Lyrics/STS ページでは、歌詞、コードや楽譜を見たり、STS を選択したりできます。

Style サイド・タブ

ここでは、歌詞とコードを表示します。ここで表示される内容や注意は、160 ページ “Seq.1(Seq.2) サイド・タブ” をご覧ください。



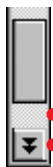
ソング・ベースのエントリーが選択されたとき、スタンダード MIDI ファイル、または MP3 に歌詞データが含まれている場合は、その歌詞を表示することができます。このとき、テキストは自動的に音楽にあわせてスクロールします。

スタイル、またはソング・ベースのエントリーで「.TXT」ファイルをリンクしているときは、ファイルに含まれる歌詞とは異なり、スタイルやソングの演奏に合わせて自動的にスクロールしないので、ダイヤルやスクロール・バーを使って手でスクロールさせる必要があります。あるいは、アサイナブル・スイッチやフット・スイッチに Text Page Up、または Text Page Down 機能をアサインしてそれを使ってスクロールすることもできます。

歌詞データの無いソングや、ソングブックのエントリーでも、後述のオン・ザ・フライ TXT ロードを行うことで歌詞を表示することができます。

「.TXT」ファイルが現在のエントリーに関連付けられている場合、専用の縦方向のスクロール・バーが表示されます。演奏中に前のテキスト・ページにスクロールできます。

Note: 一度に 1 行のテキストをスクロールすることはできません。スクロール・バーにタッチした場合でも、小さなスクロール矢印のどちらかにタッチした場合でも、テキストの全ページをスクロールすることになります。



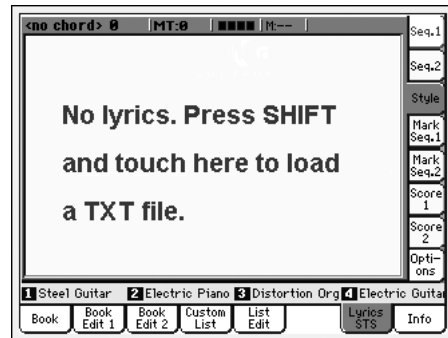
この部分にタッチして
次のページに移動

ソングブックのエントリーに関連している歌詞のテキスト・ファイル

歌詞は、「.TXT」ファイルとして各ソングブック・エントリー（スタイルまたはソングに基づく）に関連付けることができます。詳細については、179 ページ “Linked.TXT（リンク・テキスト）” を参照してください。

オン・ザ・フライ TXT ロード

エントリーに歌詞データが含まれていない場合や、「.TXT」ファイルがリンクされてないときは、画面に “No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file” のメッセージが表示されます。



このメッセージが出たときは、SHIFT キーを押したまま、この表示が出ている画面にタッチします。

ファイル選択ウィンドウが表示されるので、現在選んでいるソングの演奏中に表示するテキスト・ファイルを選択してロードすることができます。

Hint: ファイル選択ウィンドウにサーチ・アイコン (🔍) が表示されるので、これを使って、必要なテキスト・ファイルをすばやく検索することができます (237 ページ “ファイルの検索機能” 参照)。

Mark Seq.1 (Mark Seq.2) サイド・タブ

161 ページ “Mark Seq.1 (Mark Seq.2) サイド・タブ” をご覧ください。

Score1 (Score2) サイド・タブ

162 ページ “Score1 (Score2) サイド・タブ” をご覧ください。

Option サイド・タブ

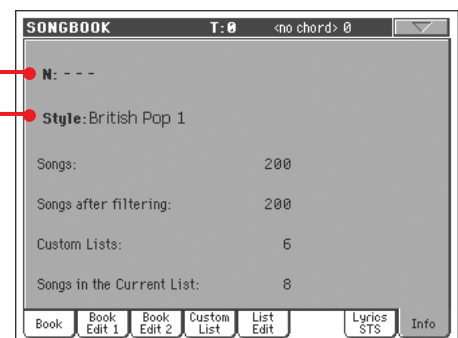
163 ページ “Option サイド・タブ” をご覧ください。

Info

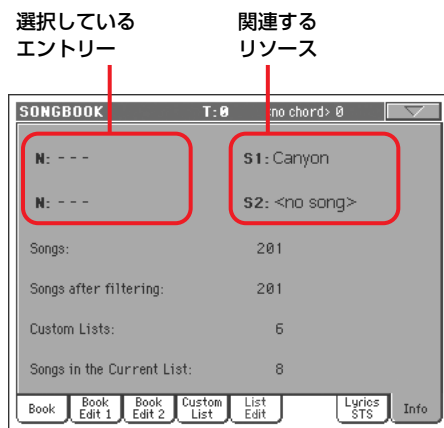
選択したエントリーの名前、関連するリソース、ソングブックのソング数の合計、フィルタリングされたエントリーの数、利用可能なカスタム・リストの数、および現在のリストのソング数を確認できます。

・ スタイルに基づくエントリーの場合

選択している
エントリー
関連する
リソース



- ・スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルに基づくエントリーの場合



選択しているエントリー

現在選択しているエントリーを示します。表示が空白（—）のときは、選択した最新のエントリーがエディットされているか、エントリーをまだ選択していない状態です。

関連するリソース

選択したエントリーに関連するスタイル、スタンダード MIDI ファイル、または MP3 ファイルです。

Song number (ソング数)

ソングブック・リストのエントリーの合計です。

Filtered Song number (フィルタリングされたソング数)

選択したフィルターを適用した後でブック・ページに表示されるエントリーの数です。フィルターを選択していない場合は、ソングブック・リストの合計エントリー数（前のパラメーターを参照）と同じになります。

Custom List number (カスタム・リスト数)

利用可能なカスタム・リストの数です。

Songs in the Current List (現在のリストのソング数)

選択したカスタム・リストのエントリー数です。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Artist/Genre (アーティスト/ジャンル切り替え)

ブック・ページとカスタム・リスト・ページで表示されます。コマンドを選択するたびに、リストのアーティスト欄とジャンル欄が切り替わります。

Ascending/Descending (昇順/降順)

コマンドを選択するたびに、ソングブック・リストの表示順序が昇順、降順で切り替わります。以下のいずれかのソート順を選択します。

Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter (ソート基準: タイプ/名前/ジャンル/アーティスト/テンポ/拍子)

いずれかのコマンドを選択すると、その項目を基にソートされます。選択したオプションは、エントリー・リストの上に赤で表示されます。

Enable List Edit (リスト・エディットの有効)

リスト・エディット・ページを有効にする場合は、このコマンドにチェックを付けます。

Export as text file (リスト・テキストの書き出し)

このコマンドを選択すると、Export ダイアログ・ボックスが表示され、ソングブックまたはカスタム・リストをテキスト・ファイルとして保存できるようになります。Filter ボタンにチェックが付いている場合、選択したフィルタリングが、エクスポートするリストに適用されます。

このコマンドを選んだページによって、ダイアログ・ボックスは多少異なります。

- ・ブック・ページから選択した場合：



- ・カスタム・リスト・ページから選択した場合：



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示し、記憶デバイスに保存するテキスト・ファイルに名前を付けます。

内蔵 SSD-U メモリーが接続した外部デバイスを選択して、ファイルを保存します。

- ・OK ボタンにタッチして確定します。

Sequencer モード

Sequencer モードは、フル機能の内蔵シーケンサーで、ソングをゼロから作成したり、エディットしたりできます。また、本機のシーケンサーや外部のシーケンサーで作成したスタンダード MIDI ファイルの初期パラメーターをエディットできます。

スタンダード MIDI ファイル (SMF:「.MID」) という拡張子がついたファイル) のソングを作成またはエディットし、本機の Song Play モードや Sequencer モード、または外部のシーケンサーで再生できます。

トランスポート・コントロール

ソングを再生するには、シーケンサー 1 のトランスポート・コントロール (シーケンサー・エリアの左上) を使用します。Sequencer モードで使用できるのは、シーケンサー 1 のコントロールのみです。シーケンサー 2 のトランスポート・コントロールは無効です。詳細は 16 ページ “SEQUENCER 1 トランスポート・コントロール” を参照してください。

ソングとスタンダード MIDI ファイル・フォーマット

本機の本来のソング・フォーマットはスタンダード MIDI ファイル (SMF) です。

ソングを SMF 形式で保存する場合、ソングの開始前に空の小節を自動的に挿入します。この小節には、ソングのさまざまな初期化パラメーターが含まれています。

SMF がロードされると、この小節を自動的に削除します。

ソングとボイス・プロセッサー・プリセット

Sequencer モードでボイス・プロセッサーを使用するには、以下の 2 つの設定が必要になります。

- ・ ボイス・プロセッサーのコードを録音するソング・トラックを選択します (205 ページ “ハーモニー・トラック” 参照)。
- ・ Global モードの Voice Processor Preset セクションで、目的のボイス・プロセッサー・プリセットを選択します (229 ページ参照)。

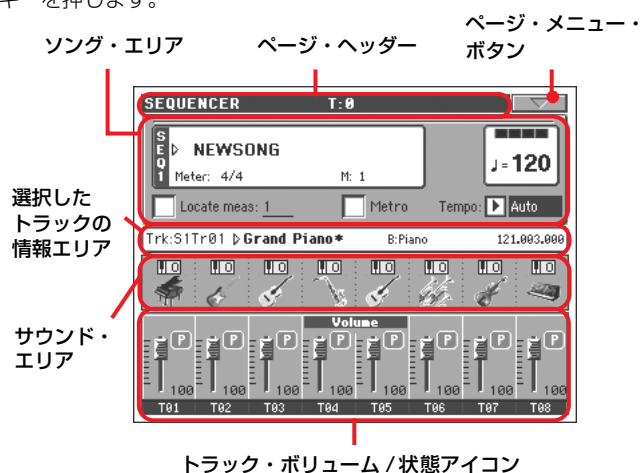
メイン・ページ

別のモードにいるときに SEQUENCER キーを押すと、Sequencer モードのメイン・ページに移動します。このページでソングをロードし、シーケンサー 1 のトランスポート・コントロール (上記の “トランスポート・コントロール” 参照) でソングを再生できます。

Note: Style Play モードから Sequencer モードに切り替えると、シーケンサー・セットアップを自動的に選択します。また、各種トラック・パラメーターが変更される場合もあります。

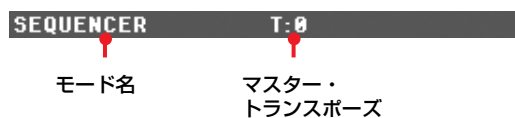
Sequencer モードのエディット・ページからこのページに戻るには、EXIT キーまたは SEQUENCER キーを押します。

ソング・トラック 1-8 と 9-16 を切り替えるには、TRACK SELECT キーを押します。



ページ・ヘッダー

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



モード名

現在の操作モード名です。

マスター・トランスポーズ

半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネル上の TRANSPOSE キーで変更することができます。

Note: コルグ Pa シリーズで作成したスタンダード MIDI ファイルをロードすると、トランスポーズが自動的に変わる場合があります。Global モードの Master Transpose Lock パラメーター (212 ページ “General Controls: Lock” 参照) は、Sequencer モードには影響しません。

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は 206 ページ “ページ・メニュー” を参照してください。



ソング・エリア

ソング名に加え、テンポと拍子のパラメーター、および現在の小節を表示します。

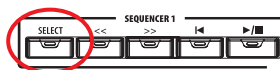


ソング名

選択したソングの名前を表示します。「NEWSONG」と表示している場合は、新しい（空白の）ソングが選択されていて、録音可能な状態であることを示します。

別のソングを選択するには、ソング名にタッチしてソング選択ウィンドウを表示します（84 ページ “ソング選択ウィンドウ” 表示）。

パネルの SEQUENCER 1 セクションの SELECT キーを押してソングを選択することもできます。SELECT キーを続けて 2 回押すと、ID 番号でソングを選択できるようになります（85 ページ “ID ナンバーでソングを選ぶ” 参照）。



Meter（拍子）

現在の拍子を表示します。

小節番号

現在の小節番号を表示します。

テンポ

メトロノームのテンポを表示します。このパラメーターを選択（反転表示）し、TEMPO/VALUE ダイアルを回してテンポを変更します。または、別のパラメーターを選択した場合や別のページにいる場合、SHIFT キーを押しながら TEMPO/VALUE ダイアルを回してシーケンサーのテンポを変更することもできます。

Locate measure（一時的な開始位置）

チェックを付けると、小節 1 ではなく、このパラメーターが示している小節をソングの一時的な開始位置にすることができます。|◀（ホーム）キーを押すか、<<（早戻し）キーで完全に巻き戻すと、ソングはこの位置に戻ります。

Metro（メトロノーム）

チェックを付けると、再生中にメトロノームの音が出ます。

Tempo（テンポ・モード）

テンポ・チェンジ・モードを選択します。

- | | |
|--------|--|
| Manual | TEMPO/VALUE ダイアルでテンポを変更できます。ソングは、TEMPO/VALUE ダイアルで選択したテンポで再生します。 |
| Auto | ソングに記録しているテンポで再生します。 |

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。メイン・ページに加え、いくつかのエディット・ページにも表示します。



トラック名

選択したトラックの名前です。

サウンド名

サウンド・バンク

プログラム・チェンジ

トラック名

選択したトラックの名前です。

サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択できます。

サウンド・バンク

選択したサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数列です（バンク・セレクト MSB、バンク・セレクト LSB、プログラム・チェンジ）。

サウンド・エリア

ここでは、現在表示している 8 つのトラックのサウンドとオクターブ・トランスポーズを確認できます。



ソング・トラックの
オクターブ・トランス
ポーズ

サウンド・バンク・アイコン

ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ

（エディット不可）各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。オクターブ・トランスポーズをエディットするには、Mixer/Tuning: Tuning エディット・ページに移動します（プログラムの詳細については、98 ページを参照）。

サウンド・バンク・アイコン

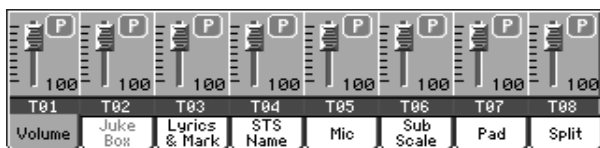
このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。選択するときは、最初に対応するトラックのこのアイコンにタッチしてください。（詳細な情報が、選択したトラック情報に表示されます）。もう一度このアイコンにタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

トラック・ボリューム / 状態アイコン

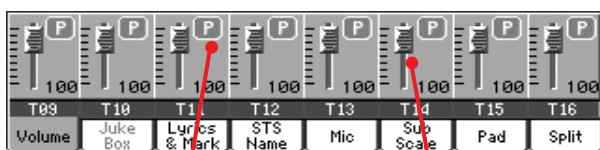
このエリアで、各ソング・トラックの状態（プレイ / ミュート）と音量を調整します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。

ソング・トラック 1-8 画面には、個々のソング・トラックを 1～8 まで表示します。



ソング・トラック 9-16 画面には、個々のソング・トラックを 9～16 まで表示します。



トラック状態アイコン

仮想スライダー

仮想スライダー（トラック・ボリューム）

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

トラック状態アイコン

▶SONG ▶GBLSeq

現在のトラックのプレイ / ミュートを表示します。トラックを選択した後、もう一度そのトラック・エリアにタッチすると、状態が切り替わります。ソングを保存すると、ソング・トラックの状態も保存します。

P プレイ：トラックの音が出ます。

M ミュート：トラックを消音します。

トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。TRACK SELECT キーを押すたびに、トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。

T01...T16 ソング・トラック

録音モードに入る

録音モードに入るには、Sequencer モードのときに RECORD キーを押します。以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



3 つの録音モードのいずれか 1 つを選択し、OK ボタンにタッチします。録音モードに入らない場合は、Cancel ボタンにタッチします。

Multitrack Sequencer

フル機能のシーケンサーです。標準的な 16 トラックのマルチトラック録音を行う場合に、このモードを選択します（186 ページ “録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ページ” 参照）。

Backing Sequence (Quick Record)

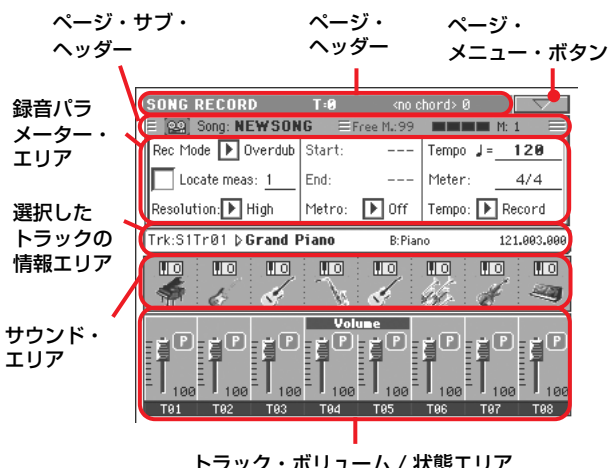
簡易的な録音方法です。スタイルを再生しながら、リアルタイムの演奏を録音します。

Step Backing Sequence

ステップ録音です。スタイルのコードとコントロールをエディットします。鍵盤を演奏しないでデータを作成する場合に、非常に役に立つ録音方法です。

録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ページ

Sequencer モードで、RECORD キーを押し、“Multitrack Sequencer フル機能のシーケンサー”です。標準的な 16 トラックのマルチトラック録音を行う場合に、このモードを選択します（186 ページ “録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ページ” 参照）。マルチトラック・シーケンサー・ページが表示されます。



トラック・ボリューム / 状態エリア

録音の手順については、188 ページ “マルチトラック録音手順” を参照してください。

ページ・ヘッダー

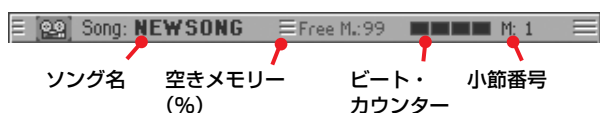
184 ページ “ページ・ヘッダー” を参照してください。

ページ・メニュー・ボタン

185 ページ “ページ・メニュー・ボタン” を参照してください。

ページ・サブ・ヘッダー

ここには、ソングに関して現在エディット対象となっているトラックの情報の一部を表示します。



ソング名

録音中のソングの名前です。

空きメモリー (%)

録音用に残されているメモリー領域をパーセンテージで示します。

ビート・カウンター

小節内の現在の拍位置を表示します。

小節番号

現在録音している小節を示します。

録音パラメーター・エリア

Rec mode (録音モード)

録音を始める前に録音モードを選択します。

Overdub 新しく録音されたイベントが、録音済みのイベントにミックスされます (多重録音)。

Overwrite 録音済みのイベントが、新しく録音されたイベントに置き換えられます。

Auto Punch “Start” で設定した位置で録音が始まり、“End” で設定した位置で停止します。

Note: Auto Punch 機能は、空のソングには無効です。少なくとも 1 つのトラックは、録音済みの必要があります。

PedalPunch “Punch In/Out” 機能に設定したペダルを踏むと録音が始まり、もう一度踏むと停止します。

Note: Pedal Punch 機能は、空のソングには無効です。少なくとも 1 つのトラックは、録音済みの必要があります。

Locate measure (一時的な開始位置)

チェックを付けると、小節 1 ではなく、このパラメーターが示している小節をソングの一時的な開始位置にすることができます。

▶/■ (再生 / 停止) キーを押して録音を停止するか、<< (早戻し) キーで完全に巻き戻すと、ソングはこの位置に戻ります。

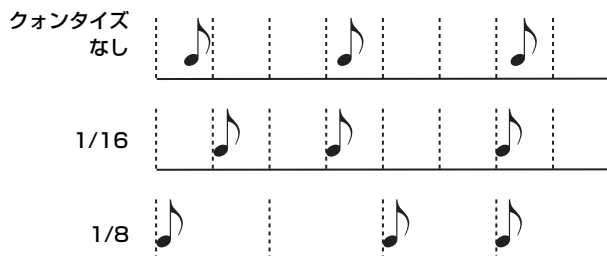
Resolution (レゾリューション)

録音中のクオンタイズ (分解能) を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングのずれを避けながら演奏できます。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32) ...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸に移動します。(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸へ移動します。



Start/End (開始 / 終了)

録音の開始位置と終了位置です。このパラメーターは、“Auto Punch” 録音モードを選択したときのみ設定できます。パンチ録音の開始位置と終了位置を設定します。

Metro (メトロノーム)

録音時のメトロノームの状態を設定します。

Off 録音中はメトロノームの音は聴こえません。録音開始前に、1 小節分のカウント・ダウンを再生します。

On1 メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 1 小節分のカウント・ダウンが聴こえます。

On2 メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 2 小節分のカウント・ダウンが聴こえます。

Tempo (テンポ)

このパラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO/VALUE ダイアルを回してテンポを設定します。

Note: この画面のときに、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すと、選択しているパラメーターに関係なくテンポの値を変えることができます。

Meter (拍子)

ソングの基本的な拍子 (または拍子記号) です。ソングが空の場合 (録音を始める前) にのみ設定できます。ソングの途中に拍子の変化を挿入するには、“Insert Measure” (203 ページ参照) を使用します。

Tempo (テンポ・モード)

テンポ・イベントの読み取り方法または記録方法を設定します。

Manual 手動で読み取ります。最新の手動テンポ設定 (TEMPO/VALUE ダイアルで設定) を、現在のテンポ値とみなします。テンポ変更イベントは記録されません。実際のテンポよりもゆっくりとソングを録音する場合に非常に役に立ちます。

Auto シーケンサーに、記録されているすべてのテンポ・イベントを再生します。テンポ変更イベントは記録しません。

Record 録音中のテンポの変化をすべてマスター・トラックに記録します。

Note: テンポは常に上書きモードで記録されます (古いデータは常に新しいデータに置き換えられます)。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。詳細については、185 ページ“選択したトラックの情報エリア”を参照してください。

サウンド・エリア

ここでは、現在表示している 8 つのトラックのサウンドとオクターブ・トランスポーズを確認できます。詳細は 185 ページ“サウンド・エリア”を参照してください。

トラック・ボリューム / 状態アイコン

このエリアで、各ソング・トラックの音量を設定し、トラックの状態を変更します。186 ページ“トラック・ボリューム / 状態アイコン”を参照してください。

プレイ / ミュート / 録音アイコン

現在のトラックのプレイ / ミュート / 録音を表示します。トラックを選択した後、もう一度そのトラック・エリアにタッチすると、状態が切り替わります。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。



録音：▶/■(再生 / 停止) キーを押して録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN コネクタまたは USB デバイス・コネクタからのノートを受信します。

マルチトラック録音手順

一般的なマルチトラック録音の手順は下記のとおりです。

1. SEQUENCER キーを押して Sequencer モードに入ります。
2. RECORD キーを押して、Multitrack Sequencer を選択して OK ボタンにタッチしてマルチトラック録音に入ります。
Multitrack Sequencer はフル機能のシーケンサーです。標準的な 16 トラックのマルチトラック録音を行う場合に、この設定を選択します。ここで、録音に関するパラメーターを設定します (186 ページ“録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ページ”参照)。
3. 録音オプションとして“Overdub”か“Overwrite”が選択されていることを確認してください (187 ページ“Rec mode (録音モード)”参照)。
4. テンポを設定します。テンポを変更する方法には 2 種類あります。
 - ・ SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回して変更します。
 - ・ テンポ・パラメーターを選択し、TEMPO/VALUE ダイアルを回して変更します。
5. TRACK SELECT キーを押してソング・トラック 1-8 と 9-16 を切り替えながら、各トラックにサウンドを割り当てます (185 ページ“サウンド・バンク・アイコン”参照)。
6. 録音するトラックを選択します。
状態アイコンが、自動的に録音に変わります (188 ページ“プレイ / ミュート / 録音アイコン”参照)。
7. 録音を開始する小節を設定するには、Locate measure (一時的な開始位置) パラメーターを使用します。
8. ▶/■(再生 / 停止) キーを押して録音を始めます。
Metro パラメーターの設定によっては、実際に録音が始まる前に、1 ~ 2 小節のカウント・ダウンが入ります。カウント・ダウンが完了したら、自由に演奏してください。
 - ・ 録音モードに“Auto Punch”を選択している場合は、開始位置に達すると、録音を開始します。
 - ・ 録音モードに“Pedal Punch”を選択している場合は、録音を開始するときにペダルを踏んでください。ペダルをもう一度踏むと、録音が終了します。

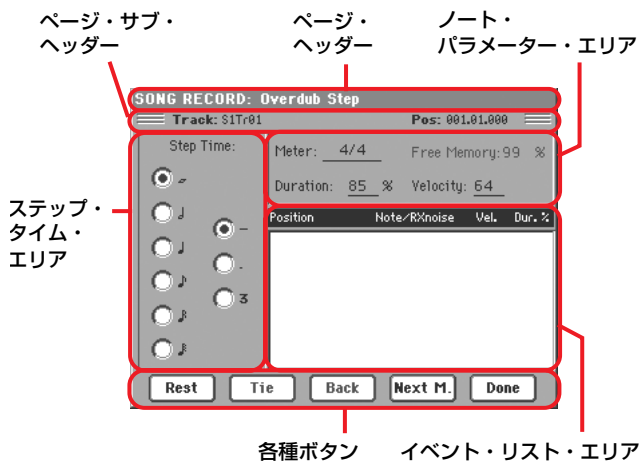
Note: Auto Punch 機能と Pedal Punch 機能は、空のソングには無効です。少なくとも 1 つのトラックは、録音済みの必要があります。
9. 録音が済んだら、▶/■(再生 / 停止) キーを押してシーケンサーを停止します。
10. 別のトラックを選択し、ソング全体の録音を続けてください。
11. 新しいソングの録音が完了したら、RECORD キーを押すか、ページ・メニューから“Exit from Record”を選択します (206 ページ参照)。
Warning: 本機の電源をオフにすると、録音したソングは消えてしまうため、記憶デバイスにソングを保存してください。
Note: 録音モードを終了すると、オクターブ・トランスポーズは自動的に「0」にリセットします。
12. 新しく録音したソングをエディットする場合は、MENU キーを押して、さまざまなエディット・ページを選択します。

録音モード：ステップ録音ページ

ステップ録音では、トラックごとにノートやコードを 1 つずつ入力して新しいソングを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

このページに移動するには、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”または“Overwrite Step Recording”を選択します。

オーバーダブ・ステップ録音では、録音済みのイベントに新しく録音されたイベントを重ねて録音していきます。上書きステップ録音では、録音済みのイベントが新しく録音されたイベントに書き換えられます。



録音の手順については、下記の 190 ページ“ステップ録音手順”を参照してください。

ページ・ヘッダー

現在の操作モードを表示します。

ページ・サブ・ヘッダー

Track (トラック)

録音用に選択したトラックの名前です。

S1Tr01...Tr16

シーケンサー 1 のトラックです。Sequencer モードで使われるのは、シーケンサー 1 のトラックだけです。

Pos (ポジション：位置)

挿入するイベント（ノート、休符、コード）の位置です。

ステップ・タイム・エリア

Step Time (ステップ・タイム)

挿入するイベントの長さです。



ノートの値です。

標準 (—) 選択したノートの標準の値です。

ドット (.) 選択したノートの音価を半分伸ばします。

トリプレット (3) 選択したノートを 3 連符にします。

ノート・パラメーター・エリア

Meter (拍子)

現在の小節の拍子です。このパラメーターは、エディットできません。エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入することで拍子の変化を設定できます（203 ページ“Song Edit: Cut/Insert Measures”参照）。

Free Memory (空きメモリー)

録音用に残されているメモリー領域です。

Duration (持続時間)

挿入されたノートの相対的な持続時間です。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

50%	スタッカート
85%	通常のアーティキュレーション
100%	レガート

Velocity (ベロシティ)

ノートまたはコードを入力する前に設定します。挿入するイベントの演奏の強さ（ベロシティ値）です。

Kbd ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、鍵盤で演奏したノートのベロシティ値を認識されて記録します。

1...127 ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入します。鍵盤で実際に弾いたときの強さは無視します。

イベント・リスト・エリア

挿入されたイベントのリスト

挿入済みのイベントです。画面の Back ボタンにタッチすると、終端のイベントを削除し、新しいイベント用に確保できます。

Position イベントが挿入された位置です。値は「小節・拍・チック」形式で示します。

Note/RX Noise 挿入されたノートまたは RX ノイズの名前です。コードを入力する際に、根音の名前の後に連続したドットを表示します。

Vel. 挿入されたイベントのベロシティです。

Dur.% 挿入されたイベントの持続時間をパーセンテージで示したものです。

各種ボタン

Rest ボタン

休符を挿入します。

Tie ボタン

挿入するノートとその前のノートとの間にタイを挿入します。同じピッチで設定した長さのノートが作成され、1 つ前のノートとタイでつながります。

Back ボタン

挿入したイベントを消して、前のステップに戻ります。

Next M. ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

Done ボタン

Step Record モードを終了します。

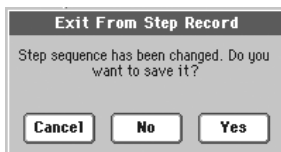
ステップ録音手順

一般的なステップ録音の手順は下記のとおりです。

1. SEQUENCER キーを押して Sequencer モードに入ります。
2. RECORD キーを押して、“Multitrack Sequencer” を選び OK ボタンにタッチしてマルチトラック録音に入ります。（186 ページ“録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ページ”参照）。
3. ページ・メニューから、“Overdub Step Recording（オーバードブ・ステップ録音）”または“Overwrite Step Recording（上書きステップ録音）”を選択します。ステップ録音ウィンドウを画面に表示します。
4. 次のイベントは、画面の右上隅の“Pos”で示された位置に入ります。
 - ・この位置にノートを挿入したくない場合は、手順 5 に従って休符を挿入してください。
 - ・現在の小節の残りの拍（ビート）に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の Next M. ボタンにタッチします。
5. ステップ値を変更するには、Step Time パラメーターを使用します。
6. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
 - ・1つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを押します。ステップ値が、挿入するノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、Velocity パラメーターと Duration パラメーターをエディットします。189 ページ“Duration（持続時間）”および“Velocity（ベロシティ）”を参照してください。
 - ・休符を挿入するには、画面の Rest ボタンにタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
 - ・1つ前のノートとタイでつなぐには、画面の Tie ボタンにタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じピッチのノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
 - ・コードまたはもう1つのノートを挿入するには、Style Record モードの 123 ページ“ステップ録音でのコード、和音の挿入”を参照してください。

7. 新しいイベントを挿入してから、画面の Back ボタンにタッチして戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。

8. 録音が終わったら、画面の Done ボタンにタッチします。変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンにタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンにタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するとき

は、Yes ボタンにタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

9. Multitrack Recording モードのメイン・ページで、ページ・メニューから“Exit from Record”を選択するか、RECORD キーを押して録音を終了します。

10. Sequencer モードのメイン・ページで、シーケンサー 1 の▶/■(再生 / 停止) キーを押してソングを聴いたり、ページ・メニューから“Save Song”を選択し、ソングを記憶デバイスに保存したりできます（207 ページ“ソング保存ウィンドウ”参照）。

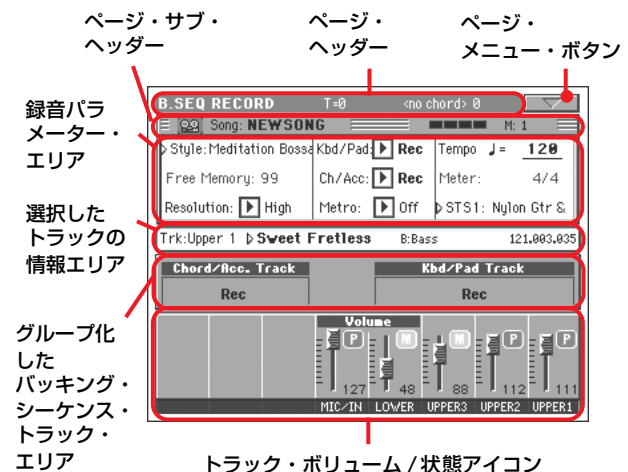
複数音の挿入

本機では、トラックにノートを 1 つずつ挿入しなければいけないというわけではありません。コードや複数のノートを挿入する方法は、いくつかあります。詳細については、Style Record モードの章の 123 ページ“ステップ録音でのコード、和音の挿入”を参照してください。

録音モード：バックイング・シーケンス（クイック録音）ページ

Backing Sequence（Quick Record）では、生演奏をスタイルと一緒にすばやく録音できます。操作を簡単にするために、利用できるのは 2 つのグループのみです。Kbd/Pad（キーボードとパッド）では、キーボードとパッドを録音します。Chord/Acc.（コード / アカンパニメント）では、スタイル・コマンドを記録し、キーボードで演奏したコードを録音します。

Sequencer モードで、RECORD キーを押します。“Backing Sequence（Quick Record）”を選んだあと OK ボタンにタッチして、バックイング・シーケンス（クイック録音）ページを表示します。



録音の手順については、192 ページ“バックイング・シーケンス録音（クイック録音）手順”を参照してください。

ページ・ヘッダー

184 ページ“ページ・ヘッダー”を参照してください。

ページ・メニュー・ボタン

185 ページ“ページ・メニュー・ボタン”を参照してください。

ページ・サブ・ヘッダー

187 ページ “ページ・サブ・ヘッダー” を参照してください。

録音パラメーター・エリア

Style (スタイル)

選択しているスタイルを表示します。ここにタッチするか、STYLE SELECT キーのいずれか 1 つを押して、スタイル選択ウィンドウを表示し、別のスタイルを選択します (83 ページ “スタイル選択ウィンドウ” 参照)。

Free memory (空きメモリー)

録音用に残されているメモリー領域をパーセンテージで示します。

Resolution (レゾリューション)

録音中のクオンタイズ (分解能) を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングがのずれないように演奏できます。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32) ...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸へ移動します。



Chord/Acc (コード / アカンパニメント)、Kbd/Pad (キーボード / パッド)

録音時のグループ化されたトラックの状態 (プレイ / ミュート / 録音) を設定します。この状態は、画面のトラック・スライダーの上に大きく表示します。

Play バッキング・シーケンス・トラックは再生状態です。録音データが入っている場合は、他のバッキング・シーケンス・トラックを録音中でも、このトラックのサウンドが聴こえます。

Mute バッキング・シーケンス・トラックは消音状態です。このトラックが既に録音されていても、他のバッキング・シーケンス・トラックを録音している間、このトラックのサウンドは聴こえません。

Rec バッキング・シーケンス・トラックは録音状態です。このトラックに既にあった録音データはすべて削除します。▶/■ (再生 / 停止) キーを押して録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN コネクタからのノートを受信します。

Chord/Acc.: このバッキング・シーケンス・トラックには、認識されたコード、スタイル・コントロール、スタイル・エレメントと

もに、すべてのスタイル・トラックが含まれています。録音終了後、以下の表のようにソング・トラック 9 ~ 16 として保存します。・

Chord/Acc. トラック	ソング・トラック / チャンネル
ベース	9
ドラム	10
パーカッション	11
アカンパニメント 1	12
アカンパニメント 2	13
アカンパニメント 3	14
アカンパニメント 4	15
アカンパニメント 5	16

Kbd/Pad: このバッキング・シーケンス・トラックには、4 つのキーボード・トラックと 4 つのパッドが含まれています。録音終了後、以下の表のようにソング・トラック 1 ~ 8 として保存します。

Kbd/Pad トラック	ソング・トラック / チャンネル
アッパー 1	1
アッパー 2	2
アッパー 3	3
ロワー	4
パッド 1	5
パッド 2	6
パッド 3	7
パッド 4	8

Metro (メトロノーム)

録音時のメトロノームの状態を設定します。

Off 録音中はメトロノームの音は聴こえません。録音開始前に、1 小節分のカウント・ダウンを再生します。

On1 メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 1 小節分のカウント・ダウンが聴こえます。

On2 メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 2 小節分のカウント・ダウンが聴こえます。

Tempo (テンポ)

メトロノームのテンポを表示します。このパラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO/VALUE ダイアルを回してテンポを変更します。または、別のパラメーターを選択した場合や別のページにいる場合、SHIFT キーを押しながら TEMPO/VALUE ダイアルを回してシーケンサーのテンポを変更することもできます。

Meter (拍子)

(エディット不可) 選択しているスタイルの拍子を参照用に表示します。

PERF (パフォーマンス) または STS

選択しているパフォーマンスまたは STS (最後に選択した項目によります) を表示します。

パフォーマンスを選択するには、ここにタッチするか、PERFORMANCE/SOUND キーのいずれか 1 つを押して (PERFORMANCE/SOUND キーの LED が点灯している場合)、スタイル選択ウィンドウを表示し、別のパフォーマンスを選択します (83 ページ “スタイル選択ウィンドウ” 参照)。

STS を選択するには、画面下にある 4 つの SINGLE TOUCH SETTING キーのいずれか 1 つを選択します。

グループ化したバックキング・シーケンス・トラック・エリア

グループ化したトラックの状態

大きな表示（Play/Mute/Rec）は、グループ化したバックキング・シーケンス・トラックの状態です。これは、Kbd/Pad パラメーターと Ch/Acc パラメーターの状態を反映しています（上記の“Chord/Acc（コード / アカンパニメント）、Kbd/Pad（キーボード / パッド）” 参照）。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。詳細については、185 ページ“選択したトラックの情報エリア”を参照してください。

トラック・ボリューム / 状態アイコン


このエリアで、各キーボード・トラックの状態（プレイ / ミュート）と音量を調整します。


仮想スライダー（トラック・ボリューム）

仮想スライダーは、トラックの音量をグラフィック表示したものです。詳細については、186 ページ“仮想スライダー（トラック・ボリューム）”を参照してください。

各トラック状態アイコン

Kbd/Pad バックキング・シーケンス・トラックを使用して、すべてのキーボード・トラックの状態を一度に変更できますが、各トラックの状態を個別に変更することも可能です。アイコンにタッチして、対応する各トラックの状態を変更します。

 プレイ：トラックの音が出ます。

 ミュート：トラックを消音します。

トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。

MIC/IN オーディオ入力

UPPER1...3 アッパー・トラック

LOWER ロワー・トラック

バックキング・シーケンス録音（クイック録音）手順

一般的なバックキング・シーケンス（クイック）録音の手順は下記のとおりです。

1. SEQUENCER キーを押して Song モードに入ります。
2. RECORD キーを押して、“Backing Sequence (Quick Record)”を選択し、OK ボタンにタッチしてバックキング・シーケンス（クイック）録音に入ります。
ここで、録音に関するパラメーターを設定します（190 ページ“録音モード：バックキング・シーケンス（クイック録音）ページ”参照）。
3. 最後に選択したスタイルが選択されています。
そのスタイルを録音に使用しない場合は、別のスタイルを選択します（83 ページ“スタイル選択ウィンドウ”参照）。
4. 最後に選択したパフォーマンスまたは STS が選択されています。
必要に応じて、別のパフォーマンスまたは STS を選択してください（82 ページ“パフォーマンス選択ウィンドウ”、および 84 ページ“STS の選択”参照）。

5. Kbd/Pad パラメーターと Chord/Acc. パラメーターを使用して、グループ化されたバックキング・シーケンス・トラックの状態を選択します（Kbd/Pad はキーボードとパッドです。Chord/Acc. はコードとアカンパニメント、つまりスタイル・トラックです）。

自動アカンパニメントにキーボードの演奏を重ねて録音するには、状態を“Rec”のままにしてください（188 ページ“プレイ / ミュート / 録音アイコン”参照）。

Warning: “Rec” に設定されたトラックは、録音を開始すると自動的に上書きします。上書きを避けるには、トラックの状態を“Play”または“Mute”に設定してください。例えば、既存のスタイル・トラックにキーボード・パートを録音する場合は、Chord/Acc パラメーターを“Play”、Kbd/Pad パラメーターを“Rec”に設定します。

6. 左側の▶/■（再生 / 停止）キーまたはパネルの START/STOP キーを押して、録音を開始します。

・ 左側の▶/■（再生 / 停止）キー（またはパネルの START/STOP キー）を押すと、スタイルを再生しなくてもキーボードのイントロを録音できます。プリカウント（191 ページ“Metro（メトロノーム）”参照）の後で録音することもできます。

ソロのイントロを演奏し、パネルの START/STOP キーを押して自動アカンパニメントを開始できます。

・ START/STOP キーを押すと、ソングの先頭からスタイルを再生できます。

任意のスタイル・コントロールを使用できるので、標準的な組み合わせ（イントロ、エンディング、フィル）から始めることができます（48 ページ“スタイルを選んで再生する”参照）。

Note: バックキング・シーケンス録音では、SYNCHRO、TAP TEMPO/RESET、MANUAL BASS、ACCOMPANIMENT VOLUME 設定を記録することはできません。

7. 演奏を始めます。

・ 録音中にスタイルを変更することができます。

・ START/STOP キーやいずれかの ENDING キーを押してスタイルを停止することもできます。

START/STOP キーを押すと、スタイルをもう一度再生します。

8. 演奏の録音が済んだら、シーケンサー 1 の▶/■（再生 / 停止）キーを押します。Sequencer モードのメイン・ページに戻ります（184 ページ“メイン・ページ”参照）。

このときに、シーケンサー 1 の▶/■（再生 / 停止）キーを押すと、録音した新しいソングを聴くことができます。

また、MENU キーを押して、ソングをエディットすることもできます（195 ページ“エディット・メニュー”参照）。

9. 記憶デバイスにソングを保存します（207 ページ“ソング保存ウィンドウ”参照）。

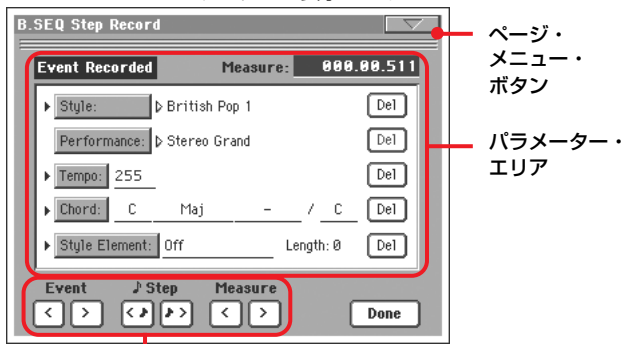
Warning: 録音されたソングは本体メモリー（RAM）内にあるので、本機の電源をオフにしたり、Style Play モードや Song Play モードに切り替えたり、再び録音モードに入ったりすると消去します。録音内容を保持したい場合は、記憶デバイスにソングを保存してください。

録音モード：ステップ・バックイング・シーケンス・ページ

Step Backing Sequence モードでは、単一のコードを入力して、ソングのスタイル（Chord/Acc）部分を作成またはエディットできます。鍵盤で演奏をしなくても簡単にコードを入力したり、バックイング・シーケンス録音（クイック録音）時のコード演奏のミスや、スタイル・コントロールの選択の間違いを直したりすることができます。

このモードでは、バックイング・シーケンス録音（クイック録音）で作成したソングのみをエディットできます。バックイング・シーケンス録音（クイック録音）で作成したソングを保存する場合は、すべての Chord/Acc データを保存します。このデータは、後でロードし、ステップ・バックイング・シーケンスでエディットできます。

Sequencer モードで、RECORD キーを押し、“Step Backing Sequence”を選んで OK ボタンにタッチしてステップ・バックイング・シーケンス・ウィンドウを表示します。



ソフト・トランスポート・ボタン

録音の手順については、195 ページ“ステップ・バックイング・シーケンスの手順”を参照してください。

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細については、194 ページ“ステップ・バックイング・シーケンスのページ・メニュー”を参照してください。

パラメーター・エリア

横三角 (▶)

パラメーターの左横にある小さい横三角は、その値が現在の位置で有効であることを示します。例えば、「003.01.000」にいるときに、横三角がコード・パラメーターの左横に表示されていれば、「003.01.000」でコード・チェンジが起こることを意味します。

Measure (小節)

ステップ・エディターの現在の位置を表示します。ソング内の別の位置に移動するには、以下のいずれかの方法を用います。

- ・パラメーターを選択（反転表示）してから、TEMPO/VALUE ダイアルで別の小節に移動します。
- ・小節を移動する場合は、画面の Measure ボタンを使用します。1/8（192 チック）単位で移動する場合は、画面の Step ボタンを使用します。次のイベントにジャンプする場合は、画面の Event ボタンを使います。

位置の値は「小節・拍・チック」形式で示します。

Measure	小節または小節番号です。
Beat	拍子記号を比率で割った値です（例えば、3/4 拍子では 0.25）
Tick	位置を表す最も小さな単位です。本機の 2 つの内蔵シーケンサーは、4 分音符あたり 384 チックの分解能を備えています。

Style (スタイル)

録音を開始する直前に選択していたスタイルです。現在の位置にスタイル・チェンジを挿入するには、スタイル名にタッチしてスタイル選択ウィンドウを表示するか、パネルの STYLE SELECT キーのどれか 1 つを押します。

Note: 各小節の先頭（Mxxx.01.000 以外の位置）より後に挿入されたスタイル・チェンジは、次の小節から有効になります。例えば、スタイル・チェンジ・イベントが M004.03.000 で挿入された場合、選択したスタイルは M005.01.000 で有効になります（これは、Style Play モードと同じように動作します）。

Note: スタイル・チェンジを挿入する際、テンポ・チェンジも同じ位置に挿入できます。スタイル・チェンジを挿入しても、スタイルのテンポは自動的に挿入されません。

パフォーマンス (Performance)

録音を開始する直前に選択していたパフォーマンスです。パフォーマンスを選択すると、リンク先のスタイルも自動的に呼び出されます。現在の位置にパフォーマンス・チェンジを挿入するには、パフォーマンス名にタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを表示するか、PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションで標準的な選択手順を実行します。

Note: Chord/Acc Step モードに入ると、STYLE CHANGE キーの LED が自動的に点灯します。つまり、パフォーマンスを選択すると、パフォーマンスに保存されたスタイルを自動的に選択します。

SINGLE TOUCH キーと STS キーは自動的に無効になります。つまり、Chord/Acc Step モードでは、キーボード・トラックを変更できません。

Tempo (テンポ)

テンポ・チェンジ・パラメーターです。現在の位置にテンポ・チェンジ・イベントを挿入するには、このパラメーターを選択し、TEMPO/VALUE ダイアルで値を変更します。

Chord (コード)

コード・パラメーターは、以下の 4 つの部分に分かれています。



上記の部分のいずれか 1 つを選択（反転表示）し、TEMPO/VALUE ダイアルを回して値を変更します。または、鍵盤でコードを弾いて自動的に認識させることもできます。コードを認識する際、BASS INVERSION キーの状態を考慮します。

コードが表示されない（「-」と表示している）場合、伴奏が現在の位置で（ドラムとパーカッション・トラックを除き）再生されないことを意味します。「-」を選択するには、Chord パラメーターのコード名部分を選択し、TEMPO/VALUE ダイアルで最後の値（C...B、Off）を選択します。

Note: コードを変更した場合、ロワー・トラック（録音済みの場合）は自動的に変更されないため、伴奏と音が合わなくなる場合があります。

Style Element (スタイル・エレメント)

スタイル・エレメント (Variation, Fill, Intro, Ending) です。選択したスタイル・エレメントの長さは、常に Length パラメーター（下記参照）で示します。

“Off” は、選択した位置に伴奏が無く、キーボード（リアルタイム）・トラックとパッド・トラックのみが演奏されることを示します。

Hint: スタイル・エレメントの “Off” イベントは、厳密に自動伴奏が止まらなければならないポイント（ソングの終わり）に挿入します。

Length (小節の長さ)

後続のスタイル・エレメントの変更をどこに置くかを示します。例えば、4 小節分のイントロ・イベントを挿入した場合、このイベントの後に空の 4 小節を挿入し、イントロの末尾に、空の小節の 4 小節目から始まるバリエーション・イベントを 1 つ挿入できます。

Del (削除) ボタン

パラメーターの左横の小さい横三角 (▶) は、現在の位置にイベントがあることを示します。その横の Del ボタンにタッチすると、現在の位置にあるイベントを削除できます。

Hint: 現在の位置より後のイベントをすべて削除するには、ページ・メニューから “Delete All from Selected” を選択します（後述）。

ソフト・トランスポート・ボタン

Event
◀ ▶ 前または次のイベント

このボタンで、前または次の録音済みイベントに移動します。

Step
◀ ▶ 前または次のステップ

このボタンで、前または次（8 分音符 = 192 チック分だけ前または後）のステップに移動します。イベントが前または次のステップの前にある場合、そのイベントで移動が停止します。例えば、現在位置が M001.01.000 で、M001.01.192 より前にはイベントが存在しない場合、> ボタンにタッチすると、M001.01.192 へ移動します。イベントが M001.01.010 に存在する場合は、> ボタンにタッチすると、M001.01.010 に移動します。

Measure パラメーターを選択していない場合でも、これらのボタンは有効です。

Measure
◀ ▶ 前または次の小節

このボタンで、前または次の小節に移動します。Measure パラメーターを選択していない場合でも、これらのボタンは有効です。

Done ボタン

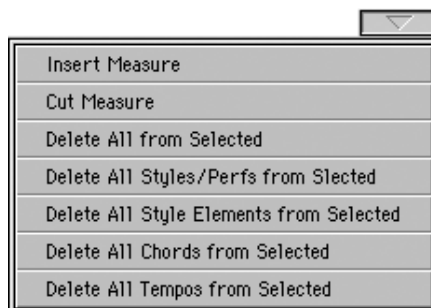
Done

このボタンにタッチすると、Step Backing Sequence モードが終了します。変更内容はすべてメモリーに保存します。

Hint: 本機の電源をオフにしたときに、録音したソングが消去されないようにするには、ページ・メニューから “Save Song” を選択し、記憶デバイスにソングを保存します。

ステップ・バックキング・シーケンスのページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Insert Measure (小節の挿入)

現在の小節の後に空の小節を挿入します。現在の小節に含まれるすべての Chord/Acc イベントは、挿入された小節分後にずれます。Mxxx.xx.000（小節の先頭）にある拍子変更やスタイル・チェンジなどのイベントは移動しません。

Cut Measure (小節の削除)

現在の小節を削除します。以降の小節に含まれるすべての Chord/Acc イベントは、削除された小節分前にずれます。

Delete All from Selected (選択位置からすべて削除)

現在の位置より後にある、すべてのタイプのイベントを削除します。

Note: 最初のチック (M001.01.000) のイベント（パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど）は削除されません。

Delete All Styles/Perfs from Selected (選択位置からすべてのスタイル / パフォーマンスを削除)

Delete All Style Elements from Selected (選択位置からすべてのスタイル・エレメントを削除)

Delete All Chords from Selected (選択位置からすべてのコードを削除)

Delete All Tempos from Selected (選択位置からすべてのテンポを削除)

現在の位置からソングの終わりまでの間にある、各タイプのイベントを削除します。ソング全体から各タイプのイベントを削除するには、M001.01.000 まで戻り、これらのコマンドのいずれかを選択します。

Note: 最初のチック (M001.01.000) のイベント（パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど）は削除されません。

ステップ・バックング・シーケンスの手順

一般的なステップ・バックング・シーケンスの録音手順は下記のとおりです。

Hint: 録音済みのソングをエディットするために Step Backing Sequence モードに入る前に、ページ・メニューから “Save Song” を選択し、記憶デバイスにソングを保存してください。これにより、エディットの結果が好ましくない場合に備えて、ソングのコピーをしておくことができます。

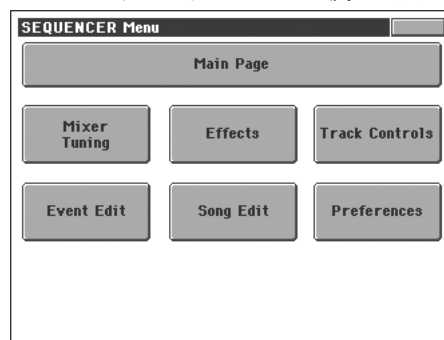
1. Sequencer モードで、RECORD キーを押し、“Step Backing Sequence” を選んで OK ボタンにタッチしてステップ・バックング・シーケンス・ウィンドウを表示します。
2. Measure パラメーターを選択し、TEMPO/VALUE ダイアルを回して、エディットを行う位置に移動します。
または、画面のソフト・トランスポート・ボタンを使って移動することもできます。194 ページ “ソフト・トランスポート・ボタン” を参照してください。
3. 移動した位置で挿入、エディット、削除するパラメーター・タイプ（スタイル、パフォーマンス、テンポなど）を選択します。
パラメーターの左横に小さい横三角（▶）が表示された場合、表示されたイベントが現在の位置に挿入されたことを示します。
4. 選択したイベントを変更する場合は、TEMPO/VALUE ダイアルを回します。
5. イベントを削除するには、そのイベントの横にある Del ボタンにタッチします。
6. 横三角（▶）が左横に表示されていないパラメーターをエディットすると、現在位置に新しいイベントを挿入します。
7. 画面のDoneボタンにタッチすると、Step Backing Sequence recording モードが終了し、元の画面に戻ります。
8. シーケンサー 1 の▶/■（再生 / 停止）キーを押して、エディットしたソングを確認します。エディット結果に納得したら、記憶デバイスにソングを保存してください。

エディット・メニュー

任意のページで MENU キーを押すと、画面に Sequencer モードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチすると、Sequencer モードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。エディット・メニューを終了する場合は、EXIT キーを押します。

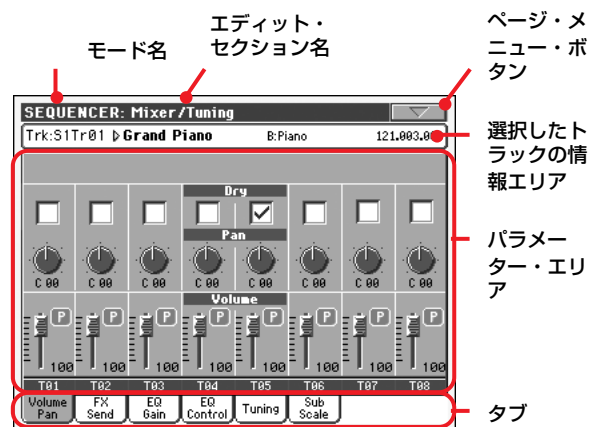
エディット・ページで EXIT キーまたは SEQUENCER キーを押すと、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります。



メニューの中の各ボタンにタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブにタッチすると移動できます。

エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



モード名

現在のモードが Sequencer モードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニュー画面（上記の 195 ページ “エディット・メニュー” 参照）のボタンの内の 1 つと一致します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（206 ページ “ページ・メニュー” 参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、196 ページからのセクションごとの説明を参照してください。

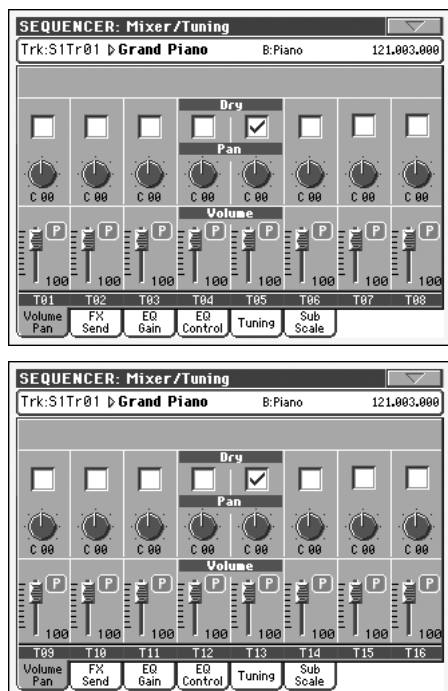
タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

Mixer/Tuning: Volume/Pan

ソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。



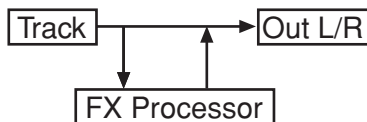
Dry (ドライ)

▶SONG

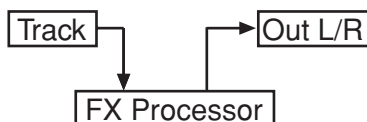
直接音 (Dry) とエフェクト音の信号の経路をオン、オフで設定します。

Note: サブ出力にトラックが送られる場合、エフェクト音はどの出力にも送られません。各トラックの出力状態の設定については、221 ページの “Audio Setup: Seq1” を参照してください。

オン チェックを付けると、直接音と、エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。



オフ チェックを外すと、直接音はすべてエフェクトを通り、エフェクト通過音だけの信号が出力に送られます。信号は、エフェクトがステレオ・タイプ有的时候にパンの設定が有効になります。



Pan (パン)

▶SONG

ステレオ定位を設定します。

L-64...L-1 左ステレオ・チャンネル

C 00 センター

R+1...R+63 右ステレオ・チャンネル

Volume (ボリューム)

▶SONG

各トラックの音量を設定します。

0...127 各トラックの音量の MIDI 値

プレイ / ミュート・アイコン

▶SONG

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。

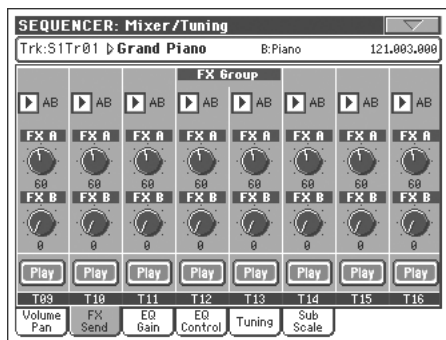
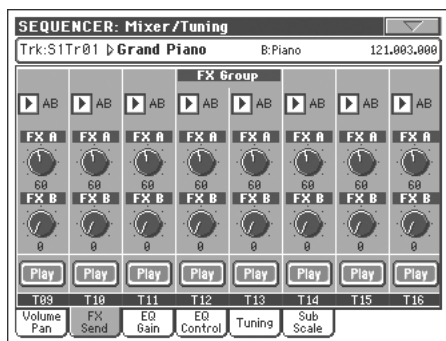
Mixer/Tuning: FX Send

内蔵エフェクト・プロセッサーに入るトラックのダイレクト信号（エフェクトのかかっていない信号）のレベルを設定するページです。本機のエフェクト・プロセッサーは並列に接続されているので、どちらのエフェクトに、どれだけの量のダイレクト信号を送るかを決定することができます。

すべてのトラックの信号をエフェクトに送る場合（ロータリー、ディストーション、EQ などのインサート系エフェクトを使う場合）は、Dry パラメーター（196 ページ “Dry（ドライ）” 参照）をオフにしてください。

Sequencer モードでは、4 つの内蔵エフェクト・プロセッサーを 2 組のペア（AB と CD）にグループ化して使用できます。通常は一方のペア（AB が望ましい）だけでソングを作成することになりますが、両方のペアのエフェクトを使ってソングを録音することもできます。通常、A と C はリバーブ・プロセッサーとして使用し、B と D はモジュレーション・エフェクト・プロセッサーとして使用することを推奨します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。



FX Group (エフェクト・グループ)

▶SONG

このポップアップ・メニューから、2 つのエフェクト・グループのどちらか（AB または CD）を選択します。

センド・レベル

▶SONG

0...127 エフェクトへ送るダイレクト信号のレベル

プレイ / ミュート・アイコン

▶SONG

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。

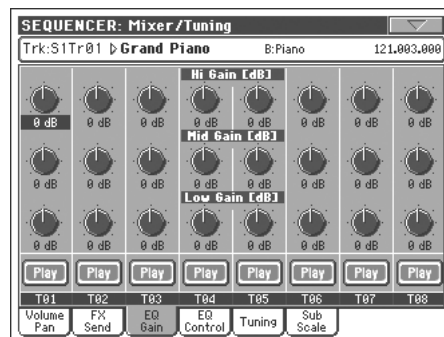


ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの 3 バンド・イコライザー（EQ）の値を設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。



Hi Gain (ハイ・ゲイン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル（dB）表示です。

Mid Gain (ミドル・ゲイン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプの EQ になります。値は、デシベル（dB）表示です。

Low Gain (ロー・ゲイン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル（dB）表示です。

プレイ / ミュート・アイコン

▶SONG

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。

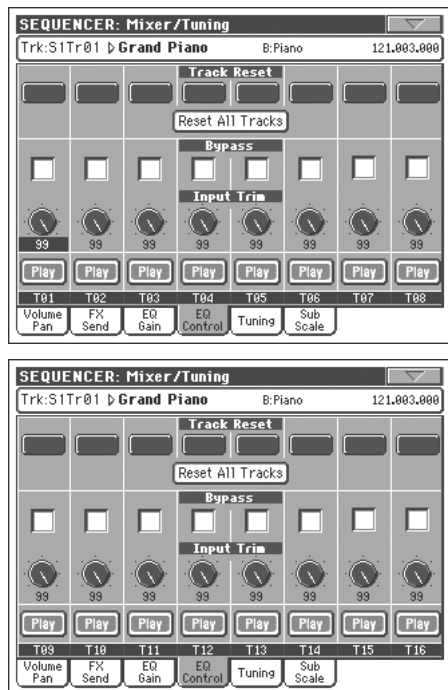


ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Control

EQ Gain ページで設定した各トラックのイコライザー (EQ) をバイパスしたり、リセット (フラットに : 0dB) することができます。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。



Track Reset (トラック・リセット)

このボタンにタッチすると、対応するトラックの EQ 設定をリセット (フラットに : 0dB) することができます。

Reset All Tracks button (トラック・オール・リセット・ボタン)

このボタンにタッチすると、すべてのトラックの EQ 設定をリセット (フラットに : 0dB) することができます。

Bypass (バイパス)

チェックを付けたトラックの EQ をバイパス (無効に) します。チェックを付けても EQ の設定は保持され、チェックを外すとその設定で EQ が有効になります。

Input Trim (入力トリム)

EQ に入力する信号のレベルを制限することができます。極端な EQ 値を設定すると、オーディオ回路がオーバーロードの状態になり、信号に歪みが生じることもあります。このような場合は、入力トリムで信号のレベルを抑えてください。

プレイ / ミュート・アイコン ▶ SONG

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: Tuning

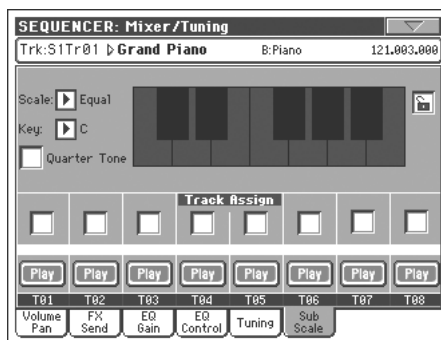
パラメーター

▶ SONG

98 ページ “Mixer/Tuning: Tuning” を参照してください。

Mixer/Tuning: Sub Scale

選択したトラックのサブ・スケールを (Track Assign パラメーターを介して) プログラムします。他のトラックがある場合は、そのトラックが、Global モードで設定したメイン・スケールを使用します (211 ページ “Main Scale” 参照)。



Note: クォーター・トーン の選択や、ソングの各トラックのサブスケールの有効化は、MIDI (外部のシーケンサーまたはコントローラー) で受信できます。逆に、クォーター・トーン設定の選択やソングの各トラックのサブスケールの有効化は、システム・エクスクルーシブ・データとして本機または外部の MIDI レコーダーから送信できます。

パラメーター

▶ SONG

98 ページ “Mixer/Tuning: Sub Scale” を参照してください。

Track Assign (トラック割り当て)

▶ SONG

サブスケールを使用するトラックにチェックを付けます。

プレイ / ミュート・アイコン ▶ SONG

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



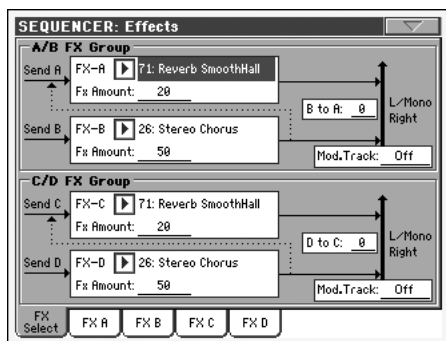
プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Effects: FX Select

4 つの内蔵 FX プロセッサー（A ～ D）に割り当てるエフェクトを選択します。



Note: ソングの再生を停止するか、別のソングを選択すると、エフェクトは初期値に戻ります。ただし、ソングを停止し、エフェクトを変更すると、もう一度ソングを再生できます。ソングを保存すると、エフェクトの変更内容を保存します。

FX A...D

▶SONG

対応するエフェクト・プロセッサーにエフェクトを割り当てます。通常、A と C がリバーブ、B と D がモジュレーション・エフェクト（コーラス、フランジャー、ディレイなど）を使用します。使用できるエフェクトのリストは、付属のアクセサリーCD内の“Advanced Edit”を参照してください。

FX Amount（エフェクトの量）

▶SONG

ドライ（エフェクトの加わっていない）信号に加えられるエフェクトの量。

B to A、D to C

▶SONG

Aエフェクトの入力へ送られるBエフェクト信号の量を設定します。また、Cエフェクトの入力へ送られるDエフェクト信号の量を設定します。

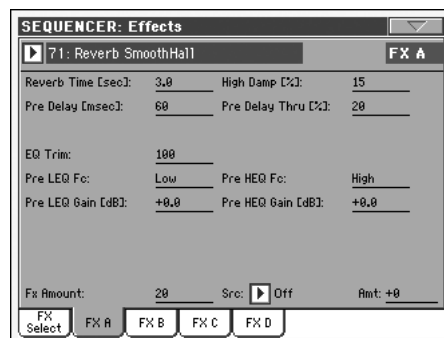
Mod.Track（モジュレーション・トラック）

▶SONG

変化を与える MIDI メッセージの元となるトラックです。フィジカル・コントローラーで生成された MIDI メッセージで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

Effects: FX A...D

4 つのエフェクト・プロセッサーのパラメーターをエディットします。ここでは、“Reverb Smooth Hall”エフェクトを割り当てた FX A ページを例に挙げて説明します。



選択したエフェクト

▶SONG

このポップアップ・メニューにタッチして、FX タイプ選択ウィンドウでエフェクトを選択します。これは、Effects: FX Select ページの FX A...D パラメーターと同じものです。

パラメーター

▶SONG

選択したエフェクトによって、パラメーターは異なります。エフェクトごとのパラメーターのリストは、付属のアクセサリーCD内の“Advanced Edit”を参照してください。

Track Controls: Mode

パラメーター

▶SONG

101 ページ “Track Controls: Mode” を参照してください。

Track Controls: Drum Volume

パラメーター

▶SONG

102 ページ “Track Controls: Drum Volume” を参照してください。

Track Controls: Easy Edit

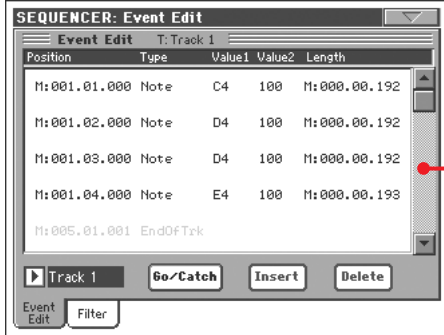
パラメーター

▶SONG

102 ページ “Track Controls: Easy Edit” を参照してください。

Event Edit: Event Edit

選択したトラックの MIDI イベントを 1 つずつエディットできるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さを変えたりすることができます。イベントの詳しいエディット手順については、201 ページ「イベントのエディット手順」を参照してください。



Position (イベントの位置)

画面に表示しているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- ・「aaa」は小節の位置です。
- ・「bb」は拍の位置です。
- ・「ccc」はチックの位置です (1/4 ビート = 384 チック)。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選択 (反転表示) してから、TEMPO/VALUE ダイアルで値を変えます。
- パラメーターを選択 (反転表示) してから、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値を、ドットで 3 つに区切って入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション 002.02.193 は「2.2.193」と入力します。また、002.04.000 は「2.4」と入力します。小節の先頭 002.01.000 に移動するときは、単に「2」と入力します。

Type (イベントのタイプ)

表示されるイベントのタイプです。エディットする場合は、パラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO/VALUE ダイアルを回して値を変更します。

Value 1、Value 2 (値 1、値 2)

表示されるイベントの値です。選択したイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。トラックの最後に到達すると、「End Of Track」マークが表示されます (この表示はエディットできません)。

通常のトラック (1 ~ 16) に含まれるイベントは、下表のとおりです。

タイプ	Value 1	Value 2
Note	ノート名	ベロシティ
RX Noise	ノート名	ベロシティ
Prog	プログラム・チェンジ・ナンバー	—
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	ベンド値	—
Aftt	モノ (チャンネル) アフタータッチの値	—
PAft	アフタータッチを適用しているノート	ポリ・アフタータッチの値

マスター・トラックに含まれるイベントは、下表のとおりです。

タイプ	Value 1	Value 2
Tempo	テンポ・チェンジ	—
Volume	マスター・ボリューム値	—
Meter	拍子変更 ^(a)	—
Scale	利用可能なプリセット・スケール	選択したスケールの根音
UScale (User Scale)	変更したノート	ノート変更 ^(b)
QT (Quarter Tone)	変更したノート	ノート変更 (0, 50) ^(b)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	全クォーター・トーン (QT) の変更のリセット	—
FXType	4 台の利用可能な FX プロセッサのいずれか 1 つ	エフェクト番号 ^(c)
FXSend	フィードバック・センド (B>A または D>C)	フィードバック・センド・レベル

- 拍子変更は、小節から独立してエディットまたは挿入することはできません。拍子変更を挿入するには、エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入します。既存のデータを、この小節にコピーまたは入力できるようになります。
- ユーザー・スケールとクォーター・トーン (1/4 音) の設定をエディットするには、Value 1 を選択し、エディットするスケールの音程を選択します。次に、Value 2 をエディットし、スケールの選択ノートのチューニングを変更します。
- エディット中に別のエフェクト・ナンバーを選択すると、初期設定がこのイベントに割り当てられます。

Type、Value 1、Value 2 をエディットする場合は、パラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO/VALUE ダイアルを回して値を変更します。数値の場合、パラメーターを 2 度タッチし、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

Length (イベントの長さ)

選択しているノート・イベントの長さです。Position パラメーターと同じ形式で表します。エディット方法も Position パラメーターと同じです。

Note: 長さ「000.00.000」を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。

トラック

このポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。

Track 1...16 ソングの通常のトラックのいずれか 1 つを選択します。通常のトラックとは、ノートやコントローラーなどの音楽データが入ったトラックです。

Master テンポや拍子記号の変化、スケールやトランスポーズのデータ、エフェクト・パラメーターの入った特殊なトラックです。

スクロール・バー

表示しきれていないリストのイベントを表示する場合に使います。また、SHIFT キーを押しながら TEMPO/VALUE ダイアルを使ってスクロールすることもできます。

Go/Catch (移動 / 追尾)

これには 2 つの機能があります。

- シーケンサーの停止時は、“Go to Measure” (小節移動) として機能します。このボタンにタッチすると、Go to Measure ダイアログ・ボックスが表示されます。



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、OK ボタンにタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

- シーケンサーが動作中は、“Catch Locator” (追尾) になります。これにタッチすると、現在再生中のイベントを表示します。

Insert (イベントの挿入)

このボタンにタッチすると、現在 Position パラメーターが表示している位置に、新しいイベントを挿入します。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity = 100、Length = 192 です。

Note: まだ録音していない空のソングにイベントを挿入することはできません。イベントを挿入するには、Insert Measure 機能 (203 ページ “Song Edit: Cut/Insert Measures” 参照) を使用して、最初に空の小節をいくつか挿入する必要があります。

Delete (イベントの削除)

このボタンにタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

Note: [End of Track] イベントは、削除できません。

イベントのエディット手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

- イベント・エディット・ページで、シーケンサー 1 の▶/■ (再生 / 停止) キーを押して、ソングを試聴します。
もう一度キーを押すと、ソングの再生が停止します。
- Filter タブにタッチしてフィルター・ページを表示し、画面に表示したいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します (チェックを外します)。
詳細については、201 ページ “Event Edit: Filter” を参照してください。
- “Event Edit” タブにタッチして、イベント・エディット・ページに戻ります。
- “トラック” ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。
選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。
Note: イベントのタイプと値の詳細については、200 ページ “Value 1、Value 2 (値 1、値 2)” を参照してください。
- Position パラメーターを選択します。TEMPO/VALUE ダイアルを使って、イベントの位置を変更します。
または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。
- Type (イベントのタイプ) パラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO/VALUE ダイアルを回してイベントのタイプを変更します。
- Value 1、Value 2 パラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO/VALUE ダイアルを使って、選択した値を変更します。
または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

- Note イベントの場合、Length パラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO/VALUE ダイアルを使って、イベントの長さを変更します。

または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

- シーケンサーが停止している場合、画面の Go/Catch ボタンにタッチすると、異なる小節に移動できます (上記の “Go/Catch (移動 / 追尾)” 参照)。
 - シーケンサーが動作している場合、画面の Go/Catch ボタンにタッチすると、現在再生中のイベントを表示できます (上記の “Go/Catch (移動 / 追尾)” 参照)。
 - ソングの再生には、シーケンサー 1 のトランスポート・コントロールを使用します。
- INSERT ボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます (初期値に設定された Note イベントが挿入されます)。

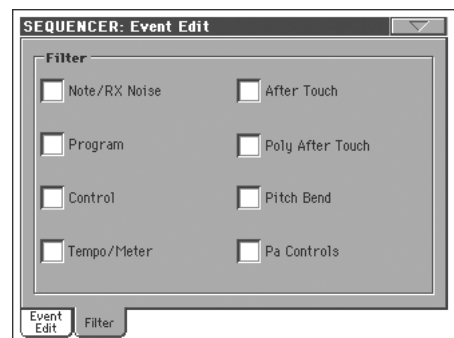
- DELETE ボタンにタッチすると、選択しているイベントを削除します。

- エディットが終わったら、必要に応じて手順 4 へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。

- ソング全体のエディットが終わったら、ページ・メニューの “Save Song” を使ってソングを記憶デバイスに保存します。
ソングの保存の詳細については、207 ページ “ソング保存ウィンドウ” を参照してください。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



表示するイベント・タイプは、フィルターをオフにして (チェックを外して) ください。

- | | |
|------------------|---|
| Note/RX Noise | ノートと RX ノイズです。 |
| Program | プログラム・チェンジ・イベントです。 |
| Control | コントロール・チェンジ・イベントです。 |
| Tempo/Meter | テンポと拍子の変更です (マスター・トラックのみ) |
| After Touch | モノ (チャンネル) アフタータッチ・イベントです。 |
| Poly After Touch | ポリ・アフタータッチ・イベントです。 |
| Pitch Bend | ピッチ・ベンド・イベントです。 |
| Pa Controls | エフェクトやスケール設定などの、本機専用のコントロールです。マスター・トラックに記録され、システム・エクスクルーシブ・データとして保存します。 |

Song Edit: Quantize

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーブ感を加えるために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

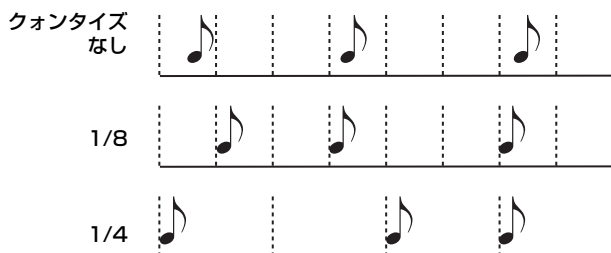
トラックを選択します。

All すべてのトラックにクオンタイズを適用します。

Track 1...16 選択したトラックにクオンタイズを適用します。

Resolution (レゾリューション)

録音後の分解能を設定します。例えば、♪ (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸へ移動します。



♪ (1/32) ...♪ (1/4)

グリッドの分解能を音符で設定します。「b ~ f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3 連符を示します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

クオンタイズの対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から 4 小節分のシーケンスを選択する場合は、「Start Tick」が 1.01.000、「End Tick」が 5.01.000 になります。

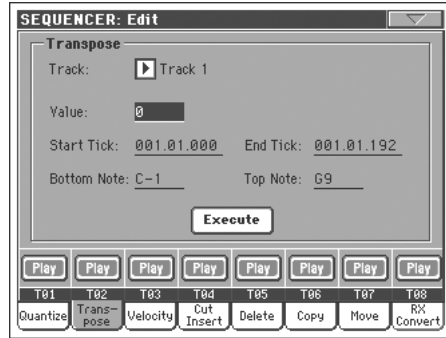
Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

クオンタイズするキーボード・レンジの最も高いノートと最も低いノートを設定します。両方同じ値に設定すると、1 つのノートのみが対象となります。ドラム・トラックでは、シンバルやハイハットなど 1 つの音源のみを対象にすることができます。

Note: このパラメーターは、ドラム・トラックを選択したときのみ設定できます。

Song Edit: Transpose

ソング、トラック、またはトラックの一部をトランスポーズするページです。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します (ドラム・トラックは除きます)。

Track 1...16 1 つのトラックを選択します。

Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (± 127 半音) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ノートをトランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

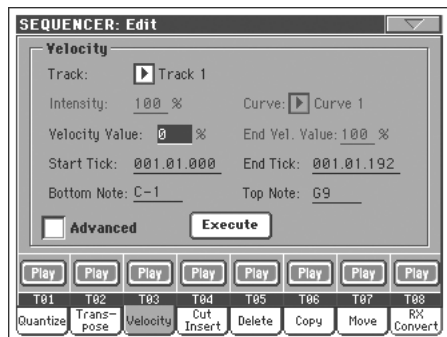
ソングの先頭から 4 小節分のシーケンスを選択する場合は、「Start Tick」が 1.01.000、「End Tick」が 5.01.000 になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートをトランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、1 つのノートのみが対象となります。ドラム・トラックでは、シンバルやハイハットなど 1 つの音源のみを対象にすることができます。

Song Edit: Velocity

ノートのベロシティ値を変更するページです。ベロシティ・ページには、Advanced モードがあります。Advanced モードでは、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Track 1...16 1 つのトラックを選択します。

Value (変化値)

ベロシティの変化値を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ベロシティをエディットする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から 4 小節分のシーケンスを選択する場合は、“Start Tick” が 1.01.000、“End Tick” が 5.01.000 になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ベロシティをエディットするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックではシンバルやハイハットなど 1 つの音源のみを対象にすることができます。

Advanced (上級機能)

チェックを付けると Advanced モードに入り、“Intensity (強さ)”、“Curve (カーブ)”、“Start Vel. Value”、“End Vel. Value” をエディットすることができます。

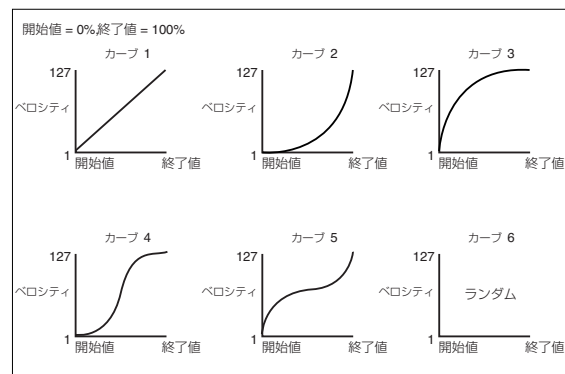
Intensity (強さ)

(Advanced モードの場合のみ) “Curve (カーブ)” で設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

0...100 (%) 強さの値。0 (%) に設定した場合、ベロシティは変化しません。100 (%) に設定した場合、すぐに “Curve” で選択したカーブになります。

Curve (カーブ)

(Advanced モードの場合のみ) ベロシティ・カーブを 6 種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



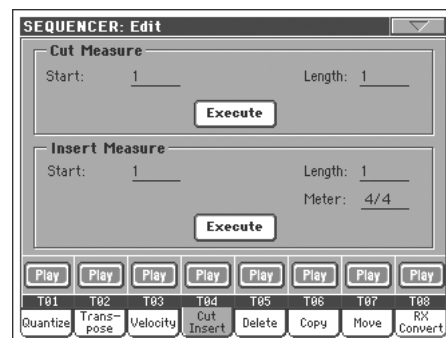
Start/End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

(Advanced モードの場合のみ) 選択範囲の開始チックと終了チックにおけるベロシティの変化を設定します。

0...100 ベロシティの変化をパーセンテージで設定します。

Song Edit: Cut/Insert Measures

ソングから小節を削除または挿入できます。



Start パラメーターと Length パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

削除を実行すると、それ以降の小節は前に移動します。

挿入を実行すると、それ以降の小節は後ろに移動します。

Start (開始小節)

削除 / 挿入を開始する小節です。

Length (小節の長さ)

削除 / 挿入する小節数です。

Meter (拍子)

挿入する小節の拍子です。

Song Edit: Delete

ソングから MIDI イベントを削除します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Track 1...16 1 つのトラックを選択します。

Master マスター・トラックを選択します。マスター・トラックにはテンポ、スケール、エフェクトのイベントが記録されています。

Event (イベント・タイプ)

削除する MIDI のイベント・タイプを選択します。

All すべてのイベントを削除します。ただし、小節はソングから削除されず、何もイベントが入っていないまま残ります。

Note 選択した範囲のノートをすべて削除します。

Dup.Note 重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチェック上に 2 つある場合、ベロシティの低いノートの方を削除します。

After Touch アフタータッチ・イベントを削除します。

Pitch Bend ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

Prog.Change プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ #00 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。

Ctl.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。

CC00/32...CC127

1 つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2 つ 1 組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) の MSB/LSB が含まれています。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

エディットする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から 4 小節分のシーケンスを選択する場合は、“Start Tick” が 1.01.000、“End Tick” が 5.01.000 になります。

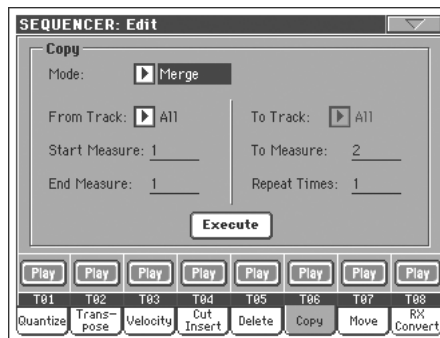
Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、1 つのノートのみが対象となります。ドラム・トラックでは、シンバルやハイハットなど 1 つの音源のみを対象にすることができます。

Note: このパラメーターは、“All” または “Note” を選択したときにのみ設定できます。

Song Edit: Copy

トラックまたはフレーズをコピーします。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Note: あまりに多くのイベントを同一チェック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます!) というメッセージが表示されて、自動的に機能を中止します。

Mode (モード)

コピー・モードを選択します。

Merge コピーしたデータはコピー先にあるデータに統合します。

Overwrite コピー先にあるすべてのデータは消去され、コピーしたデータに置き換えられます。

Warning: コピーで消去された旧データを元に戻すことはできません。

From Track...To Track (コピー元 / コピー先のトラック)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。コピー先のトラックを選択することはできません。

Track 1...16 コピー元とコピー先のトラックを選択します。

Start Measure...End Measure

コピーを開始する小節と終了する小節を設定します。例えば、From Measure=1、End Measure=4 にすると、最初の 4 小節をコピーします。

To Measure (コピー先の小節)

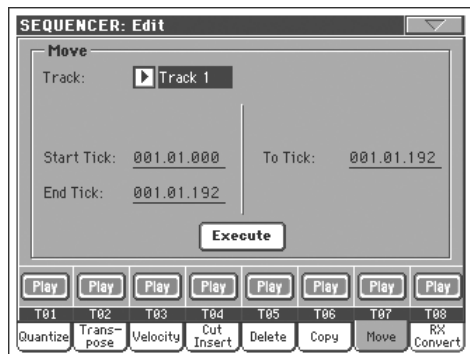
コピー先の最初の小節です。

Repeat Times (コピー回数)

コピーの実行回数です。コピーは、連続的に行われます。

Song Edit: Move

トラックをチック単位、または小節単位で前後に移動します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

移動するトラックを選択します。

Track 1...16 トラックを選択します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

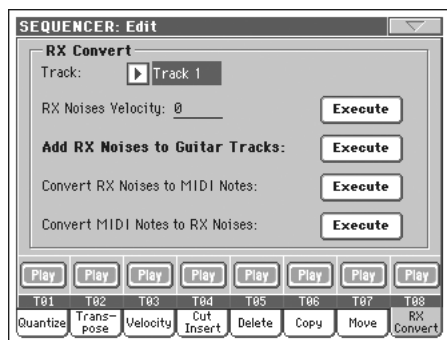
移動する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

To Tick (移動先のチック)

トラックの移動先の先頭位置を設定します。

Song Edit: RX Convert

スタンダード MIDI ファイルのノートは RX ノイズに変換したり、RX ノイズをスタンダード MIDI ファイルのノートに変換したりします。これは、外部のシーケンサーでソングを作成する場合に役立ちます。



変換するトラックを選択し、Execute ボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

変換するノートか RX ノイズを含んだトラックを選択します。

RX Noises Velocity (RX ノイズのベロシティ)

選択したトラックの RX ノイズの音量を調整します。

Add RX Noises to Guitar track (RX ノイズをギター・トラックに追加)

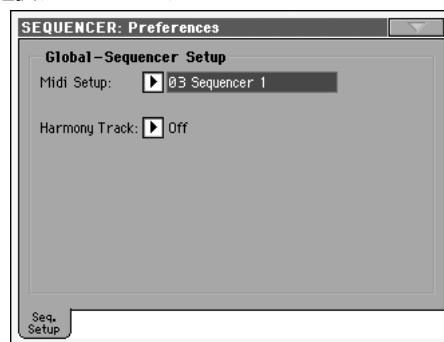
自動的にスタンダード MIDI ファイルを分析して、RX ノイズをギター・トラックに追加します。このコマンドは、1 つのトラックまたはスタンダード MIDI ファイル全体をスキャンし、ナイロン弦、スチール弦、またはエレキ・ギターで演奏されたストロークを探します。

スキャンの後、関連するトラックに適切なギター音が自動的に割り当てられ、必要な位置に RX ノイズを自動的に追加します。

つまり、どんな単調な SMF でも実際のギター・プレーヤーが弾いているようなリアルなソングにワンタッチで変換できます。

Preferences: Sequencer Setup

Sequencer モードのための MIDI セットアップとハーモニー・トラックを選択するページです。



Note: 設定は、グローバル・ファイルのシーケンサー・セットアップ・エリアに保存されます (このタイプのパラメーターは、本書内に **GBL^{Seq}** シンボルで記載されています)。設定を変更したら、ページ・メニューの “Write Global-Sequencer Setup” を選択してグローバルに保存します。

Midi Setup (MIDI セットアップ)

▶GBL^{Seq}

いずれかの MIDI セットアップを選択すると、Sequencer モード用の MIDI チャンネルを自動で設定できます。MIDI セットアップの詳細については、256 ページ “MIDI” を参照してください。

Note: Sequencer モードに入ったときに自動的に MIDI セットアップを選択するには、ページ・メニューから “Write Global-Sequencer Setup” を選択します。

MIDI セットアップ設定の詳細については、304 ページ “MIDI セットアップ” を参照してください。

Note: MIDI セットアップを選択した後に、Global モードで、各チャンネル設定を任意に変更できます。また、Global モードで MIDI セットアップへのこれらの変更を保存する場合は、ページ・メニューから “Write Global-MIDI Setup” を選択してください。どの MIDI セットアップも、自由にカスタマイズして上書きできます。

Hint: MIDI セットアップを工場出荷時の状態に戻すには、プリセット・データ (アクセサリー CD から、または www.korg.co.jp からダウンロード可能) をロードしてください。

ハーモニー・トラック

▶GBL^{Seq}

ボイス・プロセッサは、このパラメーターで選択したトラックからコードのノートを取得します。

Hint: ソングの作成中またはエディット中に別のボイス・プロセッサ・プリセットを試すには、Global モードの Voice Processor Preset セクションに移動します。

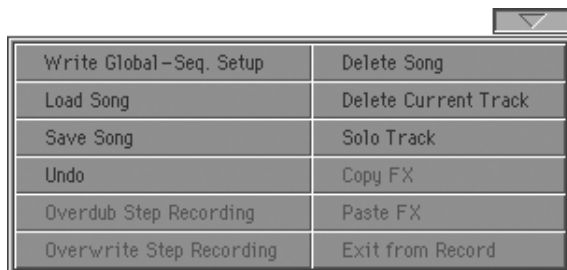
オフ トラックは、ボイス・プロセッサのハーモニー・モジュールにノートを送信しません。コードは、MIDI IN から受信可能です。

Seq.1-Track 1...16

シーケンサー1のいずれかのトラックからコードを送信します。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Write Global-Seq. Setup (グローバル・シーケンサー・セッアップの保存)

このコマンドを選択すると、Write Global-Seq. Setup ダイアログ・ボックスが表示され、Sequencer モード独自のグローバル設定を保存できるようになります (207 ページ “Write Global-Sequencer Setup ダイアログ・ボックス” 参照)。

Load Song (ソングのロード)

このコマンドを選択すると、ソング選択ウィンドウが表示され、シーケンサーにソングをロードできます (207 ページ “ソング選択ウィンドウ” 参照)。

Save Song (ソングの保存)

このコマンドを選択すると、作成したソングまたはエディットしたソングを、スタンダード MIDI ファイルとして記憶デバイスに保存できます。ファイルには、自動的に「.MID」拡張子が付けられます。コマンド選択後に、ソング保存ページが表示されます (207 ページ “ソング保存ウィンドウ” 参照)。

Warning: 本機の電源をオフにすると、ソングをメモリーから消去します。ソングを保持する場合は、記憶デバイスに保存してください。

Warning: 記憶デバイスにソングを保存しないで、Sequencer モードから Style Play モードまたは Song Play モードに切り替えた場合にも、作成したソングを消去します。

Undo (アンドゥー)

このコマンドを選択すると、最新の操作がキャンセルされ、データが前の状態に戻ります。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、Overdub Step Record モードに入ります。この録音モードでは、既存のイベントにイベントを追加する形で、複数のイベントを一度に 1 つずつ入力します (189 ページ “録音モード: ステップ録音ページ” 参照)。

Overwrite Step Recording (上書きステップ録音)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、Overwrite Step Record モードに入ります。この録音モードでは、既存のイベントを上書きする形で、複数のイベントを一度に 1 つずつ入力します (189 ページ “録音モード: ステップ録音ページ” 参照)。

Delete Song (ソングの削除)

このコマンドを選択すると、ソングを削除し、新しい空のソングを作成できます。

Delete Current Track (トラックの削除)

このコマンドを選択すると、トラック・エリアで現在選択しているトラックが削除されます (188 ページ “トラック・ボリューム / 状態アイコン” 参照)。

Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ機能を使うトラックを選択し、ここにタッチしてチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で “Solo” が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFT キーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー / ペースト)

スタイル、パフォーマンス、STS、ソングの間で、1 つまたは 4 つのエフェクトをコピーすることができます。Style Play モード、Song Play モード、Sequencer モードのページ・メニューで、“Copy FX” と “Paste FX” を選択します。

1 つのエフェクトをコピーする:

1. コピー元になるソング、パフォーマンス、スタイル、または STS を選択します。

- ・ コピーをするエフェクトのページ (FX A、FX B、FX C、または FX D) を表示します。または

- ・ 4 つのエフェクトをコピーするときは FX 選択ページを表示します。これは、別のパフォーマンス、スタイル、または STS に 4 つのエフェクトのうち 2 つか 3 つをコピーする場合にも役立ちます。

2. ページ・メニューから “Copy FX” を選択します。

3. コピー先のパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、コピー先の (ペーストする) エフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。

4. ページ・メニューから “Paste FX” を選択します。

4 つのエフェクトをコピーする:

1. コピー元になるパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、4 つのエフェクトをコピーするために、FX 選択ページを表示します。

2. ページ・メニューから “Copy FX” を選択します。

3. コピー先のパフォーマンス、スタイル、または STS を選択し、エフェクトの FX 選択ページを表示します。

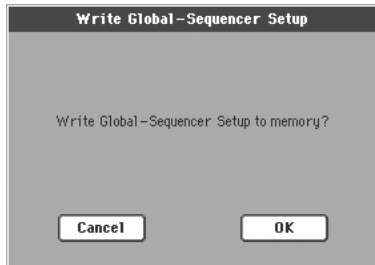
4. ページ・メニューから “Paste FX” を選択します。

Exit from Record (録音の終了)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、録音モードが終了し、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります (184 ページ “メイン・ページ” 参照)。

Write Global-Sequencer Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Global-Song Setup”を選択すると、このウィンドウが表示されます。ここで、MIDI セットアップ (205 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)” 参照) をグローバル・ファイルに保存できます。



グローバルのシーケンサー・セットアップ・エリアで保存されるパラメーターには、本書の各パラメーターの説明箇所に **GBL_{Seq}** シンボルが付けられています。

ソング選択ウィンドウ

この画面は、ページ・メニューから“Load Song”を選択するか、パネルのシーケンサー 1 の SONG SELECT キーを押すと表示します。詳細については、84 ページ “ソング選択ウィンドウ” を参照してください。

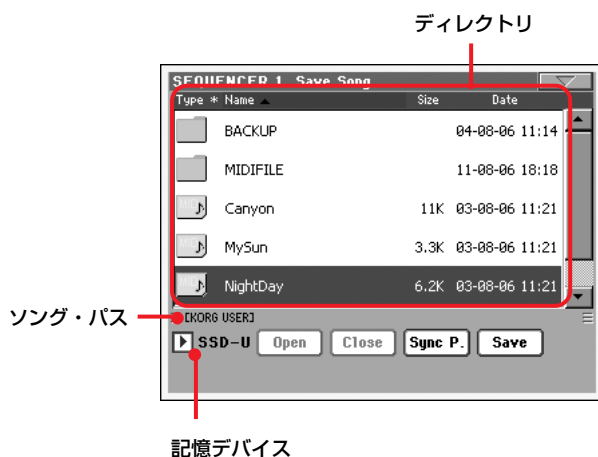
ソング保存ウィンドウ

録音されたソングは、一時的に本体メモリーに保存しているだけなので、本機の電源をオフにすると消去します。また、上書き録音を行った場合や、Style Play モードまたは Song Play モードに切り替える際に警告メッセージに対して OK ボタンを押した場合にもソングを消去します。

ソングを保持する場合は、記憶デバイスに保存してください。

このウィンドウは、ページ・メニューから“Save Song”を選択すると表示します。

EXIT キーを押すと、ソングを保存しないで、Sequencer モードのメイン・ページに戻ることができます。

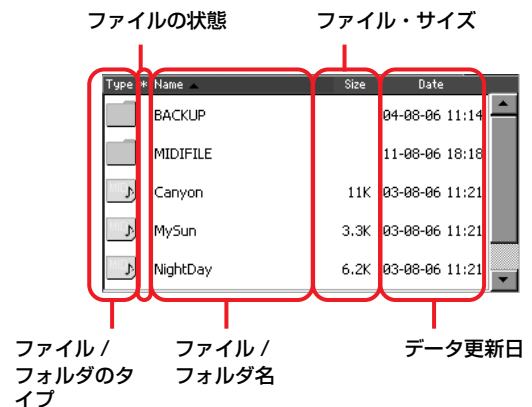


ソング・パス

ソングを保存する場所のパスを表示します。

ディレクトリ

選択したデバイスの内容をリスト表示します。



表示しきれていない内容を表示するときは、スクロール・バーを使います。

または、いずれか 1 つの項目を選択し、TEMPO/VALUE ダイヤルでスクロールすることもできます。

SHIFT キーを押しながら、DOWN キーまたは UP キーを押すと、前または次のアルファベット名のファイル / フォルダがリストの先頭になります。


記憶デバイス

このポップアップ・メニューで、ソングの保存先となる記憶デバイスを 1 つ選択します。

デバイス	タイプ
SSD-U	内蔵 SSD メモリーのユーザー・エリア
HD	本体内蔵ハード・ディスク (2009 年 1 月現在国内未対応)
USB-F	フロント・パネルの USB ホスト・ポートに接続しているデバイス
USB-R	リア・パネルの USB ホスト・ポートに接続しているデバイス

デバイスの実際の名前 (ラベル) は、角括弧 ([]) の範囲内に表示します。

Open ボタン

選択したフォルダ (アイコンの形状が  となっているもの) を開きます。

Close ボタン

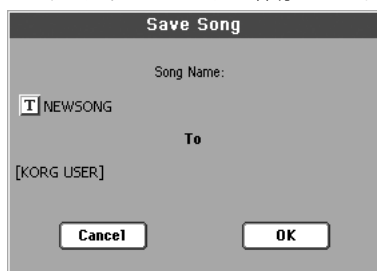
現在のフォルダを閉じ、親 (上位) フォルダに戻ります。

Sync P. (シンクロナイズド・パス) ボタン

ボタンにタッチすると、シーケンサーに割り当てられたソングが表示されます。これは、長いリストを閲覧しているときや、他のフォルダに移動してしまったときに、すばやく選択中のソングを確認するのに役立ちます。

Save ボタン

このボタンにタッチすると、ソング保存ダイアログ・ボックスが表示され、現在のディレクトリにソングを保存できます。



- ・ Save ボタンにタッチする前にファイルを選択していない場合は、「NewSong」という名前が自動的にソングに割り当てられます。

Note: ファイルを選択している場合は、記憶デバイス名にタッチして、選択を解除してください。

- ・ Save ボタンにタッチする前にファイルを選択している場合は、選択したファイルの名前が自動的にソングに割り当てられます。

いずれの場合も、**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、ソング名を編集できます。

Warning: 同じ名前のファイルが既に現在のディレクトリにある場合は、警告メッセージが表示されます。OK ボタンにタッチすると、既存のファイルを上書きします。上書き保存をする（つまり、既存のファイルに変更を保存する）場合にのみ、ファイルを選択してから Save ボタンにタッチしてください。

スタンダード MIDI ファイルの始めの空の小節

ソングを SMF 形式で保存する場合、ソングの開始前に空の小節を自動的に挿入します。この小節には、ソングのさまざまな初期化パラメーターが含まれています。

ソングとともに保存されたプレイ / ミュート状態

ソングを保存すると、プレイ / ミュート状態もソングと一緒に保存します。このソングを Song Play モードで再生した場合でも、設定をそのまま使用します。

ソングとともに保存されたマスター・トランスポーズ

ソングを保存すると、マスター・トランスポーズの値もソングと一緒に保存します。この値はシステム・エクススクルーシブ・データとして保存されるので、このソングを Song Play モードで再生した場合でも、値をそのまま使用します。

Hint: マスター・トランスポーズはグローバル・パラメーターのため、標準とは違ったトランスポーズ設定のソングをロードすると、今度は独自のトランスポーズ・データを設定していない別のソングをロードしたときに、予期せぬトランスポーズが生じることがあります。ソングをトランスポーズするには、Sequencer モードのエディット・セクションにあるトランスポーズ機能を使用してください（202 ページ “Song Edit: Transpose” 参照）。

また、各トラックのマスター・トランスポーズをロックして、不要なトランスポーズを避けることができます。Global モードの章にある 212 ページ “General Controls: Lock” を参照してください。

通常、マスター・トランスポーズ（パネルの TRANSPOSE キー）を使用するのは、ソングと一緒にキーボード・トラックもトランスポーズする必要がある場合のみです。ソングのみをトランスポーズする場合は、エディット・モードのトランスポーズ機能（202 ページ “Song Edit: Transpose” 参照）を使用してください。

Note: マスター・トランスポーズの値は、常にページ・ヘッダーに表示します。

SEQUENCER

T:0

ソングの保存の手順

1. 録音モードにいる場合は、シーケンサーを止めて EXIT キーを押し、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります（184 ページ “メイン・ページ” 参照）。
2. ページ・メニューから “Save Song” を選択します。ソング保存ページが表示されます。
3. ソングの保存先となるフォルダを選択します。
Open ボタンや Close ボタンで、フォルダを参照したり、開いたり、閉じたりします。表示しきれてないファイルを表示するには、スクロール・バーを使ってください。
4. ソングの保存先となるディレクトリを表示しているときに、画面の Save ボタンにタッチします。
 - ・ 既存のソング・ファイルに上書きするには、ファイルを選択してから Save ボタンにタッチします。
 - ・ 新しいソング・ファイルを作成するには、ファイルを選択せずに Save ボタンにタッチします。「NewSong」（記憶デバイス上では「NEWSONG.MID」）という名前が自動的にソング・ファイルに割り当てられます。
5. Save ボタンにタッチすると、ソング保存ダイアログ・ボックスが表示されます。
6. 必要に応じて、**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、ソング名を編集できます。
7. OK ボタンにタッチして保存します。保存を中止するには、Cancel ボタンにタッチします。

Global モード

Global モードでは本機の全般的な機能（各スタイル、STS やスタイルの設定より優先される）を設定します。このモードは、現在の操作モード（Style Play モード、Song Play モード、Sequencer モード、Sound Edit モード）と並行して選択できます。

グローバルの構造

グローバル・パラメーターは、本体内のメモリーに保存するファイルです（その後、記憶デバイスに保存することもできます）。グローバル・パラメーターには、本機全体に関わるパラメーターと各モード独自のパラメーターがあります。

グローバル・パラメーターは、ページ・メニューからいろいろな“Write Global…”を選択してグローバル・ファイル内の各専用領域に保存します。設定は Media モードの操作によって記憶デバイスに保存することができます。

Note: “SET” フォルダを保存するか、読み込むと、グローバル・ファイルも保存または、読み込まれます。このときパラメーターの変更をしたくないときは、そのパラメーターをロックしてください。212 ページ“General Controls: Lock”、Global モードのパラメーター・グループのロック・ページを参照してください。

すべてのグローバル・パラメーターを一度に保存する必要が無いときは、グローバル・ファイル内の各専用領域にパラメーターを個別に保存することができます。

- ・ グローバル・セットアップ。各オペレーション・モードに依存しない、グローバル・パラメーターの制御。
- ・ スタイル・プレイ・セットアップ。各パフォーマンス、STS やスタイルに依存しない、Style Play モードのグローバル・パラメーターの制御。
- ・ ソング・プレイ・セットアップ。各ソングに依存しない、Song Play モードのグローバル・パラメーターの制御。
- ・ シーケンサー・セットアップ。各ソングに依存しない、Sequencer モードのグローバル・パラメーターの制御。
- ・ メディア初期設定。Media モードの初期設定の制御。
- ・ MIDI セットアップ。利用可能な MIDI セットアップ（MIDI 通信の設定）の制御。
- ・ ボイス・プロセッサー・セットアップ。ボイス・プロセッサーのリード・ボイス・セットアップの制御。
- ・ ボイス・プロセッサー・プリセット。ボイス・プロセッサーの各プリセットの制御。

メイン・ページ

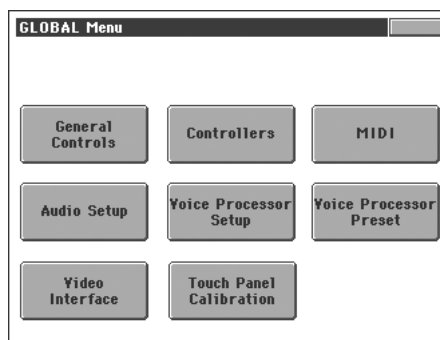
Global モードにはメイン・ページがありません。EXIT ボタンにタッチすると Global モードが終了し、バックグラウンドの操作モードに戻ります。

エディット・メニュー

Global モードの任意のページで MENU ボタンにタッチすると、グローバル・エディット・メニューが表示されます。このメニューから、さまざまなグローバル・エディット・セクションに入ります。

メニューでエディット・セクションを選択するか、EXIT ボタンにタッチすると、Global モードが終了します。

ページで EXIT ボタンにタッチすると、バックグラウンドの現在の操作モード（Style Play、Song Play、Sequencer、Sound）に戻ります。

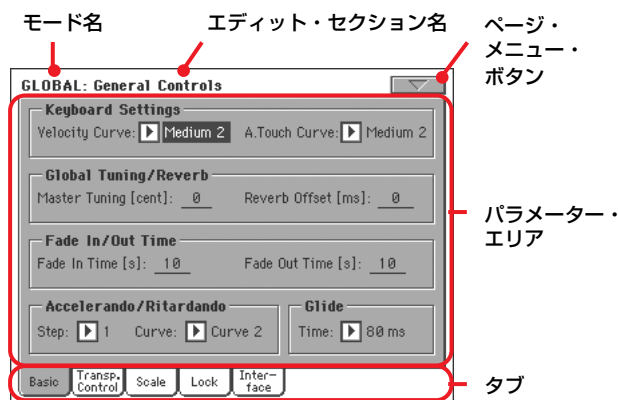


メニューの中の各ボタンにタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブにタッチすると移動できます。

Note: 録音モード（Style Record、PadRecord、Song Record、Sampling）のときは、Global モードは利用できません。

エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



モード名

現在のモードが Global モードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー（209 ページ“エディット・メニュー”参照）のボタンの内の 1 つと一致します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（224 ページ “ページ・メニュー” 参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

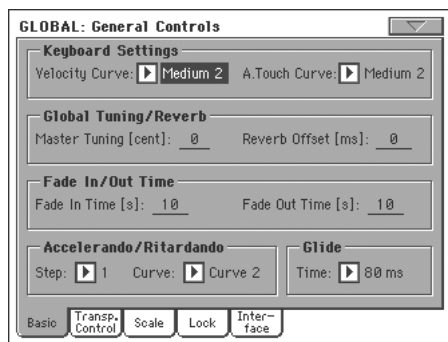
ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、210 ページからの各ページの説明をご覧ください。

タブ

現在のエディット・セクションでエディット・ページのいずれかを選択するには、タブを使用します。

General Controls: Basic

各種の基本的なパラメーターが含まれていて、鍵盤の状態、フェード・イン / アウト、アッチェレランド / リタルダンドなどを設定します。



Keyboard Settings（鍵盤の設定）

Velocity Curve（ベロシティ・カーブ）

▶GBL^{Gbl}

鍵盤を弾くときの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。初期設定は “Medium2” です。

Fix 音量のコントロールはできません。クラシック・オルガンと同じで、値は固定されています。

Soft 1 ... Hard 3 最弱打鍵時のカーブから最強打鍵時のカーブまで選択できます。

A.Touch Curve（アフター・タッチ・カーブ）

▶GBL^{Gbl}

最初にキーを押した後に加える圧力に対する、鍵盤の感度を設定します。

Soft 1 ... Hard 3 最弱打鍵時のカーブから最強打鍵時のカーブまで選択できます。

Off アフター・タッチはオフです。

Global Tuning/Reverb

Master Tuning（マスター・チューニング）

▶GBL^{Gbl}

本機の基本となる音の高さを設定します。生ピアノなど、アコースティック楽器の音の高さに合わせるときに使用します。

-50 最も低いピッチ
0 標準（A4=440Hz）
+50 最も高いピッチ

Reverb Offset（リバーブ・オフセット）

▶GBL^{Gbl}

これは、すべてのリバーブのためのマスター・オフセットを設定します。演奏する部屋に合わせて残響感を調整します。反響音が非常に多い部屋のときは、- の値に、反響が少なく効果を加えたいときは+の値を設定します。

このグローバル設定を行うことで、各パフォーマンス、STS、スタイル・パフォーマンスやソングで残響時間を変える手間が省けます。

-50 短い残響
0 標準
+50 長い残響

Fade In/Out Time

これらのパラメーターでは、フェード・イン / アウト機能の速度を設定できます。

Fade In Time（フェード・イン時間）

▶GBL^{Gbl}

FADE IN/OUT キーを押したあと、値が 0 から最大になるまでの時間を設定します。

5...20 フェード時間（秒）

Fade Out Time（フェード・アウト時間）

▶GBL^{Gbl}

FADE IN/OUT キーを押したあと、値が最大から 0 になるまでの時間を設定します。

5...20 フェード時間（秒）

Accelerando/Ritardando

アッチェレランド（だんだん速く） / リタルダント（だんだん遅く）機能を使ったときの速度を調節します。

Step

テンポ・チェンジの速度（1 ～ 6）。高い値で、ステップ変化はより大きく、速度はより速く変わります。低い値で、ステップ変化はより小さく、速度はよりゆっくり変わります。

Curve

アッチェレランド / リタルダントのカーブ（1 ～ 3）を設定します。カーブを試して好みに合わせてください。

Glide

グリッドは、フット・スイッチに割り当てることができる機能です。アッパー・トラックにピッチ・ベンドを設定している場合、ペダルを踏んだときに設定されたトラックの音がベンド・ダウンします。ペダルを離れたときに、Time パラメーターによって設定された時間で、元の音の高さに戻ります。

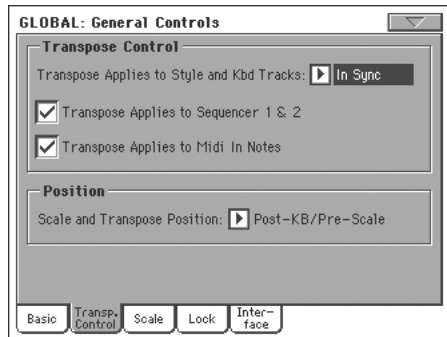
各アッパー・トラックのピッチ・ベンドの値の変更については、98 ページにある Style Play モードの PB Sensitivity（ピッチ・ベンド感度）パラメーターを参照してください。

Time

ピッチ・ダウンした音が、元の音の高さに戻るまでの時間です。

General Controls: Transpose Control

マスター・トランスポーズを適用するトラックを選択し、関連したいくつかのパラメーターを設定します。



Hint: ソングを再生しながら鍵盤を弾くときに、画面で元のコードを見ながら、鍵盤の C を弾きたい場合は、“Transpose applies to Style and Kbd tracks...”のチェックを外し、“Transpose applies to Sequencer 1/2”のチェックを付けてください。

Transpose Control

Transpose applies to Style and Kbd tracks... ▶GBL^{Gbl}

マスター・トランスポーズのオン / オフを切り替え、スタイル・トラックとキーボード・トラックにマスター・トランスポーズを適用する方法を設定します。

Off スタイル、キーボード・トラックにはマスター・トランスポーズは適用されません。

In Sync TRANPOSE キーの [L] または [R] のどちらかを押すと、直ぐに反映されずに、次の小節の最初の拍から新しいトランスポーズ設定を適用します。

In Realtime TRANPOSE キーの [L] または [R] のどちらかを押すと、スタイル・トラックとキーボード・トラックの両方で、それぞれ再生される次のノートからトランスポーズします。

次の鍵盤またはコードを弾くと、新しいトランスポーズ設定で発音します。新しいコードを弾く前にキーボード・トラックを再生していると、キーボード・トラックはトランスポーズされた新しいキーで再生され、スタイルは、新しいコードを弾くまではそれまでどおりのキーで再生を続けます。

Transpose applies to Sequencer 1/2 ▶GBL^{Gbl}

2 つの内蔵シーケンサーのトラックでマスター・トランスポーズをオン、オフします。

Transpose applies to Midi In notes ▶GBL^{Gbl}

受信した MIDI メッセージでマスター・トランスポーズをオン、オフします。

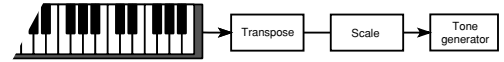
Position

Scale and Transpose position

スケール・トランスポーズ・ポジションはスケール（音階）とマスター・トランスポーズの関係を設定します。

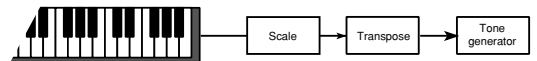
Post-KB/Pre-Scale

この設定にすると、ノートが鍵盤部分を離れるとすぐにトランスポーズします。設定スケールはトランスポーズされたノートにかかります。例えば、E を変更し “Master Transpose” を + 1 にしたとき、鍵盤上で E を弾くと F で発音し、変更後のキーが E₁ (E で発音) になります。



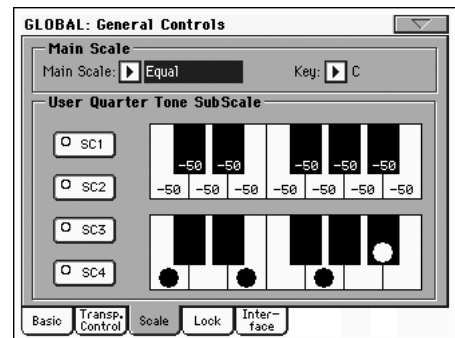
Post-KB & Scale

この設定にすると、内蔵音源にノートが入る前に、すべてのノートをトランスポーズします。したがって、トランスポーズする前にスケールを適用します。例えば、E を変更し “Master Transpose” を + 1 にしても、変更後キーは依然として E のまま (F で発音) になります。



General Controls: Scale

本機のメイン（または基本）・スケールを選びます。



Main Scale ▶GBL^{Gbl}

異なったサブ・スケールがパフォーマンスか STS によって選択されたトラックとは別に、本機全体のメイン・スケール（または音律）のパラメーターを設定します (Style Playモードの108ページ“Scale Mode (スケール・モード)”参照)。

設定できるスケールのリストは、308 ページ“スケール (音階)”を参照してください。

Note: Globalモードではユーザー・スケールは選ぶことができません。

Key ▶GBL^{Gbl}

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー（調）を選択します (308 ページ“スケール (音階)”参照)。

SC プリセット・ボタン (SC1...SC4)

プリセット・スケールは、各ノートごとにデチューン値（上のキーボード図の表示）を設定することができます。このデチューン値を、有効にするときに、下のキーボード図のノートの鍵盤をタッチして、丸点のマークを付けます。

プリセット・スケールを選んでないときは、初期設定のスケールが自動的に呼び出されています。このスケールは、現在のスケールを

オフにして、すべてのノートの値を -50 セントにする準備ができています。

画面の 4 つの SC プリセット・ボタンにタッチすることで、スケールを選択することができます。また、このボタンの機能をアサインブル・スイッチやアサインブル・フット・スイッチに割り当てることができます。

このページで設定したカスタム・スケールを保存するときは、ページ・メニューから “Write Quarter Tone SC Preset” を選択し、4 つの SC プリセット・ボタンのいずれかに保存します。

上のキーボード図

キーボード図を使って、ノートごとのデチューン値を設定します。

-99...0...+99 ノートのセント単位のデチューン値。0 でデチューンなしになります。+50 で 1/4 音アップ、-50 で 1/4 音ダウンのクォーター・トーンになります。

下のキーボード図

キーボード図を使って、ノートごとのデチューンのオン、オフを切り替えます。前もって、上のキーボード図でデチューン値を設定します。または、保存してある SC プリセットをボタンをタッチして設定を呼び出します。

デチューンするノートは黒い丸点（白鍵）や白い円点（黒鍵）で表示されます。

General Controls: Lock

このページは、4 つのページに分かれています。各ページは、対応するサイド・タブで選択できます。このページには、使用可能なロックがすべて含まれています。これらのロックは、1 つのロックの下でグループ化している場合があります。ロックを設定すると、記憶デバイスからデータをロードするときや、異なるパフォーマンス、スタイル、または STS を選択するときに、パラメーター値が変更されるのを防ぐことができます。

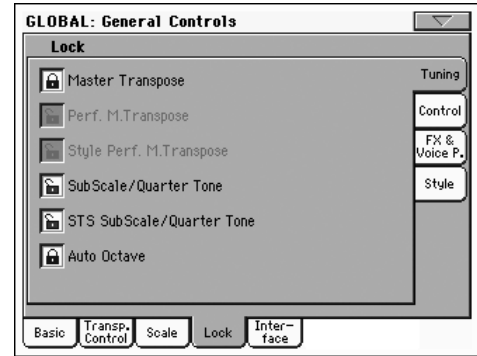
Lock



ロックすると、データをロードしたときや、異なる要素の選択によってパラメーターが変更されるのを防ぐことができます。また、これらのロック・アイコンは、ロックされたパラメーターの横に表示されていて、さまざまなページで見ることができます。

Hint: 各種のパラメーターの状態を本機のロック状態として保存するには、バンク 1 のパフォーマンス 1（本機の電源をオンにしたときに自動的に選択される）にすべてのパラメーターを保存し、これらのロックをグローバルに保存してください。

Lock – Tuning ページ



Master Transpose

ロックすると、異なるパフォーマンスやスタイルを選んでも、マスター・トランスポーズは自動的に変更されません。（88 ページ “マスター・トランスポーズ” 参照）。

Perf M. Transpose

ロックすると、パフォーマンスを変えてもマスター・トランスポーズは変化しません。

ロックを解除してパフォーマンスを変えると、そのパフォーマンスのマスター・トランスポーズが有効になります。

Hint: 新しいスタイルを選択するとき、マスター・トランスポーズ設定の変更を避けるには、一般的な Master Transpose のロックを使用してください。

Note: Master Transpose をロックしているときは、このパラメーターは無効です。

Master Transpose をロックしているときは、Perf M. Transpose も自動的にロックします。

Style Performance Master Transpose Lock

ロックすると、スタイルを変えてもマスター・トランスポーズは変化しません。ロックを解除してスタイルを変えると、マスター・トランスポーズが変化する場合があります（88 ページ “マスター・トランスポーズ” 参照）。

Hint: 新しいパフォーマンスか STS を選択するとき、マスター・トランスポーズ設定の変更を避けるには、一般的な Master Transpose Lock を使用してください。

Note: Master Transpose をロックしているときは、このパラメーターは無効です。

Master Transpose をロックしているときは、Style Performance Transpose も自動的にロックします。

Sub Scale/Quarter Tone

ロックすると異なるパフォーマンスやSTSを選んでも、サブ・スケールやクォーター・トーンの設定は変わりません（94 ページ “サブ・スケール・パネル” 参照）。

STS SubScale/Quarter Tone

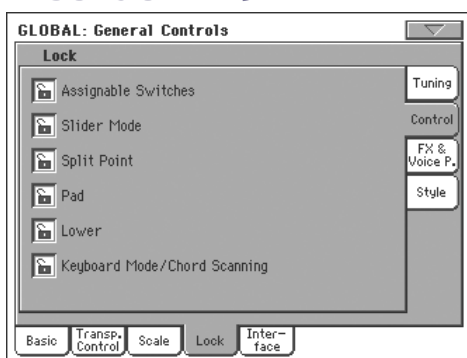
ロックすると、STS を変えてもサブ・スケール / クォーター・トーンの設定は変化しませんが、サウンドやエフェクトは変化します。

ロックを解除してSTSを変えると、そのSTSのサブ・スケール / クォーター・トーンの設定が有効になります（94 ページ “サブ・スケール・パネル” 参照）。

Auto Octave このロックを使用すると、FULL UPPER Keyboard モードと SPLIT Keyboard モードの間を切り替えたときに、アッパー・トラックを自動的にトランスポーズするかどうかを決定できます。

- ・ オンにした場合は、FULL UPPER Keyboard モードまたは SPLIT Keyboard モードに切り替えても、アッパー・トラックのトランスポーズの設定は変わりません。
- ・ オフにした場合は、FULL UPPER Keyboard モードに切り替えたときに、アッパー・トラックのオクターブ・トランスポーズを自動的に「0」に設定します。SPLIT Keyboard モードに切り替えると、アッパー・トラックのオクターブ・トランスポーズを自動的に「-1」に設定します。

Lock – Control ページ



Assignable Switches

ロックすると異なるパフォーマンスやSTSを選んでも、アサインブル・スイッチの割り当てられた機能の設定は変わりません（107 ページ “Pad/Switch: Assignable Switch” 参照）。

Slider Mode ロックすると、異なるパフォーマンスやSTSを選択しても、SLIDER MODE キーの選択済みの状態は変わりません（216 ページ “Assignable Slider Mic” 参照）。

Split Point ロックすると、異なるパフォーマンスやSTSを選択しても、スプリット・ポイントの設定は変わりません（94 ページ “スプリット・ポイント” 参照）。

Pad ロックすると、異なるパフォーマンスやSTSを選択しても、パッドの割り当てられたサウンドは変わりません（107 ページ “Pad/Switch: Pad” 参照）。

Lower ロックすると、異なるスタイルやパフォーマンス、STS を選択しても、ロワー・トラックの設定は変わりません。

例えば、常に左手側の音を消して、アレンジャーのためにコードを押さえる演奏をするときに役立ちます。

Hint: 常に同じロワー・トラックの設定を使いたいときは、パフォーマンス 1-1（電源オン時に自動的に選ばれる）に、好ましいロワー・トラックの設定を保存してください。そして、ページ・メニューから “Write Global-Global Setup” を選択し、このパラメーターをロックします。

Keyboard Mode/Chord Scanning

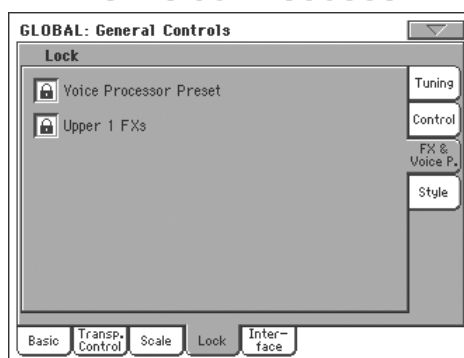
ロックすると、異なるパフォーマンスやSTS を選択しても、キーボード・モードとコード認識の設定は変わりません。

例えば、常にフル鍵盤でコード認識の設定にして鍵盤全体を使用して演奏するときに役立ちます。

Note: 異なる操作モードに切り替えると、キーボード・モードとコード認識の設定をリセットします。

Hint: 常に同じKeyboardモードとロワー認識の設定を使いたいときは、パフォーマンス 1-1（電源オン時に自動的に選択される）に、好ましいキーボード・モードとコード認識の設定を保存してください。そして、ページ・メニューから “Write Global-Global Setup” を選択し、このパラメーターをロックします。

Lock – FX & Voice Processor ページ



Voice Processor Preset

ロックすると、異なるパフォーマンスやSTS を選択しても、ボイス・プロセッサー・プリセットは変わりません（93 ページ “VP プリセット” 参照）。

Upper 1 FXs

Sound モードでは、サウンドに 2 つのエフェクト（FX1 と FX2）を割り当てることができます。新しいサウンドをアッパー・トラック 1 に割り当てるときは、そのサウンドと共に保存している FX1 および FX2 設定を自動的に選択し、このトラックのパフォーマンス /STS 設定を上書きすることができます。このロックの状態に応じて、サウンドまたはパフォーマンス /STS エフェクト・パラメーターのどちらかを考慮します。

・ アッパー 1 FX ロックをオンにした場合は、選択したエフェクトと FX Send 値は変更されません。新しいサウンドをアッパー・トラック 1 に割り当てても、パフォーマンス /STS パラメーターは変更されません。

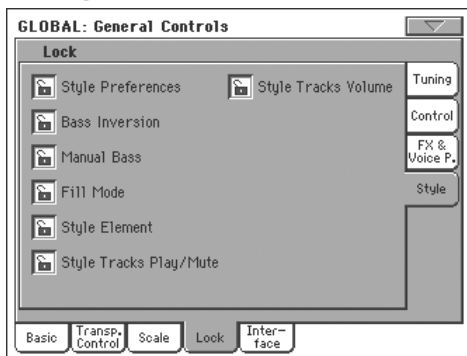
・ アッパー 1 FX ロックをオフにした場合は、サウンドの保存データに応じて、選択したエフェクトと FX Send 値を変更します。新しいサウンドをアッパー・トラック 1 に割り当てるときに、サウンド・パラメーターを考慮します。

Note: 選択したサウンドに関連付けられたエフェクトが、CD FX ブロックにすでに割り当てられているエフェクトと互換性がない場合、他のキーボード・トラックの C、D の Send 値を自動的にゼロに設定します。

例えば、コーラスが D エフェクトに割り当てられるときに、新しいサウンドの D エフェクトがディストーションになっている場合は、アッパー・トラック 2、

3、ロー・トラックのサウンドが意図しない音にならないように、エフェクト D の Send 値にゼロを送ります。このように、アッパー・トラック 1（通常、ソロ演奏するような最も重要なもの）は必要とされたエフェクト音を伴って聞こえ、他のキーボード・トラックはエフェクトがかかっていない音で聞こえます。

Lock – Style ページ



Style Preferences

ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもスタイル初期設定は、変わりません。工場出荷時はオンになっています（108 ページ “Preferences: Style Preferences”、109 ページ “Preferences: Style Play Setup” 参照）。

Bass Inversion

ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもベース・インバース設定は、変わりません。ベース・インバースは、アサインابل・スイッチ、またはアサインابل・ペダルのいずれかに割り当てすることもできます（14 ページ “BASS INVERSION キー” 参照）。

Manual Bass ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもマニュアル・ベース設定は、変わりません（15 ページ “MANUAL BASS キー” 参照）。

Fill Mode ロックすると、異なるパフォーマンスやスタイルを選んでも Fill モードは、変わりません（105 ページ “Fill Mode（フィル・モード）” 参照）。

Style Element

ロックすると、異なるスタイルを選んでもスタイル・エレメントを選ぶことができません。

Style Tracks Play/Mute Lock

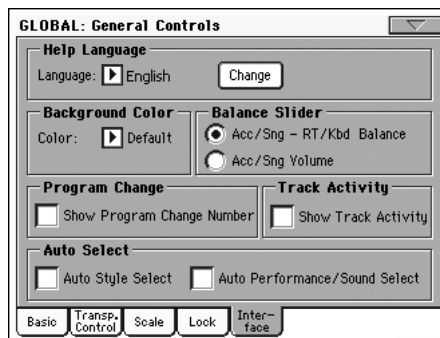
ロックすると、異なるパフォーマンスやスタイルを選んでも、スタイル・トラックの状態（Play/Mute）の変化を防ぎます。例えば、ベース・トラックをミュートして、ライブでベーシストと演奏したり、アカンパニメント・トラックを消音して、ドラム・トラックとベース・トラックのみの演奏をするのに役立ちます（91 ページ “トラック状態アイコン” 参照）。

Style Tracks Volume

ロックすると、異なるパフォーマンスやスタイルを選んでもスタイル・トラックの音量は、変わりません。ミキサーとしてスライダーを使うことによってダイナミックに音量を調整をして、オリジナルのスタイルを作成するのに役に立ちます。この方法は、すでに最適なミックスが行われている工場出荷時のスタイルに使用するのはお勧めできません。

General Controls: Interface

画面に表示されるメッセージに関連したパラメーターを設定します。



Help Language（ヘルプ言語）

Language（言語）

▶GBL Gbl

このポップアップ・メニューを使用して、オンライン・ヘルプ・システムで利用する言語を選択します。

Change ボタン

このボタンにタッチして選択した言語をユーザー・インターフェイスに適用します。

ヘルプ言語の選択方法

この手順の終わりに本機を再起動します。作成中のデータは、電源をオフにすると失われますので、保存していないデータは、あらかじめ保存するようにしてください。

1. このページの、ポップアップ・メニューから言語を選択します。
2. Change ボタンが赤色で点滅するので、それにタッチします。
3. グローバル設定を保存するかどうか尋ねられます。新しい言語を選択します。Yes ボタンにタッチします。グローバル設定が自動的に保存され、その言語を自動的に選択します。
4. 新しいヘルプ言語を有効にするために、本機の電源の入れ直しを促すメッセージが表示されるので、OK ボタンにタッチしてウィンドウを閉じます。
5. 本機の電源を入れ直して再起動させます。

Background color

Color

▶GBL Gbl

画面の背景色として別の色を選択することができます。Default と 1～6 を選択できます。

Acc/Seq-RT ボリュームとしてのバランス・スライダー

Balance Slider

バランス・スライダーの機能を選択します。

Note: バランス・スライダーは、Style Play と Song Play モードで使用することができます。Sequencer や Sound モードでは使用できません。

Acc/Sng - RT/Kbd Balance

Style Play と Song Play モードで、バランス・スライダーは、キーボード・トラック (RT/Kbd) に対するパッド、スタイルとソング・トラックのグループ (Acc/Sng) の音量のバランスを設定します。

Acc/Sng Volume

Style Play と Song Play モードで、キーボード・トラック (RT/Kbd) の音量はそのまま、パッド、スタイルとソング・トラックのグループ (Acc/Sng) の音量を設定します。全体の音量はマスター・ボリューム・スライダーを使って 2 つのスライダーでバランスを調整します。

Program Change

Show Program Change number

▶GBL Gbl

チェックを付けると、サウンド選択ウィンドウのサウンド表示の隣にプログラム・チェンジ・ナンバーを表示します。工場出荷時の設定はオン (チェック) です。

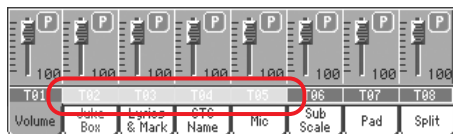
Note: プログラム・チェンジ・ナンバーは、Sound モードでは常に、また、いろいろなトラック情報エリアに表示します。

Track Activity

Show Track Activity

▶GBL Gbl

チェックを付けると、トラック・アクティビティ表示がオンになります。オンのときは、トラックまたは MIDI のイベント入力をモニターすることができます。イベント入力にあわせて、各トラックのラベルが点滅します。



色とその意味を以下に示します。

- 赤 MIDI IN ポートから入ってきたデータ。
- 緑 鍵盤、パッド、アレンジャー機能、またはいずれかのシーケンサーで生成された内部データ。
- グレー 内部または外部で生成されたデータ (もしくは、内部と外部の両方で同時に生成されたデータ)。
- ダーク・ブルー データを受信していません。

Auto Select

Auto Style Select

Auto Performance/Sound Select

▶GBL Gbl

▶GBL Gbl

これらのパラメーターのうちの 1 つにチェックがつくと、バンク・キーを押すと、そのバンクで最後に選んでいたスタイルまたはパフォーマンスやサウンドがすぐに選ばれます。

これにより、好みのスタイル、パフォーマンスまたはサウンドを各パネルのバンク・キーに割り当てることができ、ワンタッチで迅速にそれを選ぶことができます。

しかも、バンク・キーのうちの 1 つを押すと、スタイル / パフォーマンス / サウンド選択ウィンドウは表示されるので、自由にスタイル / パフォーマンス / サウンドを選ぶことができます。

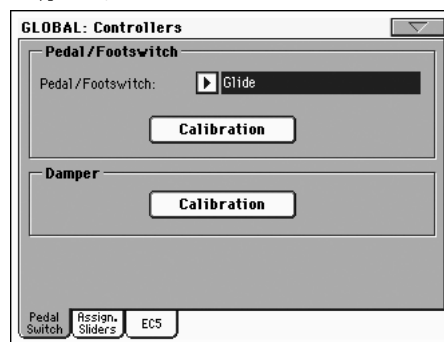
Note: ページ・メニューの “Write Global-Auto Select Setup” を使って保存しなかった場合は、本機の電源をオフにしたときに、記憶されたスタイル、パフォーマンスまたはサウンドを、各バンク内の先頭の位置のスタイル / パフォーマンス / サウンドにリセットします。

Hint: それぞれのバンクの先頭の位置に適したパフォーマンスを保存することができます。このように、このパラメーターをオンにすることによって、簡単にワンタッチで、最適なパフォーマンスを選ぶことができます。

Factory Style and Pad Protect パラメーターと Factory Sound Protect2 パラメーターをオフにすると、スタイルおよびサウンドにも同じことを行えることに注意してください。

Controllers: Pedal/Switch

アサインابل・ペダル / フット・スイッチの機能を選択したり、ダンパーおよびアサインابل・ペダル / フット・スイッチのキャリブレーションを行います。



Pedal/Footswitch

Pedal/Footswitch

▶GBL Gbl

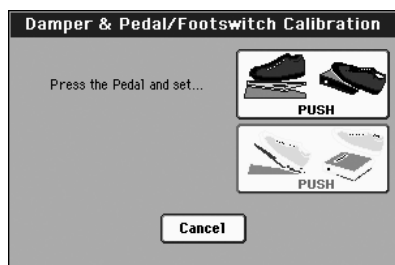
ASSIGNABLE PDL/SW 端子に接続したコンティニウス・ペダルまたはフット・スイッチに割り当てる機能を選択します。割り当てることのできる機能のリストは、305 ページ “アサインابل・パラメーター” を参照してください。はじめの機能はオン、オフ (スイッチ・タイプ) 機能ですが、Master Volume 以降は連続変化するような (コンティニウス・タイプ) 機能です。

Calibration ボタン

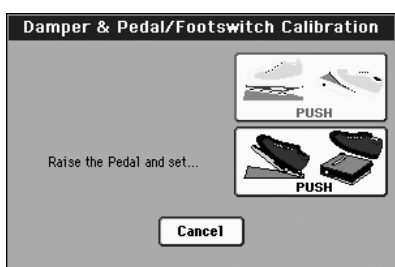
▶GBL Gbl

ボタンにタッチして、ペダルやフット・スイッチの極性とキャリブレーションの設定をします。

1. ペダル、またはフット・スイッチを本機の ASSIGNABLE PDL/ SW 端子に接続します。
2. 画面の Calibration ボタンにタッチすると、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



3. ペダルの最大値を設定します。フット・スイッチを踏みます。ペダルは踏み込んで最大値にします。
4. 最大値にしたまま、画面の PUSH ボタンにタッチすると、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



5. ペダルの最小値を設定します。フット・スイッチから足を離します。ペダルは踏み上げて最小値にします。
6. 最小値にしたまま、画面の PUSH ボタンにタッチします。
7. ペダルやフット・スイッチに機能を割り当てて、正常に働くことを確認します。問題がなければ、ページ・メニューから “Write Global-Global Setup” を選択して設定を保存します。

Note: 新しいオペレーティング・システム、古いグローバル・ファイル、古いグローバル・ファイルを含む「セット」フォルダーやバックアップ・ファイルをロードしたときは、キャリブレーションの設定を再度行うことをお勧めします。

Damper

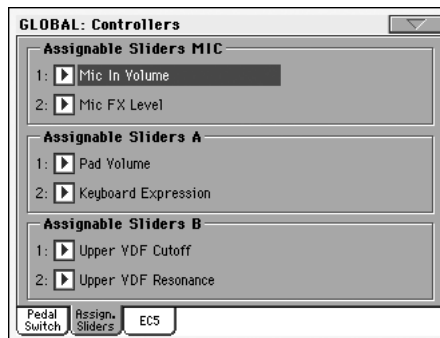
Calibration ボタン

▶ GBL Gbl

ボタンにタッチして、ダンパーの極性とキャリブレーションの設定をします。キャリブレーションの手順は、上記 Pedal/Footswitch の Calibration ボタンを参照してください。

Controllers: Assignable Sliders

2 つのアサインابل・スライダーを設定します。3 つの設定 (MIC、A、B) が用意されています。パネル上の SLIDER MODE キーを使用して、MIC、A、または B のそれぞれのモードを選択することにより、好みの設定を割り当てることができます。SLIDER MODE キーの状態は、パフォーマンスまたは STS とともに保存できます。



Assignable Slider Mic

▶ GBL Gbl

選択したモードが MIC のときに、パネル上の該当するスライダーに割り当てられた機能を設定します。

割り当てることのできる機能のリストは、306 ページ “アサインابل・ペダルとアサインابل・スライダー (A/B) の機能リスト” を参照してください。

Assignable Slider A, B

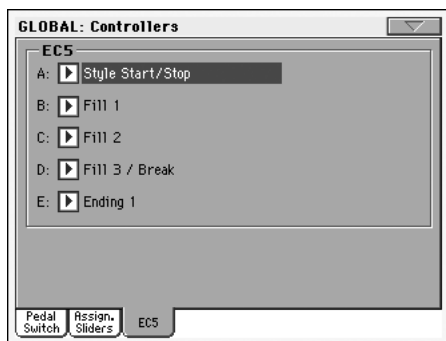
▶ GBL Gbl

選択したモードが A または B のときに、パネル上の該当するスライダーに割り当てられた機能を設定します。

割り当てることのできる機能のリストは、306 ページ “アサインابل・ペダルとアサインابل・スライダー (A/B) の機能リスト” を参照してください。はじめの機能はオン、オフ (スイッチ・タイプ) 機能ですが、Master Volume以降は連続変化するような (コンティニュアス・タイプ) 機能です。スライダーには、コンティニュアス機能のみを割り当てることができます。

Controllers: EC5

KORG EC5 マルチ・スイッチ・コントローラーの 5 つのスイッチをそれぞれ設定します。



割り当てることができる機能のリストは、305 ページ“フット・スイッチおよび EC5 の機能リスト”を参照してください。はじめの機能はオン、オフ（スイッチ・タイプ）機能ですが、Master Volume 以降は連続変化するような（コンティニュアス・タイプ）機能です。EC5 スイッチには、スイッチ機能のみを割り当てることができます。

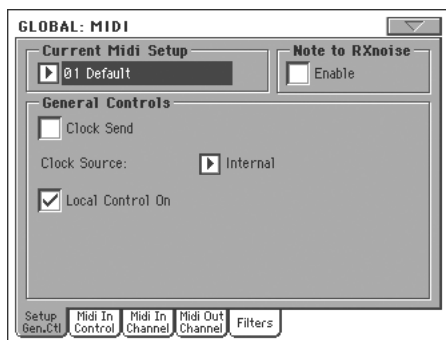
EC5-A...E

▶GBL Gbl

KORG EC5 マルチ・スイッチの各スイッチを設定します。

MIDI: MIDI Setup / General Controls

MIDI セットアップを選択したり、MIDI 送受信のためのグローバル・パラメーターを設定します。また、通常のノートを RX ノイズに変換することもできます。



Current MIDI Setup

MIDI Setup

▶GBL Sty ▶GBL Sng ▶GBL Seq

MIDI セットアップの 1 つを選択すると、MIDI チャンネルが自動で設定できます。各セットアップでは各種 MIDI パラメーターに最適な値が設定されており、MIDI コントローラーとの接続がスムーズに行えます。MIDI セットアップの使い方については、256 ページ“MIDI”を参照してください。

Style Play、Song Play、または Sequencer モードに入るとき、異なる MIDI セットアップを自動的に選ぶことができます。各モードで MIDI セットアップを選ぶには、Style Play モードは 109 ページ“Midi Setup (MIDI セットアップ)”、Song Play モードは 172 ページ“Midi Setup (MIDI セットアップ)”、Sequencer モードは 205 ページ“Midi Setup (MIDI セットアップ)”で設定します。

MIDI セットアップ設定の詳細については、304 ページ“MIDI セットアップ”を参照してください。

Note: MIDI セットアップを選択後でも、各チャンネル設定を任意に変更できます。この変更内容をメモリーに保存するには、ページ・メニューの Write Global-Midi Setup で保存します（225 ページ“Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス”参照）。

Hint: 工場出荷時の MIDI セットアップに戻すときは、もう一度工場出荷時データ (www.korg.co.jp からダウンロード可能) をロードしてください。

Note to RX Noise

RX ノイズは、音をよりリアルにする特別なサウンドです。音にもよりますが C7 より高域です。

Enable

オン（チェック）にすると、RX ノイズの範囲のノートを MIDI から受信するか、内部のシーケンサーの 1 つから受けると、RX ノイズと認識されて、変換します。オフのときは、ノートを認識しません。

Note: 本機の電源を再びオンにすると、このパラメーターは自動的にオフになります。

General Controls

MIDI クロックとローカル・オフの設定をします。

Clock Send

▶GBL Mid

MIDI OUT 端子や USB Device 端子に出力するクロック情報をオン、オフします。このパラメーターは、すべての MIDI セットアップに共通です。

Note: Song Play モードでは、シーケンサー 1 のテンポだけが、MIDI OUT 端子や USB Device 端子に送られます。

- | | |
|----|--|
| オン | MIDI クロック信号を出力します。本機の TEMPO / VALUE ダイアル、START/STOP キー、再生 / 停止キーで、MIDI OUT 端子や USB Device 端子に接続した機器をスレーブとしてコントロールできます。 |
| オフ | MIDI クロック信号を出力しません。MIDI OUT 端子または USB Device 端子に接続しても、別の機器を本機のスレーブとして使用できません。 |

Clock Source

Style Play モードと Sequencer モードの MIDI クロックのソースを選択します。

Note: Song Play モードは、内部クロックが常に使われます。

Note: 本機の電源を入れるたびに、このパラメーターは“Internal”に設定します。

- | | |
|----------|--|
| Internal | 本機シーケンサー 1 の内蔵メトロノームが生成したクロックを使用します。 |
| Ext.MIDI | Style Play モード、または Sequencer モードでは、MIDI で受信した外部クロックを使用します。本機は、MIDI IN 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。本機パネル上の START/STOP キー、再生 / 停止キー、メトロノーム用の TEMPO ダイアルは無効となります。テンポの設定とシーケンサーやアレンジャー機能のスタート / ストップは、外部接続機器を使用します。 |
| Ext.USB | Style Play モード、または Sequencer モードでは、USB Device で受信した外部クロックを使用しま |

す。本機は、USB Device 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。USB を使った MIDI 接続に関する情報は、319 ページ “KORG USB-MIDI Driver のインストール” を参照してください。

Local Control On

鍵盤のローカル・コントロールをオン、オフします。

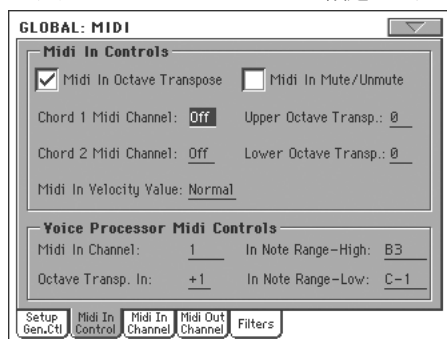
Note: 本機に電源を入れるたびに、このパラメーターはオンになります。

オン 鍵盤を弾くと、MIDI データが内蔵音源に送られます。また、MIDI OUT チャンネルが割り当てられているトラックのデータは、MIDI OUT または USB Device 端子に送られます。

オフ 鍵盤を弾くと、MIDI データは MIDI OUT 端子に送られますが、内蔵音源は発音しません。外部シーケンサーを接続して、鍵盤からノートやコントローラーのデータを外部シーケンサーに送信し、シーケンサーから音源に送り返す場合に便利です。鍵盤を弾いたりコントローラーを操作したときは発音せず、シーケンサーからのデータで発音するので、音が重複しません。詳しくは MIDI の章を参照してください。

MIDI: MIDI In Control

コード認識チャンネルなど MIDI IN の一般的なパラメーターと、ボイス・プロセッサの MIDI パラメーターを設定します。



Midi In Controls

Midi In Octave Transpose

▶GBLMid

MIDI IN 端子や USB Device 端子で受信したデータをオクターブ・トランスポーズするかどうかを設定します。

オン MIDI IN 端子や USB Device 端子で受信したデータを各トラックのオクターブ・トランスポーズ設定に一致させます。

オフ MIDI IN 端子や USB Device 端子で受信したデータはトランスポーズしません。

Midi In Mute/Unmute

▶GBLMid

ミュート設定のトラックで受信したMIDIデータを演奏するかどうかを設定します。

オン ミュート設定のトラックで受信したMIDIデータを本機では演奏しません。

オフ ミュート設定のトラックで受信したMIDIデータを本機で演奏します。

Chord 1 Midi Channel

Chord 2 Midi Channel

▶GBLMid

▶GBLMid

内蔵アレンジャーのコード認識チャンネルを設定します。

2 系統のコード・チャンネルがあります。MIDI アコーディオンなど、2 つのチャンネルで本機にコードを送信するときに便利です。

Upper Octave Transp (Transpose)

▶GBLMid

アップパー・トラック用に受信したデータをオクターブ単位でトランスポーズします。例えば、値を + 1 に設定したとき、C4 を受信すると本機では C5 で発音します。

このパラメーターは、MIDI インターフェイスで高すぎる（または低すぎる）オクターブを送信することがある MIDI アコーディオンを使用するときに便利です。

Lower Octave Transp (Transpose)

▶GBLMid

ロワー・トラック用に受信したデータをオクターブ単位でトランスポーズします。例えば、値を + 1 に設定したとき、C4 を受信すると本機では C5 で発音します。

このパラメーターは、MIDI インターフェイスで高すぎる（または低すぎる）オクターブを送信することがある MIDI アコーディオンを使用するときに便利です。

Midi In Velocity Value

▶GBLMid

入力される MIDI ノートのペロシティ（ダイナミクス）の固定値を設定します。オルガンや MIDI アコーディオンから本機を再生するときに便利です。

Normal 通常のペロシティ値を受信します。

40...127 受信したペロシティ値すべてを設定値に変換します。

Voice Processor Midi controls

Midi In Channel

▶GBLMid

このチャンネルで受信したノートを、ボイス・プロセッサのハーモニー・セクションに送信します。

Octave Transpose In

▶GBLMid

ボイス・プロセッサのハーモニー・セクションで MIDI を通じて受信したすべてのノートのオクターブ・トランスポーズを設定します。

In Note Range-High

In Note Range-Low

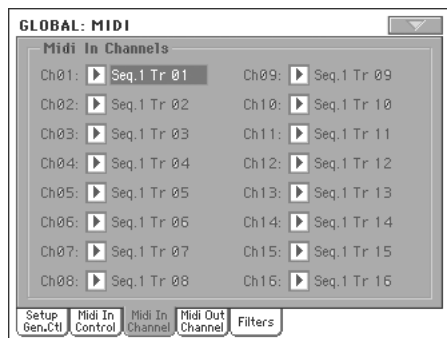
▶GBLMid

▶GBLMid

これらのパラメーターは、ボイス・プロセッサのハーモニー・セクションで受信した最も低いノートおよび最も高いノートです。この範囲外から受信したノートは、認識されません。

MIDI: MIDI In Channels

本機のトラックを任意の MIDI IN チャンネルに割り当てます。



Channels

各チャンネルに以下のトラックの 1 つを割り当てます。

Off トラックは割り当てません。

Lower ロワー・トラック

Upper 1...3 アッパー・トラックの 1 つ

Pad 1...4 1 つのパッド

Drum ドラム・トラック

Percussion パーカッション・トラック

Bass ベース・トラック

Acc 1...5 自動伴奏トラックの 1 つ

Seq.1 Tr 01...16
シーケンサー 1 トラックの 1 つ

Seq.2 Tr 01...16
シーケンサー 2 トラックの 1 つ

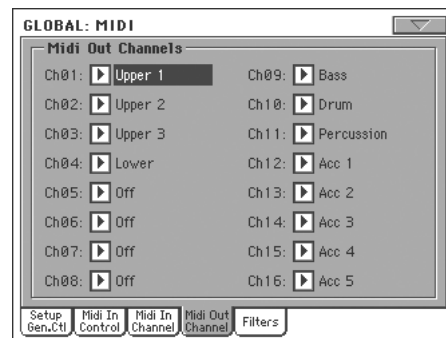
Global 本機のコントローラー（鍵盤、ペダル、ジョイスティック）の動作を、外部キーボードやコントローラーで再現するための特殊なチャンネルです。このチャンネルで受信した MIDI メッセージは、本機のコントローラーで生成したデータとみなします。

Control 接続機器から本機のスタイル、パフォーマンス、STS、スタイル・エレメントとソングブック・エントリーを選択する MIDI メッセージを受信する特殊なチャンネルです。受信できるデータの内容については、262 ページの表をご覧ください。

▶GBLMid

MIDI: MIDI Out Channels

本機のトラックを任意の MIDI OUT チャンネルに割り当てます。



Channels

各チャンネルに以下のトラックの 1 つを割り当てます。

Off トラックは割り当てません。

Lower ロワー・トラック

Upper 1...3 アッパー・トラックの 1 つ

Pad 1...4 1 つのパッド

Drum ドラム・トラック

Percussion パーカッション・トラック

Bass ベース・トラック

Acc1...5 自動伴奏トラックの 1 つ

Seq.1 Tr 01...16
シーケンサー 1 トラックの 1 つ

Seq.2 Tr 01...16
シーケンサー 2 トラックの 1 つ

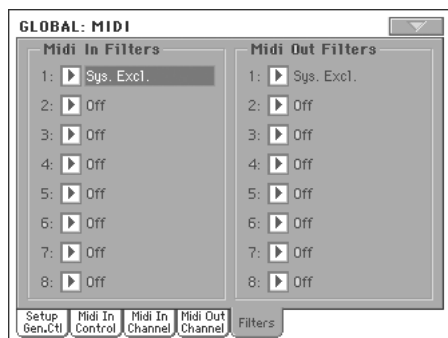
Seq.1/2 Tr 01...16
内蔵シーケンサーの 1 つまたは両方で同じ名前のトラックが生成したデータを同時に送信するときに設定します。

Chord コード認識セクションで認識したノートを MIDI OUT 端子に出力するときに設定します。例えば、本機のロワー・トラックがミュート状態でも、ロワー・トラックでコードを弾いて、外部ハーモナイザーをコントロールするときなどに便利です。

▶GBLMid

MIDI: Filters

本機で送受信する MIDI データにかかるフィルターを最高 8 つまで設定できます。



Midi In Filters

▶GBLMid

使用する MIDI IN フィルターを表示します。

Off フィルターは使用しません。

Pitch Bend ピッチ・ベンド

MonoTouch モノ（またはチャンネル）アフタータッチ

PolyTouch ポリ・アフタータッチ

PrgChange プログラム・チェンジ

SysExcl システム・エクスクルーシブ

All CC コントロール・チェンジ・メッセージすべて

0...127 コントロール・チェンジ・メッセージ #0 ~ 127
使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストについては、309 ページ “MIDI データ” を参照してください。

Notes ノート・イベント

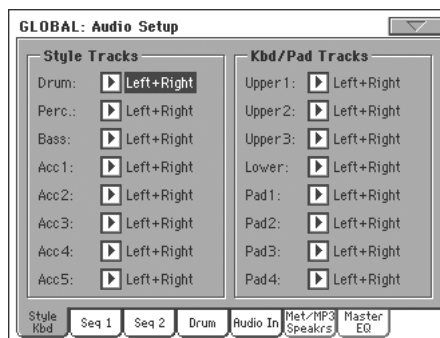
Midi Out Filters

▶GBLMid

使用する MIDI OUT フィルターを表示します。各フィルター・タイプの情報は上記を参照してください。

Audio Setup: Sty/Kbd

スタイル・トラック、キーボード・トラック、およびパッド・トラックをオーディオ出力に接続します。

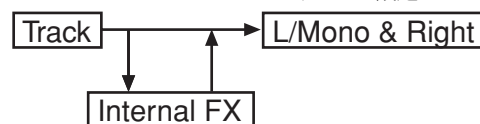


Tracks

▶GBLGbl

以下のパラメーターは、オーディオ出力（本機背面の OUTPUT セクション）を各トラックに割り当てる場合に使用します。

Left + Right 選択したトラックを左右の出力にステレオで接続します。このトラックは、内部の FX プロセッサーにも送信します（スタイル・トラックとパッド・トラックは A と B、キーボード・トラックは C と D）。音量は、MASTER VOLUME スライダーで設定できます。



Out 1 + 2 トラックが 1 と 2 のサブアウトにステレオで接続します。内部の FX プロセッサーには送信しません。MASTER VOLUME スライダーの影響は受けません。



Out 1 選択したトラックをサブアウト 1 に接続します。これは、ミックスされてモノラルになります。内部の FX プロセッサーには送信しません。MASTER VOLUME スライダーの影響は受けません。

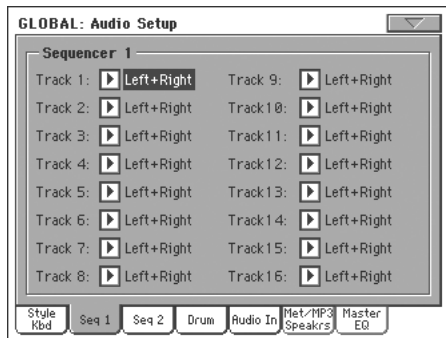


Out 2 選択したトラックをサブアウト 2 に接続します。これは、ミックスされてモノラルになります。内部の FX プロセッサーには送信しません。MASTER VOLUME スライダーの影響は受けません。



Audio Setup: Seq1

シーケンサー 1 トラックをオーディオ出力に接続します。これらの設定は、Sequencer モードにも適用します。



Tracks

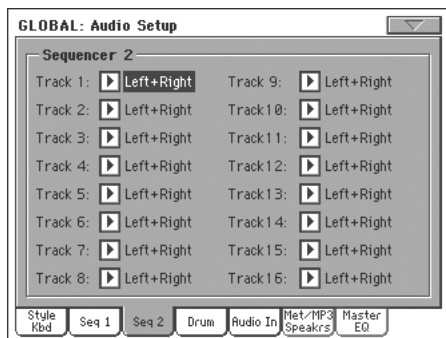
▶GBL Gbl

以下のパラメーターは、オーディオ出力（本機背面の OUTPUT セクション）を各トラックに割り当てる場合に使用します。

詳細は、220 ページ “Audio Setup: Sty/Kbd” を参照してください。

Audio Setup: Seq2

シーケンサー 2 トラックをオーディオ出力に接続します。



Tracks

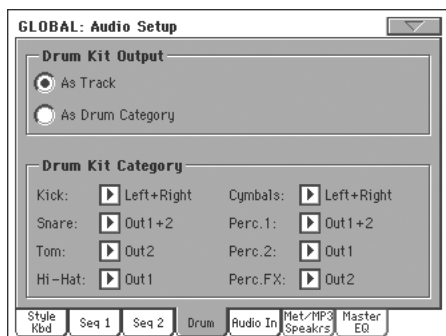
▶GBL Gbl

以下のパラメーターは、オーディオ出力（本機背面の OUTPUT セクション）を各トラックに割り当てる場合に使用します。

詳細は、220 ページ “Audio Setup: Sty/Kbd” を参照してください。

Audio Setup: Drums

ドラム・キット・サウンドをオーディオ出力に送信します。



使用できるオーディオ出力の詳細については、220 ページ “Audio Setup: Sty/Kbd” を参照してください。

Drum Kit Output

▶GBL Gbl

割り当てられたトラックに設定した 1 つの出力（または出力のペア）にドラム・キット・サウンドを送信するかどうかと、各ドラム・カテゴリーを別の出力に送信するかどうかを設定します。

Track このオプションを選択すると、220 ページ “Audio Setup: Sty/Kbd” で選択した出力にドラム・キットを送信します。

Drum Category

このオプションを選択すると、ドラム・キット・サウンドのカテゴリーごとに異なる出力を選択できます。パーカッション・サウンドのカテゴリーごとに出力を選択するには、下にある “Drum Kit Category” ボックスを使用します。

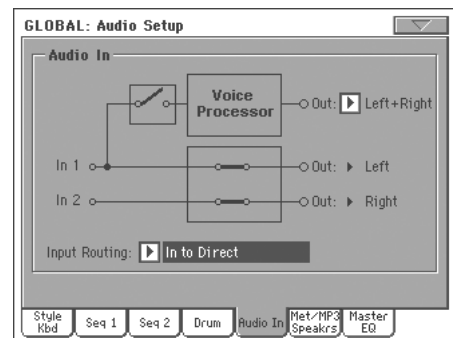
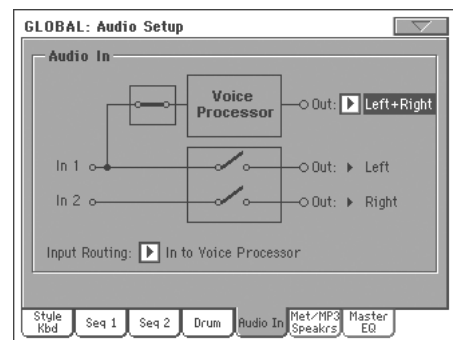
Drum Kit Category

▶GBL Gbl

Kick	ベース・ドラム・カテゴリー
Snare	スネア・ドラム・カテゴリー
Tom	タム・カテゴリー
Hi-Hat	ハイハット・カテゴリー
Cymbals	シンバル・カテゴリー
Perc.1	低ピッチ・パーカッション・カテゴリー
Perc.2	高ピッチ・パーカッション・カテゴリー
Perc.FX	サウンド FX カテゴリー

Audio Setup: Audio In

オーディオ入力とボイス・プロセッサーをオーディオ出力に接続します。



使用できるオーディオ出力の詳細については、220 ページ “Audio Setup: Sty/Kbd” を参照してください。

Input Routing

このポップアップ・メニューは、オーディオ入力信号のルーティングを選択する場合に使用します。

In to Voice Processor

入力 1 はボイス・プロセッサに送信し、入力 2 は無効になります。

In to Direct 入力 1 および 2 は、本機で生成されたサウンドとともに最終段のミックスに送信します。ボイス・プロセッサのエフェクトは適用しません。

In 1

入力 1 は、Input Routing パラメーターの状態に応じて、左出力またはボイス・プロセッサにルーティングします。

- ・ 選択したルーティングが “In to Voice Processor” の場合、入力はボイス・プロセッサに送信します。
- ・ 選択したルーティングが “In to Direct” の場合、入力は左出力に送信します。

In 2

入力 2 は、Input Routing パラメーターの状態に応じて、右出力にルーティングされるか、無効になります。

- ・ 選択したルーティングが “In to Voice Processor” の場合、入力は無効になります。
- ・ 選択したルーティングが “In to Direct” の場合、入力は右出力に送信します。

Voice Processor Out

▶GBL Gbl

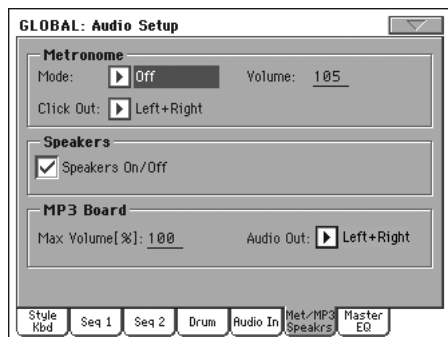
オーディオ出力（本機背面の AUDIO OUTPUT セクション）をボイス・プロセッサに割り当てます。

In 1/2 Out

（エディット不可）これらの出力は固定されており、変更できません。

Audio Setup: Metro / MP3 / Speakers

メトロノームの各種のパラメーター、スピーカーのオン / オフの切り替え、および MP3 の設定をします。



Metronome

Mode

▶GBL Gbl

Style Play モードや Song play モードでのメトロノームの動作を設定します。

Off メトロノームは鳴りません。

Style スタイルの演奏中にメトロノームが常にオンになります。

Song ソングの演奏中にメトロノームが常にオンになります。

Style+Song スタイルまたはソングの演奏中にメトロノームが常にオンになります。

Volume

▶GBL Gbl

メトロノームの音量を設定します。

Click Out

▶GBL Gbl

メトロノームのクリック音は、どのオーディオ出力にもルーティングできます。

Hint: クリック音をドラム演奏者に送信するときは、サブアウト Out 1 および 2 のいずれかを選択することをお勧めします。これは、クリック音が左右の出力を通じて聴衆に聞こえることを避けるためです。

Note: 再生中にクリック音をオーディオ出力に送信するには、選択した Metronome モードをオフにしてはなりません。

使用できる出力の詳細については、220 ページ “Tracks” を参照してください。

Speakers

Speakers On/Off

▶GBL Gbl

スピーカーのオン、オフを設定します。本機を外部のアンプ・システムに接続したときなどに、本機のスピーカーが不要な場合に使用します

MP3 Board

このセクションは、別売オプションの MP3 ボード（EXBP-Dual MP3）を取り付けたときにのみ表示します。

Max Volume

▶GBL Gbl

MP3 プレイヤーの最大音量を設定します。このコントロールでは、SMF ソングおよびスタイルに対して MP3 ファイルをバランスさせることができます。

0...100 最大音量 (%)

Audio Out

MP3 プレイヤーの出力オーディオ出力先（本機背面の OUTPUT セクション）を設定します。設定内容は 221 ページ “Tracks” をご覧ください。

Audio Setup: Master EQ

セミパラメトリック・マスターEQを設定します。このEQは、オーディオ・パスの終点（オーディオ出力の直前）に配置されています。



Note: マスターEQをオンにすると、最大同時発音数が118になります。

Enable

マスターEQのオン、オフを設定します。

Low Gain

低音域のマスター・イコライザーを調整します。シェルビング・タイプのEQになります。値は、デシベル（dB）で表示します。

-18...+18dB 低音域のゲインの値（dB）。

Mid (Middle) Gain

中音域のセミパラメトリック・マスター・イコライザーを調整します。-Freq ノブで設定した周波数を中心とするピーキング・タイプのEQです。値は、デシベル（dB）表示です。

-18...+18dB 中音域のゲインの値（dB）。

Mid (Middle) Freq

セミ・パラメトリックの中音域の中心周波数を調整します。値は、ヘルツ（Hz）で表示します。

100Hz...10kHz

中心周波数（Hz）。

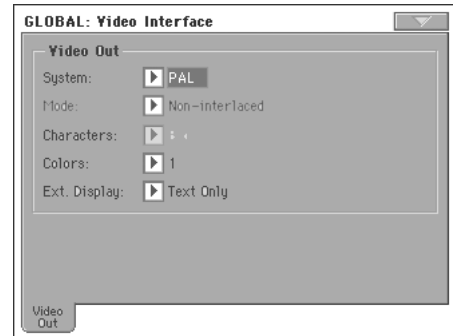
Hi (High) Gain

高音域のマスター・イコライザーを調整します。シェルビング・タイプのEQになります。値は、デシベル（dB）で表示します。

-18...+18dB 高音域のゲインの値（dB）。

Video Interface: Video Out

本機にビデオ・インターフェイス・ボード（VIF4）を取り付けている場合は、このページを使用してパラメーターを調整します。



System

ビデオ規格（PAL または NTSC）を選択します。

Mode

ビデオ信号の種類を、インターレース方式とノンインターレース方式から選択します。お使いの外部モニターによってよい結果が得られ方に設定してください。

Character

文字のサイズ（Big または Small）を選択します。

Colors

歌詞と背景の色のセットを選択します。

1...5 色のセット。

External Display

Video Out 端子に接続しているモニターに表示する内容を選択します。

Text Only （起動時の初期設定）外部モニターの画面には、歌詞とコードのみを表示します（歌詞とコードがある場合）。

Mirror 本機に内蔵しているモニターの画面が外部モニターの画面に複製（ミラーリング）します。

ボイス・プロセッサー・ セットアップ・セクションと プリセット・セクション

227 ページからの“ボイス・プロセッサー”を参照してください。

タッチ・パネル・キャリブレーション

ディスプレイのタッチ入力思うように行かないときや、ディスプレイでタッチしたところが反応しないときなどに、タッチビュー・ディスプレイのキャリブレーションを行います。新しいオペレーティング・システムをロードした後などにも行うことをお勧めします。



1. 画面の左上に表示される、矢印の中心を正確にタッチします。
2. 矢の集合形は、画面の他の角へ移動します。
矢印の中心を正確にタッチします。
3. 最後に Save ボタンにタッチして、キャリブレーションを確認します。



キャリブレーションをキャンセルするときは、パネルの EXIT キーを押します。

Hint: どのページにいても、素早くこのページを表示する方法があります。パネルの GLOBAL キーを押して Global モードに入ります。エディット・セクションを表示しているときに、GLOBAL キーを 3 ～ 5 秒程度押し続けることでこの画面が表示されます。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Note: 各グローバル・ページでは、利用可能なコマンドが異なります。全てのコマンドはページ・メニューに表示されますが、利用できないコマンドはグレイ表示になり、選択することができません。

Write Global-Global Setup

このコマンドを選択すると、Write Global-Global Setup ダイアログ・ボックスが表示されます。特定の 1 つのモードに関連付けられていないグローバル設定を保存します。設定は、Global モードで行います。

このダイアログ・ボックスについては、225 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Write Global-Midi Setup

このコマンドを選択すると、Write Global-Midi Setup ダイアログ・ボックスが表示されます。現在の MIDI 設定を MIDI セットアップとして保存します。

詳細は、225 ページ “Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Write Global-Talk Configuration

トークがオンのときのみ使用できます。このコマンドを選択すると、Write Global-Talk Configuration ダイアログ・ボックスが表示されます。現在のトーク設定を保存します (228 ページ “Voice Processor Setup: Talk” 参照)。

詳細は、225 ページ “Write Global - Talk Configuration ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Note: このパラメーターは、本機の電源をオフにすると、自動的にオフに設定します。

Write Global-Voice Processor Setup

このコマンドを選択すると、Write Global-Voice Processor Setup ダイアログ・ボックスが表示されます。現在のボイス・プロセッサ・セットアップの設定を保存します (223 ページ以降を参照)。

詳細は、226 ページ “Write Global - Voice Processor Setup ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Write Global-Voice Processor Preset

このコマンドを選択すると、Write Global-Voice Processor Preset ダイアログ・ボックスが表示されます。ボイス・プロセッサ・プリセットの現在の設定を保存します (229 ページ以降を参照)。

詳細は、226 ページ “Write Global - Voice Processor Preset ダイアログ・ボックス” を参照してください。

Write Global-Auto Select Setup

このコマンドは、パネルの STYLE キーと PERFORMANCE/SOUND キーに割り当てた好みのスタイル、サウンド、およびパフォーマンスを、Auto Select 機能を通じて保存する場合に選択します (215 ページ参照)。

これにより、次回本機の電源をオンにしたときに、好みのスタイル、サウンド、およびパフォーマンスが、関連するキーに割り当てられ、そのままになります。

Write Quarter Tone SC Preset

このコマンドを選択すると、Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックスが表示され、エディットしたスケール設定を 4 つのスケール・プリセットの 1 つに保存することができます。

226 ページ “Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Global-Global Setup を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、ほとんどの Global モードの設定をメモリー内のグローバル・ファイルに保存することができます。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に ▶GBL^{GBL} シンボル・マークが付けられています。

Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Global-Midi Setup を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、すべての MIDI の設定を MIDI セットアップとしてグローバル・ファイルに保存することができます。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に ▶GBL^{Midi} シンボル・マークが付けられています。

Name

保存する MIDI セットアップの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

Midi Setup

8 つの利用できる MIDI セットアップ・ロケーションの 1 つに、現在の MIDI セットアップの設定を保存します。

Write Global - Talk Configuration ダイアログ・ボックス

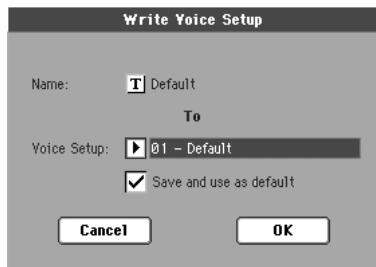
(トーク機能がオンのときのみ利用できます)。このダイアログ・ボックスは、ページ・メニューから Write Global-Talk Configuration を選択すると表示します。このダイアログ・ボックスでは、ボイス・プロセッサのトーク設定を保存できます (228 ページ “Voice Processor Setup: Talk” 参照)。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に ▶GBL^{Tk} シンボル・マークが付けられています。

Write Global - Voice Processor Setup ダイアログ・ボックス

このダイアログ・ボックスは、ページ・メニューから Write Global-Voice Processor Setup を選択すると表示します。このダイアログ・ボックスでは、ボイス・プロセッサ・セットアップのエディット・セクションの現在の設定を保存できます（223 ページ以降を参照）。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に ▶GBL^{VPs} シンボル・マークが付けられています。

Name

保存するボイス・プロセッサ・セットアップの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

Voice Setup

16 個の利用できるボイス・セットアップ・ロケーションの 1 つに、現在のボイス・プロセッサ・セットアップの設定を保存します。

Save and use as default

VP セットアップを保存して、本機の電源をオンにしたときに自動的にそのセットアップが選択されるようにするには、このオプションにチェックを付けます。

Write Global - Voice Processor Preset ダイアログ・ボックス

(トーク機能がオンでないときのみ利用できます)。このダイアログ・ボックスは、ページ・メニューから Write Global-Voice Processor Preset を選択すると表示します。このダイアログ・ボックスでは、ボイス・プロセッサ・プリセットのエディット・セクションの現在の設定を保存できます（229 ページ以降を参照）。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に ▶GBL^{VPp} シンボル・マークが付けられています。

Name

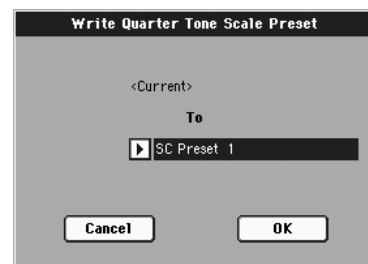
保存するボイス・プロセッサ・プリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

Voice Preset

128 個の利用できるボイス・プリセット・ロケーションの 1 つに、現在のボイス・プロセッサ・プリセットの設定を保存します。

Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Quarter Tone SC Preset を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のスケール設定を 4 つのプリセットの中の 1 つに保存することができます。



To

現在の設定を 4 つのプリセット・スケールのどれに保存するかを選択します。

ボイス・プロセッサ

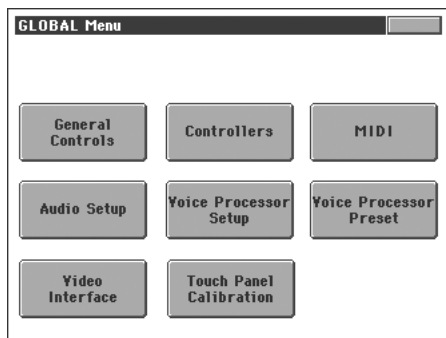
ボイス・プロセッサは、Mic In から取り込んだ音声にエフェクトと 3 声のハーモニーを適用します。パネル上の専用のキーやスライダーを使って、頻繁に使用される機能をすばやく使用することができます。

- ・ MIC キー
- ・ MIC ボリューム・スライダー
- ・ MIC FX スライダー
- ・ HARMONY キー
- ・ EFFECT キー

また、ここで説明する Global モードのエディット・セクション・メニューのページでは、ボイス・プロセッサ・セットアップ (Mic In から取り込んだ音声用の一般設定) およびプリセット (各種のエフェクトおよびハーモニー・スタイルの設定) をエディットすることもできます。

ボイス・プロセッサ・エディット・ページへの移動

Global モードで MENU キーを押すと、エディット・セクション・メニューに移動します。

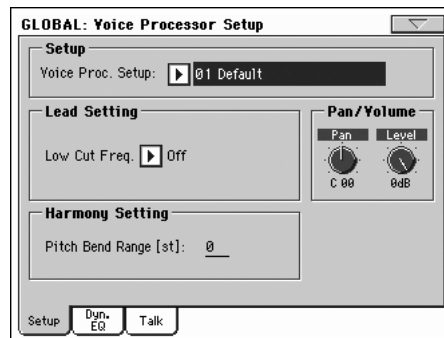


このページが表示されたとき、“Voice Processor Setup” または “Voice Processor Preset” にタッチすると、そのエディット・ページが表示されます。

別の方法でこれらのページを表示するには、パネル上で SHIFT キーを押したまま、MIC キー (セットアップ・ページ)、HARMONY キー (プリセット・ページ)、または EFFECT キー (エフェクト・ページ) を押します。

Voice Processor Setup: セットアップ

ボイス・プロセッサ・セットアップを選択し、現在のセットアップの一般パラメーターの一部を設定します。



Setup

Voice Proc. Setup

ボイス・プロセッサ・セットアップを選択します。

セットアップ・パラメーターは共通設定ため、別のプリセットを再び選択しても変更されません。セットアップ・パラメーターは、ボイス・プロセッサ・セットアップ・エディット・セクションにあるすべてのパラメーターです。例えば、リード・ボイス入力レベルおよびパン、コンプレッション/ゲート、EQ などがあります。

通常、これらのパラメーターは、歌い手、マイク、またはスタジオ構成に基づいて、特定の状況用に設定します。これらのパラメーターは、ボイス・プロセッサ・プリセットの基本として、そのままの状態が残ります。マイク (または歌い手) を変更した場合は、EQ/コンプレッション設定をセットアップ・セクションで 1 回だけ調整する必要があります。

セットアップの設定を保存する場合は、ページ・メニューから “Write Global-Voice Processor Setup” を選択します (226 ページ参照)。

Lead Setting

Low Cut Freq.

▶ GBL VPs

リード・ボイス用のロー・カット・フィルターの使用設定をします。このフィルターを使用すると、ポップ音、部屋のざわめき感、マイク操作の雑音が除去されるので、マイクからの信号がより明瞭になります。

オフ ロー・カット・フィルターを使用しません。

60、80、120Hz

ロー・カット・フィルターを使用します。設定値より下の周波数を除去します。

Harmony Settings

ハーモニー・セクションのボイスに対する一般設定で、ボイス・プロセッサ・セットアップに保存します。このパラメーターは、別のプリセットを選択しても変更されません。

Pitch Bend Range

▶GBL^{VPs}

(Notes モードでのみ使用) Notes モードで MIDI ピッチ・ベンド情報によるハーモニーのピッチを変更する範囲を半音単位で設定します。

Pan/Volume

Pan

▶GBL^{VPs}

リード・ボイスのパンを調整します。L64 (左端に定位) ~ R63 (右端に定位) の範囲で調整します。

Level

▶GBL^{VPs}

リード・ボイスのレベルを設定します。

オフ リード・ボイスはオフになります。

-30dB ... 0dB リード・ボイスのレベルです。

Voice Processor Setup: Dynamics / EQ

リード・ボイスとハーモニー・ボイスに適用するコンプレッサー / ゲートとイコライザーのパラメーターを調整します。



Assign

Dyn

▶GBL^{VPs}

コンプレッサー / ゲートの割り当てです。

設定は、“Off”、“Lead + Harmony”、“Harmony”、“Lead” から選択します。コンプレッサーはオートメイクアップ・ゲイン機能を備えているので、どの設定を選択しても、出力レベルの問題は発生しません。

Dynamics

ボイス・プロセッサーでは、ダイナミクス処理がボーカル用に最適化されています。

Thresh

▶GBL^{VPs}

コンプレッサーのしきい値です。

Ratio

▶GBL^{VPs}

圧縮比です。

Gate

▶GBL^{VPs}

ゲートのしきい値です。

EQ

ボイス・プロセッサーは、3 バンド EQ を搭載しています。この EQ は、周波数とゲインを調整できるハイ / ロー・シェルビング・バンドと、Q を調整できる完全なパラメトリック・バンドを備えています。

Low Gain knob

▶GBL^{VPs}

低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値はデシベル (dB) 表示です。

Low Frequency

▶GBL^{VPs}

低域のゲインを調整する中心周波数です。値はヘルツ (Hz) 表示です。

Mid Gain

▶GBL^{VPs}

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプの EQ になります。値はデシベル (dB) 表示です。

Mid Frequency

▶GBL^{VPs}

中域のゲインを調整する中心周波数です。値はヘルツ (Hz) 表示です。

Mid Q

▶GBL^{VPs}

中域のゲインを調整する中心周波数のレゾナンス設定です。1 (ワイド・バンド) ~ 10 (超ナロー・バンド) の範囲で設定できます。

High Gain

▶GBL^{VPs}

高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値はデシベル (dB) 表示です。

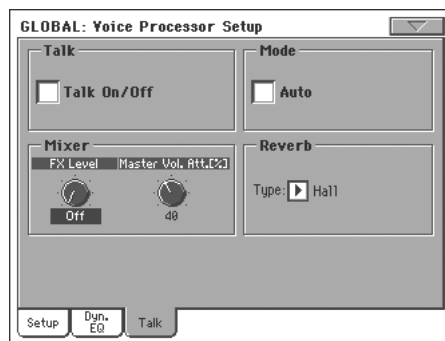
High Frequency

▶GBL^{VPs}

高域のゲインを調整する中心周波数です。値はヘルツ (Hz) 表示です。

Voice Processor Setup: Talk

トーク機能を設定します。トーク機能は、聴衆に語りかけたり、バックに本機の演奏を流しながら話すときなどに使用します。このページに含まれるパラメーターは、設定パラメーターに関連していて、トーク中に本機の演奏レベルを調整するために使用します。



エディットが終了したら、ページ・メニューから “Write Global - Talk Configuration” を選択して、トーク設定をメモリーに保存できます (224 ページ “Write Global-Talk Configuration” 参照)。

Note: “Write Global-Talk Configuration” は、トーク機能がオンのときのみ使用できます。

Talk

Talk On/Off

▶GBLTk

トーク機能のオン、オフ・ボタンです。これは、Style Play モードおよび Song Play モード時に画面に表示されるのマイク・パネルのボタンと同じ働きをします。

Note: このパラメーターは、本機の電源をオフにすると、自動的にオフになります。

Note: トーク機能をオフにすると、ボイス・プロセッサ・プリセットを再び選択します。保存していないプリセットの変更は失われます。

Mode

Auto

▶GBLTk

チェックを付けると、シーケンサーまたはアレンジャーが停止したときに、トーク機能が自動的にオンになります。この方法により、Talk On/Off ボタンを押さなくても、曲と曲の間に聴衆に語りかけることができます。

Mixer

FX Level

▶GBLTk

エフェクト・レベルの減衰量を設定します。OdB は、減衰なしになります。

Master Vol. Att.

▶GBLTk

すべてのトラック（キーボード、スタイル、シーケンサー、パッドなど）の音量を絞る場合に使用します。0 は、レベルをまったく下げません。

Reverb

Type

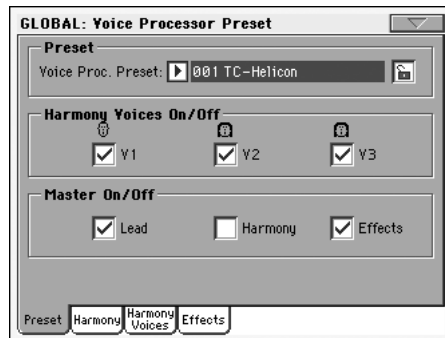
▶GBLTk

トーク機能をオンにしたときに自動的に選択されるリバーブを設定します。なお、これらのリバーブは、エディットできません。

Hall (ホール)	Smooth Hall (スムース・ホール)
Wet Plate (ウエット・プレート)	Dry Plate (ドライ・プレート)
Room (ルーム)	Bright Room (ブライト・ルーム)
Early Reflections (アーリー・リフレクション)	

Voice Processor Preset: Preset

ボイス・プロセッサ・プリセットを選択したり、各種のボイス・プロセッサ・モジュールのオン、オフを切り替えたりします。



Preset

Voice Proc. Preset

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

ボイス・プロセッサ・プリセットを選択します。プリセットでは、すべてのボイス・プロセッサのハーモニーおよびエフェクト・パラメーターを設定します。プリセットは、常にパフォーマンスまたは STS に保存します。したがって、パフォーマンスまたは STS を選択すると、プリセットを使用します。

プリセットの設定を保存する場合は、ページ・メニューから "Write Global-Voice Processor Preset" を選択します (224 ページ参照)。保存したプリセットは、使用可能なプリセットのリストに表示します。

Harmony On/Off

これは、ハーモニー・セクションで生成されたボイスのスイッチです。

V1...V3

▶GBLVpp

これらのチェック・ボックスは、ハーモニー・ボイス・ページのレベル・ノブとは無関係に、3 つあるハーモニー・ボイスのそれぞれをオン、オフにします (232 ページ "Level" 参照)。

これは、"Voice On/Off" チェック・ボックスと同じです (231 ページ参照)。

Master On/Off

各種のボイス・プロセッサー・セクションのオン、オフを切り替えます。

Lead

▶GBLVpp

ボイス・プロセッサー・セットアップ・セクションのリード・レベル・ノブとは無関係に、リード・ボイスのオン、オフを切り替えます (228 ページ “Level” 参照)。これは、ハーモニー・ボイスのみを聞くようなプリセットを作成する場合に便利です。

Note: このパラメーターは、ハーモニー・セクションがオンのときにのみ使用できます。ハーモニー・セクションがオフの場合は、リード・パラメーターを自動的にオンに設定します。

Harmony

▶GBLVpp

ハーモニー・モジュールのオン、オフを切り替えます。

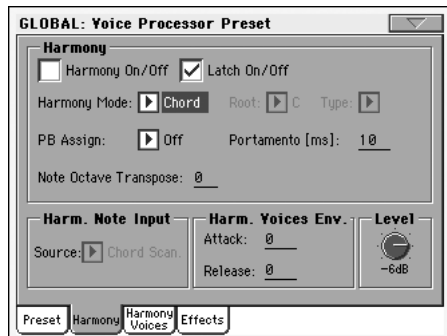
Effects

▶GBLVpp

ボイス・プロセッサー・エフェクト・モジュールのオン、オフを切り替えます。

Voice Processor Preset: Harmony

ハーモニー・モジュールの一般パラメーターを設定します。



Harmony

Harmony On/Off

▶GBLVpp

ハーモニー・モジュールのオン、オフを切り替えます。これは、プリセット・ページのコントロールと同じです。

Latch On/Off

▶GBLVpp

Chord モードでオンにすると、ノートを手鍵盤からリリースした後、演奏した最後のコードがアクティブのままになります。Notes モードでオンにすると、演奏中のノートの数が有効なハーモニー・ボイスと等しくなったときにのみ、ハーモニー・ボイスがノートの入力に応答します。これにより、ボイスが変わったときに、ボイスを論理的に割り当てることができます。このパラメーターがオンの場合、エンベロープ・パラメーターの “Attack” と “Release” は適用されません。

Harmony モード

▶GBLVpp

選択した “Harmony Track (ハーモニー・トラック)” が “Global” の場合は (171 ページ参照)、このパラメーターにより、現在の Harmony モードを変更します。別のモードを選択した場合は、このパラメーターは無効になります。

使用可能なパラメーターは、“Scalic (音階プリセット)”、“Chord (コード・プリセット)”、Shift (シフト)” および “Notes (ノート・プリセット)” です。各 Harmony モードの詳細については、233 ページ “ハーモニー、およびボイス・プロセッサーによる調整” を参照してください。

Root

▶GBLVpp

音階プリセットは、これによりスケールの根音を設定します。

Type

▶GBLVpp

音階プリセットは、これによりスケールのタイプを設定します。選択したタイプが “Custom” の場合は、“Custom Map” を使用できます (232 ページ “Custom Voice Mapping (カスタム発声機能)” 参照)。

PB Assign

▶GBLVpp

ピッチ・ベンド・コントロールの割り当てです。ピッチ・ベンドをピッチに割り当てることができます (Notes モードおよび Chord Harmony モードで適用します)。

Note: これを機能させるためには、Voice Processor Setup: セットアップ・ページの “Pitch Bend Range” にゼロ以外の値を割り当てする必要があります (228 ページ参照)。

Portamento

▶GBLVpp

これは、ハーモニー・ボイスでピッチを変更する必要があるときに、対象のノートに達する時間 (ミリ秒) として設定します。

Note Octave Transpose

▶GBLVpp

Notes モードでハーモニー・ボイスをトランスポーズします (230 ページ “Harmony モード” 参照)。値は、オクターブ (± 4) に対応します。これは、In Note Range-High パラメーターおよび In Note Range-Low パラメーターと一緒に使用するとき便利です (218 ページ参照)。

MIDI からノートを受信すると、この値が合計され、MIDI: MIDI In Control ページの Octave Transpose In パラメーターの値になります (218 ページ参照)。

Harmony Note Input

Style Play モードおよび Song Play モードの場合、“Harmony Track (ハーモニー・トラック)” を “Global” に設定すると、ボイス・プロセッサーのハーモニー・モジュールは、アレンジャーのコード認識エリアとは異なるソースから、ノートとコードを受信できます。この方法により、左手でアレンジャーにコードを送信し続けながら、右手では、例えば、ハーモニー・モジュールにコードまたはノートを送信することができます。

Source

▶GBLVpp

選択した “Harmony Track (ハーモニー・トラック)” が “Global” の場合は (171 ページ参照)、このパラメーターにより、ボイス・プロセッサーのハーモニー・モジュール用にノートのソースを選択できます。別のオプションを選択した場合は、このパラメーターは無効になります。

Note: このパラメーターは、Harmony モードが “Note” または “Shift” (上記参照) のときにのみエディットできます。Harmony モードに “Chord” を選択したときは、Chord Scanning オプションを使用できます。

Chord Scanning

ノートは、アレンジャー専用と同じコード認識エリアから受信します。例えば、ロワー・コード認識モードがパネルのキーで選択している場合、ハーモニーのノートは、キーボードのロワー・エリアから受信します。

Lower ノートは、キーボードのロワー・エリアから受信します。

Upper ノートは、キーボードのアップパー・エリアから受信します。

Full Keyb. ノートは、キーボードの全範囲から受信します。

Harmony Voices Envelope

エンベロープを使用すると、ハーモニー・ボイスに対してアタック・タイムとリリース・タイムを設定できます。

Note: エンベロープが機能するのは、Latch On/Off パラメーターがオフのときに限られます (230 ページ参照)。

Attack

▶GBL^{Vpp}

ハーモニー・ボイスのエンベロープ・アタック・タイムを設定します。Notes モードと Chord モードでのみ使用できます。

Release

▶GBL^{Vpp}

ハーモニー・ボイスのエンベロープ・リリース・タイムを設定します。Notes モードと Chord モードでのみ使用できます。

Level

Level

▶GBL^{Vpp}

ハーモニー・ボイスの全体的なレベルを設定します。

Voice Processor Preset: Harmony Voices

ボイス・プロセッサは、最大 3 つのハーモニー・ボイスをリード・ボイスに追加できます。ここでは、各ボイスのパラメーターを個々に調節できます。



ボイス選択
ボタン

ボイス選択ボタン

V1...V3

▶GBL^{Vpp}

これらのボタンを使用すると、使用可能な 3 つのボイスから 1 つを選択して、エディットできます。

Individual Voice Basic

Voice On/Off

▶GBL^{Vpp}

選択したハーモニー・ボイスのオン、オフを切り替えます。これは、プリセット・ページのコントロールと同じです。

Gender

▶GBL^{Vpp}

ハーモニー・ボイスのフォルマントを設定します。ボイスの特性を -50 (大柄な男性の太い声) ~ 0 (変化なし) ~ +50 (ネズミや宇宙人の声) に変更するために使用します。

Voicing

▶GBL^{Vpp}

選択したボイスの発声を設定する場合に使用します。このパラメーターは、プリセットの Harmony モードに応じて意味が異なります。

Scalic Mode Presets

このモードでは、Voicing パラメーターは、スケールの入力ノートに関してハーモニー・ノートの間隔を設定します。値の範囲は、-8 (入力ノートの 2 オクターブ下) ~ ++8 (入力ノートの 2 オクターブ上) です。例えば、+3 を設定すると、ハーモニー・ボイスは、入力ボイスの 3 度上になって現在のスケールに関連付けられます。

Chord Mode Presets

このモードでは、Voicing パラメーターは、現在のコードに関してハーモニー・ノートと入力ノートの関係を設定します。Chord モードのプリセットでは、ハーモニー・ボイスは、常にコードのノートになります。Up1 を設定すると、ハーモニー・ボイスは、コードの入力ボイスの上の次のノートになります。例えば、コードが C メジャーであり、入力ノートが E であった場合は、Up1 設定により、入力 E より上の G でハーモニー・ボイスを生成します。

値の範囲は、Down 5 ~ Unison ~ Up6 です。その他の値として Root1 と Root2、および Bass1 と Bass2 があります。Root1 と Root2 は、認識されたコードの根音をハーモニー・ボイスとして提供します。Bass1 と Bass2 (ベース声) は、受信した最も低い

のノートになります。Root2 と Bass2 は、より高いピッチの根音およびベースになります。

Shift Mode Presets

このモードでは、ボイスは、入力ノートを基準にしてシフトします。値の範囲は、-24 半音～ +24 半音です。

Notes Mode Presets

このモードでは、選択可能な発声はありません。ハーモニー・ボイスは、受信したノートを正確に再生します。

Smooth

▶GBLVpp

入力ピッチのニュアンスを、どの程度出力ボイスに適用させるかを設定します。

Pan/Level

Level

▶GBLVpp

選択したボイスの出力レベルを設定します。ハーモニー・ページには、マスター・ハーモニーのボイス・レベルもあることに注意してください。

Pan

▶GBLVpp

選択したボイスのパンを調整します。L64（左端に定位）～ R63（右端に定位）の範囲で調整します。

Custom Voice Mapping (カスタム発声機能)

このエリアは、“Type” が “Custom” のときに、Scalic モードでのみ使用できます（230 ページ “Voice Processor Preset: Harmony” 参照）。

Scale モードのハーモニーは、基本的にはピッチ・マップです。スケールを入力ノートごとに、生成されるハーモニー・ノートを設定できます。ボイス・プロセッサには、提供されるすべてのスケールの根音、タイプ、および音程について、設定済みのピッチ・マップがあります。

カスタム発声機能を使用すると、独自のピッチ・マップを自分で作成できます。例えば、C 入力に E 出力を生成し、D 入力に A 出力を生成するようにピッチ・マップを設定できます。カスタム発声は、以下のような方法で使用するのが最適です。

- 特定のハーモニー・ボイスについて、希望する発声に最も近く一致するスケールの根音、タイプ、および音程を選択します。
- Note In パラメーターを表示して、別のハーモニー・ノートが必要な入力ノートを選択します。
- Note Out パラメーターを表示して、ハーモニー・ノートを希望どおりに変更します。
- その他の各種の入力ノートを選択し、希望どおりに再マップします。上記のステップをハーモニー・ボイスごとに繰り返します。あるボイスから別のボイスへのマップをコピーすることもできます。
- カスタム・マップは、Root パラメーターを変更することにより、ハーモニー・ページでトランスポートすることができます。

Note In

▶GBLVpp

受信したノート。

C ... B 元のノート。

Note Out

▶GBLVpp

カスタム・マップを適用したときに生成されるノート。

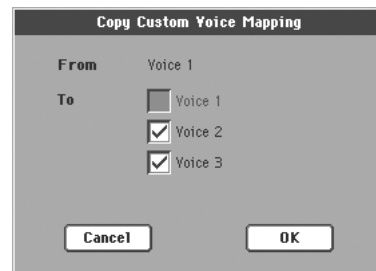
± 24 受信したノートの上または下にある半音の数。

UNI ユニゾン。入力で受信したのと同じノートを出力に送信します。

NC 変更なし。リード・ボイスのピッチが NC ノート以外に変わるまで、ハーモニー・ボイスは前のピッチを維持します。

Copy to... ボタン

現在のカスタム・マップを別のボイスにコピーできます。このボタンにタッチすると、カスタム・ボイス・マッピングのコピー・ダイアログ・ボックスが表示されます。



希望するターゲットのボイスをすべてチェックしたら、OK ボタンにタッチしてコピーを実行します。

Voice Processor Preset: Effects

ボイス・プロセッサの各種のエフェクト・パラメーターを調整します。



FX Mix

Lead to Delay

▶GBLVpp

リード音声のディレイ・エフェクト・センドを設定します。

Harmony to Delay

▶GBLVpp

ハーモニーのディレイ・エフェクト・センドを設定します。

Reverb Level

▶GBLVpp

リバーブ・エフェクトの全体のレベルを設定します。

FX Level

▶GBLVpp

ディレイ・エフェクトの全体のレベルを設定します。

Delay

Type

▶GBL^{VPp}

ディレイのタイプを選択します。

Mono モノ・ディレイです。

Stereo センドのパンを維持します。

PingPong1 レフト・エフェクト・エンドにのみリード・ボイスを送信します。

PingPong2 リード・パン設定に応じて、リード・ボイスをセン
ドに送信します。

Delay

▶GBL^{VPp}

Src = Manual (以下参照) のときにのみ使用可能です。現在のディ
レイ時間を (ミリ秒単位で) 微調整します。

Feedback

▶GBL^{VPp}

ディレイ・フィードバックの量を設定します。

Src (Source)

▶GBL^{VPp}

ディレイのテンポのソースを設定します。

MIDI テンポは MIDI から受信します。

Manual Delay パラメーターを使用してディレイ時間を設定
します。

R (Ratio)

▶GBL^{VPp}

テンポおよび生成されるディレイ間の比率を設定します。例えば、
“1:2” は、現在のテンポの 4 部音符ごとに、ディレイで 2 つのノー
トが演奏されることを意味します。“1:4” は、現在のテンポの 4 部
音符ごとに、ディレイで 4 つのノート演奏します。

Hi Freq Damp (High Frequency Damping)

▶GBL^{VPp}

高域のダンピング周波数を設定します。

Reverb

Type

▶GBL^{VPp}

リバーブのタイプには、以下のアコースティック・シミュレーショ
ンがあります。

Hall (ホール)	Smooth Hall (スムース・ホール)
Wet Plate (ウエット・プレート)	Dry Plate (ドライ・プレート)
Room (ルーム)	Bright Room (ブライト・ルーム)
Early Reflections (アーリー・リフレクション)	

Pre Delay

▶GBL^{VPp}

リバーブのプリ・ディレイ・タイムを設定します。通常、大きな部
屋のリバーブは、初期信号よりはるかに遅れて始まります。

Reverb Time

▶GBL^{VPp}

リバーブの減衰時間を設定します。

Pre LEQ Gain

▶GBL^{VPp}

低域のリバーブのプリ・イコライザーです。低域の特性を設定します。

Pre HEQ Gain

▶GBL^{VPp}

高域のリバーブのプリ・イコライザーです。高域の特性を設定します。

ハーモニー、およびボイス・ プロセッサーによる調整

ハーモニー

ここでは、ハーモニーについて少し詳しく説明します。実用的な内
容にするために、ボイス・プロセッサーでできることに焦点を当て
て説明します。

Harmony モード

ボイス・プロセッサーには、4 つの異なる Harmony モードがあり
ます。これにより、4 つの独自の方法でハーモニーを作成できます。
より複雑な Harmony モードを説明するために、C メジャー・スケー
ルに基づく例を示します。このスケールについての知識がない方の
ために、ここで C メジャーを示します。



Notes モード

このモードでは、ハーモニー・ボイスのピッチを決定するために、ボ
イス・プロセッサーに特定のノート情報を与えます。この方法では、
最も直接的かつ柔軟にハーモニーを作成でき、リード・ボーカルに
関係なく、複雑なメロディーとカウンター・ハーモニーを作成でき
ます。

Shift モード

「固定音程」とも呼ばれるこのモードでは、リード・ボイスのピッチ
を取得し、そのピッチに基づいて、設定された半音数だけ離れたハー
モニーを作成します。ハーモニーを作成するときに、入力ノートま
たはピッチを基準にして一定数の半音を使用する方法は、クロマ
チック・ハーモニーと呼ばれます。この理論については、後で説明
します。このタイプのハーモニーは、インテリジェントなハーモニー
ではないと見なされています。なぜなら、ボイス・プロセッサーに
は、特定のキーやスケールがまったく設定されないからです。これ
らは、単なる並行ハーモニーです。最も一般的なシフト・ハーモニー
・ボイスは、5 度 (7 半音) およびオクターブ (12 半音) です。その
範囲は、入力の 2 オクターブ下～入力ピッチの 2 オクターブ上です。

以下は、C メジャー・スケールです。ボイス・プロセッサーの Shift
モードで使用される、クロマチック・スケール・ハーモニーの 3 度
上を示しています。



黒 = リード、グレー = ハーモニー

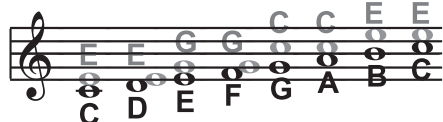
Chord (Chordal) モード

このモードでは、コード情報を取得し、ボイスに基づいて、インテリジェントな全音階のハーモニーを作成します。コード・ハーモニーを作成するには、ソングのコードをリアルタイムで入力する必要があります。これを行うには、MIDI 経由、またはソングのハーモニー・トラックに含まれている設定済みのコード・シーケンスを通じてキーボードを演奏します。

Chord モードでは、ボイス・プロセッサーは、コードのノート上のハーモニー・ボイスのみを作成します。コード・ハーモニーは、演奏中のコードおよび歌っているノートを解釈し、音楽的に心地よいハーモニーを生成する点でインテリジェントなハーモニーと言えます。1 ノート上をハーモニー・ボイス (Up1) として設定すると、入力ノートの上のコードからの次のノートが、そのハーモニー・ボイスの出力になります。

次の図は、C メジャー・スケールのハーモニー・ノートを示しています。ここでは、発声が C メジャー・コードおよび単一の「1 度上」

根音: C、コード・タイプ: メジャー、発声: Up1



黒 = リード、グレー = ハーモニー

既に気付かれたかもしれませんが、各ハーモニー・ノートは複数の入力ノートをカバーでき、各入力ノートは必ずしも独自のハーモニー・ノートを持ちません。例えば、C と D の両方は 3 度上として E を持ち、E と F は G を共有します。これにより、その他のハーモニー方式 (Shift モードなど) を使用するときよりも変化の大きさが大きく、かつ変化の頻度が低いため、よりステップされたサウンドがハーモニーに与えられます。この方式の利点は、コード進行が既にわかっているならば、ボーカル・ハーモニーをソングに非常に簡単に統合できることです。「C」の根音に関して使用可能なコードを以下に示します。

Major	C	E	G	
6	C	E	G	A
Maj7	C	E	G	B
M7sus4	C	F	G	B
min	C	E ^b	G	
min6	C	E ^b	G	A
min7	C	E ^b	G	B ^b
min7b5	C	E ^b	G ^b	B ^b
dim	C	E ^b	G ^b	[B ^b (= A)]
7	C	E	G	B ^b
7 ^b 5	C	E	G ^b	B ^b
aug	C	E	G [#]	
aug7	C	E	G [#]	B ^b
sus4	C	F	G	
sus2	C	D	G	
7sus4	C	F	G	B ^b

Scale (Scalic) モード

このモードでは、キーおよびスケール情報を使用して、音楽的に正しい全音階のハーモニーを作成します。大部分のポピュラー・ミュージックでは、単一のスケールが使用されています。したがって、通常は、ソングの開始時でのみ、情報を入力します。スケール・ハーモニーは、コード・ハーモニーよりもダイナミックです。なぜなら、入力ノートごとに独自のハーモニー・ノートがあるからです。次の図は、C メジャー・スケールのハーモニー・ノートを示しています。ここでは、発声が C メジャー・スケールおよび単一の「3 度上」のハーモニー・ボイスとして選択されています。次の図からわかるように、スケール・ハーモニーはインテリジェントなハーモニーであり、リード・ボイスに緊密に追従してよりタイトなサウンドを実現します。



黒 = リード、グレー = ハーモニー

ハーモニー・ページの下には、「Smooth」という名前のパラメーターがあります。100% に設定すると、ハーモニー・ボイスは、入力のピッチ、エラー、およびすべてに従います。しかし、0% に設定すると、ハーモニーは、ハーモニー・ボイスのハード・ピッチ・コレクションのように、音階ハーモニー・ノートに直接ジャンプします。Smooth パラメーターを 0 ~ 100% の範囲で設定することは、ハーモニーのピッチ・コレクションの量を変化させることと同様です。ボイス・プロセッサーには、設定済みのハーモニー・スケールが 5 つあります (3 つのメジャー、3 つのマイナー、およびプリセット当たり 1 つのカスタム・スケール)。カスタム・スケールまたはピッチ・マップを作成するには、232 ページ「Custom Voice Mapping (カスタム発声機能)」のパラメーターの説明を参照してください。

ソングによっては、キーを決めることが難しい場合もあります。「Sweet Home Alabama」を例に挙げます。このソングは、聴いていると、「D」のキーであると思うかもしれませんが、なぜなら、それが最初のコードだからです。しかし、実際には、ハーモニーは「G」のキーで最も効果的です。ボイス・プロセッサーを通じてソングを実行し、自分自身で聴いてみてください。

スケールを設定するには、若干の経験が必要な場合もあります。スケールの 3 度または根音を中心としたソングの場合、3 つのメジャーまたは 3 つのマイナー・スケールの間に目立つ違いは特にないように思われるかもしれません。これは、スケールのオルタード・ノートのいずれにもソングがヒットしないからです。スケールの 5 度を中心としたメロディー (E のキーの B など) は、スケール間の違いを際立たせます。Van Morrison の「Brown Eyed Girl」の「Sha Lala Lala ... La Tee Daa」コーラス (キー: E、スケール: メジャー、発声の 3 度上) を各メジャー・スケールと一緒に試し、それらの聞き取れる違いを確認してください。マイナー・スケールの場合、Santana の「Evil Ways」(キー: G、スケール: マイナー、発声の 3 度上) は、3 つのマイナー・スケール間の違いを際立たせます。

以下の表では、6 つの異なるスケールの違いを図示するために、特定の入力ノートの 3 度上および 5 度上を示しています。「nc」は変化なしを意味しており、リード・ボイスのピッチが「nc」ノート以外に変化するまで、ハーモニー・ボイスは前のピッチをそのまま維持します。

	リード・ボイス	C	C [#]	D	E ^b	E	F	F [#]	G	G [#]	A	B ^b	B
MAJ1	3 度上	E	nc	F	nc	G	A	nc	B	nc	C	D	D
	5 度上	G	nc	A	nc	B	C	nc	D	nc	E	F	F
MAJ2	3 度上	E	nc	F	nc	G	A	nc	C	nc	C	D	D
	5 度上	G	nc	A	nc	C	C	nc	E	nc	E	F	F
MAJ3	3 度上	E	nc	F	nc	G	A	nc	B ^b	nc	C	D	D
	5 度上	G	nc	A	nc	B ^b	C	nc	D	nc	E	F	F
MIN1	3 度上	E ^b	nc	F	G	nc	A ^b	nc	B ^b	C	nc	D	nc
	5 度上	G	nc	B ^b	B ^b	nc	C	nc	D	E ^b	nc	F	nc
MIN2	3 度上	E ^b	nc	F	G	nc	A	nc	B ^b	C	nc	D	nc
	5 度上	G	nc	A	B ^b	nc	C	nc	D	E ^b	nc	F	nc
MIN3	3 度上	E ^b	nc	F	G	nc	A ^b	nc	B	C	nc	D	nc
	5 度上	G	nc	A	B ^b	nc	C	nc	D	E ^b	nc	F	nc

全音階および半音階

スケール・ハーモニーとコード・ハーモニーは全音階として、シフト・ハーモニーは半音階として説明しましたが、これらの言葉は何を意味しているのでしょうか。ピアノの鍵盤を見てみましょう。中央の「C」と次の「C」との間には、12 個のキー、つまり、7 個の白いキーと 5 個の黒いキーがあります。これらの各キーは 1 半音離れて設定されており、合計 12 個の半音があります。半音階では、全音階スケールとは対照的に、12 個の半音ノートをすべて使用します。したがって、1 つの半音階スケールしか存在しませんが、メジャー、マイナーをはじめ、全音階スケール（C メジャー、C[#] メジャー、D メジャーなど）は、それぞれ 12 個存在します。私たちの大部分は、伝統的な「ドレミファソラシド」の全音階スケールを聞いて育ってきたので、全音階スケールに基づくハーモニーは正しく思えます。

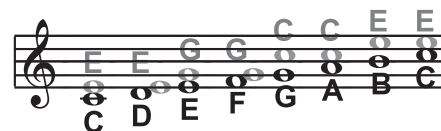
これは、ハーモニーの点では何を意味しているのでしょうか。全音階スケールのハーモニーでは、設定したスケールまたはコード内のノートしか使用できません。したがって、「3 度上」のハーモニー・ボイスは、実際は各ノートの厳密に 4 半音（長 3 度）上にクロマチック・ハーモニーが留まるリード・ノートの 3 半音上と 4 半音上の間で変化します

要約すると、半音階スケールまたは全音階スケールを使用する 3 つの異なる Harmony モードがあります。

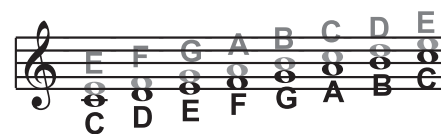
シフト。半音階、12 半音スケールを使用し、一定数の半音により入力ピッチを変更します。



コード。多数の全音階スケールの根音、3 度、5 度、（場合によっては）7 度を使用し、コード内に含まれている一番近いノートに合わせてハーモニー・ボイスを決定します。



スケール。多数の全音階スケールのいずれかを使用し、スケールに含まれる一番近いノートに合わせてハーモニー・ボイスを決定します。



理論は別にして、素晴らしいサウンドを得る最良の方法は、ボイス・プロセッサーで可能なすべての Harmony モードを試すことです。どの場所でどの音が最も効果的であるかという直感的な音のセンスを発達させるだけではなく、さまざまな変形と組み合わせを調査することにより、それを行わなければ見落としていたであろう魅力的なサウンドを発見できます。

Media モード

Media モードではファイルを管理します。このモードは、現在のモード（Style Play モード、Song Play モード、Sequencer モード、Sound Edit モード）と並行して選択できます。

記憶デバイスと本体メモリー

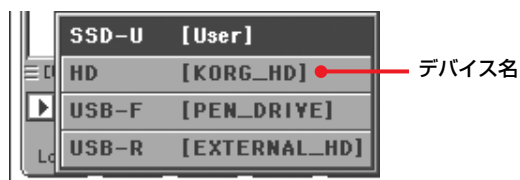
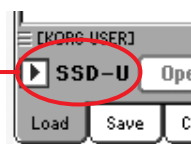
使用可能な記憶デバイス

メディア操作は、記憶デバイスと本体メモリーの間でファイルをやりとります。以下のタイプの大容量記憶デバイスを使用することが可能です。

省略形	メディア・タイプ
SSD-U (ser)	本体内蔵SSD フラッシュ ROM メモリーのユーザー予約エリア（20 MB）。ハード・ディスクと似ています。
SSD-S (ystem)	本体内蔵SSD フラッシュ ROM メモリーの工場出荷時データが格納されたエリア。オペレーティング・システムとミュージカル・リソースを更新するとき、または工場出荷時のサウンド、スタイル、およびパッドの設定情報を入れ替えるときに使用できます。
HD	本体内蔵ハード・ディスク（2009 年 1 月現在国内未対応）
USB-F (ront)	フロント・パネルのUSB ホスト・ポートに接続するUSB フラッシュ・メモリー・デバイス。
USB-R (ear)	リア・パネルのUSB ホスト・ポートに接続するUSB フラッシュ・メモリー・デバイス。

デバイスは、ほとんどのメディア・ページの左下隅に表示されるデバイス・ポップアップ・メニューを使用して選択できます。

デバイス・ポップアップ・メニュー



SSD について

SSD（Solid State Disk）は、本機の電源をオフにした後でも、その内容が保持される不揮発性のメモリーです。SSD は、以下の各エリアに分割されています。

SSD エリア	コンテンツ・タイプ
ユーザー PCM	インポートまたは記録した PCM サンプル（最大 64 MB）。
システム・エリア (SSD-S)	オペレーティング・システムとミュージカル・リソース（スタイル、パッド、サウンド、パフォーマンス、STS、マルチサンプル、およびグローバル設定）。ユーザー・データとフェイバリット（お気に入り）・バンクのデータが含まれます。
ユーザー・エリア (SSD-U)	ユーザーに予約されたエリア（20 MB）。

SSD および本体内蔵 RAM メモリー

本機の電源をオンにすると、SSD のシステム・エリアに含まれるすべてのデータ（工場出荷時データとユーザー・データ）を RAM メモリーに転送します。このメモリーは、揮発性であるため、本機の電源をオフにすると消去されます。

本機の電源をオフにする前に、新しいデータや変更したデータ（ソングやサンプルなど）があれば、それを忘れずに保存するようにしてください。


ファイルの選択と解除

画面にファイル・リストを表示しているときは、それにタッチすることで選択できます。選択すると反転表示になります。

以下の方法ですべての選択を解除できます。

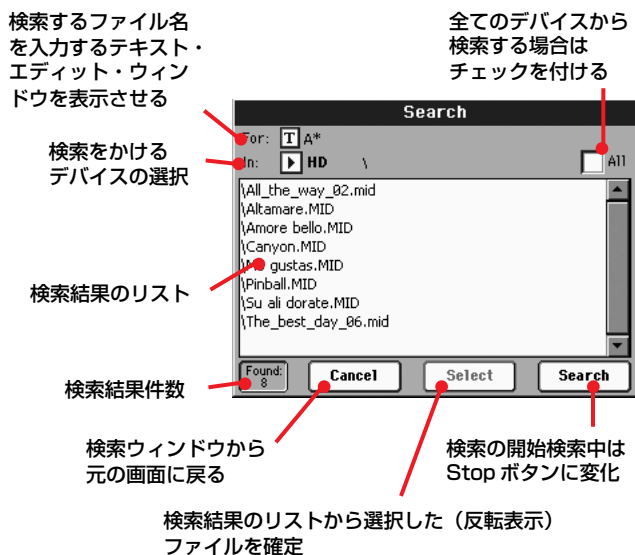
- ・ 利用可能なファイル・リストで、空の場所にタッチします。
- ・ デバイス・ポップアップ・メニューにタッチして、もう一度現在のデバイスを選択します。

ファイルの検索機能

本機の検索機能は、内部のメモリー（SSD-U）や接続しているデバイスの中から必要とするファイルやフォルダを簡単に探すことができます。検索ボタン（）が表示されている以下の画面で、このボタンにタッチして、検索ウィンドウを表示してから検索をすることができます。

- ・ ソング選択ウィンドウ
- ・ オン・ザ・フライ TXT ロードの検索時
- ・ ジュークボックス・エディター・ページの Add 画面
- ・ ソングブックの Edit2 ページの、Browse 画面
- ・ Sampling モードの Load Sample 画面
- ・ Sampling モードの Import 画面
- ・ Media モードの画面

検索ウィンドウ



For

T (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。検索するファイル / フォルダ名を入力した後、OK ボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

検索するのにワイルドカード（? [任意の1文字] や * [任意の複数文字]）を使用することができます。



たとえば、名前に「LOVE」が含まれているファイル / フォルダを検索するときは、「*LOVE*」と入力します。これで検索すると「My Love」、「Love is Wonderful」や「War and love」などが検索されます。

また、綴りの一文字が判らないときは、「gr? y」と入力します。これで検索すると、「glay」、「gley」などが検索されます。

なお、現在のモードで有効なファイル・タイプのみが検索されます。ソング選択ウィンドウで検索した場合は「.MID」、「.KAR」と「.MP3」拡張子が付いたファイルとフォルダが検索対象になります（「.MP3」の検索には EXBP-DualMP3 が取り付けが必要です）。

選択結果にフォルダが含まれる場合は、フォルダを開いてその中のファイルを選択することができます。

In

検索をかけるデバイスを選択します。

All

内部のメモリー（SSD-U）や接続した USB デバイスすべてを検索するときは、ここにチェックを付けます。

リスト

ここに検索結果が表示されます。

Search

このボタンにタッチして検索を開始します。検索中はこのボタンがはこのボタンの表示が、「Stop」（下記参照）に変わります。

検索が完了するまでの時間は、検索対象のデバイス容量やファイル数によって異なります。

Note: 検索を途中で止めるときは、**Search** ボタンか **Stop** ボタンを押します。それまでに検索した結果がリストに表示されます。

Hint: 検索中でも、**Cancel** ボタンにタッチするか、パネルの EXIT キーを押して元のページ画面に戻り、操作をすることができます。この場合はバックグラウンドで検索を続行します。

Stop

Search ボタンを押して検索を開始すると、ボタン名が **Stop** 表示になります。検索中は、**Stop** の後に一連のドットが表示されます。ドットが表示されているときは、検索が続いていて、まだ完了されないこととなります。

Stop ..

進行中の検索を止めるときは、このボタンにタッチします。ボタン名は、「Search」（上記参照）に戻ります。

検索結果は、新しい検索をするまで、画面のリストに表示されたままになります。

Select

検索結果のリストから選択するファイル / フォルダの行にタッチします（反転表示）。その後、このボタンを押すことで確定し、元のページ画面に戻ります。なお、検索中でもリストから選択して、このボタンを押して確定することもできます。

Cancel

このボタンをにタッチすると元のページ画面に戻ります。検索中にタッチした場合は、バックグラウンドで検索を続行します。

Hint: パネルの EXIT キーを押しても、同じ動作をすることができます。

Found

検索結果のリストのファイル / フォルダの総数を表示します。

ファイル・タイプ

以下の表は、本機で管理できるすべてのファイルとフォルダのタイプを示しています。これらのファイルは、本機で読み取りまたは書き込みをすることが可能です。

拡張子	ファイル/フォルダのタイプ
SET	すべてのユーザー・データ（これは、その他のフォルダを含むフォルダです）。
BKP	Media モードのユーティリティ・ページの「完全リソース・バックアップ」機能で作成したバックアップ・ファイル。（これは、その他のフォルダを含むフォルダです）。
PKG	オペレーティング・システムおよびミュージカル・リソース・ファイル。
GBL	グローバル
VOC	ボイス・プロセッサ・プリセット
PRF	パフォーマンス
PCG	サウンド
PCM	サンプル
STY	スタイル
PAD	パッド
SBD	ソングブック
SBL	ソングブックのカスタム・リスト
JBX	ジュークボックス
MID	MIDI ファイル（スタンダード MIDI ファイル、SMF）
MP3 ^(a)	MP3 ファイル

(a).MP3 ファイルの読み取りと書き込みを行うには、別売オプションの MP3 ボード（EXBP-Dual MP3）が必要です。

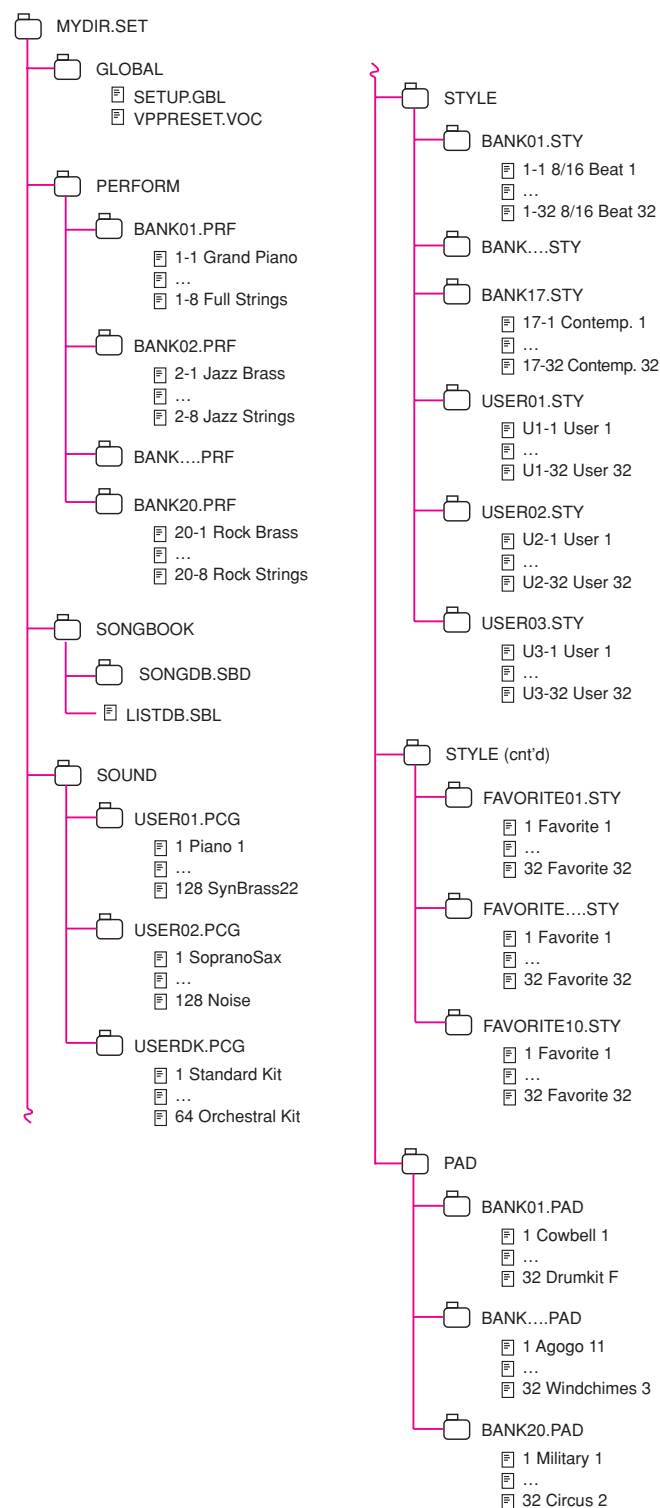
本機では、以下のタイプのデータも読み取ることができます（書き込みはできません）。

拡張子	ファイル・タイプ
KAR	Karaoke ファイル
PCG	Korg Triton プログラム
KSF	Korg Trinity/Triton サンプル
KMP	Korg Trinity/Triton マルチサンプル
S	Akai サンプル
P	Akai プログラム
AIF	AIFF オーディオ・ファイル
WAV	WAVE オーディオ・ファイル

メディア構造

各デバイスと本体メモリーにはファイルとフォルダが入っています。本機のメモリー内のデータの構造を、あらかじめ設定しているため、そのデータ構造はコンピューターのデータよりも多少精密になっています。下図は本機の SSD の全体的な構造を表したものです。

Note: スタイル・バンク 1 ~ 17（プリセットのスタイル）を Media モードで表示できるのは、Factory Style and Pad Protect パラメーターをオフに設定しているとき（250 ページ参照）、および 1 つのスタイル・バンクをロードまたは保存するときに限られます。

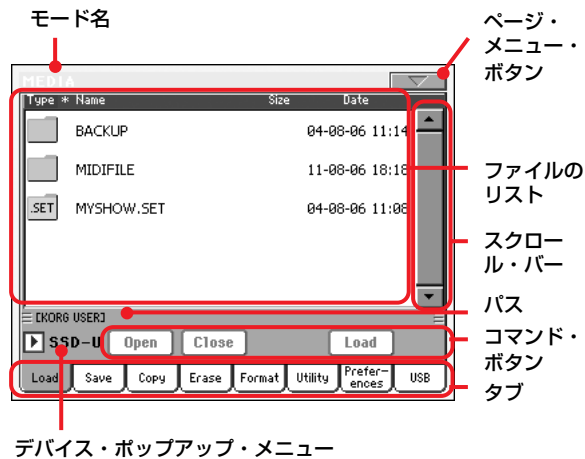


メイン・ページ

Media モードにはメイン・ページがありません。EXIT キーを押すと Media モードが終了し、バックグラウンドの操作モードに戻ります。

ページ構成

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



モード名

現在のモードが Media モードであることを示します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（252 ページ “ページ・メニュー” 参照）が表示されます。

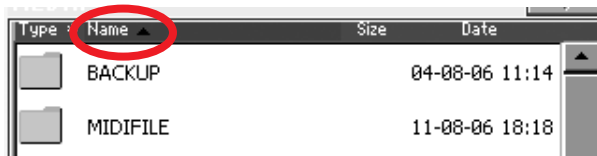
パス

画面に現在表示しているディレクトリのパス名。

ファイルのリスト

選択したデバイスに含まれるファイルとフォルダを表示します。

リストの上部に表示されるラベルのうちの 1 つにタッチすると、ファイルの表示順を変えることができます。例えば、“Name” ラベルにタッチすると、リストをファイル名に基づいてアルファベット順にソートします。選択したラベルは赤になり、現在選択しているソート基準を示します。



赤のラベルを再びタッチすると、アルファベット順が昇順から降順（またはその逆）に変わります。ラベル名の隣の小さい三角印は、現在の並び順を示します。

ページ・メニュー内の対応する項目は、これらの変更を反映するように自動更新します。（253 ページの “Ordered by Name（名前順にソート）” および “Ordered by Type（タイプ順にソート）” 参照）。

スクロール・バー

表示しきれないリストを閲覧するために、スクロール・バーを使います。バー部分にタッチすると、ページ単位でリストがスクロールします。上下の三角部分にタッチすると、1 つずつスクロールします。

SHIFT キーを押しながら上下の三角部分にタッチすると、前または次のアルファベット順のセクション、もしくはファイル/フォルダ・タイプに移動します（選択した表示順によって決まります）。

デバイス・ポップアップ・メニュー

このメニューで利用できる記憶デバイスのうちの 1 つを選択します。

コマンド・ボタン

ボタンは、表示されたページによって異なります。これらのボタンについては、関連する各セクションで詳しく説明します。

タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

ナビゲーション・ツール

メディア・ページでは、ファイルとフォルダを閲覧するために、以下の操作やボタンを使います。

スクロール・バー

上記の “スクロール・バー” を参照してください。

TEMPO/VALUE ダイアル

このダイアルを使用して、リストを上下にスクロールします。


デバイス・ポップアップ・メニュー

上記の “デバイス・ポップアップ・メニュー” を参照してください。

Load/Save/Copy/Erase ボタン

各メディア操作を実行します。

Open ボタン

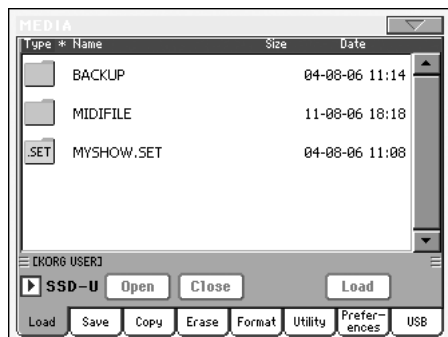
選択したフォルダ、またはディレクトリを開きます（これらの名前の先頭には、「」アイコンが付いています）。

Close ボタン

現在のフォルダまたはディレクトリを閉じて、親（上位）レベルに戻ります。

Load (ロード)

外部デバイスから本体メモリー (SSD および RAM) に、ユーザー・データ・ファイル (パフォーマンス、ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、ソングブック、ユーザー PCM、グローバル) をロードすることができます。



Note: このページでは、ロードできるデータだけを表示します。他のすべてのファイルは、表示されません。

Warning: PCMデータ (サンプル) に関連付けられているサウンドを含む「.SET」フォルダをロードすると、メモリー内の既存の PCM データをすべて削除します。新しいデータをロードするときは、メモリー内に既にあるデータを事前に保存してください。

「.SET」フォルダに PCM データが含まれているかどうかを確認するには、このフォルダを開き、「PCM」フォルダを探してください。

Hint: メモリー内に既に含まれている PCM データを削除せずに新しい PCM データをロードする場合は、シングル・サウンドをロードしてください。これにより、既存の PCM データに新しい PCM データを追加することができます。

すべてのユーザー・データのロード

すべてのユーザー・データを 1 回の操作でロードすることができます。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンにタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Close ボタンにタッチします。
4. ロードするデータを含む「.SET」フォルダを選択したら、Load にタッチして選択を確定します。

Note: 外部デバイスからロードされるデータは、メモリー内の一致するエリアにあるデータに追加する形になります。例えば、本機のメモリー内の 3 つユーザー・スタイル・バンク (USER01、USER02、USER03) のすべてにデータがあって、外部デバイスには USER01 スタイル・バンクしか存在しない場合は、USER01 バンクが上書きされ、USER02 バンクと USER03 バンクは未変更のままになります。

その結果、メモリー内の STYLE フォルダには、ロードした USER01 バンクと、古い USER02 および USER03 バンクが含まれることになります。

Note: 外部の PCM サンプルを利用するサウンドまたはドラム・キットが、ロードする .SET フォルダに 1 つ以上含まれている場合は、そのサンプルを自動的にロードします (サンプルがメモリー内にまだ存在していない場合)。これにより、必要なすべてのサンプルは、そのサンプルを利用するサウンドまたはドラム・

キットとともに必ずロードされます。251 ページの「PCM Autoload」と「Load PCM ボタン」も参照してください。

Warning: PCM データを含む「.SET」フォルダをロードすると、メモリー内の既存の PCM データをすべて削除します。このフォルダをロードするときは、事前に「Save All」操作で「PCM」を選択し、PCM データを保存してください (244 ページ「すべてのデータの保存」参照)。

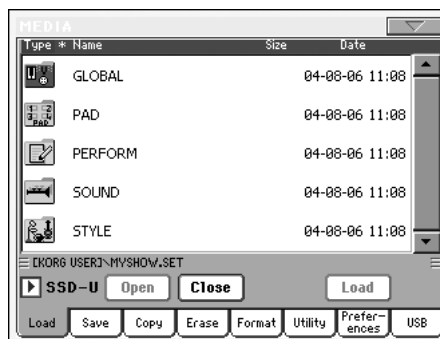
「.SET」フォルダに PCM データが含まれているかどうかを確認するには、このフォルダを開き、「PCM」フォルダを探してください。

新しい .SET フォルダを作成して、さまざまなソースからの PCM サンプルを含めるには、254 ページ「各種のソースからの PCM サンプルの追加」を参照してください。

指定したタイプのすべてのデータのロード

指定したタイプのユーザー・データを 1 回の操作ですべてロードすることができます。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内にあるときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンにタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Close ボタンにタッチします。
4. ロードするデータを含む「.SET」フォルダを選択したら、Open ボタンにタッチして「.SET」フォルダを開きます。
ユーザー・データ (グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル ...) のリストが表示されます。



5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Load ボタンにタッチして選択を確定しロードを開始します。

Note: 記憶デバイスからロードされるデータは、メモリー内の一致するエリアにあるデータに追加する形になります。例えば、本機のメモリー内の 3 つユーザー・スタイル・バンク (USER01、USER02、USER03) のすべてにデータがあって、記憶デバイスには USER01 スタイル・バンクしか存在しない場合は、USER01 バンクが上書きされ、USER02 バンクと USER03 バンクは未変更のままになります。

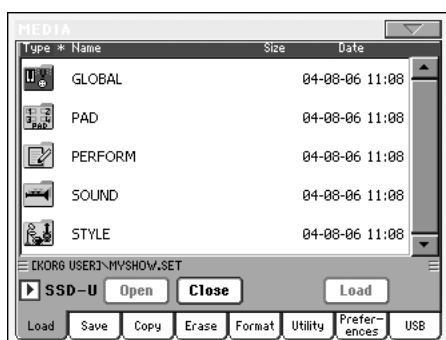
その結果、メモリー内の STYLE フォルダには、ロードした USER01 バンクと、古い USER02 および USER03 バンクが含まれることになります。

Warning: PCM データをロードすると、メモリー内の既存の PCM データをすべて削除します。PCM データをロードするときは、事前に「Save All」操作で「PCM」オプションを選択し、既存の PCM データを保存してください (244 ページ「すべてのデータの保存」参照)。

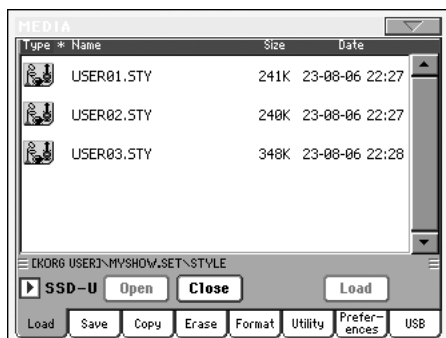
1 つのバンクのロード

1 つのユーザー・データ・バンク (ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、パフォーマンス) をロードします。バンクは、STYLE SELECT キーまたは PERFORMANCE/SOUND SELECT キーに対応しています。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンにタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Close ボタンにタッチします。
4. ロードするデータを含む “.SET” フォルダを選択したら、Open ボタンにタッチして “.SET” フォルダを開きます。
ユーザー・データ (グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル ...) のリストが表示されます。

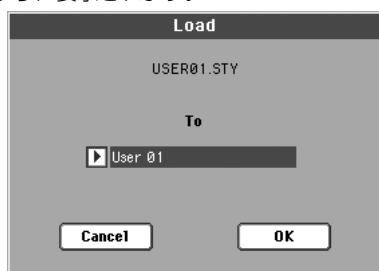


5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Open ボタンにタッチして、選択したフォルダを開きます。
ユーザー (およびフェイバリット・スタイル) のバンクのリストが表示されます。



6. 探しているバンクを選択したら、Load ボタンにタッチして選択を確認します。

ダイアログ・ボックスが表示され、メモリー内の使用可能なユーザー (またはフェイバリット・スタイル) のバンクのいずれかを選択するように要求されます。



上記のページで、前に選択したスタイル・バンクをメモリー内のバンク 1 (USER1 ボタン) にロードします。メモリー内の既存のスタイルを削除して上書きします。

7. ターゲット・バンクを選択して OK ボタンにタッチすると、ソース・バンクをロードします。

Warning: ロードをすると、メモリー内のバンクに含まれているユーザー・データをすべて削除します。

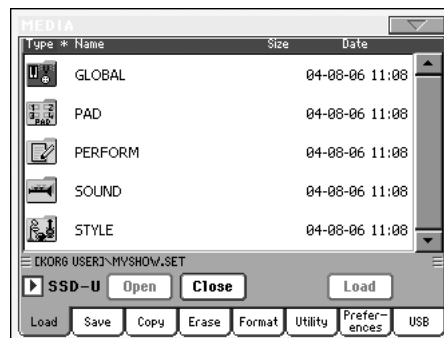
Note: 外部の PCM サンプルを使用するサウンドまたはドラム・キットを削除する場合は、Sampling モードのページ・メニューから “Delete” を選択し、未使用のサンプルを削除してください (アクセサリ CD の “Advanced Edit” を参照してください)。

Note: サウンドのバンクをロードする場合、1 つ以上のサウンドまたはドラム・キットで外部の PCM サンプルが使用されるときは、それらのサンプルを自動的にロードします (サンプルがまだメモリー内に存在していない場合)。これにより、必要なすべてのサンプルは、そのサンプルを利用するサウンドまたはドラム・キットとともに必ずロードされます。251 ページの “PCM Autoload” と “Load PCM ボタン” も参照してください。

1 つのデータのロード

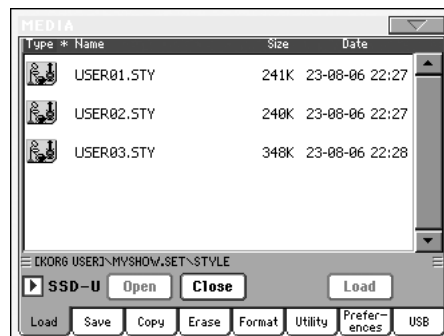
1 つのユーザー (またはフェイバリット・スタイル) のデータをロードします。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンにタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Close ボタンにタッチします。
4. ロードするデータを含む “.SET” フォルダを選択したら、Open ボタンにタッチして “.SET” フォルダを開きます。
ユーザー・データ (グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル ...) のリストが表示されます。



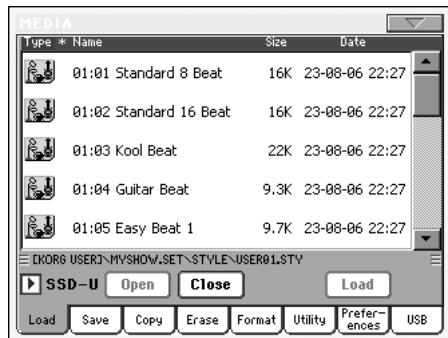
5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Open ボタンにタッチして、選択したフォルダを開きます。

ユーザー (またはフェイバリット・スタイル) のバンクのリストが表示されます。



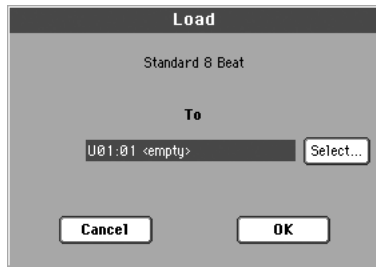
6. 探しているバンクを選択したら、Open ボタンにタッチして開きます。

ユーザー（またはフェイバリット・スタイル）のデータのリストが表示されます。



7. 探しているデータを選択したら、Load ボタンにタッチしてロードを確認します。

ダイアログ・ボックスが表示され、メモリー内の使用可能なユーザー（またはフェイバリット・スタイル）のロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、前に選択したスタイルは、メモリー内のバンク U01（USER1 ボタン）のロケーション 01 にロードします。同じメモリー・ロケーションにある既存のスタイルが削除されて上書きします。

空のロケーションには、<empty> という名前が付けられます。

8. ロード先を選択して OK を押すと、ソース・ファイルをロードします。

Warning: ロードをすると、メモリー内の上書きするデータを削除します。

Note: 外部の PCM サンプルを使用するサウンドまたはドラム・キットを削除する場合は、Sampling モードのページ・メニューから“Delete”を選択し、未使用のサンプルを削除してください（アクセサリ・CD の“Advanced Edit”を参照してください）。

Note: 外部の PCM サンプルを利用するサウンドまたはドラム・キットをロードする場合は、そのサンプルを自動的にロードします（サンプルがメモリー内にまだ存在していない場合）。これにより、必要なすべてのサンプルは、そのサンプルを利用するサウンドまたはドラム・キットとともに必ずロードされます。251 ページの“PCM Autoload”と“Load PCM ボタン”も参照してください。

Pa1X のデータのロード

Pa1X のデータは、本機のデータと同じようにロードすることができます。ただし、エフェクト・パラメーターに若干の違いが存在する場合があります。また、本機ではボイス・ハーモニーが 3 ボイスのみであるのに対し、Pa1X では 4 ボイスあることにも注意してください。ボイス・プロセッサー・セクションのパラメーターで、存在しないものが他にいくつかあります。

同時に、本機のデータの大部分は、Pa1X で読み取ることができます（Operating System v. 3.0 以降を使用している場合）。ただし、以下の点に注意してください。

- ・ 本機のエフェクトの範囲は広いので、Pa1X のエフェクトの範囲を超える場合があります。
- ・ コンテンツと編成の違いのため、ソングブックが別のスタイルを指す場合があります。

Pa80/60/50 のデータのロード

Warning: Pa80/60 は国内未発売です。

Pa80/60/50 のデータを、本機のデータと同じようにロードすることができます。唯一異なる点は、本機の“SOUND”フォルダが、Pa80/60/50 では“PROGRAM”という名前になっていることです。したがって、Pa80/60/50 のディスクからサウンドをロードする場合は、以下のいずれかの操作を行う必要があります。

- ・ “.SET”フォルダをロードする前に、（コンピューターを使用して）“PROGRAM”フォルダの名前を“SOUND”に変更します。
- ・ 最初に“.SET”フォルダをロードし、次に“PROGRAM”フォルダから“.PCG”ファイルを別途ロードします。

i シリーズのデータのロード

本機は、以前の i シリーズ製品のスタイルと互換性があります。i シリーズのデータは、本機の通常のデータと同じようにロードできます。

1. 古い i シリーズのデータを USB デバイスにコピーするか、本機内部の SSD-U エリアに転送します。
2. MEDIA キーを押して Media モードに入ります。
必要の場合は、ロード・ページを選択します。
3. ロード・ページでは、i シリーズのデータを含むデバイスをデバイス・ポップアップ・メニューから選択します。
4. i30 ファイルを読み取る場合は、“.SET”フォルダを選択し、画面の Open ボタンにタッチします。
5. “.STY”フォルダを選択します。
6. このときに、“.STY”フォルダ全体をロードするか、“.STY”フォルダを開き、スタイルを 1 つ選択することができます。

- ・ フォルダ全体をロードするには、画面の Load ボタンにタッチします。含まれているスタイルが 16 個より多い場合、それらのスタイルは、順次 USER バンクにロードします。それ以外の場合は、メモリー内の 3 個の USER スタイル・バンクまたは 10 個のフェイバリット（お気に入り）・スタイル・バンクのいずれかを選択するように要求されます。ロード先のバンクを選択したら、Load ボタンにタッチしてバンクをロードします。“Are you sure?” というメッセージが表示されます。OK ボタンにタッチして開始します。中止するときは Cancel ボタンにタッチします。

- ・ スタイルを 1 つロードするには、画面の Open ボタンにタッチして“.STY”フォルダを開きます。このときに変換が開始されるので、操作が完了するまで少しお待ちください。

7. ロードするスタイルを選択し、Load ボタンにタッチします。 メモリー内のロード先を選択するように要求されます。

8. ロード先を選択したら、Load ボタンにタッチしてスタイルをロードします。

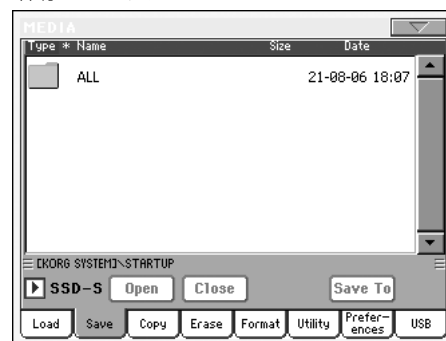
“Are you sure?” というメッセージが表示されます。OK ボタンにタッチして開始します。中止するときは Cancel ボタンにタッチします。

Note: i30 ファイルから “.SET” フォルダ全体をロードすると、非常に時間がかかる場合があります。一度にロードするバンクまたはスタイルは、1 つだけにすることをお勧めします。

9. Style Play モードをオンにして、ロードしたスタイル（のいずれか）を選択します。
10. テンポを調整した後、“Write Current Style Performance” を選択し、変更内容をスタイル・パフォーマンスに保存します。OK ボタンを 2 回タッチしてロードを開始します。
11. 通常は、サウンドの違いのため、本機で古いスタイルをロードした後、それをある程度調整します（サウンド、音量、パン、テンポ、ドラム・マッピング、ラップ・アラウンドなどを変更します）。
12. サウンドをスタイル・トラックに効率的に割り当てるには、Original Style Sounds パラメーターにチェックが付いていないことを確認します（90 ページ参照）。
13. スタイル・パフォーマンスを再度保存します。“Write Current Style Performance” を選択し、変更内容をスタイル・パフォーマンスに保存します。OK ボタンにタッチしてロードを開始します。

Save (保存)

内部メモリーから外部に接続したハード・ディスクや USB フラッシュ・メモリーなどの大容量記憶デバイスにユーザー・データを保存できます。内部メモリー（SSD）の 1 つのファイル、バンク、またはすべてのユーザー・ファイルおよびフェイバリット・スタイル・ファイルを保存できます。



Note: このページでは、保存できるデータだけを表示します。他のすべてのファイルは、表示されません。

内部メモリーに含まれる各種のファイルを以下に示します。

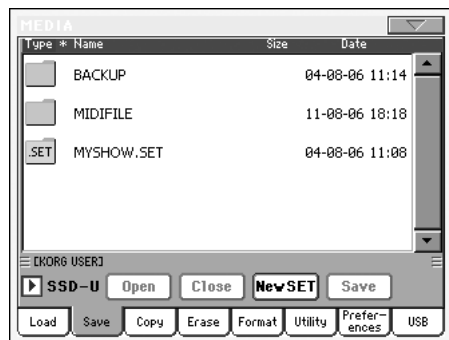
ファイル/ フォルダの タイプ	含まれる内容	保存デバイス上では…
すべて	メモリー内のすべてのユーザー・データ	.SET フォルダ
スタイル	USER 01-03 スタイル、および FAVORITE 01-10 スタイル	.SET フォルダ内の STYLE フォルダ
サウンド	ユーザー・サウンドおよびドラム・キット	.SET フォルダ内の SOUNDS フォルダ
パッド	ユーザー・パッド	.SET フォルダ内の PAD フォルダ
実行（パフォーマンス）	パフォーマンス	.SET フォルダ内の PERFORM フォルダ
ソングブック	ソングブック・データベース	.SET フォルダ内の SONGBOOK フォルダ
PCM	SSD 内のすべてのマルチサンプル、および RAM 内のサンプル	.SET フォルダ内の PCM フォルダ
グローバル	グローバル。各章に示すパラメーターのうち、 ▶GBL のマークがあるものは、すべてグローバルに保存します。ボイス・プロセッサ・プリセットも保存します。	.SET フォルダ内の GLOBAL フォルダ .VOC ファイルは、ボイス・プロセッサ・プリセットを含む GLOBAL フォルダ内に作成します。

すべてのデータの保存

すべてのデータを 1 回の操作で保存することができます。

1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ（“All”）が既に表示されています。この中のフォルダを選択して Save ボタンにタッチし、選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



3. 必要の場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

4. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- ・ New SET ボタンにタッチし、新しい“.SET”フォルダを作成します (246 ページ“新しい“.SET”フォルダの作成”参照)。
- ・ 既存の“.SET”フォルダを選択します。

5. Save ボタンにタッチします。

ダイアログ・ボックスが表示され、保存するデータのタイプを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、記憶デバイスに保存するすべてのデータ・タイプにチェックを付けます。

6. OK ボタンにタッチして保存を開始します。

中止するときは Cancel ボタンにタッチします。

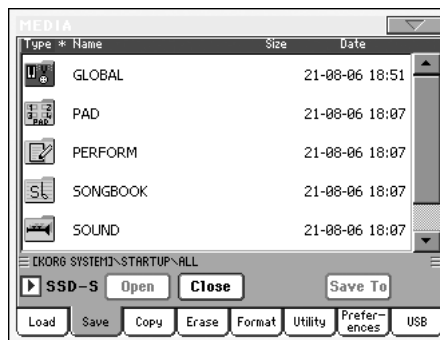
Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の選択したタイプのデータをすべて削除します。

指定したタイプのすべてのデータの保存

上記の他に、対応するフォルダを選択して、指定したタイプのデータをすべて保存することもできます。

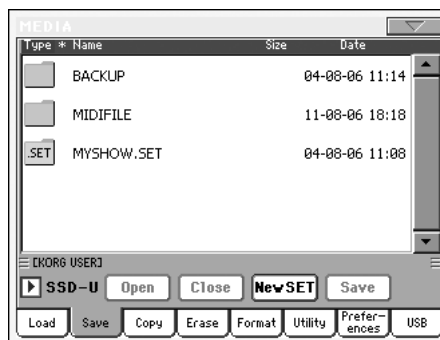
1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ（“All”）が既に表示されています。この中のフォルダを選択（反転表示）してから、画面の Open ボタンにタッチします。

ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Save To ボタンにタッチして選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



4. 必要の場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

5. このときに、下記のいずれかの操作をします。

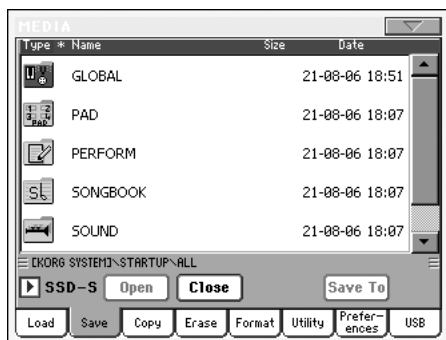
- ・ New SET ボタンにタッチし、新しい“.SET”フォルダを作成します (246 ページ“新しい“.SET”フォルダの作成”参照)。
- ・ 既存の“.SET”フォルダを選択し、Save ボタンにタッチします。

Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の選択したタイプのデータをすべて削除します。

1 つのバンクの保存

ユーザー・バンクは、1 回の操作で 1 つ保存することができます。バンクは、本機のパネル上のキー（すなわち STYLE セクションのキー）と一致します。

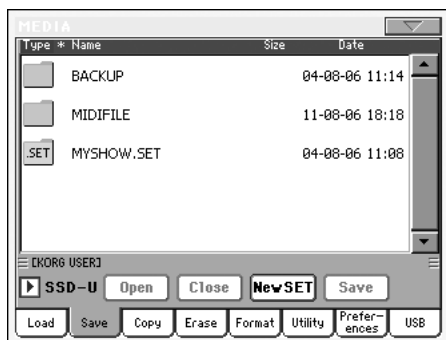
1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ（“All”）が既に表示されています。この中のフォルダを選択（反転表示）してから、画面の Open ボタンにタッチします。
ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Open ボタンにタッチしてそのフォルダを開きます。
含まれているバンクのリストが表示されます。



4. 保存するバンクを選択したら、Save To ボタンにタッチして選択を確定します。
保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



5. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。
保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
6. このときに、下記のいずれかの操作をします。
 - ・ New SET ボタンにタッチし、新しい“.SET”フォルダを作成します(246 ページ “新しい“.SET”フォルダの作成” 参照)。
 - ・ 既存の“.SET”フォルダを選択し、Save ボタンにタッチします。

7. ダイアログ・ボックスが表示され、フォルダ内の使用可能なユーザー（またはフェイバリット・スタイル）のロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、前に選択したスタイルのバンクは、選択したフォルダ内のバンク User 01（USER1 キーに対応）に保存します。使用可能なユーザー・バンクは 3 つあります。

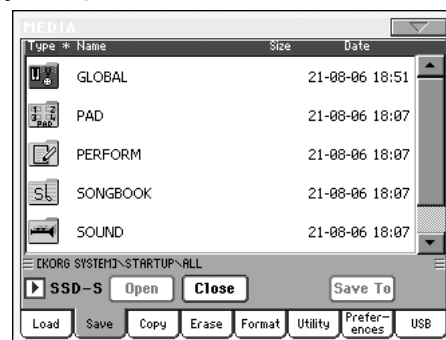
8. OK ボタンにタッチして保存を開始します。
中止するときは Cancel ボタンにタッチします。

Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の同じバンクを削除します。

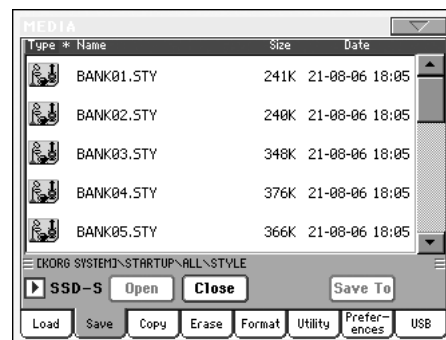
1 つのデータの保存

ユーザー・データは、1 回の操作で 1 つ保存することができます。

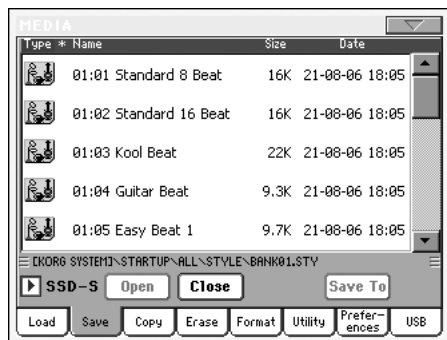
1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ（“All”）が既に表示されています。この中のフォルダを選択（反転表示）してから、画面の Open ボタンにタッチします。
ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Open ボタンにタッチしてそのフォルダを開きます。
含まれているバンクのリストが表示されます。

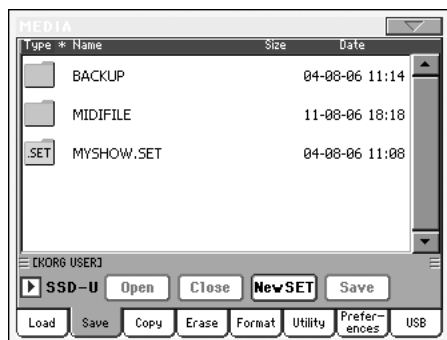


4. 目的のバンクを選択して Open ボタンにタッチすると、1 つのファイルに移動できます。



5. 保存するファイルを選択したら、Save To ボタンにタッチして選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



6. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

7. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- ・ New SET ボタンにタッチし、新しい“.SET”フォルダを作成します(246 ページ “新しい“.SET”フォルダの作成” 参照)。
- ・ 既存の“.SET”フォルダを選択し、Save ボタンにタッチします。

8. ダイアログ・ボックスが表示され、選択したフォルダ内の使用可能なユーザー（またはフェイバリット・スタイル）のロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、前に選択したスタイルは、選択したフォルダのバンク U01 (USER1 キーに対応) 内のロケーション 01 に保存します。

9. OK ボタンにタッチして保存します。

中止するときは Cancel ボタンにタッチします。

Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の同じデータを削除します。

新しい“.SET”フォルダの作成

本機独自のデータは、拡張子が“.SET”である専用のフォルダに保存する必要があります。この専用のフォルダは、通常のフォルダ内に保存できます。

これらのデータは、既存の“.SET”フォルダに保存することもできますし、このタイプのフォルダを新規作成して、そのフォルダに保存することもできます。フォルダを新規作成する方法を以下に示します。

1. 保存先デバイスのディレクトリが画面に表示されると、ファイル・リストの下にあるボタンの間に New SET ボタンが表示されます。



2. New SET ボタンにタッチします。

ダイアログ・ボックスが表示され、新しい“.SET”フォルダの名前を入力するように要求されます。



3. **T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

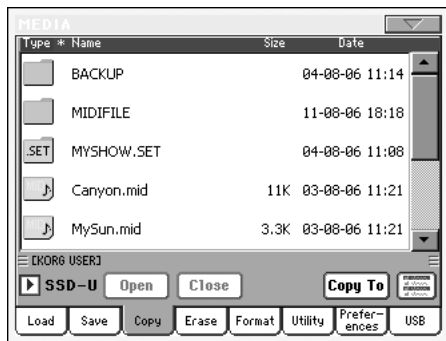
4. 名前を入力した後、OK ボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

5. OK ボタンにタッチすると、新しいフォルダが作成され、ダイアログ・ボックスが終了します。

Copy (コピー)

ファイルとフォルダをコピーします。コピーできるフォルダは、一般フォルダまたは“.SET”フォルダです。また、開いている一般フォルダのコンテンツをコピーすることもできます。コピーは、同じデバイス内で行うことや、あるデバイスから別のデバイスへ行うこともできます（コピー操作中は、両方のデバイスを本機に接続する必要があります）。

コピー操作中、“.SET”フォルダを開いてその中のファイルを 1 つだけコピーすることはできません。これは、データ構造を元の状態のまま維持するためです。一般フォルダは、開いて移動することが可能です。



フォルダの内容のコピー

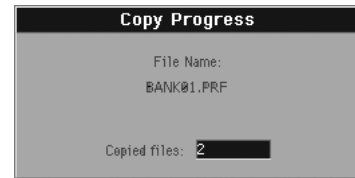
画面でフォルダが開いているときに何も選択していない場合は、フォルダ自体をコピーするのではなく、フォルダの内容をコピーできます。

Note: コピー中に“.SET”フォルダを開くことはできません。ただし、一般フォルダはすべて開くことができます。

1. 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンにタッチします。上位フォルダに戻るときは、Close ボタンにタッチします。
4. フォルダ自体をコピーせずに、現在のフォルダの内容をコピーするには、画面内のどの項目も選択しないでください。
5. Copy To ボタンにタッチします。コピー先デバイスが表示されます。
Note: 選択したデバイスが使用可能でない場合は、“Device not found” または “unknown format” というメッセージが表示され、別のデバイスを自動的に選択します。
6. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、コピー先デバイスを選びます。
7. 別のフォルダを選択する場合は、Open ボタンと Close ボタンを使用してディレクトリを移動します。
 - ・（“.SET”フォルダではなく）既存の一般フォルダにコピーする場合は、そのフォルダを選択します。
 - ・現在のフォルダにコピーする場合は、何も選択しないでください。
8. コピー先を選択したら、Copy ボタンにタッチします。

コピー先のロケーションにあるファイルまたはフォルダの名前がコピー元データのファイルまたはフォルダと同じ場合は、Overwrite ダイアログ・ボックスが表示されます（248 ページ“既存のファイルまたはフォルダの上書き”参照）。

コピーの間、ダイアログ・ボックスに、操作の進行状況を示します。



1 つのファイルまたはフォルダのコピー

ある一般フォルダから別の一般フォルダに、ファイルまたはフォルダを 1 つコピーできます。ファイルまたはフォルダは、ルート（デバイス階層の親 / 最上位レベル）または一般フォルダ内に配置する必要があります。“SET”フォルダ内から 1 つのファイルまたはフォルダをコピーすることはできません。

1. 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
3. コピーするファイルまたはフォルダを含むフォルダを選択します。ファイルまたはフォルダが別のフォルダに含まれている場合は、Open ボタンにタッチしてそのフォルダを開きます。直前の階層レベルに戻るには、Close ボタンにタッチします。
4. コピーするファイルまたはフォルダを含むフォルダを開くには、Open ボタンにタッチします。
5. コピーするファイルまたはフォルダを選択したら、Copy To ボタンにタッチして選択を確定します。コピー先デバイスが表示されます。
Note: 選択したデバイスが使用可能でない場合は、“Device not found” または “unknown format” というメッセージが表示され、別のデバイスを自動的に選択します。
6. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、コピー先デバイスを選びます。
7. コピー先デバイスの内容が画面に表示されたら、コピー先フォルダを選択します。Open ボタンにタッチするとフォルダが開き、Close ボタンにタッチするとフォルダが閉じます。
8. コピー先を選択したら、Copy ボタンにタッチします。

コピー先のロケーションにあるファイルまたはフォルダの名前がコピー元データのファイルまたはフォルダと同じ場合は、Overwrite ダイアログ・ボックスが表示されます（以下の“既存のファイルまたはフォルダの上書き”参照）。

複数のファイルの選択

Media モードのコピー・ページとイレース・ページでは、複数のファイルまたはフォルダを同時に選択して、操作を実行することができます。ファイルまたはフォルダは、連続して（並んで）選択することも、不連続で（他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに）選択することもできます。

ファイルを連続して選択するのか、不連続で選択するのかを決定するには、page command ボタンの右側にある Mode ボタンを使用して、SHIFT キーのオプションを選択します。




ファイルまたはフォルダを連続して（並んで）選択するには、このオプションを選択します。




ファイルまたはフォルダを不連続で（他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに）選択するには、このオプションを選択します。

ファイルまたはフォルダを連続して選択するには、以下の手順を実行します。

1. Mode ボタンにタッチして、SHIFT キーの  オプションを選択します。
2. 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
3. SHIFT キーを押したままにします。
4. 選択対象の最後のファイルまたはフォルダを選択します。
5. SHIFT キーを離します。

ファイルまたはフォルダを不連続で選択するには、以下の手順を実行します。

1. Mode ボタンにタッチして、SHIFT キーの  オプションを選択します。
2. 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
3. SHIFT キーを押したままにします。
4. 選択対象の 2 番目のファイルまたはフォルダを選択します。
5. SHIFT キーを押したまま、選択対象の他のファイルまたはフォルダを次々に選択します。
6. SHIFT キーを離します。

ファイルまたはフォルダを選択解除するには、以下の手順を実行します。

- ・ すべてのファイルまたはフォルダを選択解除するのではなく、1 つ以上のファイルまたはフォルダを選択解除するには、SHIFT キーを押したまま、選択解除するファイルまたはフォルダにタッチします。
- ・ すべてを選択解除するには、その他のいずれかのファイルまたはフォルダを選択します。選択済みのファイルとフォルダがすべて選択解除されます。

既存のファイルまたはフォルダの上書き

ファイルをコピーするときに、コピー元エレメントと同じ名前のファイルまたはフォルダがコピー先デバイスに見つかる場合があります。この場合は、ファイルまたはフォルダを上書きしてよいかどうかを尋ねられます。

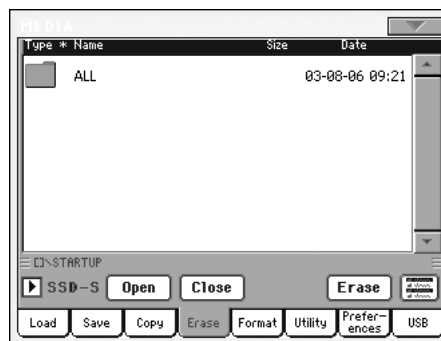
重複するファイルまたはフォルダが見つかったときは、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



- | | |
|--------------|---|
| Cancel | 操作を中止します。 |
| No | ファイルまたはフォルダに上書きしません。ソース・ファイルまたはソース・フォルダをコピーしません。残りのファイルとフォルダに対して操作が続行されます。 |
| Yes | ファイルまたはフォルダに上書きします。残りのファイルとフォルダに対して操作を続行します。 |
| Yes (to) All | ファイルまたはフォルダに上書きします。後続の重複するファイルまたはフォルダもすべて上書きします。このダイアログ・ボックスは、再表示しません。残りのファイルとフォルダに対して操作を続行します。 |

Erase (消去)

消去機能を使用すると、デバイスからファイルとフォルダを消去できます。



消去機能では、内部のシステム・メモリー (SSD-S デバイス) を選択し、そこにあるファイルを消去できます。ただし、オペレーティング・システムで使用している、内部メモリーにあるフォルダは削除できません。

消去手順

1. 外部デバイスから消去する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
3. 探しているファイルまたはフォルダが別のフォルダ内にあるときは、上位フォルダを選択し、Open ボタンにタッチして開きます。上位フォルダへ戻るときは、Close ボタンにタッチします。
4. 消去するファイルまたはフォルダを選択します。
5. Erase ボタンにタッチすると、選択した項目を削除します。

消去の間、ダイアログ・ボックスには、操作の進行状況を示します。

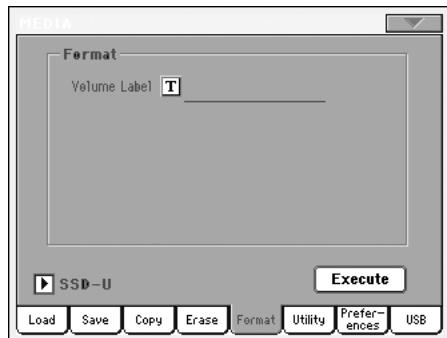


複数のファイルの選択

消去するファイルまたはフォルダを複数同時に選択する方法については、247 ページ「複数のファイルの選択」を参照してください。

Format (フォーマット)

フォーマット機能を使用すると、デバイスを初期化できます。本機では、MS-DOS 準拠のデバイス・フォーマットを使用しています。



Warning: デバイスをフォーマットすると、デバイスに含まれるすべてのデータが完全に失われます。

Volume Label (ボリューム・ラベル)

フォーマットするデバイスに名前を割り当てます。

T (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力した後、OK ボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Note: ソングブックで使用するスタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルを含むデバイスの名前を変更すると、リンクが切れます。デバイスには、フォーマット前と同じ名前を付けることをお勧めします。

Execute ボタン

このページでオプションをすべて設定した後、このボタンにタッチすると、Format コマンドを実行します。

フォーマット手順

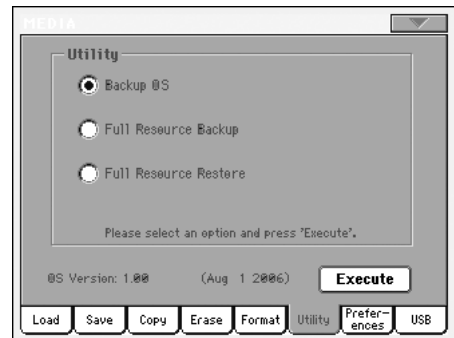
デバイスをフォーマットする方法を以下に示します。

1. 外部デバイスをフォーマットする場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. 画面の Execute ボタンにタッチし、フォーマットを確定します。
“If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure? (フォーマットを実行するとメディア上のすべてのデータが失われます。よろしいですか)” というメッセージが画面に表示されます。
3. フォーマットを開始する場合は Yes ボタン、キャンセルする場合は No ボタンにタッチします。

Note: 外部の USB デバイスをフォーマットするときは、誤ってデータを消去しないようにするために、更に警告が表示されます。

Utility (ユーティリティ)

このページには、一連のバックアップ・ユーティリティが含まれています。



Backup OS

このコマンドでは、オペレーティング・システムのバックアップをターゲット・デバイスに作成できます。“PKG” ファイルを作成します。

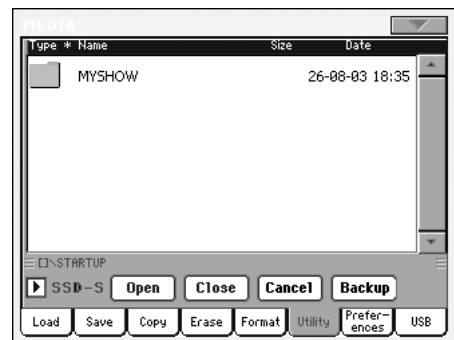
Note: 万一、バックアップを実行していないときに内部データが損傷した場合は、最新のデータを www.korg.co.jp からダウンロードできます。本機に同梱しているアクセサリ CD にも、元の OS のコピーが収録されています。

1. 外部の USB デバイス上にバックアップを作成する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。

作成先デバイスに十分な空きスペースがあることを確認してください。空きスペースが十分ないと、バックアップ操作が完了しません。OS バックアップ・ファイルには、約 6 MB が必要です。

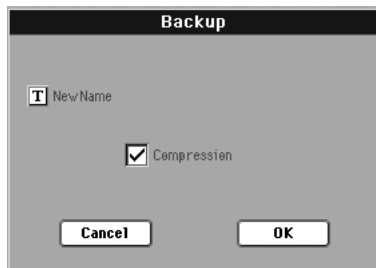
2. “Backup OS” を選択した後、画面の Execute ボタンにタッチします。

作成先デバイスが表示されます。



3. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
4. 別のフォルダ内にデータを保存する場合は、そのフォルダを選択し、Open ボタンにタッチして開きます。
上位フォルダに戻るときは、Close ボタンにタッチします。
5. データを保存するフォルダを選択し、Backup ボタンにタッチしてデータを保存します。
何も選択しない場合は、現在のディレクトリにデータを保存します。

Backup ボタンにタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示され、バックアップ・ファイルの名前、およびバックアップ時に圧縮をオンにするかどうかを選択するように要求されます。



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチして、テキスト・エディット・ウィンドウを開きます。名前を入力したら、OK ボタンにタッチして確定します。

バックアップ・デバイス上のスペースを節約するために、“Compression” にチェックを付けることをお勧めします。ただし、圧縮をオンにすると、処理時間が長くなります。

6. OK ボタンにタッチしてバックアップを開始します。
7. バックアップが終了したら、記憶デバイスを安全な場所に保管しておきます。

Full Backup Resources

このコマンドでは、工場出荷時リソースとユーザー・ミュージカル・リソース（オペレーティング・システムは除く）のバックアップをターゲット・デバイス上に作成できます。“BKP” ファイルを作成します。

Note: 万一、バックアップを実行していないときに内部データが損傷した場合は、www.korg.co.jp から元のデータをダウンロードできます。同梱のアクセサリ CD にも、元のデータのコピーが収録されています。

上記のオペレーティング・システムをバックアップするには、このコマンドを選択し、表示される手順に従います。ターゲット・デバイス上の必要なスペースは、バックアップするデータの量に応じて決まります。

Full Restore Resources

このコマンドは、“Full Backup Resources” で作成した内部の工場出荷時データおよびユーザー・データのバックアップをリストアします。

Warning: データのリストア中はキーボードを演奏せず、Media モードのままにしてください。“Wait” メッセージが消えるまでお待ちください。

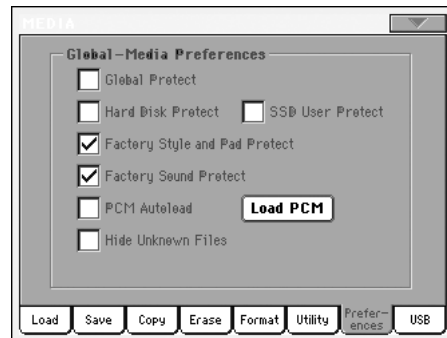
1. 外部の USB デバイスからリストアを行う場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. “Full Restore Resources” を選択し、Execute ボタンにタッチします。
ソース・デバイスが表示されます。
3. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
4. ファイルを参照し、バックアップ・ファイルを探します。
5. バックアップ・ファイル (“BKP” ファイル) が画面に表示されたら、それを選択し、“Restore” ボタンにタッチします。
6. 処理が完了すると、本機が自動的に再起動します。

OS Version Number

この行には、インストールしているオペレーティング・システムのバージョンを示します。無償の最新バージョンがリリースしているかどうかを確認するために、弊社の Web サイト (www.korg.co.jp) をときどき確認してください。

Preferences (プリファレンス)

このページには、各種の保護オプションと PCM Autoload オプションが含まれています。



Global Protect

▶GBL Med

“.SET” ファイルをロードする場合（240 ページ “すべてのユーザー・データのロード” 参照）、このパラメーターをオンにしておくと、すべてのデータのロード時にグローバル・パラメーターが再設定されなくなります。したがって、すべてのグローバル・パラメーターが未変更のままになります。

“.GLB” ファイルを 1 つロードするときは、このパラメーターは無視され、ロードしたデータによってグローバルを上書きします。

Note: このパラメーターは、記憶デバイスではなく、メモリーに保存します。

Hard Disk Protect

▶GBL Med

オンにすると、ハード・ディスクが書き込み禁止になります（2009 年 1 月現在国内未対応）。

Note: このパラメーターは、記憶デバイスではなく、本体メモリーに保存します。

SSD User Protect

▶GBL Med

オンにすると、SSD 上のユーザー・エリアが書き込み禁止になります。

Note: このパラメーターは、記憶デバイスではなく、本体メモリーに保存します。

Factory Style and Pad Protect

オンにすると、デバイスからデータをロードするときに、工場出荷時のスタイル (“8/16 BEAT” から “CONTEMP.” バンク) と工場出荷時のパッド (パッド選択ウィンドウの “Hit” および “Sequence”) が上書きされなくなります。また、データを保存するときにこれらのバンクを使用することはできません。

オフにすると、ユーザー・スタイルまたはパッドをロードしたり、工場出荷時のスタイル・バンク (“8/16 BEAT” から “CONTEMP.”) と工場出荷時のパッド・バンク (パッド選択ウィンドウの “Hit” および “Sequence”) にユーザー・スタイルまたはパッドを保存したりできます。これにより、工場出荷時のスタイルおよびパッド・バンクをカスタマイズします。

Note: Save All 操作では、常にユーザー・スタイル・バンクとフェイバリット (お気に入り)・スタイル・バンクしか保存されないことに注意してください。

Note: このパラメーターは、本機の電源をオフにすると、自動的にオンに設定します。

Note: 万一、工場出荷時データのの一部を誤って削除した場合は、バックアップ・データを再ロードし、提供された CD で元のミュージカル・リソースを探すか、www.korg.co.jp からデータをダウンロードしてください。

Factory Sound Protect

オンにすると、Edit Sound モードからエディット済みのサウンドを書き込むことができません。

オフにすると、工場出荷時エリアまたはユーザー・サウンド・エリアにエディット済みのサウンドを自由に保存できます。

Note: このパラメーターは、本機の電源をオフにすると、自動的にオンに設定します。

Note: 工場出荷時データのの一部を誤って削除した場合は、バックアップ・データを再ロードし、提供された CD で元のミュージカル・リソースを探すか、www.korg.co.jp からデータをダウンロードしてください。

PCM Autoload

►GBL Med

PCM サンプルを使用するサウンドをインポートする場合、または Sampling モードで記録したサンプルを使用してサウンドを新規作成する場合、サンプルを、SSD-S (ystem) 内部メモリーに保存します。

オンに設定すると、本機の電源をオンにしたときに、これらのユーザー PCM サンプルを自動的にロードします。そのため、PCM サンプルを意図的にロードする必要はありません。

ただし、ロードにはある程度の時間がかかる場合があるため、これらのサウンドが不要の場合に、サンプルを自動的にロードするかどうかを選択できます。

本機の電源をオンにしたときにサンプルが自動的にロードされない場合は、このページの Load PCM ボタンにタッチするとサンプルをロードできます。

オン 本機の電源をオンにすると、いくつかのサウンドで使用されるユーザー・サンプルを、SSD-S メモリーから RAM メモリーに自動的にロードします。

オフ 本機の電源をオンにしても、いくつかのサウンドで使用される外部のサンプルは自動的にロードされません。したがって、Load PCM ボタンを使用してサンプルを RAM にロードするまでは、サウンドは聞こえません。

Load PCM ボタン

このボタンにタッチすると、外部デバイスからロードしたいいくつかのユーザー・サウンドで使用される PCM サンプル、または Sampling モードで作成した PCM サンプルをすべて RAM にロードします。

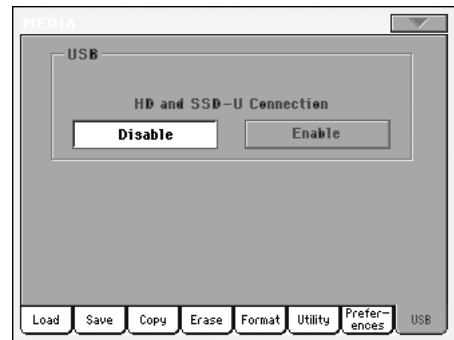
どのサウンドでもユーザー PCM サンプルを使用していない場合、PCM Autoload を選択している場合、または (このボタンにタッチするか、Sampling モードを開始して) PCM サンプルを既にロードしている場合は、このボタンを使用できません。

Hide Unknown Files

このオプションにチェックを付けると、メディア操作を使用しているときに独自ファイル以外のファイルが非表示になります。ディレクトリをより簡単に参照できます。

USB

ファイルを転送する USB デバイス・ポートを有効、または無効にする場合に使用します。



USB デバイス・ポートを使用すると、内部の SSD-U にコンピューター (Windows または Macintosh) からアクセスできます。これを行うには、本機をコンピューターの USB インターフェイスに接続します。これにより、本機とコンピューターの間でファイルをやり取りできます (例えば、本機データをコンピューターに迅速にバックアップしたり、スタンダード MIDI ファイルを本機に転送したりできます)。

Note: Windows 2000、XP、および Mac OSX は、本機に直接接続できます。Windows 98 コンピューターを接続するには、www.korg.co.jp で配布している専用のドライバーが必要です。





Note: USB ファイル転送が有効になっている間は、本機のその他の機能を利用できません。

HD and SSD-U Connection

通常、本機では、ファイルを転送する USB デバイス・ポートが有効になっていません (ただし、MIDI 接続の場合は、常に有効になります)。USB デバイス・ポートを有効にするには Enable ボタンにタッチし、無効にする場合は Disable ボタンにタッチします (すべての caveat をお読みください)。

Enable 標準の USB ケーブルを使用して本機をコンピューターに接続した後、このボタンにタッチすると、ファイル転送が有効になります。この場合、本機は、B USB デバイス (デバイスまたはスレーブと呼ばれる) になり、コンピューターは、A USB デバイス (ホストまたはマスターと呼ばれる) になります。

本機の内部 SSD-U メモリーと内部ハード・ディスク (2009 年 1 月現在国内未対応) をコンピューターが読み取ると、MEDIA LED が点滅します。読み取りが終了すると、SSD-U とハード・ディスクのアイコンが、コンピューターに接続しているその他の記憶デバイスの間に表示されます (ハード・ディスクのサイズによっては、読み取りに数分かかる場合があります)。

	SSD-U	HD 本体内蔵ハード・ディスク (2009年1月現在国内未対応)
Windows	 KORG USER (G:)	 KORG HD (H:)
Macintosh	 KORG USER	 KORG HD

Caveat: “.SET” フォルダは変更しないでください。変更してしまうと、本機で “.SET” フォルダを使用できなくなります。USB 接続は、バックアップを行うため、または通常のフォルダを変更するために使用してください。

Note: USB 接続を開始した後、コンピューターから本機のデータにアクセスするには、ある程度の時間がかかる場合があります。これは、ハード・ディスクのサイズと、SSD-U またはハード・ディスクに含まれるデータのサイズに応じて変化します。

Disable

このボタンにタッチすると、USB ファイル転送を切断します。このボタンは、データ転送が確実に完了してからタッチするように注意してください。

Note: コンピューター側で USB 通信を切断したときも、USB 接続は自動的に切断します。

通常、PC の USB 通信を切断するには、マウスの右ボタンで USB デバイス・アイコンをクリックし、専用のコマンドを選択します。Mac の場合は、USB デバイス・アイコンを選択した後、イジェクト・コマンドを選択します。または、Dock のイジェクト・アイコンに USB デバイス・アイコンをドラッグします。

Hint: USB 接続を切断するときは、本機のこのボタンを使うのではなく、コンピューターから切断することをお薦めします。

Caveat: コンピューターが実際にファイル転送を終了する前に、USB 通信を切断しないでください。ファイル転送が実際に終了する前に、ファイル転送が完了したと画面上のインディケーターに示される場合があります。

データ転送が完了する前に USB 通信（または USB ケーブル）を切断すると、データが消失する場合があります。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Create New Folder（新規フォルダ作成）

このコマンドでは、すべてのデバイスのルート、またはその他のすべての一般フォルダ内に新しい一般フォルダを作成できます。ただし、このコマンドで “.SET” フォルダを作成することはできません。“.SET” フォルダを作成するときは、保存操作が必要で、いずれかの保存ページで New SET ボタンを使って作成します。



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OK ボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Rename（名前の変更）

ファイル・リストで項目を選択したときのみ使用可能です。

この機能は、既存の一般ファイルまたは一般フォルダの名前を変更する場合に使用します。データ構造の整合性を維持するために、“.SET” フォルダ内のファイルを 1 つだけ名前変更することはできません。また、ファイルおよび “.SET” フォルダの 3 文字の拡張子を変更することはできません。これらの拡張子は、ファイルまたはフォルダのタイプを識別するために使用されるからです。



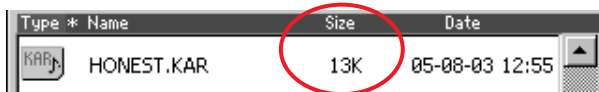
T (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力後、テキストを確認したら、テキスト・エディット・ウィンドウを閉じるために OK ボタンにタッチします。

Object (s) info (ファイル / フォルダ情報)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダのサイズを表示する場合に選択します。含まれるファイルとディレクトリ（フォルダ）の数も表示します。



Note: ファイル・リストのファイル名の右側には、1 つのファイルのサイズを必ず表示します。



Device Info (デバイス情報)

このコマンドは、選択したデバイスの各種の情報を表示する場合に選択します。別のデバイスを選択するには、デバイス・ポップアップ・メニューを使用します。通常、デバイス・ポップアップ・メニューは、メディア・ページの左下隅にあります。



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。選択したデバイスの名前（ラベル）を入力した後、OK ボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Warning: USB-F または USB-R ポートに接続しているデバイスの名前を変更する場合、いくつかのソングブック・エントリーで利用されるスタンダード MIDI ファイルがデバイスに含まれていると、それらのエントリーが損傷します（デバイスに含まれるリソースへのリンクが破壊されるため）。

SSD-U メモリーに含まれるリソースは、この影響を受けません。

Protect (ファイル / フォルダの保護)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダが書き込みまたは消去されないように保護する場合に選択します。ファイル名またはフォルダ名の隣にロック・アイコンが表示されます。

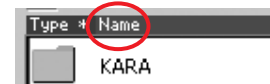


Unprotect (ファイル / フォルダの保護解除)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダの保護を解除するときに選択します（選択したファイル、またはフォルダを保護している場合）。

Ordered by Name (名前順にソート)

この表示オプションは、ファイルとフォルダのリストをおよそのアルファベット順で表示する場合に選択します。リストには、異なるファイル・タイプも混在します。ファイル・リスト上部の Name ラベルは、赤で表示します。



このコマンドは、ファイル・リスト上部の Name ラベルに直接タッチした場合と同じものです。

Ordered by Type (タイプ順にソート)

この表示オプションは、ファイルとフォルダのリストをタイプ別に並べて表示する場合に選択します。どのタイプ・グループ内でも、ファイルは依然としてアルファベット順に並んでいます。ファイル・リスト上部の Type ラベルは、赤で表示します。



このコマンドは、ファイル・リスト上部の Type ラベルに直接タッチした場合と同じものです。

Order by Size (サイズ順にソート)

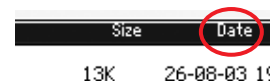
この表示オプションは、ファイルとフォルダのリストをサイズ別に並べて表示する場合に選択します。ファイル・リスト上部の Size ラベルは、赤で表示します。



このコマンドは、ファイル・リスト上部の Size ラベルに直接タッチした場合と同じものです。

Order by Date (日付順にソート)

この表示オプションは、ファイルとフォルダのリストを日付別に並べて表示する場合に選択します。ファイル・リスト上部の Date ラベルは、赤で表示します。



このコマンドは、ファイル・リスト上部の Date ラベルに直接タッチした場合と同じものです。

Ascending/Descending (昇順 / 降順)

このコマンドは、昇順（数値、A...Z）と降順（Z...A、数値）を切り替える場合に使用します。

このコマンドは、ファイル・リスト上部の赤のラベルに直接タッチした場合と同じものです。

Write Global-Media Preference (グローバル・メディア設定の保存)

このコマンドは、Write Global-Media Preferences ダイアログ・ボックスを開き、プリファレンス・ページの設定を保存する場合に選択します (250 ページ “Preferences (プリファレンス)” 参照)。



本書では、グローバルのメディア・プリファレンス・エリアに保存されるパラメーターには、**GBL^{Med}**シンボル・マークが付いています。

大容量記憶デバイスに関する注意

本機では、メモリーに含まれているデータの大部分を、USB ホスト・ポートのいずれかに接続している外部デバイス (USB フラッシュ・メモリーなど) に保存することができます。これらのデバイスを使用するときは以下の点に注意してください。

SSD-U の書き込み保護

Media モードにあるソフトウェア保護を使用して、SSD-U メモリーの書き込み保護を行うことができます (250 ページ “SSD User Protect” 参照)。

注意点

- ・ デバイスが動作している間は、デバイスを取り外したり、本機を移動したりしないでください。
- ・ デバイスに含まれているデータのバックアップ・コピーを作成してください。デバイスが損傷した場合にデータが完全に消失する可能性があります。データをコンピューターにバックアップして、そのコンピューターから CD や DVD にバックアップすることができます。内部の SSD-U は、USB デバイス接続を通じてコンピューターのハード・ディスクにバックアップできます。
- ・ 損傷を防ぐため、本機を運ぶときは、USB デバイスを USB ポートに接続したままにしないでください。
- ・ メモリー・デバイスまたは本機は、磁場の発生源 (テレビ、冷蔵庫、コンピューター、モニター、スピーカー、変圧器など) に近づけないでください。磁場の影響によりデバイスの内容が変化する恐れがあります。
- ・ メモリー・デバイスは、温度や湿度が非常に高い場所に置かないでください。また、直射日光にさらしたり、ほこりのある場所や汚れた場所に保管しないでください。
- ・ デバイスの上に重いものを置かないでください。

起こりうる問題

- ・ 磁場やごみ、湿気、使用法が原因でデバイスのデータが損傷する場合があります。データが損傷した場合は、コンピューターのディスク修復ユーティリティで、データのリカバリーを試みてください。ただし、データのバックアップ・コピーを常に作成しておくことをお勧めします。

各種のソースからの PCM サンプルの追加

.SET フォルダをロードすると、メモリー内の PCM サンプルをすべて削除します。そのため、.SET フォルダをロードして各種のサンプルを追加することはできません。複数のソースからのサンプルを追加するには、外部の PCM サンプルを使用するサウンドまたはドラム・キットを 1 つロードする必要があります。

すべてのサンプルおよびマルチサンプルの削除

1. 既にメモリーに含まれているサンプルとマルチサンプルをすべて削除する場合は、SOUND キーを押して Sound モードをオンにした後、RECORD キーを押して Sampling モードをオンにします。
2. Sampling モードで、ページ・メニューから “Delete Sample” を選択します。
3. “All Samples, MultiSample, DrumSamples” にチェックを付けて OK ボタンにタッチすると、サンプルとマルチサンプルをすべて削除します。
Warning: 失いたくない重要なデータがある場合は、削除を行う前に、そのデータのコピーを作成してください。
4. ページ・メニューから “Exit from Record” を選択し、Sampling モードを終了します。

サンプルを含む新しい .SET の作成

1. MEDIA キーを押して、Media モードをオンにします。ロード・ページに移動します。
2. 追加する PCM サンプルをいくつか含む最初の .SET フォルダを開きます。
3. SOUND フォルダを開いた後、USER バンクのいずれかを開き、ロードしたいサンプルを使用する、最初のサウンドまたはドラム・キットを選択します。
4. Load ボタンにタッチし、メモリー内のターゲット・ユーザー・ロケーションを選択します。
サウンドまたはドラム・キットを、使用する PCM サンプルとともにロードします。
5. ロードしたいサンプルを使用する以降のサウンドまたはドラム・キットについても、同じ操作を実行します。
6. ロードが終了したら、新しい .SET フォルダを保存し、Save All ダイアログで PCM オプションにチェックが付いていることを確認します (244 ページ “すべてのデータの保存” または 244 ページ “指定したタイプのすべてのデータの保存” 参照)。

ボーナス・ソフトウェア

本機のアクセサリー CD には、3 つの “.SET” フォルダが収録されています。また、本来 Pa80/Pa60 シリーズ（2009 年 1 月現在国内未発売）用の別個のカードとして提供されていた、Korg の “Real Drums” および “Turkish/Arabic World” コレクションのコンテンツも、すべて収録されています。

これらは、追加の PCM サンプルを使用する高品質のサウンド・セットです。詳細は、www.korg.co.jp を参照してください。

これらのサウンドをロードするには、最初に USB 接続を使用して、REALDRUM.SET フォルダまたは TA_WORLD.SET フォルダを SSD-U にコピーします。この作業の後、サウンドをメモリーにロードします。BONUS_SW.SET フォルダをロードすると、両方のコレクションを一度にロードできます。

Warning: 上記のフォルダをロードすると、メモリー内のユーザー・データをすべて削除します。ボーナス・ソフトウェアをロードする前に、重要なデータを保存してください。

Note: 本機の電源をオフにすると、RAM メモリー内のサンプルをすべて削除します。これらのサンプルは、本機の電源を再びオンにしたときに自動的に再ロードすることもできますし（251 ページ “PCM Autoload” 参照）、手動でロードすることもできます（251 ページ “Load PCM ボタン” 参照）。

MIDI

MIDI とは？

このセクションでは、本機と関係のある MIDI の概要を説明します。MIDI に関心がある方は、さまざまな専門の雑誌や書籍で MIDI の一般的な使用法を詳しく学ぶことができます。

概要

MIDI は、Musical Instruments Digital Interface の略で、2 台の楽器、またはコンピューターと楽器を接続できるインターフェースです。

ソフトウェア的な見方をする、MIDI は発音ノートとそれらをコントロールするためのメッセージを記述するプロトコルであるといえます。

3 種類の MIDI 端子

MIDI IN 端子は、接続先の機器からデータを受信します。

MIDI OUT 端子は、接続先の機器にデータを送信します。

MIDI THRU 端子は、MIDI IN 端子で受信したデータそのままを送信します（複数の楽器をデジター・チェーン（直列接続）させるときに便利です）。

USB 端子

MIDI IN、MIDI OUT 端子と 2 本のケーブルを 1 つの USB 端子とケーブルで代用することができます。両方の端子は同時に使用できます。これにより、本機とパソコンを USB 端子を使って接続し、さらに MIDI 端子を使って他の楽器とも同時に接続することができます。

チャンネルとメッセージ

基本的に MIDI または USB ケーブルでは、16 チャンネルのデータを送信します。それぞれの MIDI チャンネルは、TV チャンネルのように考えてください。受信機は、送信機と同じチャンネルに設定する必要があります。MIDI メッセージについても、同じことが言えます。ノート・オン・メッセージをチャンネル 1 で送信する場合、そのメッセージは、チャンネル 1 でのみ受信します。これにより multitimbricity が可能になり、同一の MIDI 楽器で複数のサウンドを演奏させることができます。

メッセージにはさまざまな種類がありますが、ここでは、最もよく使用されるものを示します。

ノート・オン – 「指定チャンネルでノートを弾きなさい」というメッセージです。ノートは音名（C4 は中央 C の音符）と対応した番号（60 が C4 に該当）で表します。ノート・オフ・メッセージは、「弾いていた鍵盤から手が離れた」というメッセージです。場合によっては、ノート・オフの代わりにベロシティ値を 0 に設定したノート・オン・メッセージを使うことがあります。

ノート・オン・メッセージとベロシティの値を常々送信します。この値は、そのノートを演奏する音量です。

アフター・タッチ – このメッセージは、鍵盤を弾いた後、そのまま鍵盤を押し続けることによって発生します。通常ビブラートまたは他のサウンド・パラメーターをコントロールします。

ピッチ・ベンド (PB) – ジョイスティックを X 軸方向（左右）に動かすと、このメッセージを送信します。音程が上または下に変化します。

プログラム・チェンジ (PC) – プログラムを選択すると、プログラム・チェンジ・メッセージをそのチャンネルで生成します。これをコントロール・チェンジ 00 と 32 と一緒に使用すれば、シーケンサーやマスター・キーボードから本機のデータを選択できます。

コントロール・チェンジ (CC) – 楽器のパラメーターのほとんどをコントロールする多様なメッセージです。以下に例を挙げます。

- ・ **CC00** またはバンク・セレクト MSB、および **CC32** またはバンク・セレクト LSB このメッセージのペアをプログラム・チェンジ・メッセージと一緒に使ってプログラムを選択します。
- ・ **CC01** またはモジュレーション。ジョイスティックを奥側（向こう側）へ倒すのと同じです。普通はビブラート効果を生みます。
- ・ **CC07** またはマスター・ボリューム。チャンネルの音量を設定します。
- ・ **CC10** またはパン。チャンネルのステレオ音像での位置を設定します。
- ・ **CC11** またはエクスプレッション。トラックの相対的な音量を設定します。最大値は、CC07 コントロールの現在の設定に一致します。
- ・ **CC64** またはダンパー・ペダルダンパー・ペダルの動作をシミュレートします。

テンポ

テンポはグローバル MIDI メッセージで、特定チャンネルに限られたものではありません。各ソングにはテンポ・データが含まれています。

歌詞データ

歌詞データは再生音楽と共にその歌詞のテキストを表示させるもので、標準の MIDI イベントではありません。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込めますが、英語のみの対応になります。

USB を経由して MIDI を使う

本機では、MIDI データをコンピューターとの間で送受信する際に、MIDI 端子ではなく USB デバイス・ポートを使用できます。これにより、専用の MIDI インターフェイスを使用することなく、本機をコンピューターに接続することが可能です。

本機の MIDI 機能の大部分は、Windows XP または Mac OS X コンピューター上で使用できます。特別なソフトウェアは不要です。ただし、すべての MIDI 機能を完全かつ簡単に使用するために、“KORG USB MIDI Driver” をインストールすることをお勧めします。このソフトウェアは、本機に付属の CD に収録している専用のソフトウェアです。関連する手引き書は、ソフトウェア自体に同梱されています。319 ページ “KORG USB-MIDI Driver のインストール” を参照してください。

スタンダード MIDI ファイル

スタンダード MIDI ファイル (SMF) は別の楽器やコンピューターとの間でソング・データのやりとりをする上で実用的なものです。本機ではソング形式の初期設定が SMF 形式なので、コンピューターからソングを読み込んだり、コンピューターのソフトウェアで読めるソングを保存することが簡単にできます。

また内蔵シーケンサーはスタンダード MIDI ファイルのフォーマット 0 (全データを 1 トラックに収容した、一般的なフォーマット) と、フォーマット 1 (マルチトラック) に対応しています。

このスタンダード MIDI ファイルは Song Play モードで読み込んで、Sequencer モードでエディットや保存ができます。

また、Sequencer モードで、ソングをスタンダード MIDI ファイルのフォーマット 0 で保存することができます。

Song Play モードでは、Solton、M-Live (Midisoft)、Tune1000 および対応形式 (Edirol、GMX、HitBit、XF) のスタンダード MIDI ファイルの歌詞を表示できます。また、Solton、M-live (Midisoft)、GMX、XF の各形式の SMF のコード省略記号も表示できます。

Note: 上記の商標は、それぞれの企業が所有しています。このリストに含まれていても、推奨しているわけではありません。

通常、スタンダード MIDI ファイルは、ファイル名に “.MID” または “.KAR” 拡張子がついています。

General MIDI 規格

数年前、楽器業界は規格を追加する必要性に迫られました。そこで生まれたのが General MIDI (GM) です。これは基本的な MIDI 規格を拡張し、楽器間の互換性に関して新しい規格を定めたものです。

- ・ 最低 16 の MIDI チャンネルが必要
- ・ 128 個のプログラムが正しい順序で並んだ基本セットが必要
- ・ ドラム・キットの順序を規定している
- ・ チャンネル 10 がドラム・キット専用

近年の規格拡張で GM2 が設定され、プログラムのデータベースが拡張されています。本機は、サウンド面でこの GM2 規格に対応しています。

グローバル・チャンネル

グローバル設定が割り当てられているチャンネル (219 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照) は、本機のキーボードをシミュレートできます。本機がマスター・キーボードに接続しているとき、本機のグローバル・チャンネルで送信が行われます。

標準チャンネルではなくグローバル・チャンネルで受信した MIDI メッセージは、KEYBOARD MODE セクションのキーとスプリット・ポイントからの影響を受けます。このため、SPLIT キーの LED が点灯しているとき、本機のグローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントを中心として、UPPER (スプリット・ポイントより右)、LOWER (スプリット・ポイントより左) のパートに分かれます。

グローバル・チャンネルで受信したノートは、自動伴奏のコード認識に使用します。KEYBOARD MODE が SPLIT になっていると、スプリット・ポイントより低いノートのみを使用します。これらの

ノートは、コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネルのノートとミックスします。

コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル

2 系統のコード・チャンネル (219 ページ) を使用して、本機にコード認識用のノートを送信することができます。こうして送信されたノートは、グローバル・チャンネルで受信したノートとミックスします (SPLIT キーの LED が点灯している場合は、グローバル・チャンネルで受信したノートを、スプリット・ポイントより低い鍵盤域で認識します)。

コード・チャンネルは、スプリット・ポイントと、パネルの KEYBOARD MODE セクションの影響を受けません。スプリット・ポイントより高いノートと低いノートすべてをコード認識します。

CHORD SCANNING セクションのキーは、コード・チャンネルに特定の影響を与えます。

- ・ LOWER を選択した場合、コード認識モードは、Style Play モードの Chord Recognition (コード認識) パラメーターで設定します (108 ページ参照)。
- ・ UPPER または FULL を選択した場合、コード認識モードは常に Fingered 3 になります (コードを検知させるためには、少なくとも 3 つのノートを演奏する必要があります)。UPPER または FULL を選択する前に Expert を選択していた場合は、Expert が選択されたままになります。

これらの 2 つのチャンネルは、アコーディオンを演奏するとき便利です。片方のチャンネルをコード演奏に、もう片方のチャンネルを左手のベース用に割り当てることができるからです。こうして、コードとベースが、自動伴奏のコード認識のためのコードの作成に役に立ちます。

コントロール・チャンネル

MIDI IN チャンネルをコントロール・チャンネル (219 ページ参照) として設定して、外部機器からスタイルやパフォーマンスを選択できます。本機内部のデータに対応するメッセージのリストについては、付録をご覧ください。

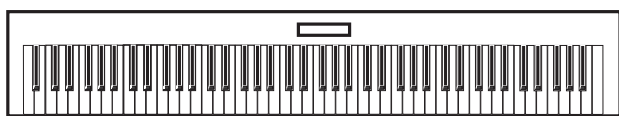
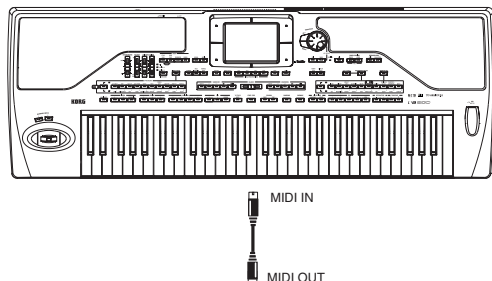
MIDI セットアップ

外部コントローラーを使って本機を音源として演奏するという、贅沢な使い方ができます。MIDI チャンネルの設定が簡単にできるように、本機では MIDI セットアップをいくつか用意しました (Style Play モードは 109 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、Song Play モードは 172 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、Global モードは 217 ページ “MIDI Setup” 参照)。

各 MIDI セットアップはそれぞれ基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。最適な MIDI セットアップを選択したら、パラメーターを適宜調節して、ライト機能を使ってグローバル設定をメモリーに保存します (225 ページ “Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス” 参照)。

マスター・キーボードとの接続

マスター・キーボードやその他の MIDI キーボードを接続して本機をコントロールすることができます。マスター・キーボードの MIDI OUT 端子と、本機の MIDI IN 端子を接続します。マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルと同じチャンネルでデータを送信すれば、マスター・キーボードが本機の一部となります。



マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルで送信すると、スプリット・ポイントと、パネル上の KEYBOARD MODE セクションの状態が、マスター・キーボードから受信するノートに影響します。

接続と設定

以下の手順でマスター・キーボードと本機を接続します。

1. マスター・キーボードの MIDI OUT 端子を本機の MIDI IN 端子に接続します。
2. 本機のグローバル・チャンネルで受信するよう、マスター・キーボードをプログラムします (219 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照)。

マスター・キーボードをプログラムする方法については、お手持ちのマスター・キーボードの取扱説明書をお読みください。

3. MIDI セットアップ・パラメーターを選択します。Global モードの MIDI: MIDI Setup / General Controls、または Style Play、Song Play、または Sequencer モードの MIDI セットアップのページで設定します (109 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、172 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、および 205 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)” 参照)。

Note: MIDI セットアップは、Style Play、Song Play、Sequencer モードごとに設定することができます。Sound モードに入ると、自動的に “1-Default” MIDI セットアップを選択します。異なる操作モードに切り替えると、MIDI 設定も変更します。現在の MIDI セットアップは、Global モードでも表示します。

4. “マスター・キーボード” の MIDI セットアップを選択します。

Note: 新しいグローバル・データをデバイスからロードすると、設定が変化する場合があります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能 (250 ページ “Global Protect” 参照) を使用してください。

5. 選択した操作モードに割り当てられた MIDI セットアップをグローバルに保存するには、ページ・メニューから “Write Global-Style Setup”、“Write Global-Song Play Setup”、“Write Global-Seq. Setup”、または “Write Global-Global Setup” を選択します。
6. 必要な場合は、MODE セクションのいずれかのキーを押して、目的的操作モードに入ります。

MIDI アコーディオンとの接続

MIDI アコーディオンにはさまざまなタイプがあり、そのタイプによって本機での設定も異なります。適切なアコーディオンの MIDI セットアップ (Accordion) を選択してください (217 ページ参照)。

接続と設定

以下の手順で MIDI アコーディオンを本機に接続します。

1. アコーディオンの MIDI OUT 端子を本機の MIDI IN 端子に接続します。
2. MIDI セットアップ・パラメーターを選択します。Global モードの “MIDI: MIDI Setup / General Controls”、または Style Play、Song Play、または Sequencer モードの MIDI セットアップのページで設定します (109 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、および 172 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)” 参照)。

Note: MIDI セットアップは、Style Play、Song Play、Sequencer モードごとに設定することができます。Sound モードに入ると、自動的に “1-Default” MIDI セットアップを選択します。異なる操作モードに切り替えると、MIDI 設定も変更します。現在の MIDI セットアップは、Global モードでも表示します。

3. 使用可能な “Accordion” MIDI セットアップのいずれかを選択します。

Note: 新しいグローバル・データをデバイスからロードすると、設定が変化する場合があります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能 (250 ページ “Global Protect” 参照) を使用してください。

4. 選択した操作モードに割り当てられた MIDI セットアップをグローバルに保存するには、ページ・メニューから “Write Global-Style Setup”、“Write Global-Song Play Setup”、“Write Global-Seq. Setup”、または “Write Global-Global Setup” を選択します。
5. 必要な場合は、MODE セクションのいずれかのキーを押して、目的的操作モードに入ります。

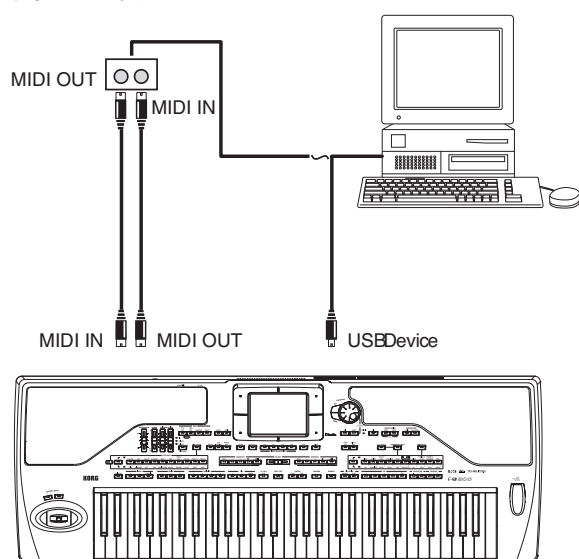
外部シーケンサーとの接続

本機をマルチ・ティンバーの音源として使用して、外部シーケンサーで新しいソングをプログラムできます。

接続と設定

本機をコンピューターに接続するには、コンピューターに MIDI インターフェイスを搭載している必要があります。

1. USB ポートを介してコンピューターと本機を接続する場合は、319 ページ “KORG USB-MIDI Driver のインストール” の説明に従って、Korg USB MIDI ドライバーをインストールします。
2. USB デバイス・ポート、または MIDI 端子と MIDI インターフェイスを介して本機とコンピューターを接続するときは、以下の図のようにします。



3. 外部シーケンサーの “MIDI Thru” 機能を有効にします。
4. GLOBAL キーを押して、MIDI: MIDI Setup / General Controls ページを表示します。Local Control On パラメーター (218 ページ参照) のチェックを外します。この状態をローカル・オフと呼びます。
5. SEQUENCER キーを押して、Sequencer モードに入ります。Preferences: Sequencer Setup ページ (205 ページ参照) が表示されます。ここで MIDI セットアップを選択します。

Note: 新しいグローバル・データをデバイスからロードすると、設定が変化する場合があります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能 (250 ページ “Global Protect” 参照) を使用してください。

6. ページ・メニューから “Write Global-Seq. Setup” を選択し、割り当てられた MIDI セットアップをグローバルに保存します。
7. 鍵盤を弾いて演奏します。鍵盤で演奏されたノートが、本機の MIDI OUT 端子からコンピューター / MIDI インターフェイスの MIDI IN 端子へ送られます (USB ポートで接続しているときは、本機の USB ポートからコンピューターの USB ポートへノートが送られます)。

コンピューターで生成したノート (シーケンサーで再生したソングなど) は、MIDI インターフェイスの MIDI OUT 端子から本機の MIDI IN 端子へ送信します (USB ポートで接続しているときは、コンピューターの USB ポートから本機の USB ポートへノートが送られます)。

ローカル・オフ

本機を外部シーケンサーに接続するときは、本機をローカル・オフ・モード (218 ページ “Local Control On” 参照) に設定することで、キーボード上のノートとシーケンサーからの MIDI イベントのノートが同時に再生されないようにしてください。

本機がローカル・オフになっていると、キーボードの演奏データを外部シーケンサーへ送信しますが、内蔵音源のデータは送信されません。つまり、鍵盤部分と音源部分が切り離された状態になります。シーケンサーは本機の鍵盤で弾いたノートを受信し、それをソングの指定トラックへ送信します。そのトラックが今度は、そのデータを本機の内蔵音源に送信する、という仕組みになります。

Note: データを本機の音源部に送信するには、外部シーケンサーの “MIDI Thru” 機能が有効になっていることが必要です (この機能はシーケンサーのタイプによって違う名前が付いているかもしれませんが、通常は有効になっています)。詳細は、シーケンサーの取扱説明書をお読みください。

サウンド

MIDI メッセージのバンク・セレクト MSB、バンク・セレクト LSB (バンクを選択する 2 つのメッセージ) とプログラム・チェンジ・メッセージ (プログラムを選択するメッセージ) を使用して、コンピューターのシーケンサーで再生するソングのプログラムを、本機のプログラムから選択することができます。プログラムと MIDI メッセージの値のリストは、276 ページ “サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順” を参照してください。

コンピューターでソングをプログラムする方への提案：必須条件ではありませんが、通常はベースを 2 チャンネル、メロディーを 4 チャンネル、ドラム・キットを 10 チャンネル、本機のボイス・ハーモナイザーのコントロールを 5 チャンネルに設定することをお勧めします。

本機から他の楽器をコントロール

本機をマスター・コントローラーとして使用して、MIDI セットアップを行うことができます。

1. 本機のMIDI OUT端子を別の楽器のMIDI IN端子に接続します。
2. 別の楽器のトラックを、本機から演奏するのと同じチャンネルに設定します。例えば、アッパー 1 トラックとアッパー 2 トラックを、別の楽器のサウンドで演奏する場合は、その楽器が、アッパー 1 トラックとアッパー 2 トラックと同じチャンネルでデータを受信するように設定します（初期設定では 1 チャンネルと 2 チャンネルです）。
3. 楽器の音量をその楽器のボリューム・コントロールで調節します。
4. 本機パネル上で、トラックのミュート設定 / 解除をします。各トラックの音量は、画面の仮想スライダーで調節します。
5. 本機のキーボードを弾きます。

鍵盤（キーボード）

本機の鍵盤では、MIDI OUT 端子から最高 4 トラック（UPPER 1 ～ 3、LOWER）までを送信できます。MIDI 送信チャンネルは Global モードで設定します（219 ページ “MIDI: MIDI Out Channels” 参照）。

初期設定（“1-Default” MIDI セットアップ）では、キーボード・トラックそれぞれが、以下のチャンネルで送信します。

トラック	アウト・チャンネル
アッパー 1	1
アッパー 2	2
アッパー 3	3
ロワー	4

トラックをミュートすると、そのトラックから、MIDI OUT 端子に接続した外部音源やシーケンサーへは、MIDI データは送信されません。

外部音源のサウンドだけを聴きたい場合は、本機の MASTER VOLUME スライダーを下げるか、キーボード・トラックを外部（External）に設定します（199 ページ “Track Controls: Mode” 参照）。

シーケンサー

任意のシーケンサー・トラックを外部機器のチャンネルに送信できます。各トラックの MIDI 送信チャンネルの設定は、219 ページ “MIDI: MIDI Out Channels” を参照してください。

外部音源のサウンドだけを聞きたい場合は、本機の MASTER VOLUME スライダーを下げるか、ソング・トラックを外部（External）に設定します（199 ページ “Track Controls: Mode” 参照）。

本機で使用しているシーケンサーに従って、MIDI セットアップの “Sequencer 1” か “Sequencer 2” を選択して、以下のようにチャンネルを設定します。

トラック	アウト・チャンネル
ソング 1 ～ 16	1 ～ 16

アレンジャー

MIDI の最も興味深い特長の 1 つは、本機を使用して、アレンジャーを搭載した外部機器を演奏できることです。

本機のスタイル・トラックを外部機器で演奏するには、そのトラックを外部（External）に設定します（199 ページ “Track Controls: Mode” 参照）。

MIDI セットアップの “Default” を選択して、以下のようにチャンネルを設定します（これは本機の初期設定です）。

トラック	アウト・チャンネル
ベース	9
ドラム	10
パーカッション	11
Acc（アカンパニメント）1 ～ 5	12 ～ 16

銀付

工場出荷時データ

スタイル (Style)

Note: 本機のスタイルは、バンク・セレクト *MSB* (CC#0)、バンク・セレクト *LSB* (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (*PC*) メッセージを、*Control* を設定した *MIDI* チャンネルで、外部から選択することができます (219 ページ “*MIDI: MIDI In Channels*” 参照)。

#	CC0	CC32	PC	Bank: 8/16 Beat	CC0	CC32	PC	Bank: Pop	CC0	CC32	PC	Bank: Ballad
1	0	0	0	Standard 8 Beat	0	1	0	Guitar Pop	0	2	0	Modern Ballad
2			1	Standard 16 Beat			1	Easy Pop 1			1	Moonlight Ballad
3			2	Kool Beat			2	Easy Pop 2			2	Soft Ballad
4			3	Guitar Beat			3	Pop Groove			3	Funky Ballad
5			4	Easy Beat 1			4	British Pop			4	Guitar Ballad
6			5	Easy Beat 2			5	Pop Jazz			5	Easy Ballad
7			6	Real 8 Beat			6	Slow Latin Pop			6	Organ Ballad
8			7	Real 16 Beat			7	Pop Ballad			7	Blue Ballad
9			8	Soft 8 Beat			8	Pop 6/8			8	Folk Ballad 1
10			9	Soft 16 Beat			9	Slow Pop 6/8			9	Folk Ballad 2
11			10	Classic Beat			10	Pop 12/8			10	Groove Ballad
12			11	Pop 16 Beat			11	Pop Shuffle 1			11	Blues Ballad
13			12	Analog Beat 1			12	Pop Shuffle 2			12	Analog Ballad 1
14			13	Analog Beat 2			13	Pop Shuffle 3			13	Analog Ballad 2
15			14	8 Beat Analog 1			14	Pop Chart 1			14	Rock Ballad 1
16			15	8 Beat Analog 2			15	Pop Chart 2			15	Rock Ballad 2
17			16	Modern Beat			16	Pop Funk 1			16	Slow 6/8
18			17	Half Beat			17	Pop Funk 2			17	Ballad 6/8 1
19			18				18	Fast Pop			18	Ballad 6/8 2
20			19				19				19	Medium 6/4
21			20				20				20	Slow Waltz
22			21				21				21	Pop Hit Ballad
23			22				22				22	Color Ballad
24			23				23				23	Oriental Ballad
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

#	CC0	CC32	PC	Bank: Ballroom	CC0	CC32	PC	Bank: Dance	CC0	CC32	PC	Bank: Rock
1	0	3	0	Easy Listening	0	4	0	Club House	0	5	0	Pop Rock
2			1	Slow Band			1	Euro Trance			1	English Rock
3			2	Big Band Jump			2	Fashion Funk			2	Fire Rock
4			3	Big Band Fox			3	Dance Fever			3	Hard Rock
5			4	Big Band 40's			4	Funky Disco			4	Open Rock 1
6			5	50's Fox			5	Barry Dance			5	Open Rock 2
7			6	Organ Foxtrot			6	Sister & Girl			6	Heavy Rock
8			7	Organ Waltz			7	Philly Disco			7	Funky Rock
9			8	Waltz Ballad 1			8	Oriental Dance			8	Rock Oldie
10			9	Waltz Ballad 2			9	Groove It Up			9	Rock & Roll
11			10	Foxtrot 1			10	60's Dance			10	South Shuffle
12			11	Foxtrot 2			11	70's Disco 1			11	60's Rock
13			12	Fox Shuffle 1			12	70's Disco 2			12	Surf Rock
14			13	Fox Shuffle 2			13	80's Dance			13	Latin Rock 1
15			14	Quick Step 1			14	Miami Disco			14	Latin Rock 2
16			15	Quick Step 2			15	Love Disco			15	Slow latin rock
17			16	Slow Fox			16	Dance Motown			16	Slow Rock 1
18			17	Italian Fox			17	Soca Dance			17	Slow Rock 2
19			18	Operetta			18	Disco Gully			18	60's Slow Rock
20			19	Orchestral Tango			19	Dance Mix			19	Rock 6/8
21			20	English Tango			20	Disco Latin			20	Steely Rock
22			21	Italian Tango 1			21	House Garage			21	Abbey Rock
23			22	Italian Tango 2			22	House			22	SouthStrait Rock
24			23	Argentina Tango			23	Techno			23	Rock Beat
25			24	Irish Fox			24	Rap			24	Rock Shuffle
26			25	Twist			25	HipHop			25	Blues Shuffle
27			26	Jive			26				26	Light Rock
28			27	Pasodoble			27				27	
29			28	Hully Gully			28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank: Funk & Soul	CC0	CC32	PC	Bank: Country	CC0	CC32	PC	Bank: World 1
1	0	6	0	Funk R&B	0	7	0	Country Strum	0	8	0	Oberkr.Waltz 1
2			1	Kool Funk			1	Country QuikStep			1	Oberkr.Waltz 2
3			2	Al Funk			2	Country Beat 1			2	Oberkr.Polka 1
4			3	Elektrik Funk			3	Country Beat 2			3	Oberkr.Polka 2
5			4	Classic Funk			4	Country Ballad 1			4	Schlager Polka
6			5	Black Funk			5	Country Ballad 2			5	Party Polka
7			6	Talkin' Jazz			6	Country 3/4			6	Alpen Ballade
8			7	Funky Sisters			7	Modern Country			7	Polka Pop
9			8	Rhythm & Blues			8	Country Pop			8	Bavarian Pop
10			9	Blues			9	Bar Country			9	ClassicSchlager1
11			10	Soul			10	Bluegrass			10	ClassicSchlager2
12			11	Gospel			11	Country Boogie			11	ClassicSchlager3
13			12	Gospel Swing			12	Country Shuffle 1			12	Organ Evergreens
14			13	Gospel Shuffle			13	Country Shuffle 2			13	Schlager Rhumba
15			14	Modern Gospel 1			14	Country 8 Beat			14	SchlagerShuffle1
16			15	Modern Gospel 2			15	Country 16 Beat			15	SchlagerShuffle2
17			16	Al Swing			16				16	Dance Schlager
18			17	Groove			17				17	Fox Schlager
19			18	Groove Funk			18				18	Medium Schlager
20			19	Jazz Funk			19				19	Disco Schlager
21			20	Motown Shuffle 1			20				20	Pop Schlager
22			21	Motown Shuffle 2			21				21	Alpen Rock
23			22				22				22	Rock Schlager
24			23				23				23	Volkst.Schlager
25			24				24				24	Country Schlager
26			25				25				25	Schlager 1
27			26				26				26	Schlager 2
28			27				27				27	Schlager 3
29			28				28				28	Schlager 4
30			29				29				29	Caribbean
31			30				30				30	Samba Medley
32			31				31				31	Party Mix

#	CC0	CC32	PC	Bank: World 2	CC0	CC32	PC	Bank: Latin	CC0	CC32	PC	Bank: Latin Dance
1	0	9	0	Hawaiian	0	10	0	Guitar Bossa	0	11	0	Brazilian Samba
2			1	Flamenco 4/4			1	Basic Bossa			1	Sambalegre
3			2	Flamenco 3/4			2	Cool Bossa			2	Samba
4			3	Banda 2/4			3	Meditation Bossa			3	Samba De Sol
5			4	Mexican Waltz			4	Fast Bossa 1			4	DiscoSamba
6			5	Celtic Dream			5	Fast Bossa 2			5	Mambo
7			6	Celtic Waltz			6	Orch.Bossa 1			6	Mambo 2000
8			7	Celtic Ballad			7	Orch.Bossa 2			7	Mambo Party
9			8	Scottish Reel			8	Modern Bossa			8	Salsa 1
10			9	Orchestral Waltz			9	Organ Bossa			9	Salsa 2
11			10	OrchestralBolero			10	Groove Bossa			10	Merengue 1
12			11	Minuetto			11	Natural Bossa			11	Merengue 2
13			12	Baroque			12	Cool Latin Jazz			12	Club Latin
14			13	New Age			13	Cha Cha 1			13	Gipsy Dance
15			14	Tarantella			14	Cha Cha 2			14	Rhumba
16			15	Raspa			15	Cha Cha 3			15	Cumbia
17			16	Orleans			16	Cuban Cha Cha			16	Calypso
18			17	Norteno			17	Pop Cha Cha			17	Lambada
19			18	Quebradita			18	Disco Cha Cha			18	Meneaito
20			19	Tejano			19	Latin Big Band			19	Macarena
21			20	Cajun			20	Latin Pop			20	Bomba
22			21	Zydeco			21	Lite Beguine			21	Tortura Dance
23			22	Mariachi			22	Beguine			22	Sabor
24			23	Hora			23	Bachata			23	Andean
25			24	9/8			24	Latin Bolero			24	Reggae 1
26			25	Vahde			25	Bayon			25	Reggae 2
27			26	2/4 Oyun			26	Habanera			26	
28			27	Ciftetelli			27	Guajira			27	
29			28	Halay			28				28	
30			29	5/8			29				29	
31			30	Oryantal			30				30	
32			31	Turkish Pop			31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank: Jazz	CC0	CC32	PC	Bank: Trad(itional)	CC0	CC32	PC	Bank: Movie & Show
1	0	12	0	Bigger Band	0	13	0	German Waltz 1	0	14	0	Hollywood 1
2			1	Medium BigBand1			1	German Waltz 2			1	Hollywood 2
3			2	Medium BigBand2			2	German Waltz 3			2	Broadway
4			3	Fast Big Band 1			3	Vienna Waltz			3	Show Time
5			4	Fast Big Band 2			4	Italian Waltz			4	The Avalon
6			5	Serenade Band			5	Musette Waltz			5	Tap Dance
7			6	Jazz Club			6	French Waltz			6	Movie Ballad
8			7	BeBop			7	Irish Waltz			7	Movie Swing
9			8	Slow Swing Brush			8	Laendler Waltz			8	Safari Swing
10			9	Swing Ballad 1			9	German Polka			9	Western Movie
11			10	Swing Ballad 2			10	Italian Polka 1			10	Mystery Man
12			11	Swing Ballad 3			11	Italian Polka 2			11	Cartoon Time
13			12	Orchestral Swing			12	Italian Polka 3			12	Horror Movie
14			13	Django			13	Italian Mazurka 1			13	Love Movie
15			14	Jazz Brush			14	Italian Mazurka 2			14	Cinema Ballad
16			15	Soft Jazz			15	Italian Mazurka 3			15	Love Ballad
17			16	Jazzy Blues			16	March			16	Christmas Waltz
18			17	70's Beat Groove			17	French March			17	Chrismas Swing
19			18	Organ Swing			18				18	Theatre Swing
20			19	Organ Blues			19				19	Theatre March
21			20	50's Swing			20				20	Army Band
22			21	Medium Swing			21				21	
23			22	Vocal Swing			22				22	
24			23	Moon Swing			23				23	
25			24	Jazz Waltz 1			24				24	
26			25	Jazz Waltz 2			25				25	
27			26	5/4 Swing			26				26	
28			27	Stride			27				27	
29			28	Dixieland			28				28	
30			29	Charleston			29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

#	CC0	CC32	PC	Bank: Unplug(ged)	CC0	CC32	PC	Bank: Contemp(orary)	CC0	CC32	PC	Bank: User 1
1	0	15	0	Unplugged Ballad 1	0	16	0	Funky R&B	0	17	0	8 Beat Standard
2			1	Unplugged Ballad 2			1	AM :PM			1	16 Beat Standard
3			2	Unplugged Ballad 3			2	Little Boy			2	Rock Cha Cha
4			3	Unplugged Slow			3	Island View			3	Cha Cha
5			4	Desert Shuffle			4	Karma			4	Salsa
6			5	Serenade			5	Smooth Jazz			5	Bachata
7			6	Unplugged			6	Slow & jazzy			6	Rhumba
8			7	Meditando			7	Take beat			7	Flamenco
9			8	Unplugged Gtr 1			8	Swing HipHop			8	Modern Tango
10			9	Unplugged Gtr 2			9	Slow HipHop			9	Paso Dance
11			10	Unplugged Gtr 3			10	Hip Hindi Hop			10	Slow Waltz
12			11	Unplugged Gtr 4			11	Soft HipHop			11	Jive
13			12	Unplugged 8 Bt			12	HipHop Funk			12	Quick Step
14			13	Unplugged 16 Bt			13	Elektro Funk			13	Slow Fox
15			14	Slide Blues			14	Jazzy PopFunk			14	Reggaeton
16			15	Unplugged Rock			15	Pop Funk			15	Pop Ska
17			16	Unplugged Latin			16	Elektro Pop			16	Vocal Latin
18			17	Unplugged Swing			17	Modern Latin			17	Vocal Pop
19			18	Unplugged 3/4			18	Folk Beat			18	Cool Vocal
20			19	Acoustic Bld.3/4			19	Wave Jazz			19	Vocal Jazz
21			20				20	Little Shuffle			20	Orchestral Movie
22			21				21				21	Orchestral Bld
23			22				22				22	Ballad 6/8
24			23				23				23	Modern Ballad
25			24				24				24	Pop Rock Hit
26			25				25				25	Dance Hit
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank; User 2	CC0	CC32	PC	Bank: User 3	CC0	CC32	PC	Bank: Favorite 1~10
1	0	18	0		0	19	0		0	20-29	0	
2			1				1				1	
3			2				2				2	
4			3				3				3	
5			4				4				4	
6			5				5				5	
7			6				6				6	
8			7				7				7	
9			8				8				8	
10			9				9				9	
11			10				10				10	
12			11				11				11	
13			12				12				12	
14			13				13				13	
15			14				14				14	
16			15				15				15	
17			16				16				16	
18			17				17				17	
19			18				18				18	
20			19				19				19	
21			20				20				20	
22			21				21				21	
23			22				22				22	
24			23				23				23	
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

スタイル・エレメント (Style Elements)

Note: 本機のスタイル・エレメントは、プログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (219 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照)。

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3/Break
90	Ending 1	91	Ending 2	92	Ending 3				

Note: プログラム・チェンジ・ナンバーは 0 ～ 127 を使うことができます。

シングル・タッチ・セッティング (STS)

Note: 本機の STS は、バンク・セレクト MSB (CC#0)、バンク・セレクト LSB (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (219 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照)。すでにスタイルを選択しているときは、プログラム・チェンジ (PC) メッセージのみを送ります。

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
STS を含むスタイルと同じ		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

サウンド (Sound) : バンク順

以下のサウンドは本機の工場出荷時のサウンドをパネル上の PERFORMANCE/SOUND SELECTキーの順に従って掲載したものです。

表記: プログラムを外部から選択する際に使用する MIDI データも掲載されています。

CC00: コントロール・チェンジ #0、またはバンク・セレクト MSB。

CC32: コントロール・チェンジ #32、またはバンク・セレクト LSB。

PC: プログラム・チェンジ。

Bank: PERFORMANCE/SOUND SELECT キー。

名前	CC00	CC32	PC
Bank: Piano			
Grand Piano RX	121	10	0
Grand Piano	121	3	0
Bright Piano GM	121	0	1
Grand&MovingPad	121	9	0
E.Grand Piano GM	121	0	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Harpsi KeyOff RX	121	3	6
Clav RX	121	5	7
AcousticPiano GM	121	0	0
Classic Piano	121	4	0
Jazz Piano	121	5	0
Piano & Strings	121	7	0
M1 Piano	121	2	2
Honky Wide	121	1	3
Harpsi 16' RX	121	5	6
Synth Clav RX	121	6	7
Bright Piano RX	121	5	1
Rock Piano	121	8	0
Ac.Piano Wide	121	1	0
Ac.Piano Dark	121	2	0
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Harpsichord GM	121	0	6
Clav GM	121	0	7
Bright PianoWide	121	1	1
Piano & Pad	121	4	1
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
E. Grand Wide	121	1	2
Grand&FM Stack	121	7	2
Harpsi Octave	121	1	6
Clav Wah RX	121	2	7
Chorus Piano	121	5	2
Piano Layers	121	6	2
Piano & Vibes	121	6	0
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Korg	121	4	6
Pulse Clav	121	1	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Grand RX DEMO	121	11	0
Bank: E. Piano			
Tine E.Piano RX	121	18	4
Club E. Piano	121	11	4
Suit E.Piano 1	121	20	4
Vintage EP	121	4	4

名前	CC00	CC32	PC
Dig. E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5
Classic Wurly 1	121	17	4
FM Pad E.P.	121	15	5
Tine E.Piano	121	19	4
Studio EP	121	7	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Stereo Dig.EP	121	6	5
Classic Dig.EP	121	7	5
Classic Wurly 2	121	12	4
FM Stack E.P.	121	16	5
Thin E. Piano	121	9	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
White Pad EP	121	13	5
E. Piano 1 GM	121	0	4
R&B E. Piano	121	8	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
DW8000 EP	121	11	5
Tremolo Wurly	121	16	4
Sweeping EP	121	12	5
Detuned EP 1	121	1	4
60's E. Piano	121	3	4
EP1 Veloc.sw	121	2	4
Syn Piano X	121	5	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP2 Veloc.sw	121	2	5
Hard Wurly	121	14	4
EP Phase	121	4	5
Vel.Wurly	121	15	4
EP Legend	121	3	5
EP+Damper1 DNC	121	25	4
EP+Damper2 DNC	121	26	4
Bank: Mallet & Bell			
Vibraphone 1 GM	121	0	11
Vibraphone 2	121	2	11
Vibraphone 3	121	3	11
Vibrap.Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Marimba Key Off	121	2	12
Monkey Skuls	121	3	12
Xylophone GM	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9
Music Box GM	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Steel Drums GM	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell 1	121	1	14

名前	CC00	CC32	PC
Church Bell 2	121	3	14
Krystal Bell	121	3	98
Tinkle Bell GM	121	0	112
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba GM	121	0	108
Kalimba 2	121	1	108
Mallet Clock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
Bali Gamelan	121	2	112
Garbage Mall	121	3	112
Bank: Accordion			
Harmonica AT 1	121	3	22
Harmonica AT 2	121	4	22
Harmonica GM	121	0	22
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto	121	9	21
Master Accordion	121	23	21
Accordion 16,8,4'	121	3	23
Sweet Musette	121	11	21
Sweet Harmonica	121	1	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Accordion16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
French Musette	121	18	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
Detune Accordion	121	15	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion16,4'	121	7	23
Fisa 16,4'	121	7	21
Musette Clar.	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion GM	121	0	21
Tango Accord.GM	121	0	23
Tango Accordion2	121	10	23
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21
Accordion 2	121	1	21
Accordion 3	121	24	21
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Accordion Bass	121	5	23
Arabic Accordion	121	10	21
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Acc.Voice Change	121	6	23
Harmonica DNC	121	5	22
Bank: Organ			
Jimmy Organ V.	121	10	18

名前	CC00	CC32	PC
Perc.Organ GM	121	0	17
Perc.Organ 2	121	2	17
Perc.Organ 3	121	10	17
Perc.Organ 4 V.	121	9	17
Perc.Organ 5 V.	121	11	17
Classic Click	121	4	18
Perc.Short Decay	121	8	18
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4V.	121	12	18
Rock Organ GM	121	0	18
Rock Organ 2	121	11	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Full V.	121	6	16
BX3 Jazz V.	121	20	16
BX3 Jazz Pc.V.	121	9	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
BX3 Gospel V.	121	21	16
Gospel Organ V.	121	13	16
Gospel Organ	121	9	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Drawbars Org.GM	121	0	16
Drawbar Org. 2	121	3	16
Det.DrawbarsOrg.	121	1	16
Drawbars Organ	121	14	16
Old Wheels	121	3	17
Jazz Organ	121	8	16
Organ Low Pc.V.	121	4	17
Organ Low 1 V.	121	4	16
Organ Low 2 V.	121	15	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ Hi V.	121	17	16
Dark Organ 1 V.	121	7	16
Dark Organ 2 V.	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Church Organ GM	121	0	19
Church Pipes	121	4	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Full Pipes	121	5	19
Pipe Mixture	121	3	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Flauto Pipes	121	3	20
Small Pipe	121	2	20
Puff Organ	121	1	20
Positive Organ	121	7	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Det. Perc. Organ	121	1	17
VOX Legend	121	11	16
It.60's Organ	121	2	16
M1 Organ	121	5	17
Dirty Jazz Organ	121	7	18
Arabian Organ	121	12	16

名前	CC00	CC32	PC
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16/8/4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Jimmy Organ DNC	121	13	18
Bank: Digi Organ			
Digital Drawbars	121	127	16
Bank: Guitar			
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Steel Guitar Pro	121	19	25
12 Strings Pro	121	17	25
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Single Coil Pro	121	14	27
5th Mute Gtr	121	21	28
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Vel.Harm.	121	10	24
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Steel 12 String	121	5	25
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Solid Guitar	121	21	27
Clean Funk RX1	121	10	28
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Nylon Bossa	121	4	24
Spanish Guitar	121	6	24
Steel Slide Pro1	121	13	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Clean Guitar 2	121	20	27
Funk Stein RX1	121	12	28
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Nylon Guitar GM	121	0	24
Nylon Key Off	121	2	24
Steel Guitar GM	121	0	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Vintage S.1	121	19	27
Clean Mute Gtr	121	6	28
Distortion GtrGM	121	0	30
Nylon Guitar 2	121	15	24
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Steel Guitar 3	121	20	25
Steel Guitar 2	121	4	25
Clean Jazz 1	121	22	27
Clean Gtr Pro1	121	13	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Dist. Clean Gtr	121	11	30
Nylon Guitar 3	121	3	24
Brazilian Guitar	121	9	24
Steel Folk Gtr	121	9	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Chorus Gtr Pro	121	18	27

名前	CC00	CC32	PC
Mute Vel.Gtr	121	2	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Strings	121	7	24
Steel & Body	121	3	25
Pop Steel Slide	121	23	25
Finger Key Off	121	7	25
Clean Jazz 2	121	23	27
Tel.Middle	121	26	27
Clean Funk	121	8	28
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Mandolin	121	2	25
Mandolin Key Off	121	10	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Banjo GM	121	0	105
Banjo Key Off	121	1	105
Banjo RX	121	4	105
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Sitar Tambou	121	2	104
Sitar Sitar	121	7	104
Indian Stars	121	3	104
Indian Frets	121	4	104
Tambra	121	6	104
Ukulele	121	1	24
Bouzouki	121	5	104
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Ac.Baglama 1	121	7	107
Ac.Baglama 2	121	8	107
Ac.Baglama Grp.	121	9	107
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Finger Tips	121	8	25
Hackbrett	121	6	25
Reso.Guitar	121	12	25
Country Nu	121	11	27
Pedal Steel Gtr1	121	1	26
Pedal Steel Gtr2	121	4	26
Jazz Man	121	3	28
Tel.Bridge	121	27	27
54 E. Guitar	121	24	27
Guitarish	121	8	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Single Coil	121	6	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Stra.Gtr Slide	121	17	27
Stra.Chime	121	5	28
New Stra.Guitar	121	7	27
Clean Guitar GM	121	0	27
Clean Gtr Pro2	121	15	27
Clean Guitar 3	121	25	27
Det.Clean Gtr	121	1	27
Soft Overdrive	121	2	29
Chorus Guitar	121	3	27

名前	CC00	CC32	PC
Vintage S.2	121	4	27
Proces.E.Guitar	121	5	27
L&R E.Guitar 1	121	9	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
R&R Guitar	121	4	28
Funky Cut Gtr	121	1	28
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Muted Guitar 2	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Feedback Guitar	121	1	30
Guitar Pinch	121	1	29
Power Chords	121	4	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Mute Monster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
Dist.Rhytmic Gtr	121	2	30
Guitar Feedback	121	1	31
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
12 Strings RX	121	18	25
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
Vox Wah Chick RX	121	3	120
Funky Wah RX	121	12	27
Clean Funk RX2	121	11	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Real Nylon Gtr	121	17	24
RealSteel Gtr ST	121	28	25
RealFolk Gtr ST1	121	29	25
RealFolk Gtr ST2	121	30	25
Real Steel Gtr	121	31	25
Real Folk Gtr	121	32	25
Real 12 Strings	121	33	25
Real El.Gtr ST1	121	28	27
Real El.Gtr ST2	121	29	27
Real El.Guitar1	121	30	27
Real El.Guitar2	121	31	27
Nylon Guitar DNC	121	18	24
Natural Nylon DNC	121	19	24
RealFolk Gtr DNC	121	34	25
Steel Gtr DNC	121	35	25
Jazz Guitar DNC	121	7	26
Crunch Gtr DNC	121	3	29
<i>Bank: Strings & Vocal</i>			
Violin Expr. 1	121	2	40
Violin & Viola	121	2	41
Concert Str.RX	121	23	48
Movie Strings 1	121	5	49
Analog Strings 1	121	5	50
Strings Ens.RX	121	22	48

名前	CC00	CC32	PC
Wuuu Choir	121	8	52
Scat V.& Bass1	121	17	52
Violin Expr. 2	121	4	40
Viola Expr.	121	1	41
Ensemble & Solo	121	11	48
Movie Strings 2	121	6	49
Analog Strings 2	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Slow Violin	121	3	40
Strings Quartet	121	9	48
Full Strings	121	2	49
Stereo Strings	121	3	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Take Voices 1	121	4	52
Scat V.& Bass2	121	18	52
Slow Att.Violin	121	1	40
Chamber Strings	121	12	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Sweeper Strings	121	1	49
Symphonic Bows	121	10	48
Ooh Slow Voice	121	3	52
Scat Voices RX	121	19	52
Orchestra Tutti1	121	14	48
Orchestra Tutti2	121	19	48
Orch.& Oboe 1	121	16	48
Orch.& Oboe 2	121	17	48
Strings & Horns	121	15	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings & Glock.	121	18	48
Spiccato Strings	121	4	49
Violin GM	121	0	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str.GM	121	0	44
Harp GM	121	0	46
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Pizz.Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Double Strings	121	3	45
Octave Strings	121	8	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Strings Ens. 3	121	21	48
Strings Ens. 4	121	3	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings 4	121	6	50
Synth Strings 5	121	1	51
Strings & Brass	121	1	48
Arabic Strings	121	13	48
Fiddle GM	121	0	110
Male Scat	121	16	52
Femal Scat	121	15	52
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52

名前	CC00	CC32	PC
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voice GM	121	0	54
Synth Voices 2	121	6	54
Cyber Choir	121	2	85
Odyssey	121	4	50
Voice Lead GM	121	0	85
Choir Pad GM	121	0	91
Halo Pad GM	121	0	94
Full Vox Pad	121	9	91
Strings Choir	121	13	52
Analog Velve	121	3	50
Vocalesque	121	2	54
Fresh Breath	121	7	91
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Humming	121	1	53
Analog Voice	121	1	54
Classic Vox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
Movie Str.1 DNC	121	7	49
Movie Str.2 DNC	121	8	49
Scat Voices DNC	121	20	52
Bank: Trumpet & Trbn.			
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Cornet Expr.	121	21	56
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Vel. 1	121	8	57
Hard Trombone	121	3	57
Wah Trumpet	121	2	59
Trumpet Pro 1	121	10	56
Cornet Pro 1	121	22	56
Trumpet Overb.	121	2	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Mute Trumpet GM	121	0	59
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Warm Flugel	121	8	56
Pitch Trombone	121	5	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Soft Trombone	121	4	57
Mute Trumpet 2	121	1	59
Concert Trumpet	121	19	56
Concert Trp.Pro	121	20	56
Alp Trumpet	121	17	56
Dual Trumpets	121	6	56

名前	CC00	CC32	PC
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Trombone 3	121	12	57
Trumpet GM	121	0	56
Trumpet 2	121	14	56
BeBop Cornet	121	9	56
Flugel Horn	121	7	56
Trumpet Shake Y+	121	18	56
Mono Trumpet	121	3	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Tuba GM	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Oberkr.Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
Ob.Tuba & E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba & E.Bass 2	121	5	58
Trumpet DNC	121	24	56
Cornet DNC	121	25	56
Trombone DNC	121	13	57
Bank: Brass			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Trombone Ens.	121	10	61
Trombones	121	11	61
Trpts & Brass	121	7	61
Fat Brass	121	13	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Glen & Friends	121	3	61
Glen & Boys	121	6	61
Sax & Brass	121	5	61
Brass & Sax	121	16	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Flute Muted	121	6	73
Double Brass	121	24	61
French Horn GM	121	0	60
French Horn 2	121	1	60
French Section	121	2	60
Horns & Ensemble	121	4	60
Classic Horns	121	3	60
Attack Brass	121	8	61
Brass of Power	121	30	61
Sforzato Brass	121	23	61
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Film Brass	121	17	61
Movie Brass	121	20	61
Brass Slow	121	18	61
Fanfare	121	19	61

名前	CC00	CC32	PC
Synth Brass 1GM	121	0	62
Synth Brass 2GM	121	0	63
Synth Brass 3	121	1	62
Synth Brass 4	121	1	63
Synth Brass 5	121	5	62
Synth Brass 6	121	5	63
Analog Brass 1	121	2	62
Analog Brass 2	121	2	63
Electrik Brass	121	4	62
Jump Brass	121	3	62
Brass Pad	121	3	63
Brass Section 3	121	31	61
Orchestra Hit GM	121	0	55
Brass Fall	121	26	61
Tight Brass 3	121	2	61
Tight Brass 4	121	12	61
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
Euro Hit	121	3	55
Bass Hit Plus	121	1	55
Netherlands Hit	121	8	55
6th Hit	121	2	55
Bank: Sax			
Alto Sax Expr.	121	9	65
Alto Sax RX	121	10	65
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Sweet Soprano 1	121	3	64
Soprano Pro	121	2	64
Baritone Sax Pro	121	3	67
Breathy Baritone	121	2	67
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Jazz Tenor 1	121	9	66
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Baritone Sax GM	121	0	67
Baritone Sax 2	121	4	67
Alto Sax Pro	121	8	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Alto Sax GM	121	0	65
Alto Breath	121	1	65
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Jazz Tenor 2	121	10	66
Tenor Breath	121	3	66
Tenor Sax GM	121	0	66
Breathy Alto Sax	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Folk Sax	121	5	66
Soprano Sax GM	121	0	64
Baritone Growl	121	1	67
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ensemble	121	2	65
Reed of Power	121	11	66
Alto Sax DNC	121	12	65
Tenor Sax DNC	121	12	66

名前	CC00	CC32	PC
Bank: Woodwind			
Flute Switch	121	2	73
Jazz Flute RX	121	10	73
Flute Frullato	121	4	73
Clarinet Pro 1	121	8	71
Oboe GM	121	0	68
Whistle RX1	121	3	78
Pan Flute GM	121	0	75
Nay	121	2	72
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Dyn.5th	121	3	73
Flute GM	121	0	73
Clarinet Pro 2	121	9	71
Bassoon GM	121	0	70
Whistle RX2	121	4	78
Old Shakuhachi	121	1	77
HighlandBagPipes	121	3	109
Flute 2	121	9	73
Wooden Flute	121	7	73
Piccolo GM	121	0	72
Jazz Clarinet	121	1	71
Double Reed	121	1	68
Whistle Breathe	121	2	78
Blown Bottle GM	121	0	76
Bambu Flute	121	8	73
Orchestra Flute	121	5	73
Woodwinds	121	6	71
Small Orchestra	121	1	72
Clarinet Ens.	121	5	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Shanai GM	121	0	111
English Horn GM	121	0	69
English Horn 2	121	1	69
Clarinet GM	121	0	71
Folk Clarinet	121	7	71
Recorder GM	121	0	74
Recorder 2	121	1	74
Whistle GM	121	0	78
Whistle 2	121	1	78
Bag Pipes GM	121	0	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
War Pipes	121	1	109
Ocarina GM	121	0	79
Kawala	121	1	75
Shakuhachi GM	121	0	77
Shakuhachi 2	121	2	77
Hichiriki	121	2	111
Clarinet GM	121	0	71
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
Flute Click	121	1	121
Clarinet DNC	121	13	71
Flute DNC	121	11	73
Whistle DNC	121	5	78

名前	CC00	CC32	PC
Bank: Synth 1			
The Pad	121	4	89
Dark Pad	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Vintage Pad	121	11	89
OB Pad	121	12	89
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Vintage Sweep	121	7	95
You Decide	121	8	95
Korgmatose	121	13	90
Reoccurring Astra	121	6	95
Money Pad	121	5	89
Tsunami Wave	121	6	91
Ravelian Pad	121	8	91
Astral Dream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi Ice Pad	121	2	101
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
Virtual Traveler	121	1	88
Synth Ghostly	121	2	100
Motion Ocean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Farluce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Warm Pad GM	121	0	89
Sweep Pad GM	121	0	95
Soundtrack GM	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
Elastick Pad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Analog Pad 3	121	10	89
Big Sweep Stab	121	12	90
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
80's Pop Synth	121	2	93
Wave Cycle DNC	121	3	96

名前	CC00	CC32	PC
Bank: Synth 2			
Old Portamento	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Express.Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old & Analog	121	8	80
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Square	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
Motion Raver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Digital PolySix	121	7	90
A Leadload	121	11	87
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Tecno Phonic	121	10	90
Dark Element	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot 1	121	14	38
Metallic Rez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Synth Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square GM	121	0	80
Lead Saw GM	121	0	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
New Age Pad GM	121	0	88
Polysynth GM	121	0	90
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Crystal GM	121	0	98
Atmosphere GM	121	0	99

名前	CC00	CC32	PC
Brightness GM	121	0	100
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Seq.Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
OB Lead	121	10	87
LoFi Ethnic	121	7	84
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
VCF Modulation	121	3	101
Bank: Bass			
Acous.Bass Pro1	121	3	32
Jazz Bass	121	9	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Bass 2	121	6	33
The Other Slap	121	5	37
Finger Slap 1	121	12	33
Pick Bass 1	121	7	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Acous.Bass Pro2	121	4	32
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass 3	121	7	33
Finger Bass 4	121	10	33
Super Bass 1	121	1	36
Super Bass 2	121	2	36
Pick Bass 2	121	8	34
Sweet Fretless	121	3	35
Bass & Ride 1	121	6	32
Acoustic Bass 2	121	8	32
Finger Bass 5	121	15	33
Bright Finger B.	121	9	33
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass 2	121	1	35
Bass & Ride 2	121	2	32
Ac.Bass Buzz	121	1	32
Finger E.Bass1	121	2	33
Finger E.Bass2	121	3	33
Slap Bass 3	121	6	36
Slap Bass 4	121	6	37
Picked E.Bass 4	121	11	34
Fretless Bass 3	121	2	35
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More mid!Bass	121	11	33
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Finger E.Bass3	121	4	33
Woofer Pusher B.	121	6	35
Slap Bass 5	121	7	37
Dyna Slap Bass	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
Dyna Bass	121	2	37
Finger Slap 2	121	1	33
Thumb Bass	121	1	37
Picked E.Bass 2	121	1	34
Ticktacing Bass	121	9	34
Picked E.Bass 3	121	2	34
Bass Mute	121	5	34

名前	CC00	CC32	PC
Fretless Bass 4	121	7	35
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
Synth Bass 3	121	18	38
Synth Bass 4	121	15	39
Stick Bass	121	5	33
Dark R&B Bass2	121	5	35
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Syn Bass Warm	121	1	38
Syn Bass Reso	121	2	38
Dark R&B Bass1	121	4	35
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Reso Bass	121	12	39
Autofilter Bass	121	10	39
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
Syn Bass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Attack Pulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
Blind as a Bat	121	12	38
Poinker Bass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Techno Org.Bass	121	6	17
Organ Pedal 1	121	10	32
Organ Pedal 2	121	11	32
Acous.Bass RX	121	7	32
Finger Bass RX	121	13	33
SlapFing Bass RX	121	4	36
Picked Bass RX	121	10	34
SlapPick Bass RX	121	5	36
FunkSlap Bass RX	121	3	36
Finger Bass DNC	121	16	33
Bank: Drum & Perc.			
Standard Kit RX1	120	0	5
Standard Kit RX2	120	0	1
Standard Kit RX3	120	0	2
Standard Kit RX4	120	0	6
Ambient Kit RX	120	0	3
Pop Std. Kit RX	120	0	4
Electro Kit RX1	120	0	75
Electro Kit RX2	120	0	76
Brush Kit RX1	120	0	42

名前	CC00	CC32	PC
Brush Kit RX2	120	0	43
Brush Kit RX3	120	0	44
Hip Hop Kit RX	120	0	72
Jazz Kit RX1	120	0	33
Jazz Kit RX2	120	0	34
Jazz Kit RX3	120	0	35
Techno Kit RX	120	0	73
House Kit RX1	120	0	30
House Kit RX2	120	0	31
Power Kit RX1	120	0	18
Power Kit RX2	120	0	19
Dance Kit RX	120	0	74
Analog Kit	120	0	123
Jungle Kit	120	0	10
Electro Kit	120	0	122
Standard Kit 1	120	0	7
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Room Kit 1	120	0	120
Room Kit 2	120	0	12
Power Kit 1	120	0	121
Power Kit 2	120	0	17
HipHop Kit 1	120	0	9
HipHop Kit 2	120	0	13
Techno Kit 1	120	0	11
Techno Kit 2	120	0	14
Techno Kit 3	120	0	15
House Kit 1	120	0	26
House Kit 2	120	0	27
House Kit 3	120	0	28
Brush Kit 1	120	0	125
Brush Kit 2	120	0	41
Pop Std. Kit 1	120	0	89
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
Turkish Kit	120	0	118
Oriental PercKit	120	0	119
Standard Kit GM	120	0	0
Room Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Jazz Kit GM	120	0	32
Brush Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
SFX Kit 2	120	0	57
Percussion Kit	120	0	64
Latin Perc. Kit1	120	0	65
Latin Perc. Kit2	120	0	68
Trinity Perc.Kit	120	0	66
i30 Perc. Kit	120	0	67
Synth Kit	120	0	58
Timpani GM	121	0	47
Agogo GM	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116

名前	CC00	CC32	PC
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Reverse Tom	121	2	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
Reverse Snare	121	3	118
Reverse CymbalGM	121	0	119
Reverse Cymbal 2	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
Bank: SFX			
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Star Theme GM	121	0	103
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Breath Noise GM	121	0	121
Seashore GM	121	0	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Ac.Bass String	121	2	120
Telephone GM	121	0	124
Helicopter GM	121	0	125
Applause GM	121	0	126
Gun Shot GM	121	0	127
Synth Mallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Guitar Cut Noise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jet Plane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain GM	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
Hit in India	121	5	55
Stadium	121	6	126

サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順

以下の表は、本機の工場出荷時のサウンドをバンク・セレクト（プログラム・チェンジ・ナンバー）の順に従って掲載したものです。

表記: プログラムを外部から選択する際に使用する MIDI データも掲載されています。

CC00: コントロール・チェンジ #0、またはバンク・セレクト **MSB**。

CC32: コントロール・チェンジ #32、またはバンク・セレクト **LSB**。

PC: プログラム・チェンジ。

Bank: PERFORMANCE/SOUND SELECT キー。

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	0	0	AcousticPiano GM	Piano	√
121	1	0	Ac.Piano Wide	Piano	√
121	2	0	Ac.Piano Dark	Piano	√
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Classic Piano	Piano	
121	5	0	Jazz Piano	Piano	
121	6	0	Piano & Vibes	Piano	
121	7	0	Piano & Strings	Piano	
121	8	0	Rock Piano	Piano	
121	9	0	Grand&MovingPad	Piano	
121	10	0	Grand Piano RX	Piano	
121	11	0	Grand RX DEMO	Piano	
121	0	1	Bright Piano GM	Piano	√
121	1	1	Bright PianoWide	Piano	√
121	2	1	Piano Pad 1	Piano	√
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	Piano & Pad	Piano	
121	5	1	Bright Piano RX	Piano	
121	0	2	E.Grand Piano GM	Piano	√
121	1	2	E. Grand Wide	Piano	√
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000's Piano	Piano	
121	5	2	Chorus Piano	Piano	
121	6	2	Piano Layers	Piano	
121	7	2	Grand&FM Stack	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk GM	Piano	√
121	1	3	Honky Wide	Piano	√
121	0	4	E. Piano 1 GM	E.Piano	√
121	1	4	Detuned EP 1	E.Piano	√
121	2	4	EP1 Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	4	60's E. Piano	E.Piano	√
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	Pro Stage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E. Piano	E.Piano	
121	9	4	Thin E. Piano	E.Piano	
121	10	4	Dyno Tine EP 1	E.Piano	
121	11	4	Club E. Piano	E.Piano	
121	12	4	Classic Wurly 2	E.Piano	
121	13	4	Soft Wurly	E.Piano	
121	14	4	Hard Wurly	E.Piano	
121	15	4	Vel.Wurly	E.Piano	
121	16	4	Tremolo Wurly	E.Piano	
121	17	4	Classic Wurly 1	E.Piano	
121	18	4	Tine E.Piano RX	E.Piano	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	19	4	Tine E.Piano	E.Piano	
121	20	4	Suit E.Piano 1	E.Piano	
121	21	4	Suit E.Piano 2	E.Piano	
121	22	4	Dyno Tine EP 2	E.Piano	
121	23	4	Bell E. Piano 1	E.Piano	
121	24	4	Bell E. Piano 2	E.Piano	
121	25	4	EP+Damper1 DNC	E.Piano	
121	26	4	EP+Damper2 DNC	E.Piano	
121	0	5	E. Piano 2 GM	E.Piano	√
121	1	5	Detuned EP 2	E.Piano	√
121	2	5	EP2 Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	5	EP Legend	E.Piano	√
121	4	5	EP Phase	E.Piano	√
121	5	5	Syn Piano X	E.Piano	
121	6	5	Stereo Dig.EP	E.Piano	
121	7	5	Classic Dig.EP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Classic Tines	E.Piano	
121	10	5	Phantom Tine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	
121	13	5	White Pad EP	E.Piano	
121	14	5	Dig. E. Piano	E.Piano	
121	15	5	FM Pad E.P.	E.Piano	
121	16	5	FM Stack E.P.	E.Piano	
121	5	22	Harmonica DNC	Accordion	
121	0	6	Harpsichord GM	Piano	√
121	1	6	Harpsi Octave	Piano	√
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	√
121	3	6	Harpsi KeyOff RX	Piano	√
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	5	6	Harpsi 16' RX	Piano	
121	0	7	Clav GM	Piano	√
121	1	7	Pulse Clav	Piano	√
121	2	7	Clav Wah RX	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	5	7	Clav RX	Piano	
121	6	7	Synth Clav RX	Piano	
121	0	8	Celesta GM	Mallet & Bell	√
121	0	9	Glockenspiel GM	Mallet & Bell	√
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box GM	Mallet & Bell	√
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone 1 GM	Mallet & Bell	√
121	1	11	Vibrap.Wide	Mallet & Bell	√
121	2	11	Vibraphone 2	Mallet & Bell	
121	3	11	Vibraphone 3	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba GM	Mallet & Bell	√
121	1	12	Marimba Wide	Mallet & Bell	√
121	2	12	Marimba Key Off	Mallet & Bell	
121	3	12	Monkey Skuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc.	
121	5	12	Mallet Clock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone GM	Mallet & Bell	√
121	13	18	Jimmy Organ DNC	Organ	
121	0	14	Tubular Bell GM	Mallet & Bell	√
121	1	14	Church Bell 1	Mallet & Bell	√
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	√
121	3	14	Church Bell 2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer GM	Mallet & Bell	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawbars Org.GM	Organ	√
121	1	16	Det.DrawbarsOrg.	Organ	√
121	2	16	lt.60's Organ	Organ	√
121	3	16	Drawbar Org. 2	Organ	√
121	4	16	Organ Low 1 V.	Organ	
121	5	16	Dark Organ 2 V.	Organ	
121	6	16	BX3 Full V.	Organ	
121	7	16	Dark Organ 1 V.	Organ	
121	8	16	Jazz Organ	Organ	
121	9	16	Gospel Organ	Organ	
121	10	16	BX3 Rock 1 V.	Organ	
121	11	16	VOX Legend	Organ	
121	12	16	Arabian Organ	Organ	
121	13	16	Gospel Organ V.	Organ	
121	14	16	Drawbars Organ	Organ	
121	15	16	Organ Low 2 V.	Organ	
121	16	16	Organ Mid V.	Organ	
121	17	16	Organ Hi V.	Organ	
121	18	16	Drawbars Fast V.	Organ	
121	19	16	Drawbars Slow V.	Organ	
121	20	16	BX3 Jazz V.	Organ	
121	21	16	BX3 Gospel V.	Organ	
121	22	16	Theatre Organ 1	Organ	
121	23	16	Theatre Organ 2	Organ	
121	24	16	Theatre Organ 3	Organ	
121	25	16	Theatre Organ 4	Organ	
121	26	16	Tibia	Organ	
121	27	16	Tibia 16/8/4'	Organ	
121	28	16	Tibia & Vox	Organ	
121	29	16	Post Horn Trem.	Organ	
121	30	16	Big Theatre Org.	Organ	
121	31	16	Tibia & Kinura	Organ	
121	32	16	Tibia Vox Glock	Organ	
121	0	17	Perc.Organ GM	Organ	√
121	1	17	Det. Perc. Organ	Organ	√
121	2	17	Perc.Organ 2	Organ	√
121	3	17	Old Wheels	Organ	
121	4	17	Organ Low Pc.V.	Organ	
121	5	17	M1 Organ	Organ	
121	6	17	Techno Org.Bass	Bass	
121	7	17	BX3 Short Decay	Organ	
121	8	17	Rotary Organ	Organ	
121	9	17	Perc.Organ 4 V.	Organ	
121	10	17	Perc.Organ 3	Organ	
121	11	17	Perc.Organ 5 V.	Organ	
121	0	18	Rock Organ GM	Organ	√
121	1	18	BX3 Rock 2 V.	Organ	
121	2	18	Killer B	Organ	
121	3	18	Dirty B	Organ	
121	4	18	Classic Click	Organ	
121	5	18	BX3 Rock 3 V.	Organ	
121	6	18	Super BX Perc.	Organ	
121	7	18	Dirty Jazz Organ	Organ	
121	8	18	Perc.Short Decay	Organ	
121	9	18	BX3 Jazz Pc.V.	Organ	
121	10	18	Jimmy Organ V.	Organ	
121	11	18	Rock Organ 2	Organ	
121	12	18	BX3 Rock 4 V.	Organ	
121	0	19	Church Organ GM	Organ	√
121	1	19	Church Oct. Mix	Organ	√
121	2	19	Detuned Church	Organ	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	3	19	Pipe Mixture	Organ	
121	4	19	Church Pipes	Organ	
121	5	19	Full Pipes	Organ	
121	6	19	Pipe Tutti 1	Organ	
121	7	19	Positive Organ	Organ	
121	8	19	Pipe Tutti 2	Organ	
121	9	19	Pipe Tutti 3	Organ	
121	10	19	Pipe Tutti 4	Organ	
121	0	20	Reed Organ GM	Organ	√
121	1	20	Puff Organ	Organ	√
121	2	20	Small Pipe	Organ	
121	3	20	Flauto Pipes	Organ	
121	4	20	Pipe Flute 1	Organ	
121	5	20	Pipe Flute 2	Organ	
121	0	21	Accordion GM	Accordion	√
121	1	21	Accordeon 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	Musette Clar.	Accordion	
121	6	21	Fisa 16,8'	Accordion	
121	7	21	Fisa 16,4'	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arabic Accordion	Accordion	
121	11	21	Sweet Musette	Accordion	
121	12	21	Cassotto 16'	Accordion	
121	13	21	Cassotto Or.Tune	Accordion	
121	14	21	Cassotto NorTune	Accordion	
121	15	21	Detune Accordion	Accordion	
121	16	21	2 Voices Musette	Accordion	
121	17	21	3 Voices Musette	Accordion	
121	18	21	French Musette	Accordion	
121	19	21	Acc.Clarinet OT	Accordion	
121	20	21	Acc. Clarinet NT	Accordion	
121	21	21	Acc. Piccolo OT	Accordion	
121	22	21	Acc. Piccolo NT	Accordion	
121	23	21	Master Accordion	Accordion	
121	24	21	Accordion 3	Accordion	
121	25	21	Steirisch.Akk.1	Accordion	
121	26	21	Steirisch.Akk.2	Accordion	
121	27	21	Steirisch.Akk.3	Accordion	
121	28	21	Steirisch.Akk.4	Accordion	
121	0	22	Harmonica GM	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harmonica	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	3	22	Harmonica AT 1	Accordion	
121	4	22	Harmonica AT 2	Accordion	
121	0	23	Tango Accord.GM	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	2	23	Accordion 16,8'	Accordion	
121	3	23	Accordion16,8,4'	Accordion	
121	4	23	Acc.16,8' & Bass	Accordion	
121	5	23	Accordion Bass	Accordion	
121	6	23	Acc.Voice Change	Accordion	
121	7	23	Accordion 16.4'	Accordion	
121	8	23	Acc.16,8,4' Plus	Accordion	
121	9	23	Acc. & Acc. Bass	Accordion	
121	10	23	Tango Accordion2	Accordion	
121	0	24	Nylon Guitar GM	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√
121	2	24	Nylon Key Off	Guitar	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	3	24	Nylon Guitar 3	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Guitar	Guitar	
121	7	24	Guitar Strings	Guitar	
121	8	24	Nylon Gtr Pro1	Guitar	
121	9	24	Brazilian Guitar	Guitar	
121	10	24	Nylon Vel.Harm.	Guitar	
121	11	24	Nylon Gtr Pro2	Guitar	
121	12	24	Nylon Gtr RX1	Guitar	
121	13	24	Nylon Gtr RX2	Guitar	
121	14	24	Nylon Slide Pro	Guitar	
121	15	24	Nylon Guitar 2	Guitar	
121	16	24	RealNylon Gtr ST	Guitar	
121	17	24	Real Nylon Gtr	Guitar	
121	18	24	Nylon Guitar DNC	Guitar	
121	19	24	Natural Nylon DNC	Guitar	
121	0	25	Steel Guitar GM	Guitar	√
121	1	25	12 Strings Gtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel & Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Guitar 2	Guitar	
121	5	25	Steel 12 String	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	Finger Key Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	Steel Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandolin Key Off	Guitar	
121	11	25	Mandolin Trem.	Guitar	
121	12	25	Reso.Guitar	Guitar	
121	13	25	Steel Slide Pro1	Guitar	
121	14	25	Steel Slide Pro2	Guitar	
121	15	25	Steel Guitar RX1	Guitar	
121	16	25	Steel Guitar RX2	Guitar	
121	17	25	12 Strings Pro	Guitar	
121	18	25	12 Strings RX	Guitar	
121	19	25	Steel Guitar Pro	Guitar	
121	20	25	Steel Guitar 3	Guitar	
121	21	25	Pop Steel Gtr 1	Guitar	
121	22	25	Pop Steel Gtr 2	Guitar	
121	23	25	Pop Steel Slide	Guitar	
121	24	25	Pop SteelGtr RX1	Guitar	
121	25	25	Pop SteelGtr RX2	Guitar	
121	26	25	Mandolin Ens. 1	Guitar	
121	27	25	Mandolin Ens. 2	Guitar	
121	28	25	RealSteel Gtr ST	Guitar	
121	29	25	RealFolk Gtr ST1	Guitar	
121	30	25	RealFolk Gtr ST2	Guitar	
121	31	25	Real Steel Gtr	Guitar	
121	32	25	Real Folk Gtr	Guitar	
121	33	25	Real 12 Strings	Guitar	
121	34	25	RealFolk Gtr DNC	Guitar	
121	35	25	Steel Gtr DNC	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar GM	Guitar	√
121	1	26	Pedal Steel Gtr1	Guitar	√
121	2	26	Club Jazz Gtr 1	Guitar	
121	3	26	Club Jazz Gtr 2	Guitar	
121	4	26	Pedal Steel Gtr2	Guitar	
121	5	26	Soft Jazz Guitar	Guitar	
121	6	26	JazzGtr SlidePro	Guitar	
121	7	26	Jazz Guitar DNC	Guitar	
121	0	27	Clean Guitar GM	Guitar	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	1	27	Det.Clean Gtr	Guitar	√
121	2	27	Mid Tone Gtr	Guitar	√
121	3	27	Chorus Guitar	Guitar	
121	4	27	Vintage S.2	Guitar	
121	5	27	Proces.E.Guitar	Guitar	
121	6	27	Single Coil	Guitar	
121	7	27	New Stra.Guitar	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R E.Guitar 1	Guitar	
121	10	27	L&R E.Guitar 2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	Funky Wah RX	Guitar	
121	13	27	Clean Gtr Pro1	Guitar	
121	14	27	Single Coil Pro	Guitar	
121	15	27	Clean Gtr Pro2	Guitar	
121	16	27	Stra. Vel. Pro	Guitar	
121	17	27	Stra.Gtr Slide	Guitar	
121	18	27	Chorus Gtr Pro	Guitar	
121	19	27	Vintage S.1	Guitar	
121	20	27	Clean Guitar 2	Guitar	
121	21	27	Solid Guitar	Guitar	
121	22	27	Clean Jazz 1	Guitar	
121	23	27	Clean Jazz 2	Guitar	
121	24	27	'54 E. Guitar	Guitar	
121	25	27	Clean Guitar 3	Guitar	
121	26	27	Tel.Middle	Guitar	
121	27	27	Tel.Bridge	Guitar	
121	28	27	Real El.Gtr ST1	Guitar	
121	29	27	Real El.Gtr ST2	Guitar	
121	30	27	Real El.Guitar1	Guitar	
121	31	27	Real El.Guitar2	Guitar	
121	0	28	Muted Guitar GM	Guitar	√
121	1	28	Funky Cut Gtr	Guitar	√
121	2	28	Mute Vel.Gtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra.Chime	Guitar	
121	6	28	Clean Mute Gtr	Guitar	
121	7	28	Rhythm E.Guitar	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	10	28	Clean Funk RX1	Guitar	
121	11	28	Clean Funk RX2	Guitar	
121	12	28	Funk Stein RX1	Guitar	
121	13	28	Funk Stein RX2	Guitar	
121	14	28	Clean Guitar RX1	Guitar	
121	15	28	Clean Guitar RX2	Guitar	
121	16	28	Clean Guitar RX3	Guitar	
121	17	28	Clean Guitar RX4	Guitar	
121	18	28	Clean Guitar RX5	Guitar	
121	19	28	Muted Guitar 2	Guitar	
121	20	28	Clean Guitar RX6	Guitar	
121	21	28	5th Mute Gtr	Guitar	
121	0	29	Overdrive Gtr GM	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	2	29	Soft Overdrive	Guitar	
121	3	29	Crunch Gtr DNC	Guitar	
121	0	30	Distortion GtrGM	Guitar	√
121	1	30	Feedback Guitar	Guitar	√
121	2	30	Dist.Rhythmic Gtr	Guitar	√
121	3	30	Joystick Gtr Y-	Guitar	
121	4	30	Power Chords	Guitar	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	5	30	Mute Monster	Guitar	
121	6	30	Wet Dist. Guitar	Guitar	
121	7	30	Solo Dist.Guitar	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist.Gtr	Guitar	
121	9	30	Dist. Guitar RX1	Guitar	
121	10	30	Dist. Guitar RX2	Guitar	
121	11	30	Dist. Clean Gtr	Guitar	
121	12	30	Dist. Steel Gtr	Guitar	
121	0	31	Gtr Harmonic GM	Guitar	√
121	1	31	Guitar Feedback	Guitar	√
121	2	31	E.Gtr Harmonics	Guitar	
121	0	32	Acoustic Bass GM	Bass	√
121	1	32	Ac.Bass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride 2	Bass	
121	3	32	Acous.Bass Pro1	Bass	
121	4	32	Acous.Bass Pro2	Bass	
121	5	32	DarkWoody A.Bass	Bass	
121	6	32	Bass & Ride 1	Bass	
121	7	32	Acous.Bass RX	Bass	
121	8	32	Acoustic Bass 2	Bass	
121	9	32	Jazz Bass	Bass	
121	10	32	Organ Pedal 1	Bass	
121	11	32	Organ Pedal 2	Bass	
121	0	33	Finger Bass GM	Bass	√
121	1	33	Finger Slap 2	Bass	√
121	2	33	Finger E.Bass1	Bass	
121	3	33	Finger E.Bass2	Bass	
121	4	33	Finger E.Bass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	6	33	Finger Bass 2	Bass	
121	7	33	Finger Bass 3	Bass	
121	8	33	Chorus Fing.Bass	Bass	
121	9	33	Bright Finger B.	Bass	
121	10	33	Finger Bass 4	Bass	
121	11	33	More mid!Bass	Bass	
121	12	33	Finger Slap 1	Bass	
121	13	33	Finger Bass RX	Bass	
121	14	33	FingerB.& Guitar	Bass	
121	15	33	Finger Bass 5	Bass	
121	16	33	Finger Bass DNC	Bass	
121	0	34	Picked E.Bass GM	Bass	√
121	1	34	Picked E.Bass 2	Bass	
121	2	34	Picked E.Bass 3	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Bass & Guitar	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	6	34	Bass&Gtr Double	Bass	
121	7	34	Pick Bass 1	Bass	
121	8	34	Pick Bass 2	Bass	
121	9	34	Ticktacing Bass	Bass	
121	10	34	Picked Bass RX	Bass	
121	11	34	Picked E.Bass 4	Bass	
121	0	35	Fretless Bass GM	Bass	√
121	1	35	Fretless Bass 2	Bass	
121	2	35	Fretless Bass 3	Bass	
121	3	35	Sweet Fretless	Bass	
121	4	35	Dark R&B Bass1	Bass	
121	5	35	Dark R&B Bass2	Bass	
121	6	35	Woofer Pusher B.	Bass	
121	7	35	Fretless Bass 4	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1 GM	Bass	√
121	1	36	Super Bass 1	Bass	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	2	36	Super Bass 2	Bass	
121	3	36	FunkSlap Bass RX	Bass	
121	4	36	SlapFing Bass RX	Bass	
121	5	36	SlapPick Bass RX	Bass	
121	6	36	Slap Bass 3	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2 GM	Bass	√
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	3	37	Dyna Slap Bass	Bass	
121	4	37	Chorus Slap Bass	Bass	
121	5	37	The Other Slap	Bass	
121	6	37	Slap Bass 4	Bass	
121	7	37	Slap Bass 5	Bass	
121	0	38	Synth Bass 1 GM	Bass	√
121	1	38	Syn Bass Warm	Bass	√
121	2	38	Syn Bass Reso	Bass	√
121	3	38	Clav Bass	Bass	√
121	4	38	Hammer	Bass	√
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303 Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	Syn Bass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	Blind as a Bat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot 1	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	17	38	Drive Bass	Bass	
121	18	38	Synth Bass 3	Bass	
121	0	39	Synth Bass 2 GM	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	Attack Pulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	Poinker Bass	Bass	
121	9	39	Synth Bass 80ish	Bass	
121	10	39	Autofilter Bass	Bass	
121	11	39	Monofilter Bass	Bass	
121	12	39	Reso Bass	Bass	
121	13	39	Auto Pilot 2	Bass	
121	14	39	Bass4 Da Phunk	Bass	
121	15	39	Synth Bass 4	Bass	
121	0	40	Violin GM	Strings & Vocal	√
121	1	40	Slow Att.Violin	Strings & Vocal	√
121	2	40	Violin Expr. 1	Strings & Vocal	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocal	
121	4	40	Violin Expr. 2	Strings & Vocal	
121	0	41	Viola GM	Strings & Vocal	√
121	1	41	Viola Expr.	Strings & Vocal	
121	2	41	Violin & Viola	Strings & Vocal	
121	0	42	Cello GM	Strings & Vocal	√
121	0	43	Contrabass GM	Strings & Vocal	√
121	0	44	Tremolo Str.GM	Strings & Vocal	√
121	0	45	Pizzicato Str.GM	Strings & Vocal	√
121	1	45	Pizz.Ensemble	Strings & Vocal	
121	2	45	Pizz.Section	Strings & Vocal	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	3	45	Double Strings	Strings & Vocal	
121	0	46	Harp GM	Strings & Vocal	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocal	√
121	0	47	Timpani GM	Drum & Perc.	√
121	0	48	Strings Ens.1 GM	Strings & Vocal	√
121	1	48	Strings & Brass	Strings & Vocal	√
121	2	48	60's Strings	Strings & Vocal	√
121	3	48	Stereo Strings	Strings & Vocal	
121	4	48	Legato Strings	Strings & Vocal	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocal	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocal	
121	7	48	Arco Strings	Strings & Vocal	
121	8	48	Octave Strings	Strings & Vocal	
121	9	48	Strings Quartet	Strings & Vocal	
121	10	48	Symphonic Bows	Strings & Vocal	
121	11	48	Ensemble & Solo	Strings & Vocal	
121	12	48	Chamber Strings	Strings & Vocal	
121	13	48	Arabic Strings	Strings & Vocal	
121	14	48	Orchestra Tutti1	Strings & Vocal	
121	15	48	Strings & Horns	Strings & Vocal	
121	16	48	Orch.& Oboe 1	Strings & Vocal	
121	17	48	Orch.& Oboe 2	Strings & Vocal	
121	18	48	Strings & Glock.	Strings & Vocal	
121	19	48	Orchestra Tutti2	Strings & Vocal	
121	20	48	Orchestra&Flute	Strings & Vocal	
121	21	48	Strings Ens. 3	Strings & Vocal	
121	22	48	Strings Ens.RX	Strings & Vocal	
121	23	48	Concert Str.RX	Strings & Vocal	
121	0	49	Strings Ens.2 GM	Strings & Vocal	√
121	1	49	Sweeper Strings	Strings & Vocal	
121	2	49	Full Strings	Strings & Vocal	
121	3	49	Strings Ens. 4	Strings & Vocal	
121	4	49	Spiccato Strings	Strings & Vocal	
121	5	49	Movie Strings 1	Strings & Vocal	
121	6	49	Movie Strings 2	Strings & Vocal	
121	7	49	Movie Str.1 DNC	Strings & Vocal	
121	8	49	Movie Str.2 DNC	Strings & Vocal	
121	0	50	Synth Strings1GM	Strings & Vocal	√
121	1	50	Synth Strings 3	Strings & Vocal	√
121	2	50	Analog Strings 2	Strings & Vocal	
121	3	50	Analog Velve	Strings & Vocal	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocal	
121	5	50	Analog Strings 1	Strings & Vocal	
121	6	50	Synth Strings 4	Strings & Vocal	
121	0	51	Synth Strings2GM	Strings & Vocal	√
121	1	51	Synth Strings 5	Strings & Vocal	
121	0	52	Choir Aahs GM	Strings & Vocal	√
121	1	52	Choir Aahs 2	Strings & Vocal	√
121	2	52	Ooh Voices	Strings & Vocal	
121	3	52	Ooh Slow Voice	Strings & Vocal	
121	4	52	Take Voices 1	Strings & Vocal	
121	5	52	Take Voices 2	Strings & Vocal	
121	6	52	Ooh Choir	Strings & Vocal	
121	7	52	Aah Choir	Strings & Vocal	
121	8	52	Wuuh Choir	Strings & Vocal	
121	9	52	Oh-Ah Voices	Strings & Vocal	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocal	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocal	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocal	
121	13	52	Strings Choir	Strings & Vocal	
121	14	52	Femal&Male Scat	Strings & Vocal	
121	15	52	Femal Scat	Strings & Vocal	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	16	52	Male Scat	Strings & Vocal	
121	17	52	Scat V.& Bass1	Strings & Vocal	
121	18	52	Scat V.& Bass2	Strings & Vocal	
121	19	52	Scat Voices RX	Strings & Vocal	
121	20	52	Scat Voices DNC	Strings & Vocal	
121	0	53	Voice Oohs GM	Strings & Vocal	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocal	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocal	
121	3	53	Airways	Strings & Vocal	
121	0	54	Synth Voice GM	Strings & Vocal	√
121	1	54	Analog Voice	Strings & Vocal	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocal	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocal	
121	4	54	Classic Vox	Strings & Vocal	
121	5	54	Dream Voice	Strings & Vocal	
121	6	54	Synth Voices 2	Strings & Vocal	
121	0	55	Orchestra Hit GM	Brass	√
121	1	55	Bass Hit Plus	Brass	√
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√
121	4	55	Brass Impact	Brass	
121	5	55	Hit in India	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	8	55	Netherland Hit	Brass	
121	0	56	Trumpet GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	56	Dark Trumpet	Trumpet & Trbn.	√
121	2	56	Trumpet Overb.	Trumpet & Trbn.	
121	3	56	Mono Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	4	56	Trumpet Expr.2	Trumpet & Trbn.	
121	5	56	Trumpet Pitch	Trumpet & Trbn.	
121	6	56	Dual Trumpets	Trumpet & Trbn.	
121	7	56	Flugel Horn	Trumpet & Trbn.	
121	8	56	Warm Flugel	Trumpet & Trbn.	
121	9	56	BeBop Cornet	Trumpet & Trbn.	
121	10	56	Trumpet Pro 1	Trumpet & Trbn.	
121	11	56	Trumpet Pro 2	Trumpet & Trbn.	
121	12	56	Sweet FlugelHorn	Trumpet & Trbn.	
121	13	56	Flugel Horn Pro	Trumpet & Trbn.	
121	14	56	Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	
121	15	56	Trumpet Expr.1	Trumpet & Trbn.	
121	16	56	Trumpet Pro 3	Trumpet & Trbn.	
121	17	56	Alp Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	18	56	Trumpet Shake Y+	Trumpet & Trbn.	
121	19	56	Concert Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	20	56	Concert Trp.Pro	Trumpet & Trbn.	
121	21	56	Cornet Expr.	Trumpet & Trbn.	
121	22	56	Cornet Pro 1	Trumpet & Trbn.	
121	23	56	Cornet Pro 2	Trumpet & Trbn.	
121	24	56	Trumpet DNC	Trumpet & Trbn.	
121	25	56	Cornet DNC	Trumpet & Trbn.	
121	0	57	Trombone GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	57	Trombone 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	57	Bright Trombone	Trumpet & Trbn.	√
121	3	57	Hard Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	4	57	Soft Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	5	57	Pitch Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	6	57	Trombone Expr. 1	Trumpet & Trbn.	
121	7	57	Trombone Expr. 2	Trumpet & Trbn.	
121	8	57	Trombone Vel. 1	Trumpet & Trbn.	
121	9	57	Trombone Vel. 2	Trumpet & Trbn.	
121	10	57	Trombone Vel. 3	Trumpet & Trbn.	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	11	57	Trombone Pro Vel	Trumpet & Trbn.	
121	12	57	Trombone 3	Trumpet & Trbn.	
121	13	57	Trombone DNC	Trumpet & Trbn.	
121	0	58	Tuba GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	58	Oberkr.Tuba	Trumpet & Trbn.	
121	2	58	Tuba Gold	Trumpet & Trbn.	
121	3	58	Dynabone	Trumpet & Trbn.	
121	4	58	Ob.Tuba & E.Bass 1	Trumpet & Trbn.	
121	5	58	Ob.Tuba & E.Bass 2	Trumpet & Trbn.	
121	0	59	Mute Trumpet GM	Trumpet & Trbn.	√
121	1	59	Mute Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	59	Wah Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	3	59	Mute Ensemble 1	Brass	
121	4	59	Mute Ensemble 2	Brass	
121	0	60	French Horn GM	Brass	√
121	1	60	French Horn 2	Brass	√
121	2	60	French Section	Brass	
121	3	60	Classic Horns	Brass	
121	4	60	Horns & Ensemble	Brass	
121	0	61	Brass Section GM	Brass	√
121	1	61	Brass Section 2	Brass	√
121	2	61	Tight Brass 3	Brass	
121	3	61	Glen & Friends	Brass	
121	4	61	Big Band Brass 2	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trpts & Brass	Brass	
121	8	61	Attack Brass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens.	Brass	
121	10	61	Trombone Ens.	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	Tight Brass 4	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass 1	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass & Sax	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass 2	Brass	
121	23	61	Sforzato Brass	Brass	
121	24	61	Double Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	27	61	Tight Brass 1	Brass	
121	28	61	Tight Brass Pro	Brass	
121	29	61	Tight Brass 2	Brass	
121	30	61	Brass of Power	Brass	
121	31	61	Brass Section 3	Brass	
121	32	61	Big Band Brass 1	Brass	
121	33	61	Big BandShake Y+	Brass	
121	34	61	Trpts & Trombs	Brass	
121	35	61	Trumpet Ens1 Y+	Brass	
121	36	61	Trumpet Ens2 Y+	Brass	
121	0	62	Synth Brass 1GM	Brass	√
121	1	62	Synth Brass 3	Brass	√
121	2	62	Analog Brass 1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	Electrik Brass	Brass	
121	5	62	Synth Brass 5	Brass	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	0	63	Synth Brass 2GM	Brass	√
121	1	63	Synth Brass 4	Brass	√
121	2	63	Analog Brass 2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	5	63	Synth Brass 6	Brass	
121	0	64	Soprano Sax GM	Sax	√
121	1	64	Sweet Soprano 3	Sax	
121	2	64	Soprano Pro	Sax	
121	3	64	Sweet Soprano 1	Sax	
121	4	64	Sweet Soprano 2	Sax	
121	0	65	Alto Sax GM	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	Sax Ensemble	Sax	
121	3	65	Breathy Alto Sax	Sax	
121	4	65	Alto Sax Growl	Sax	
121	5	65	Sweet Alto Sax 1	Sax	
121	6	65	Sweet Alto Sax 2	Sax	
121	7	65	Soft Alto Sax	Sax	
121	8	65	Alto Sax Pro	Sax	
121	9	65	Alto Sax Expr.	Sax	
121	10	65	Alto Sax RX	Sax	
121	11	65	Cool Sax Ens.	Sax	
121	12	65	Alto Sax DNC	Sax	
121	0	66	Tenor Sax GM	Sax	√
121	1	66	Tenor Sax Noise1	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	Tenor Breath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	6	66	Tenor Sax Noise2	Sax	
121	7	66	Tenor Sax Expr.1	Sax	
121	8	66	Tenor Sax Expr.2	Sax	
121	9	66	Jazz Tenor 1	Sax	
121	10	66	Jazz Tenor 2	Sax	
121	11	66	Reed of Power	Sax	
121	12	66	Tenor Sax DNC	Sax	
121	0	67	Baritone Sax GM	Sax	√
121	1	67	Baritone Growl	Sax	
121	2	67	Breathy Baritone	Sax	
121	3	67	Baritone Sax Pro	Sax	
121	4	67	Baritone Sax 2	Sax	
121	0	68	Oboe GM	Woodwind	√
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	English Horn GM	Woodwind	√
121	1	69	English Horn 2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon GM	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet GM	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarinet	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Section Winds 1	Woodwind	
121	4	71	Section Winds 2	Woodwind	
121	5	71	Clarinet Ens.	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarinet	Woodwind	
121	8	71	Clarinet Pro 1	Woodwind	
121	9	71	Clarinet Pro 2	Woodwind	
121	10	71	Reeds & Saxes	Woodwind	
121	11	71	Klarnet 1	Woodwind	
121	12	71	Klarnet 2	Woodwind	
121	13	71	Clarinet DNC	Woodwind	
121	0	72	Piccolo GM	Woodwind	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	1	72	Small Orchestra	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute GM	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute Expr.	Woodwind	
121	2	73	Flute Switch	Woodwind	
121	3	73	Flute Dyn.5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frullato	Woodwind	
121	5	73	Orchestra Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Brass	
121	7	73	Wooden Flute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	10	73	Jazz Flute RX	Woodwind	
121	11	73	Flute DNC	Woodwind	
121	0	74	Recorder GM	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute GM	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	Blown Bottle GM	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi GM	Woodwind	√
121	1	77	Old Shakuhachi	Woodwind	
121	2	77	Shakuhachi 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle GM	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	2	78	Whistle Breathe	Woodwind	
121	3	78	Whistle RX1	Woodwind	
121	4	78	Whistle RX2	Woodwind	
121	5	78	Whistle DNC	Woodwind	
121	0	79	Ocarina GM	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square GM	Synth 2	√
121	1	80	Lead Square 2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portamento	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old & Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Square	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	12	80	Port Whine	Synth 2	
121	13	80	2VCO Planet Lead	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw GM	Synth 2	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	√
121	2	81	Lead Saw Pulse	Synth 2	√
121	3	81	Lead Double Saw	Synth 2	√
121	4	81	Seq.Analog	Synth 2	√
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	Phat Saw Lead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Synth Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope GM	Synth 2	√
121	0	83	Chiff GM	Synth 2	√
121	0	84	Charang GM	Synth 2	√
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	√
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	4	84	Metallic Rez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	7	84	LoFi Ethnic	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead GM	Strings & Vocal	√
121	1	85	Ether Voices	Strings & Vocal	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocal	
121	0	86	Fifths Lead GM	Synth 2	√
121	1	86	Crimson 5ths	Synth 1	
121	0	87	Bass & Lead GM	Synth 2	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	√
121	2	87	Electro Lead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	Thin Analog Lead	Synth 2	
121	5	87	Express.Lead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	10	87	OB Lead	Synth 2	
121	11	87	A Leadload	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad GM	Synth 2	√
121	1	88	Virtual Traveler	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 2	
121	0	89	Warm Pad GM	Synth 1	√
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	√
121	2	89	Master Pad	Strings & Vocal	
121	3	89	Power Synth	Synth 2	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad 1	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad 2	Synth 1	
121	10	89	Analog Pad 3	Synth 1	
121	11	89	Vintage Pad	Synth 1	
121	12	89	OB Pad	Synth 1	
121	13	89	Dark Anna	Synth 1	
121	14	89	Symphonic Ens.	Synth 1	
121	0	90	Polysynth GM	Synth 2	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 2	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Synth Sweeper	Synth 2	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Digital PolySix	Synth 2	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 2	
121	9	90	Mega Synth	Synth 2	
121	10	90	Tecno Phonic	Synth 2	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	12	90	Big Sweep Stab	Synth 1	
121	13	90	Korgmatose	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad GM	Strings & Vocal	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air 1	Synth 1	
121	3	91	Heaven	Strings & Vocal	
121	4	91	Pop Synth Pad 1	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	Tsunami Wave	Synth 1	
121	7	91	Fresh Breath	Strings & Vocal	
121	8	91	Ravelian Pad	Synth 1	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	9	91	Full Vox Pad	Strings & Vocal	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	11	91	Fresh Air 2	Synth 1	
121	12	91	Pop Synth Pad 2	Synth 1	
121	0	92	Bowed Glass GM	Synth 2	√
121	0	93	Metallic Pad GM	Synth 2	√
121	1	93	Cosmic	Synth 2	
121	2	93	80's Pop Synth	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad GM	Strings & Vocal	√
121	0	95	Sweep Pad GM	Synth 1	√
121	1	95	Astral Dream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	Dark Element	Synth 2	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	6	95	Reoccurring Astra	Synth 1	
121	7	95	Vintage Sweep	Synth 1	
121	8	95	You Decide	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain GM	SFX	√
121	1	96	Motion Ocean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 2	
121	3	96	Wave Cycle DNC	Synth 1	
121	0	97	Soundtrack GM	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	Elastick Pad	Synth 1	
121	0	98	Crystal GM	Synth 2	√
121	1	98	Synth Mallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	Krystal Bell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Synth 1	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere GM	Synth 2	√
121	0	100	Brightness GM	Synth 2	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Synth Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins GM	SFX	√
121	1	101	Motion Raver	Synth 2	
121	2	101	Digi Ice Pad	Synth 1	
121	3	101	VCF Modulation	Synth 2	
121	0	102	Echo Drops GM	SFX	√
121	1	102	Echo Bell	SFX	√
121	2	102	Echo Pan	SFX	√
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme GM	SFX	√
121	0	104	Sitar GM	Guitar	√
121	1	104	Sitar 2	Guitar	√
121	2	104	Sitar Tambou	Guitar	
121	3	104	Indian Stars	Guitar	
121	4	104	Indian Frets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	7	104	Sitar Sitar	Guitar	
121	0	105	Banjo GM	Guitar	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	1	105	Banjo Key Off	Guitar	
121	2	105	Oud 2	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	4	105	Banjo RX	Guitar	
121	5	105	Oud 1	Guitar	
121	0	106	Shamisen GM	Guitar	√
121	0	107	Koto GM	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanoun 2	Guitar	
121	3	107	Kanoun Trem. 2	Guitar	
121	4	107	Kanoun Mix	Guitar	
121	5	107	Kanoun 1	Guitar	
121	6	107	Kanoun Trem. 1	Guitar	
121	7	107	Ac.Baglrama 1	Guitar	
121	8	107	Ac.Baglrama 2	Guitar	
121	9	107	Ac.Baglrama Grp.	Guitar	
121	0	108	Kalimba GM	Mallet & Bell	√
121	1	108	Kalimba 2	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipes GM	Woodwind	√
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	2	109	Uilleann BagPipes	Woodwind	
121	3	109	HighlandBagPipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle GM	Strings & Vocal	√
121	0	111	Shanai GM	Woodwind	√
121	1	111	Zurna 2	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	3	111	Zurna 1	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell GM	Mallet & Bell	√
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	Bali Gamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	Garbage Mall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo GM	Drum & Perc.	√
121	0	114	Steel Drums GM	Mallet & Bell	√
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock GM	Drum & Perc.	√
121	1	115	Castanets	Drum & Perc.	√
121	0	116	Taiko Drum GM	Drum & Perc.	√
121	1	116	Concert BassDrum	Drum & Perc.	√
121	0	117	Melodic Tom GM	Drum & Perc.	√
121	1	117	Melodic Tom 2	Drum & Perc.	√
121	2	117	Reverse Tom	Drum & Perc.	
121	0	118	Synth Drum GM	Drum & Perc.	√
121	1	118	Rhythm Box Tom	Drum & Perc.	√
121	2	118	Electric Drum	Drum & Perc.	√
121	3	118	Reverse Snare	Drum & Perc.	
121	0	119	Reverse CymbalGM	Drum & Perc.	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc.	
121	2	119	Reverse Cymbal 2	Drum & Perc.	
121	0	120	Gtr FretNoise GM	SFX	√
121	1	120	Guitar Cut Noise	SFX	√
121	2	120	Ac.Bass String	SFX	√
121	3	120	Vox Wah Chick RX	Guitar	
121	0	121	Breath Noise GM	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore GM	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet GM	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	2	123	Horse Gallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet 2	SFX	√
121	0	124	Telephone GM	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter GM	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√
121	7	125	Jet Plane	SFX	√
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√
121	0	126	Applause GM	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot GM	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Laser Gun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√
123	7	16	Digital Drawbars	Digit.Drawbars	
121	64	0-127	...	User 1	
121	65	0-127	...	User 2	

DNC サウンド

以下の表は、DNC サウンド（アクセサリ CD の“Advanced Edit” 参照）のアサインを図示したものです。

Note: パフォーマンスにサウンド・コントローラー 1 と 2(SC1、SC2) を利用するサウンドが含まれている場合は、これらのコントローラーはアサインابل・スイッチにアサインされます。

サウンド名	CC00	CC32	PC	Legato	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Cycle 1	Cycle 2	Random	AT Trg	Y+ Trg	Y- Trg	Res/Halo
EP+Damper1 DNC (Electric Piano – P6)	121	25	4												•
ダンパー・ペダルを押すことにより、2つのオシレーター（OSC #4 と #5）と全く異なるサウンド（SFX バンクのサウンド）を加えるクラシック・エレクトリック・ピアノです。ダンパー共振シミュレーションと同じ原理で、クラシック・エレクトリック・ピアノのダンパー効果が得られます。															
EP+Damper2 DNC (Electric Piano – P6)	121	26	4												•
ダンパー・ペダルを押すことにより、Grand Piano RX サウンドのダンパー共振シミュレーションと同じ原理に基づいて共鳴音を加えます。															
Harmonica DNC (Accordion – P6)	121	5	22		•	•	•	•	•			•			
ペンドを使用するときは、サウンド・コントローラー 1 を使います。レガートで演奏をするときは、滑らかなアタックを伴ったハーモニック音を得るのにサウンド・コントローラー 2 を使います。ジョイスティックを奥側に倒すと膨らみのあるアタックが得られます。ジョイスティックを手前側に倒すとわずかにフィルターがかかった音が得られ、ジョイスティックを少し戻すとより豊かな音にすることができます。また、RX ノイズも含んでいます。ダンパー・ペダルを押すことにより、ブレス音を加えることができます。															
Jimmy Organ DNC (Organ – P10)	121	13	18	•											
昔の重厚壮大なオルガンのように、スタッカートとレガート演奏で異なるサウンドになります。スタッカート演奏をすると、パーカッションのように聞こえます。現代風にオーバー・ドライブ効果を追加しています。															
Nylon Guitar DNC (Guitar – P20)	121	18	24	•	•	•							•		
音程を滑らかに変化させるため、レガートで演奏してください。サウンド・コントローラー 1 と 2 で、それぞれスライド奏法とハーモニクス奏法が使用可能になります。ジョイスティックを手前側から戻すことで、ギター・ボディの共振音をコントロールすることができます。鍵盤を離すと、ギター独特の離弦音が聞こえます。また、時々ギター・フレット・ノイズも聞こえます。															
Natural Nylon DNC (Guitar – P20)	121	19	24								•				
12 個のオシレータがランダムに演奏されます。各オシレータには異なるマルチ・サンプル、または設定（フィルター、アタックや 2nd スタート・パラメータ）が異なる同じマルチ・サンプルがアサインされています。これは華やかなギター・サウンドになります。本物のギター・プレイヤーのような微妙な指使いを再現しています。															
RealFolk Gtr DNC (Guitar – P20)	121	34	25	•	•	•							•		
音程を滑らかに変化させるため、レガートで演奏してください。サウンド・コントローラー 1 と 2 で、それぞれスライド奏法とハーモニクス奏法が使用可能になります。鍵盤を強く押すとビブラートがかかります。ジョイスティックを手前側から戻すことで、ボディ・ノイズのトリガーになります。鍵盤を離すと、ギター独特の離弦音が聞こえます。また、時々ギター・フレット・ノイズも聞こえます。															
Steel Gtr DNC (Guitar – P21)	121	35	25	•											
このサウンドは Steel Gtr RX1 に非常に似ていますが、いくつかのペロシティ・スイッチによって、非常に複雑なサウンドになっています。この種類のサウンドはアカンパニメント・トラックに有用で、微妙な違い（ハーモニクス、ミュート、スライドなど）を出すのに役立ちます。レガート演奏や、よりよい演奏のためのおもしろいサウンド・バリエーションを生成することができます。															
Jazz Guitar DNC (Guitar – P21)	121	7	26	•	•	•	•								
音程を滑らかに変化させるため、レガートで演奏してください。サウンド・コントローラー 1 と 2 で、それぞれスライド奏法とハーモニクス奏法が使用可能になります。ジョイスティックを奥側に倒してから戻すと、オートペンドのトリガーになります。スタッカート演奏をすると、鍵盤を離すときに、ギター独特の離弦音が聞こえます。															
Crunch Gtr DNC (Guitar – P21)	121	3	29	•	•	•	•	•							
音程を滑らかに変化させるため、レガートで演奏してください。サウンド・コントローラー 1 と 2 で、それぞれスライド奏法とギター音ミュートが使用可能になります。ジョイスティックを奥側に倒してから戻すと、ディストーション・ギター・ハーモニクスのトリガーになります。ジョイスティックを手前に倒してから戻すと、フィードバックのトリガーになります。また、時々ギター・フレット・ノイズも聞こえます。															
Movie Str.1 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	7	49		•	•	•	•				•			
ストリングス・オーケストラ・サウンドです。ジョイスティックを奥側に倒してから戻すと、ストリングス・アンサンブルのトレモロになります。サウンド・コントローラー 1 と 2 は、それぞれピオラとピッチカートが使用可能になります。鍵盤を強く押して、アフタータッチをオンにするとティンパニ演奏をすることができます。またこのとき、その前の演奏のペロシティが 70 以上のときはティンパニ演奏とともにオーケストラ・クラッシュが演奏されます。また、ジョイスティックを手前に倒してから戻すと、バイオリンになります。															
Movie Str.2 DNC (Strings/Vocals – P13)	121	8	49		•	•	•	•				•			
上記と同じになりますが、サウンド・コントローラー 1 でスムーズ・ストリングス・アンサンブルが使用可能になります。															
Scat Voices DNC (Strings/Vocals – P13)	121	20	52	•	•	•	•	•							
音程を滑らかに変化させるため、レガートで演奏してください。サウンド・コントローラー 1 と 2 は、それぞれスキャット・ボイスとスロー・アタックのクワイアが使用可能になります。ジョイスティックを奥側に倒してから戻すと、異なるスキャット・ボイスになります。ジョイスティックを手前に倒してから戻すと、少しフィルターがかかった音になります。鍵盤のロー・エリアを弾いたときはスキャット（マウス）・ベース音になります。															
Trumpet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	24	56	•	•	•	•								Filter
音程を滑らかに変化させるため、レガートで演奏してください。独特のバルブのオン、オフ・ノイズを聞くことができます。サウンド・コントローラー 1 と 2 は、それぞれトランペットのダウトと音程を下げるのが使用可能になります。ジョイスティックを奥側に倒してから戻すと、ペンドがかかります。ダンパー・ペダルを押すことにより、ブレス音を加えることができます。															
Cornet DNC (Trump/Trbn – P6)	121	25	56	•	•	•	•								Filter
ここでの動作は、上記“Trumpet DNC”と同等です。															

シンセ音をベースにした、おもしろいドラム・キットです。

ドラム・キット

本機の工場出荷時のドラム・キットのリストは以下のとおりで、バンク・セレクト（プログラム・チェンジ・ナンバー）の順で並んでいます。

表記：リストには、ドラム・キットを外部 MIDI 機器から選択するための MIDI データが含まれています。

CC00: コントロール・チェンジ #0、またはバンク・セレクト MSB。

CC32: コントロール・チェンジ #32、またはバンク・セレクト LSB。

PC: プログラム・チェンジ。

CC00	CC32	PC	名前	GM2
120	0	0	Standard Kit GM	√
120	0	1	Standard Kit RX2	
120	0	2	Standard Kit RX3	
120	0	3	Ambient Kit RX	
120	0	4	Pop Std.Kit RX	
120	0	5	Standard Kit RX1	
120	0	6	Standard Kit RX4	
120	0	7	Standard Kit 1	
120	0	8	Room Kit GM	√
120	0	9	HipHop Kit 1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit 1	
120	0	12	Room Kit 2	
120	0	13	HipHop Kit 2	
120	0	14	Techno Kit 2	
120	0	15	Techno Kit 3	
120	0	16	Power Kit GM	√
120	0	17	Power Kit 2	
120	0	18	Power Kit RX1	
120	0	19	Power Kit RX2	
120	0	20-23 (remap to 16)		
120	0	24	Electro Kit GM	√
120	0	25	Analog Kit GM	√
120	0	26	House Kit 1	
120	0	27	House Kit 2	
120	0	28	House Kit 3	
120	0	29 (remap to 28)		
120	0	30	House Kit RX1	
120	0	31	House Kit RX2	
120	0	32	Jazz Kit GM	√
120	0	33	Jazz Kit RX1	
120	0	34	Jazz Kit RX2	
120	0	35	Jazz Kit RX3	
120	0	36-39 (remap to 32)		
120	0	40	Brush Kit GM	√
120	0	41	Brush Kit 2	
120	0	42	Brush Kit RX1	
120	0	43	Brush Kit RX2	
120	0	44	Brush Kit RX3	
120	0	45-47 (remap to 40)		
120	0	48	Orchestra Kit GM	√
120	0	49	Orchestra Kit GM	
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit	
120	0	51	Arabian Kit 1	
120	0	52-55 (remap to 48)		
120	0	56	SFX Kit GM	√
120	0	57	SFX Kit 2	
120	0	58	Synth Kit	

CC00	CC32	PC	名前	GM2
120	0	58-63 (remap to 56)		
120	0	64	Percussion Kit	
120	0	65	Latin Perc.Kit1	
120	0	66	Trinity Perc.Kit	
120	0	67	i30 Perc.Kit	
120	0	68	Latin Perc.Kit2	
120	0	69-71 (remap to 64)		
120	0	72	Hip Hop Kit RX	
120	0	73	Techno Kit RX	
120	0	74	Dance Kit RX	
120	0	75	Electro Kit RX1	
120	0	76	Electro Kit RX2	
120	0	77-88 (remap to 1)		
120	0	89	Pop Std.Kit 1	
120	0	90	Pop Std.Kit 2	
120	0	91 (remap to 3)		
120	0	92 (remap to 6)		
120	0	93-95 (remap to 1)		
120	0	96	Elektro Kit 1	
120	0	97	Elektro Kit 2	
120	0	98-115 (remap to 1)		
120	0	116 (remap to 51)		
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	118	Turkish Kit	
120	0	119	Oriental PercKit	
120	0	120	Room Kit 1	
120	0	121	Power Kit 1	
120	0	122	Electro Kit	
120	0	123	Analog Kit	
120	0	124 (remap to 1)		
120	0	125	Brush Kit 1	
120	0	126-127 (remap to 1)		
...				
120	64	0-63	User DrumKits (1-64)	

マルチ・サンプル

本機に内蔵された工場出荷時のマルチサンプルのリストは、以下のとおりです。

* **OrigTune:** このサンプルは平均律の代わりにオリジナル楽器の自然な調律を使用します。このサウンドを他のサウンドと組み合わせて使う場合、極端な音程になる場合があります。

0	GrandPiano_L	42	Gospel Organ Slow_L	84	E.Organ Full	126	FM Bell
1	GrandPiano_R	43	Gospel Organ Slow_R	85	E.Organ Dist	127	Flute
2	GrandPiano_L OrigTune	44	Gospel Organ Fast_L	86	Rotary Organ 1	128	Flute Frull
3	GrandPiano_R OrigTune	45	Gospel Organ Fast_R	87	Rotary Organ 1LP	129	Voice Flute
4	Tailpiece_L	46	16' 8' LF_L	88	Rotary Organ 2	130	Jazz Flute
5	Tailpiece_R	47	16' 8' LF_R	89	Super BX3	131	Flute Vibrato
6	Tailpiece_L OrigTune	48	16' 8' LS_L	90	Super BX3LP	132	Flute Attack p
7	Tailpiece_R OrigTune	49	16' 8' LS_R	91	LeslieNoise LF_L	133	Flute Attack f
8	AcousticPiano_L	50	16' 8' 51/3 LF_L	92	LeslieNoise LF_R	134	Piccolo
9	AcousticPiano_R	51	16' 8' 51/3 LF_R	93	LeslieNoise LS_L	135	Pan Flute
10	FX Pedal On_L	52	16' 8' 51/3 LS_L	94	LeslieNoise LS_R	136	Pan Flute Attack
11	FX Pedal On_R	53	16' 8' 51/3 LS_R	95	ON-Click (Organ)	137	Tin Whistle
12	FX Pedal Off_L	54	4' 22/3' 2' LF_L	96	OFF-Click (Organ)	138	Tin Whistle Voice
13	FX Pedal Off_R	55	4' 22/3' 2' LF_R	97	Pipe Flute_L	139	Tin Whistle Attack
14	FX Key Off_L	56	4' 22/3' 2' LS_L	98	Pipe Flute_R	140	Whistle Gliss
15	FX Key Off_R	57	4' 22/3' 2' LS_R	99	Pipe Positive	141	Whistle No Vibr
16	M1 Piano	58	11/3' 13/5' 1' LF_L	100	Pipe Mixture	142	Whistle Sforz Vibr
17	E.GrandPiano	59	11/3' 13/5' 1' LF_R	101	Pipe Full 1_L	143	Whistle Sforz No Vibr
18	E.Piano FM 1	60	11/3' 13/5' 1' LS_L	102	Pipe Full 1_R	144	Whistle Slow Atk Vibr
19	E.Piano FM 1LP	61	11/3' 13/5' 1' LS_R	103	Pipe Full 2	145	Whistle Breath
20	E.Piano FM 2	62	16' 8' 51/3' Perc LF_L	104	E.Organ Church	146	Shakuhachi
21	E.Piano Suit Bright mp	63	16' 8' 51/3' Perc LF_R	105	Pipe Organ Tuentiana	147	Shakuhachi Atk
22	E.Piano Suit Bright mf	64	16' 8' 51/3' Perc LS_L	106	Pipe Organ Reed	148	Bottle
23	E.Piano Suit Bright f	65	16' 8' 51/3' Perc LS_R	107	Music Box	149	Bottleizer
24	E.Piano Dyno mf	66	Theater Organ1	108	Music BoxLP	150	Recorder
25	E.Piano Dyno f	67	Theater Org2	109	Kalimba	151	Ocarina
26	E.Piano Dyno ff	68	E.Organ CX 3	110	Marimba	152	Solo Clarinet
27	E.Piano Dyno Soft	69	E.Organ Perc.O1W	111	MarimbaLP	153	Clarinet
28	E.Piano Dyno SoftLP	70	E.Organ Fast Click	112	Xylophone	154	Bass Clarinet
29	E.Piano Stage Hard	71	E.Organ Perc. 1	113	Balaphone	155	M1 DoubleReed
30	E.Piano Stage HardLP	72	E.Organ Perc. 2	114	Vibraphone1	156	Oboe
31	E.Piano Wurly Soft	73	E.Organ Perc. 3	115	Vibraphone1LP	157	English Horn
32	E.Piano Wurly Hard	74	E.Organ Perc. 4	116	Vibraphone2	158	Bassoon
33	E.Piano Pad 1	75	M1 Organ1	117	Celesta	159	Woodwind Ensemble
34	E.Piano Pad 1LP	76	M1 Organ2	118	CelestaLP	160	Baritone Sax mf
35	E.Piano Pad 2	77	Organ1	119	Glockenspiel	161	Baritone Sax f
36	Clavi 1	78	Organ2	120	GlockenspielLP	162	Baritone Sax Growl
37	Clavi 2	79	Organ2LP	121	Tubular Bell	163	Tenor Sax Vibrato
38	Clavi 3	80	Organ3 Jazz	122	Log Drum	164	Tenor Sax Expressive
39	Clavi 4	81	BX3 & Perc.3rd	123	Steel Drum Hard	165	Tenor Sax mp
40	Harpsichord	82	E.Organ Vox	124	Steel Drum HardLP	166	Tenor Sax mf
41	Harpsichord Key off	83	E.Organ Soft	125	Gamelan	167	Tenor Sax Straight

168	Tenor Sax M1	217	2 Trombones f_L	263	Doo Voice	310	El.Guitar Tel Bridge p
169	Alto Sax Vibrato1	218	2 Trombones f_R	264	Doo VoiceLP	311	El.Guitar Tel Bridge mf
170	Alto Sax Vibrato2	219	Trombone SlurUp	265	Solo Violin Vibrato	312	El.Guitar Tel Bridge f
171	Alto Sax Vibrato2 Drive	220	Trombone Fall	266	Violin	313	El.Guitar Fend.Slide
172	Alto Sax p	221	Classic Trumpet p	267	Viola Expressive mf	314	Clean Guitar Str p
173	Alto Sax mf	222	Classic Trumpet mf	268	Viola Expressive ff	315	Clean Guitar Str f
174	Alto Sax Growl	223	Pop Trumpet mf	269	Viola	316	Clean Guitar Mute
175	Soprano Sax Vibrato	224	Pop Trumpet f	270	Cello&Contrabass	317	Clean Guitar Dead
176	Soprano Sax Straight	225	Trumpet Expr.	271	Violin & Cello	318	Clean Guitar Slap
177	Sax Family Vibrato	226	Trumpet Slow mp	272	Strings Quartet	319	Clean Guitar Slide
178	French Musette	227	Trumpet Slow f	273	Strings Quartet Vibrato1	320	El.Guitar Le Neck
179	Musette1	228	Trumpet Tonguing mp	274	Strings Quartet Vibrato2	321	El.Guitar Le Bridge
180	Musette1LP	229	Trumpet Tonguing f	275	Pizzicato	322	El.Guitar Le Mute p
181	Accordion 16'	230	Trumpet Medium	276	StereoStrings Ensemble_L	323	El.Guitar Le Mute mf
182	Accordion 16' OrigTune	231	Trumpet Overblown	277	StereoStrings Ensemble_R	324	El.Guitar Le Ghost1
183	Accordion 8'	232	Trumpet Muted	278	Strings Ensemble	325	El.Guitar Le Ghost2
184	Accordion 8' OrigTune	233	Trumpet Wah wah	279	Strings Ensemble Tremolo	326	Tele Mute 5th pp
185	Accordion 4'	234	2 Trumpets mp_L	280	Pizzicato Ensemble	327	Tele Mute 5th p
186	Accordion 4' OrigTune	235	2 Trumpets mp_R	281	Harp	328	Tele Mute 5th mf
187	Accordion1	236	2 Trumpets f_L	282	Steel Guitar1 Pick p	329	Tele Mute 5th f
188	Accordion2	237	2 Trumpets f_R	283	Steel Guitar1 Pick mf	330	Tele Mute 5th ff
189	Fisa Bassoon	238	Trumpet Doit	284	Steel Guitar1 Pick f	331	Tele Mute 5th Key off
190	Fisa Clarinet	239	Trumpet Fall	285	Steel Guitar1 Mute	332	El.Guitar Harmonics
191	Bandoneon	240	Stereo Brass Ensemble1_L	286	Steel Guitar1 Slide	333	El.Guitar Gliss Down
192	Volkst.Accordion	241	Stereo Brass Ensemble1_R	287	Steel Guitar2 p	334	El.Guitar Gliss Up
193	Accordion Bass	242	Stereo Brass Ensemble2_L	288	Steel Guitar2 mf	335	El.Guitar Noise
194	Accordion Noise KeyOn	243	Stereo Brass Ensemble2_R	289	Steel Guitar2 f	336	El.Guitar Short Noise
195	Accordion Noise KeyOff	244	Brass Ensemble1	290	Steel Guitar2 Slap	337	El.Guitar Fret Noise
196	Accordion Change Voice	245	Brass Ensemble2	291	Steel Guitar2 Slide	338	Jazz Guitar1
197	Harmonica	246	Brass Ensemble2LP	292	Nylon Guitar mp	339	Jazz Guitar2
198	Harmonica Wah	247	Voice Female Wuuh	293	Nylon Guitar mf	340	Jazz Gib mellow p
199	Highland Bag Pipes	248	Voice Female Woh	294	Nylon Guitar ff	341	Jazz Gib mellow mf
200	Highland Drones	249	Voice Female Wah	295	Nylon GuitarAtk	342	Jazz Gib mellow f
201	Uilleann Pipes	250	Voice Female Dah	296	Ac.Guitar 12 Strings	343	Pedal Steel Guitar
202	Bag Pipes	251	Voice Male Wuh	297	Ac.Guitar Harmonics1	344	Resonator Guitar
203	French Horn T1	252	Voice Male Woh	298	Ac.Guitar Harmonics2	345	Dist. Guitar
204	French Horn Ensemble	253	Voice Male Wah	299	Ac.Guitar Noise	346	Dist. Guitar1 Harmo.
205	Flugel Horn Vibrato	254	Voice Male Dah	300	Guitar Fret Noise Off	347	Dist. Guitar2 Harmo.
206	Flugel Horn M1	255	Voice Scat Buh	301	Guitar Noise Off	348	Dist. Guitar2 Mute1
207	Tuba f	256	Voice Scat Duh	302	Guitar Body	349	Dist. Guitar2 Mute2
208	Tuba ff	257	Voice Scat Bah	303	Guitar Noise Attack Off	350	El.Guitar DistMuted p
209	Trombone Vibrato	258	Voice Scat Dah	304	El. Guitar Stra 54 p	351	El.Guitar DistMuted mp
210	Trombone1 mf	259	Voice Choir	305	El.Guitar Stra 54 mf	352	El.Guitar PowerChord1
211	Trombone1 ff	260	Voice Hoo	306	El.Guitar Stra 54 f	353	El.Guitar PowerChord2
212	Trombone2 Soft	261	Voice Pop Ooh	307	El.Guitar Tel Mid p	354	El.Guitar PowerChord3
213	Trombone2 Bright	262	Voice Pop Ah	308	El.Guitar Tel Mid mf	355	Acoustic Bass1
214	Trombone Muted			309	El.Guitar Tel Mid f	356	Acoustic Bass2 mf
215	2 Trombones mf_L					357	Acoustic Bass2 f
216	2 Trombones mf_R					358	Acoustic Bass3 mp

359 Acoustic Bass3 mp VAR	407 MandolinLP	456 Wave Sweep3	505 Brass Fall
360 Acoustic Bass3 mf	408 Mandolin Tremolo	457 Syn Ghostly	506 Vox Wah Gtr
361 Acoustic Bass3 mf VAR	409 Mandolin Ensemble	458 Ghost	507 Vibe Chord
362 Acoustic Bass3 f	410 Banjo	459 Syn Air Pad	508 Zap1
363 Acoustic Bass3 f VAR	411 BanjoLP	460 Dream Str	509 Zap2
364 E.Bass1 Finger	412 Ukulele	461 Syn AirVortex	510 Stadium
365 E.Bass2 P.B.1	413 Shamisen	462 Syn Palawan	511 Applause
366 E.Bass2 P.B.2	414 Koto	463 Syn Clicker	512 Birds1
367 E.Bass2 LH Stop	415 M.E. Oud	464 Cricket Spectrum	513 Birds2
368 E.Bass2 RH Stop	416 M.E. Oud Tek	465 Noise1	514 Crickets
369 E.Bass2 Harmo.	417 M.E. Kanun1	466 Noise2	515 Church Bell
370 E.Bass3 p	418 M.E. Kanun2	467 Noise Pad	516 Thunder
371 E.Bass3 mf	419 M.E. Kanun Tremolo	468 Swish Terra	517 Stream
372 E.Bass3 f Slap	420 M.E. Baglama1	469 Gamelan XEQ	518 Bubble
373 E.Bass4 Pick	421 M.E. Baglama2	470 Saw1	519 Dog
374 E.Bass4 Harmo.	422 M.E. Zurna	471 Saw2	520 Gallop
375 E.Bass4 Slap	423 M.E. Clarinet Tek	472 Saw3	521 Laughing
376 E.Bass4 SlapHar	424 M.E. Clarinet	473 Pulse 02%	522 Telephone Ring
377 E.Bass4 LH Mute	425 M.E. Nay	474 Pulse 05%	523 Scream
378 E.Bass4 RH Mute	426 Mouth Harp1	475 Pulse 08%	524 Punch
379 E.Bass Gliss	427 Mouth Harp2	476 Pulse 16%	525 Heart Beat
380 E.Bass Noise1	428 Mouth Harp3	477 Pulse 33%	526 Footstep1
381 E.Bass Noise2	429 Mouth Harp4	478 Pulse 40%	527 Footstep2
382 E.Bass5 Finger	430 Mouth Harp5	479 Square	528 Door Creak
383 E.Bass6 Finger	431 Syn Flute Pad	480 Square MG	529 Door Slam
384 E.Bass6 FingerLP	432 Syn Bass Reso1	481 Square JP	530 Car Engine
385 E.Bass7 Finger	433 Syn Bass FM1	482 Triangle MG	531 Car EngineLP
386 E.Bass8 Pick	434 Syn Bass FM1LP	483 Ramp	532 Car Stop
387 E.Bass9 Pick Muted1	435 Syn Bass FM2	484 Ramp MG	533 Car Pass
388 E.Bass9 Pick Muted2	436 Syn Bass FM2LP	485 Sine	534 Car Crash
389 E.Bass10 Pick	437 Syn Bass TB	486 DWGS Syn Sine1	535 Train
390 E.Bass10 PickLP	438 RB Saw Bass	487 DWGS Syn Sine2	536 Helicopter
391 E.Bass11 Thumb Bass	439 RB Square Bass	488 DWGS Organ1	537 Gun Shot
392 E.Bass12 SlapBassThumb	440 Chrom Res	489 DWGS Organ2	538 Machine Gun
393 E.Bass12 SlapBassThumbLP	441 Detuned Super	490 DWGS Bell1	539 Laser Gun
394 Fretless Bass 1	442 Detuned PWM	491 DWGS Bell2	540 Explosion
395 Bass Harmonics	443 Synth Brass	492 DWGS Bell3	541 Wind
396 Bass HarmonicsLP	444 An.Strings1	493 DWGS Bell4	542 Timpani
397 Sitar1	445 An.Strings2	494 DWGS Clav.	543 Crash
398 Sitar2	446 Analog Vintage	495 DWGS Digi1	544 Crash Reverse
399 Sitar & Tambura	447 White Pad	496 DWGS Digi2	545 Orchestra Crash
400 Santur	448 N1 Air Vox	497 DWGS Wire1	546 Ride Jazz
401 SanturLP	449 Ether Bell	498 DWGS Wire2	547 Ride Edge1
402 Tambura	450 Ether BellLP	499 DWGS Sync1	548 Ride Edge2
403 TamburaLP	451 Lore	500 DWGS Sync2	549 HiHat Closed
404 Bouzouki	452 Lore NT	501 DWGS Sync3	550 88 HiHat Open
405 BouzoukiLP	453 Space Lore	502 Orchestra Hit	551 88 Cowbell
406 Mandolin	454 Wave Sweep1	503 Band Hit	552 88 Tom
	455 Wave Sweep2	504 Impact Hit	553 88 Conga

554 88 Crash	567 Temple Blocks	580 Cowbell & Claves	593 Stereo Snare1_L
555 Tom	568 Orchestra BD	581 Cabasa	594 Stereo Snare1_R
556 Tom Brush	569 Castanet	582 Shaker	595 Stereo Snare2_L
557 Tom Process	570 Taiko	583 Cabasa & Shaker	596 Stereo Snare2_R
558 Electric Tom	571 Djembe Open	584 Dumbek - Djambe - Udu	597 Large1_L
559 Flexatone	572 Djembe Mute	585 Caxixi	598 Large1_R
560 Tambourine	573 Chinese Gong	586 Tabla & Baya	599 Large2_L
561 Agogo Bell	574 Snare Ghost	587 WoodBlock & Castanet	600 Large2_R
562 Meditation Tree	575 Rain Stick	588 Mix Latin Perc	601 Large3_L
563 Marc Tree	576 Congas	589 Kangaroo	602 Large3_R
564 Marc TreeLP	577 Quinto & Bongos	590 DJ Eddie Set	603 Large4_L
565 Cowbell	578 Okonkolo	591 Stereo Snares1&2_L	604 Large4_R
566 Click	579 Timbales	592 Stereo Snares1&2_R	605 Empty

ドラム・サンプル

内蔵された本機の工場出荷時のドラム・サンプルのリストは、以下のとおりです。

#	Sample	Family
0	BD Acoustic1 p	1
1	BD Acoustic1 mf	1
2	BD Acoustic1 f	1
3	BD Acoustic2 mf	1
4	BD Acoustic2 f	1
5	BD open p	1
6	BD open mf	1
7	BD open f	1
8	BD Peak	1
9	BD Dry 1	1
10	BD Dry 2	1
11	BD Dry 3	1
12	BD Normal	1
13	BD SoftRoom	1
14	BD Jazz	1
15	BD Pillow	1
16	BD Woofer	1
17	BD MondoKill	1
18	BD Terminator	1
19	BD Tubby	1
20	BD Gated	1
21	BD Tight	1
22	BD Squash	1
23	BD Black&Soul 1	1
24	BD Black&Soul 2	1
25	BD Black&Soul 3 dist	1
26	BD Black&Soul 4 noise	1
27	BD Black&Soul 5 Long	1
28	BD Black&Soul 6	1
29	BD Dance 1	1
30	BD Dance 2	1
31	BD Dance 3	1
32	BD House 1	1
33	BD House 2	1
34	BD House 3	1
35	BD House 4	1
36	BD House 5	1
37	BD Liquid	1
38	BD Techno 1	1
39	BD Techno 2	1
40	BD Hip 1	1
41	BD Hip 2	1
42	BD Hip 3	1
43	BD Hip 4	1
44	BD Kick1	1
45	BD Kick2	1
46	BD Ambient	1
47	BD Ambient Crackle	1
48	BD Ambient Rocker	1
49	BD Pop	1
50	BD Deep	1
51	BD Klanger	1
52	BD Electribe01	1
53	BD Electribe02	1
54	BD Electribe03	1
55	BD Electribe04	1

#	Sample	Family
56	BD Electribe05	1
57	BD Electribe06	1
58	BD Electribe07	1
59	BD Electribe08	1
60	BD Electribe09	1
61	BD Electribe10	1
62	BD Electribe11	1
63	BD Electribe12	1
64	BD Electribe13	1
65	BD Electribe14	1
66	BD Electribe15	1
67	BD Electribe16	1
68	BD Electribe17	1
69	Syn.BD1	1
70	Syn.BD2	1
71	Syn.BD3	1
72	Syn.BD4	1
73	Syn.BD Buzz	1
74	88 BD	1
75	BD Orchestra	1
76	SD Wood1 p	2
77	SD Wood1 mf	2
78	SD Wood1 f	2
79	SD Wood2 pp	2
80	SD Wood2 p	2
81	SD Wood2 mf	2
82	SD Wood2 f	2
83	SD Piccolo1 pp	2
84	SD Piccolo1 p	2
85	SD Piccolo1 mf	2
86	SD Piccolo1 f	2
87	SD Piccolo2 pp	2
88	SD Piccolo2 p	2
89	SD Piccolo2 mf	2
90	SD Piccolo2 f	2
91	SD Solid1 p	2
92	SD Solid1 mf	2
93	SD Solid1 f	2
94	SD Solid2 p	2
95	SD Solid2 mf	2
96	SD Solid2 f	2
97	SD Maple1 pp	2
98	SD Maple1 p	2
99	SD Maple1 mp	2
100	SD Maple1 mf	2
101	SD Maple1 f	2
102	SD Maple1 ff	2
103	SD Maple2 pp	2
104	SD Maple2 p	2
105	SD Maple2 mp	2
106	SD Maple2 mf	2
107	SD Maple2 f	2
108	SD Maple2 ff	2
109	SD Brass1 p	2
110	SD Brass1 mf	2
111	SD Brass1 f	2
112	SD Brass2 p	2
113	SD Brass2 mf	2

#	Sample	Family
114	SD Brass2 f	2
115	SD Roll	2
116	SD Ghost Roll	2
117	SD Ghost p	2
118	SD Ghost f	2
119	SD Snr Ghost1 a	2
120	SD Snr Ghost1 b	2
121	SD Snr Ghost2 a	2
122	SD Snr Ghost2 b	2
123	SD Snr Ghost2 c	2
124	SD Snr Signature p	2
125	SD Snr Signature mf	2
126	SD Snr Signature f	2
127	SD Snr Signature Rim mf	2
128	SD Snr Signature Rim f	2
129	SD Snr Signature Rim1	2
130	SD Snr Signature Rim2	2
131	Brush SD1 (swirl1)	2
132	Brush SD1 (swirl2)	2
133	Brush SD1 (swirl3)	2
134	Brush SD1 (swirl4)	2
135	Brush SD1	2
136	Brush SD2 (ghost1)	2
137	Brush SD2 (ghost2)	2
138	Brush SD2 (ghost3)	2
139	Brush SD2	2
140	Brush SD2 (fill) 4 shots	2
141	Brush SD2 (fill) 3 shots	2
142	Brush SD2 (fill) 2 shots	2
143	Brush SD3 Hit	2
144	Brush SD3 Tap1	2
145	Brush SD3 Tap2	2
146	Brush SD3 Swirl	2
147	SD Dry 1	2
148	SD Dry 2	2
149	SD Dry 3	2
150	SD Full Room	2
151	SD Off Center	2
152	SD Jazz Ring	2
153	SD Amb.Piccolo	2
154	SD Paper	2
155	SD Big Rock	2
156	SD Yowie	2
157	SD Trinity1	2
158	SD Trinity2	2
159	SD Stereo Gate	2
160	SD Processed	2
161	SD Cracker Room	2
162	SD Dance01	2
163	SD Dance02	2
164	SD Dance03	2
165	SD Dance04	2
166	SD Dance05	2
167	SD Dance06	2
168	SD Dance07	2
169	SD Dance08	2
170	SD Dance09	2
171	SD Dance10	2

#	Sample	Family
172	SD Dance11	2
173	SD Dance12	2
174	SD Dance13	2
175	SD Dance14	2
176	SD Dance15	2
177	SD Dance16	2
178	SD Dance17	2
179	SD Dance18	2
180	SD Dance19	2
181	SD Dance20	2
182	SD Dance21	2
183	SD Dance22	2
184	SD Dance23	2
185	SD Dance24	2
186	SD House1	2
187	SD House2	2
188	SD House3	2
189	SD House4	2
190	SD (BeatBox)	2
191	SD El.Funk1	2
192	SD El.Funk2	2
193	SD El.Funk3	2
194	SD Small	2
195	SD Rap	2
196	SD Noise	2
197	SD Reverse	2
198	SD Hip1	2
199	SD Hip2	2
200	SD Hip3	2
201	SD Hip4	2
202	SD Hip5	2
203	SD Hip6	2
204	SD Ringy	2
205	SD Tiny	2
206	SD Vintage1	2
207	SD Vintage2	2
208	SD Vintage3	2
209	SD Vintage4	2
210	SD Vintage5	2
211	SD Vintage6	2
212	SD AmbiHop	2
213	SD Brasser	2
214	SD Chili	2
215	SD Whopper	2
216	Syn.SD1	2
217	Syn.SD2	2
218	Syn.SD3	2
219	Syn.SD4	2
220	88 SD	2
221	99 SD	2
222	SD Orchestra	2
223	SD Orch.Roll	2
224	Rim Snr Signature Hi	2
225	Rim Snr Signature Mid	2
226	Rim Snr Signature Low	2
227	Rim Shot p	2
228	Rim Shot f	2
229	Rim House1	2
230	Rim House2	2
231	Rim Synth	2
232	RimTamb Synth	2
233	Syn.Rim Click	2

#	Sample	Family
234	88 Rim Shot	2
235	Sidestick mf	2
236	Sidestick f	2
237	Sidestick Dance	2
238	SideStick Dry	2
239	SideStick Amb	2
240	DrumStick Hit	2
241	FX SD Large Hall1	2
242	FX SD Large Hall2	2
243	FX Rim Large Hall1	2
244	FX Rim Large Hall2	2
245	Tom1 Open Hi p	4
246	Tom1 Open Hi p flam	4
247	Tom1 Open Hi f	4
248	Tom1 Open Hi f flam	4
249	Tom1 Open Mid p	4
250	Tom1 Open Mid p flam	4
251	Tom1 Open Mid f	4
252	Tom1 Open Mid f flam	4
253	Tom1 Open Low p	4
254	Tom1 Open Low p flam	4
255	Tom1 Open Low f	4
256	Tom1 Open Low f flam	4
257	Tom1 Open Floor p	4
258	Tom1 Open Floor p flam	4
259	Tom1 Open Floor f	4
260	Tom1 Open Floor f flam	4
261	Tom2 Hi p	4
262	Tom2 Hi f	4
263	Tom2 Mid p	4
264	Tom2 Mid f	4
265	Tom2 Low p	4
266	Tom2 Low f	4
267	Tom2 Floor p	4
268	Tom2 Floor f	4
269	Tom3 Hi	4
270	Tom3 Floor	4
271	Tom4 Hi	4
272	Tom4 Low	4
273	Tom4 Floor	4
274	Tom5 Hi	4
275	Tom5 Low	4
276	Tom6 Vintage Hi mp	4
277	Tom6 Vintage Hi mf	4
278	Tom6 Vintage Hi ff	4
279	Tom6 Vintage Mid mp	4
280	Tom6 Vintage Mid mf	4
281	Tom6 Vintage Mid ff	4
282	Tom6 Vintage Lo mp	4
283	Tom6 Vintage Lo mf	4
284	Tom6 Vintage Lo ff	4
285	Tom Processed	4
286	Tom Jazz Hi	4
287	Tom Jazz Floor	4
288	Tom Brush1 (sd open)	4
289	Tom Brush1 (sd close)	4
290	Tom Brush2 (sd open)	4
291	Tom Brush2 (sd close)	4
292	Tom Brush3 Hi mf	4
293	Tom Brush3 Hi ff	4
294	Tom Brush3 Mid mf	4
295	Tom Brush3 Mid ff	4

#	Sample	Family
296	Tom Brush3 Low mf	4
297	Tom Brush3 Low ff	4
298	Tom Brush4	4
299	88 Tom	4
300	E.Tom FM	4
301	E.Tom Real	4
302	HH1 Closed pp	3
303	HH1 Closed p	3
304	HH1 Closed mf	3
305	HH1 Closed f	3
306	HH1 Foot mp	3
307	HH1 Foot mf	3
308	HH1 Open mp	3
309	HH1 Open mf	3
310	HH2 Closed pp	3
311	HH2 Closed p	3
312	HH2 Closed mp	3
313	HH2 Closed mf	3
314	HH2 Closed f	3
315	HH2 Closed ff	3
316	HH2 Foot p	3
317	HH2 Foot f	3
318	HH2 Open p	3
319	HH2 Open f	3
320	HH3 Closed1	3
321	HH3 Closed2	3
322	HH3 Foot	3
323	HH3 Open1	3
324	HH3 Open2	3
325	HH3 Sizzle	3
326	HH4 Closed1	3
327	HH4 Closed2	3
328	HH4 Foot	3
329	HH4 FootOpen	3
330	HH4 Open	3
331	HH Old Close1	3
332	HH Old Open1	3
333	HH Old TiteClose	3
334	HH Old Close2	3
335	HH Old Open2	3
336	HH House Open1	3
337	HH House Open2	3
338	HH Hip	3
339	HH Alpo Close	3
340	HH Dance1	3
341	HH Dance2	3
342	88 HH Close	3
343	88 HH Open	3
344	99 HH Close	3
345	99 HH Open	3
346	Syn.HH Closed	3
347	Syn.HH Open	3
348	Crash 15'edge1	5
349	Crash 15'edge2	5
350	Crash 17'edge1	5
351	Crash 17'edge2	5
352	Crash 19'open1	5
353	Crash 19'open2	5
354	Crash 1	5
355	Crash 2	5
356	Crash Reverse	5
357	Crash Dance 99	5

#	Sample	Family
358	Crash DDD-1	5
359	88 Crash	5
360	Splash 8'edge1	5
361	Splash 8'edge2	5
362	Splash	5
363	China	5
364	Ride 20' mp1	5
365	Ride 20' mp2	5
366	Ride 20' mf1	5
367	Ride 20' mf2	5
368	Ride Edge1	5
369	Ride Edge2	5
370	Ride Cup	5
371	Ride Jazz	5
372	Ride Brush1	5
373	Ride Brush2	5
374	Ride Brush3	5
375	Ride Rivet	5
376	99 Ride Dance	5
377	Orchestra Cymbal	5
378	Finger Snaps	6
379	Claps1	6
380	Claps2	6
381	Claps3	6
382	Claps4	6
383	88 Claps	6
384	Dance Claps1	6
385	Dance Claps2	6
386	Dance Claps3	6
387	Dance Claps4	6
388	Dance Claps5	6
389	Dance Claps6	6
390	Dance Conga1 Lo-Open	6
391	Dance Conga1 Hi-Open	6
392	Dance Tambourine	7
393	88 Conga	6
394	88 Claves	6
395	88 Cowbell	7
396	88 Maracas	7
397	Syn.Bongo1	6
398	Syn.Bongo2	6
399	Syn.Castanet	6
400	Syn.Shaker	7
401	Syn.Noise	8
402	Syn.FX1	8
403	Syn.FX2	8
404	Syn.FX3	8
405	Syn.FX4	8
406	Syn.FX5	8
407	Syn. Perc. Ahh	8
408	Boom	8
409	Zap1	8
410	Zap2	8
411	Vinyl Hit	8
412	DJ Vinyl Sliced 01	8
413	DJ Vinyl Sliced 02	8
414	DJ Vinyl Sliced 03	8
415	DJ Vinyl Sliced 04	8
416	DJ Vinyl Sliced 05	8
417	DJ Vinyl Sliced 06	8
418	DJ Vinyl Sliced 07	8
419	DJ Vinyl Sliced 08	8

#	Sample	Family
420	DJ Vinyl Sliced 09	8
421	DJ Vinyl Sliced 10	8
422	DJ Vinyl Sliced 11	8
423	DJ Vinyl Sliced 12	8
424	DJ Vinyl Sliced 13	8
425	DJ Vinyl Sliced 14	8
426	DJ Vinyl Sliced 15	8
427	DJ Vinyl Sliced 16	8
428	DJ Vinyl Sliced 17	8
429	DJ Vinyl Sliced 18	8
430	DJ Vinyl Sliced 19	8
431	DJ Vinyl Sliced 20	8
432	DJ Vinyl Sliced 21	8
433	DJ Vinyl Sliced 22	8
434	DJ Vinyl Sliced 23	8
435	DJ Vinyl Sliced 24	8
436	DJ Scratch 01	8
437	DJ Scratch 02	8
438	DJ Scratch 03	8
439	DJ Scratch 04	8
440	DJ Scratch 05	8
441	DJ Scratch 06	8
442	DJ Hit Rub	8
443	DJ Vocal Rub1	8
444	DJ Vocal Rub2	8
445	DJ BD Rub	8
446	DJ SD Rub	8
447	Guiro Long	6
448	Guiro Short	6
449	Vibraslap	7
450	Samba Whistle	7
451	Cuica Hi	6
452	Cuica Lo	6
453	Tumba Open1 mf	6
454	Tumba Open1 f	6
455	Tumba Open2 mf	6
456	Tumba Open2 f	6
457	Tumba Open Flam	6
458	Tumba Glissando	6
459	Tumba Basstone	6
460	Tumba O.Slap Flam mf	6
461	Tumba O.Slap Flam f	6
462	Tumba Muffled	6
463	Conga1 Lo Basstone	6
464	Conga1 Lo Open mf	6
465	Conga1 Lo Open Slap	6
466	Conga1 Lo Glissando	6
467	Conga1 Lo Muffled	6
468	Conga1 Lo Closed	6
469	Conga1 Lo Closed Slap	6
470	Conga1 Lo Heel	6
471	Conga1 Lo Toe	6
472	Conga1 Hi Basstone mf	6
473	Conga1 Hi Basstone f	6
474	Conga1 Hi Open mf	6
475	Conga1 Hi Open Slap	6
476	Conga1 Hi Muffled	6
477	Conga1 Hi Closed	6
478	Conga1 Hi Closed Slap	6
479	Conga1 Hi Heel	6
480	Conga1 Hi Toe	6
481	Conga2 Lo Open	6

#	Sample	Family
482	Conga2 Lo Mt Slap	6
483	Conga2 Lo Slap	6
484	Conga2 Hi Open	6
485	Conga2 Hi Mute	6
486	Conga2 Hi Mt Slap	6
487	Conga2 Hi Slap1	6
488	Conga2 Hi Slap2	6
489	Conga2 Heel	6
490	Conga2 Toe	6
491	Quinto1 Open	6
492	Quinto1 Closed	6
493	Quinto1 Closed Slap	6
494	Quinto1 Toe	6
495	Quinto2 Basstone	6
496	Quinto2 Open mp	6
497	Quinto2 Open Flam	6
498	Quinto2 Open Slap	6
499	Quinto2 Muffled	6
500	Quinto2 C.Slap Flam p	6
501	Quinto2 C.Slap Flam f	6
502	Quinto2 Heel	6
503	Bongo1 Lo Muffled mp	6
504	Bongo1 Lo Muffled f	6
505	Bongo1 Lo Closed	6
506	Bongo1 Lo Flam	6
507	Bongo1 Lo MuffledFlam	6
508	Bongo1 Lo Stick	6
509	Bongo1 Lo StickEdge mf	6
510	Bongo1 Lo StickEdge f	6
511	Bongo1 Lo StickBounce	6
512	Bongo1 Lo Fingernail	6
513	Bongo1 Lo Cuptone	6
514	Bongo1 Lo Slap	6
515	Bongo1 Hi Open mf	6
516	Bongo1 Hi Open f	6
517	Bongo1 Hi Pops	6
518	Bongo1 Hi Hightone	6
519	Bongo1 Hi OpenFlam	6
520	Bongo1 Hi Fingernail	6
521	Bongo1 Hi Stick	6
522	Bongo1 Hi StickEdge mf	6
523	Bongo1 Hi StickEdge f	6
524	Bongo1 Hi StickBounce	6
525	Bongo1 Hi Cuptone	6
526	Bongo1 Hi Slap	6
527	Bongo2 Lo Open a	6
528	Bongo2 Lo Open b	6
529	Bongo2 Lo Mute	6
530	Bongo2 Hi Open a	6
531	Bongo2 Hi Open b	6
532	Bongo2 Hi Muffled	6
533	Bongo2 Hi Slap	6
534	Bongo2 Lo Heel	6
535	Bongo2 Lo Muffled	6
536	Bongo3 Lo Open	6
537	Bongo3 Lo Slap	6
538	Bongo3 Lo Stick	6
539	Bongo3 Hi Open	6
540	Bongo3 Hi Slap	6
541	Bongo3 Hi Stick1	6
542	Bongo3 Hi Stick2	6
543	Okonkolo Boca Open mp	6

#	Sample	Family
544	Okonkolo Boca Open mf	6
545	Okonkolo Boca Open f	6
546	Okonkolo Boca Open ff	6
547	Okonkolo Chacha Open mp	6
548	Okonkolo Chacha Open mf	6
549	Okonkolo Chacha Open f	6
550	Okonkolo Chacha Open ff	6
551	Okonkolo Chacha Slap mp	6
552	Okonkolo Chacha Slap mf	6
553	Okonkolo Chacha Slap f	6
554	Baya Open	6
555	Baya Ghe	6
556	Baya GheUp a	6
557	Baya GheUp b	6
558	Baya KaPalm	6
559	Baya KaToe a	6
560	Baya KaToe b	6
561	Baya Nail a	6
562	Baya Nail b	6
563	Baya Nail c	6
564	Baya Ge	6
565	Baya Up	6
566	Baya UpDown a	6
567	Baya UpDown b	6
568	Baya Mute1	6
569	Baya Mute2	6
570	Baya Mute3	6
571	Tabla1 Na	6
572	Tabla1 Open	6
573	Tabla1 Tin	6
574	Tabla1 Mute1	6
575	Tabla1 Mute2	6
576	Tabla1 Mute3	6
577	Tabla2 Tin a	6
578	Tabla2 Tin b	6
579	Tabla2 Na a	6
580	Tabla2 Na b	6
581	Tabla2 Na c	6
582	Tabla2 Tun a	6
583	Tabla2 Tun b	6
584	Tabla2 Tele a	6
585	Tabla2 Tele b	6
586	Tabla2 Tele c	6
587	Tabla2 Ti a	6
588	Tabla2 Ti b	6
589	Tabla2 Ti c	6
590	Tabla2 Tera	6
591	Taiko Open	6
592	Taiko Rim	6
593	Timbales1 Lo Open mp	6
594	Timbales1 Lo Open mf	6
595	Timbales1 Lo Edge mf	6
596	Timbales1 Lo Edge f	6
597	Timbales1 Lo RimShot	6
598	Timbales1 Lo Abanico	6
599	Timbales1 Lo Roll	6
600	Timbales1 Lo Mute mf	6
601	Timbales1 Lo Mute f	6
602	Timbales1 Lo Paila mf	7
603	Timbales1 Lo Paila f	7
604	Timbales1 Hi Open	6
605	Timbales1 Hi Edge	6

#	Sample	Family
606	Timbales1 Hi RimShot mf	6
607	Timbales1 Hi RimShot f	6
608	Timbales1 Hi RimShot ff	6
609	Timbales1 Hi Abanico1	6
610	Timbales1 Hi Abanico2	6
611	Timbales1 Hi Mute	6
612	Timbales1 Hi Paila mf	7
613	Timbales1 Hi Paila f	7
614	Timbales2 Lo Open	6
615	Timbales2 Lo Mute	6
616	Timbales2 Lo Rim	6
617	Timbales2 Hi Edge	6
618	Timbales2 Hi Rim1	6
619	Timbales2 Hi Rim2	6
620	Timbales2 Paila	7
621	Cowbell1	7
622	Cowbell2	7
623	Cowbell3	7
624	Cowbell4 Open	7
625	Cowbell4 Mute	7
626	Cowbell5 Open a	7
627	Cowbell5 Open b	7
628	Cowbell5 Mute	7
629	Cowbell6	7
630	Agogo Bell	7
631	Chacha Bell	7
632	Mambo Bell	7
633	Triangle Open	7
634	Triangle Mute	7
635	Sleigh Bell	7
636	Rap Sleigh Bell	7
637	Jingle Bell	7
638	Bells Open	7
639	Finger Cymbal	7
640	Marc Tree	7
641	Marc TreeLP	7
642	Flexatone	7
643	Chinese Gong	5
644	Claves1 Lo a	6
645	Claves1 Lo b	6
646	Claves1 Hi a	6
647	Claves1 Hi b	6
648	Claves2	6
649	Wood Block 1 a	6
650	Wood Block 1 b	6
651	Wood Block 2 a	6
652	Wood Block 2 b	6
653	Wood Block 3 a	6
654	Wood Block 3 b	6
655	Wood Block 4 a	6
656	Wood Block 4 b	6
657	Wood Block 5 a	6
658	Wood Block 5 b	6
659	Wood Block 6 a	6
660	Wood Block 6 b	6
661	Wood Block 7	6
662	Wood Block 8	6
663	Castanet 1 a	6
664	Castanet 1 b	6
665	Castanet 1 c	6
666	Castanet 2	6
667	Castanet Single	6

#	Sample	Family
668	Castanet Double	6
669	Timpani	1
670	Tsuzumi	6
671	Cabasa 1 L a Down	7
672	Cabasa 1 L a Up	7
673	Cabasa 1 L b Down	7
674	Cabasa 1 L b Up	7
675	Cabasa 1 S a Down	7
676	Cabasa 1 S a Up	7
677	Cabasa 1 S b Down	7
678	Cabasa 1 S b up	7
679	Cabasa 2 L Stack b	7
680	Cabasa 2 L Stack a	7
681	Cabasa 2 L Roll	7
682	Cabasa 2 S Stack a	7
683	Cabasa 2 S Stack b	7
684	Cabasa 2 S Roll	7
685	Cabasa 3 WS	7
686	Cabasa 3 Up	7
687	Cabasa 3 Down	7
688	Cabasa 3 Tap	7
689	Caxixi1 a	7
690	Caxixi1 b	7
691	Caxixi1 c	7
692	Caxixi2 a	7
693	Caxixi2 b	7
694	Caxixi2 c	7
695	Caxixi3 Hard	7
696	Caxixi3 Soft	7
697	Shaker1 Push a	7
698	Shaker1 Push b	7
699	Shaker1 Pull a	7
700	Shaker1 Pull b	7
701	Shaker1 Accent a	7
702	Shaker1 Accent b	7
703	Shaker1 Slow a	7
704	Shaker1 Slow b	7
705	Shaker1 Slow c	7
706	Shaker1 Roll a	7
707	Shaker1 Roll b	7
708	Shaker1 Roll c	7
709	Shaker2	7
710	Shaker3	7
711	Maracas Push	7
712	Maracas Pull	7
713	Dumbek a	6
714	Dumbek b	6
715	Dumbek c	6
716	Dumbek d	6
717	Dumbek e	6
718	Dumbek f	6
719	Dumbek g	6
720	Dumbek h	6
721	Dumbek i	6
722	Dumbek j	6
723	Dumbek k	6
724	Djembe L Basstone a	6
725	Djembe L Basstone b	6
726	Djembe L Basstone c	6
727	Djembe L Open	6
728	Djembe L OpenSlap	6
729	Djembe L ClosedSlap	6

#	Sample	Family
730	Djembe S Basstone a	6
731	Djembe S Basstone b	6
732	Djembe S Basstone c	6
733	Djembe Open	6
734	Djembe Mute	6
735	Djembe Slap	6
736	Djembe S Open	6
737	Djembe S Open Slap a	6
738	Djembe S Open Slap b	6
739	Djembe S Closed Slap a	6
740	Djembe S Closed Slap b	6
741	Djembe S Closed Slap c	6
742	Djembe Bass	6
743	Udu Open a	6
744	Udu Open b	6
745	Udu Open c	6
746	Udu Open d	6
747	Udu Slide a	7
748	Udu Slide b	7
749	Udu Half Open a	6
750	Udu Half Open b	6
751	Udu Half Open c	6
752	Udu Bell a	6
753	Udu Bell b	6
754	WD Brazillia1	2
755	WD Brazillia2	2
756	WD Ethno SD1	2
757	WD Ethno SD2	2
758	WD Ethno SD3	2
759	WD Ethno SD4	2
760	WD Ethno SD5	2
761	WD Ethno SD6	2
762	WD Kangaroo1	2
763	WD Kangaroo2	8
764	WD Kangaroo3	8
765	WD Kangaroo4	8
766	WD Kangaroo5	8
767	WD Kangaroo6	8
768	WD Kangaroo7	8
769	WD Kangaroo8	8
770	Tambourine Push	7
771	Tambourine Pull	7
772	Tambourine Acc1	7
773	Tambourine Acc2	7
774	Tambourine Mute1	6
775	Tambourine Mute2	6
776	Tambourine Open	6
777	M.E.1 Douf Rim Ak	6
778	M.E.1 Douf Tek Ak1	6
779	M.E.1 Douf Tek Ak2	6
780	M.E.1 Pand Open	6
781	M.E.1 Pand Pattern1	6
782	M.E.1 Pand Pattern2	6
783	M.E.1 Pand Pattern3	6
784	M.E.1 Pand Pattern4	6
785	M.E.1 Rek Dom Ak	7
786	M.E.1 Rek Jingle	7
787	M.E.1 Rik1	6
788	M.E.1 Rik2	6
789	M.E.1 Rik3	6
790	M.E.1 Sagat Half Open	7
791	M.E.1 Sagat Close	7

#	Sample	Family
792	M.E.1 Surdo L Mute	6
793	M.E.1 Surdo L Open	6
794	M.E.1 Tabla Medium	6
795	M.E.1 Tabla Dom	6
796	M.E.1 Tabla Flam	6
797	M.E.1 Tabla Rim	6
798	M.E.1 Tabla Tak	6
799	M.E.1 Timbales	7
800	M.E.1 Udu f Open	6
801	M.E.1 Alkis	6
802	M.E.1 Bandir Open	6
803	M.E.1 Bandir Closed	6
804	M.E.1 Bongo Roll	6
805	M.E.1 Darbuka1 Tek1	6
806	M.E.1 Darbuka1 Tek2	6
807	M.E.1 Darbuka1 Open	6
808	M.E.1 Darbuka1 Closed	6
809	M.E.1 Darbuka2	6
810	M.E.1 Darbuka3	6
811	M.E.1 Darbuka4	6
812	M.E.1 Darbuka D1	6
813	M.E.1 Darbuka D2	6
814	M.E.1 Darbuka D3	6
815	M.E.1 Darbuka5 D1	6
816	M.E.1 Darbuka5 D2	6
817	M.E.1 Darbuka5 D3	6
818	M.E.1 Darbuka6 Mute	6
819	M.E.1 Darbuka6 Open	7
820	M.E.1 Darbuka6 Rim	6
821	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	6
822	M.E.1 Kup1	6
823	M.E.1 Kup2	6
824	M.E.1 Ramazan Davul1	6
825	M.E.1 Ramazan Davul2	6
826	M.E.1 Ramazan Davul3	6
827	M.E.1 Tef1	7
828	M.E.1 Tef2	7
829	M.E.1 Tef3	7
830	M.E.2 BD Kick	1
831	M.E.2 SD	2
832	M.E.2 Asagum	6
833	M.E.2 Asmatek	6
834	M.E.2 Bendirgum	6
835	M.E.2 Bendirtek1	6
836	M.E.2 Bendirtek2	6
837	M.E.2 Dm1	6
838	M.E.2 Findik	6
839	M.E.2 Gum	6
840	M.E.2 Hollotokat	6
841	M.E.2 Islik1	8
842	M.E.2 Islik2	8
843	M.E.2 Kapitalit	6
844	M.E.2 Kasik1	6
845	M.E.2 Kasik2	6
846	M.E.2 Kasik3	6
847	M.E.2 Kasik4	6
848	M.E.2 Kemik	6
849	M.E.2 Kenar1	6
850	M.E.2 Kenartek	6
851	M.E.2 Ramazangum	6
852	M.E.2 Ramazantek	6
853	M.E.2 Renk	6

#	Sample	Family
854	M.E.2 Renkbir	6
855	M.E.2 Renkiki	6
856	M.E.2 Tefacik	6
857	M.E.2 Tefgum	6
858	M.E.2 Teftek1	6
859	M.E.2 Teftokat	6
860	M.E.2 Teftrill	6
861	M.E.2 Tefzil	6
862	M.E.2 Tek1	6
863	M.E.2 Tek2	6
864	M.E.2 Tekbir	6
865	M.E.2 Tokat	6
866	M.E.2 Toprgum	6
867	M.E.2 Toprtek1	6
868	M.E.2 Toprtek2	6
869	M.E.2 Toprtokat	6
870	M.E.2 TRILL1	6
871	M.E.2 Zil1	7
872	M.E.2 Zil2	7
873	M.E.2 Zil3	7
874	M.E.2 Zilgit	8
875	Orchestra Hit	8
876	Band Hit	8
877	Impact Hit	8
878	Metal Hit	8
879	Yeah!	8
880	Yeah!Solo	8
881	Uhh	8
882	Hit It	8
883	Uhhhh Solo	8
884	Comp Voice Noise	8
885	Stadium	8
886	Applause	8
887	Scream	8
888	Laughing	8
889	Footsteps1	8
890	Footsteps2	8
891	Click	8
892	Bird1	8
893	Bird2	8
894	Dog	8
895	Gallop	8
896	Crickets	8
897	Cat	8
898	Growl	8
899	Heart Beat	8
900	Punch	8
901	Tribe	8
902	Rainstick	8
903	Door Creak	8
904	Door Slam	8
905	Car Engine	8
906	Car Stop	8
907	Car Pass	8
908	Car Crash	8
909	Train	8
910	Helicopter	8
911	Gun Shot1	8
912	Gun Shot2	8
913	Machine Gun	8
914	Laser Gun	8
915	Explosion	8

#	Sample	Family
916	Thunder	8
917	Wind	8
918	Stream	8
919	Bubble	8
920	Church Bell	8
921	Telephone Ring	8
922	Xylophone Spectr	8
923	Cricket Spectrum	8
924	Air Vortex	8
925	Noise White	8
926	Noise FM Mod	8
927	Tubular	7
928	Gamelan	7
929	Tambura	7
930	Gtr Cut Noise1	8
931	Gtr Cut Noise2	8
932	Power Chord	8
933	Fret Noise	8
934	Dist. Slide1	8
935	Dist. Slide2	8
936	E.Gtr Pick1	8
937	E.Gtr Pick2	8
938	Gtr Scratch1	8
939	Gtr Scratch2	8
940	Amp Noise	8
941	Space Lore	8
942	Swish Terra	8
943	Hand Drill	8
944	Mouth Harp	8
945	Empty	1

パフォーマンス (Performances)

パフォーマンスはすべてエディットが可能です。下の表を独自のパフォーマンス・リストのひな型としてお使いください。

Note: 本機のパフォーマンスは、バンク・セレクト MSB (CC#0)、バンク・セレクト LSB (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control に設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (219 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照)。

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	

	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	

パッド (Pad)

パネルの PAD1 ～ 4 に割り当てることができるサウンド（ヒットやシーケンス）は以下のとおりです。古いオペレーティング・システムで生成されたミュージカル・リソースをロードしたときは、依然として古いサウンドがパッドに割り当てられる場合があります（以下のセクションを参照）。

#	HIT - Drum	#	HIT - Percussion	#	HIT - World 1	#	Hit - World 2	#	HIT - Orchestral	#	HIT - Synth&Pad
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall	1	Cosmic
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1	2	VCF Modulation
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2	3	Planet Lead
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch.Hit	4	Brightness
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch.Snare	5	Crystal
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll	6	New Age Pad
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1	7	Fifths Lead
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2	8	Calliope
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3	9	Caribbean
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4	10	Rezbo
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti	11	Digital Polisix
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12		12	Motion Raver
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13		13	Moving Bell
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14		14	Elastick Pad
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15		15	Rave
16	Tom Flam End	16	Rain Sticks	16	Hollo 2	16	Tef 3	16		16	Dance Remix
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17		17	Vintage Sweep
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18		18	You Decide
19	Drum Single C	19	Tamb.Open	19		19	Tef 6	19		19	
20	Drum Single D	20	Tamb.Push	20		20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32		32	

#	HIT - Voice	#	HIT - Blocks	#	HIT - Misc&SFX 1	#	HIT - Misc&SFX 2	#	SEQ - Drum	#	SEQ - Percussion
1	Aah !	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble	1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap
2	Hit it !	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash	2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH
3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine	3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1
4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass	4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2
5	Uuh !	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop	5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3
6	Yeah ! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Crickets	6	Explosion	6	Drum Rock 2	6	Perc Mix
7	Yeah ! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot	7	Drum Brush 1 æ	7	Perc Soft
8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter	8	Drum Brush 2 æ	8	Perc Conga
9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane	9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride
10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun	10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix
11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun	11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo
12		12	Blk Organ D	12	Footsteps 1	12	Phone Ring	12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.
13		13	Blk Choir A	13	Footsteps 2	13	Punch	13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker
14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River	14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1
15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore	15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2
16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren	16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1
17		17		17	Scratch 1	17	Starship	17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2
18		18		18	Scratch 2	18	Thunder	18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1
19		19		19	Scratch 3	19	Train	19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2
20		20		20	Scratch 4	20	Wind	20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1
21		21		21	Scratch 5	21		21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2
22		22		22	Scratch 6	22		22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo
23		23		23	Stadium	23		23		23	Perc Cowbel+Tamb
24		24		24		24		24		24	Perc æ
25		25		25		25		25		25	Perc 6/8
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	
#	SEQ - Groove	#	SEQ - Bass	#	SEQ - Piano	#	SEQ - Guitar	#	SEQ - Orchestral	#	SEQ - Solo
1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1	1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba
2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2	2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1
3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3	3	Gtr Steel Strum3	3	Orch.Tutti 1	3	Solo Kalimba 2
4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4	4	Gtr Steel Strum4	4	Orch.Tutti 2	4	Solo Steel Drums
5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5	5	Gtr Steel Strum5	5	Orch.Tutti 3	5	Solo Vibes
6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6	6	Gtr Steel Strum6	6	Orch.Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.
7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7	7	GtrSteelStrum æ	7	Orch.Harp 1	7	Solo Slide Steel
8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8	8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch.Harp 2	8	Solo Banjo
9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9	9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch.Harp 3	9	Solo Violin
10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1	10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch.Harp 4	10	Solo Harpsi æ
11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2	11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch.Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4
12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 æ	12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk
13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 æ	13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1
14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down	14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2
15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up	15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3
16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8	16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4
17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T	17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1
18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock	18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2
19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1	19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3
20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2	20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4
21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit	21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5
22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite	22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6
23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak	23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1
24		24		24	Pno GlissUpBlack	24	GtrNylon Arp æ	24		24	Solo Guitar 2
25		25		25	Honky End	25		25		25	Solo Guitar 3
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	

#	SEQ - Synth&Pad	#	SEQ - Misc&SFX	#		#		#		#	
1	Synth Seq 1	1	Military 1	1		1		1		1	
2	Synth Seq 2	2	Military 2	2		2		2		2	
3	Synth Seq 3	3	Military 3	3		3		3		3	
4	Synth Seq 4	4	Military 4	4		4		4		4	
5	Synth Seq 5	5	Horror 1	5		5		5		5	
6	Synth Seq 6	6	Horror 2	6		6		6		6	
7	Synth Seq 7	7	Horror 3	7		7		7		7	
8	Synth Seq 8	8	Horror 4	8		8		8		8	
9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1	9		9		9		9	
10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2	10		10		10		10	
11	Synth Seq 11	11	Nature - River	11		11		11		11	
12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm	12		12		12		12	
13	Synth Portam. 2	13	Metronome æ	13		13		13		13	
14	Synth Portam. 3	14	PreCount æ	14		14		14		14	
15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4	15		15		15		15	
16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4	16		16		16		16	
17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl	17		17		17		17	
18	Synth Pad Panned	18	Toccata	18		18		18		18	
19	Synth Master Pad	19	5th Intro	19		19		19		19	
20	Synth Dark Pad	20	Primavera	20		20		20		20	
21		21	Circus 1	21		21		21		21	
22		22	Circus 2	22		22		22		22	
23		23		23		23		23		23	
24		24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	

エフェクト

内蔵された本機の工場出荷時のエフェクトのリストは、以下のとおりです。各エフェクトのパラメーターに関する詳細は、アクセサリー CD の “Advanced Edit” をご覧ください。

エフェクト・プロセッサ A から D に割り当てることができるエフェクト

- 1: Stereo Compressor
- 2: Stereo Limiter
- 3: Multiband Limiter
- 4: St.MasteringLmtr
- 5: Stereo Gate
- 6: St.Parametric4EQ
- 7: St. Graphic 7EQ
- 8: St.Exciter/Enhncr
- 9: Stereo Isolator
- 10: St. Wah/Auto Wah
- 11: St. Vintage Wah
- 12: St. Random Filter
- 13: Multi Mode Filter
- 14: St. Sub Oscillator
- 15: Talking Modulator
- 16: Stereo Decimator
- 17: St. Analog Record
- 18: OD/Hi.Gain Wah
- 19: St. Guitar Cabinet
- 20: St. Bass Cabinet
- 21: Bass Amp Model
- 22: Bass Amp+Cabinet
- 23: Tube PreAmp Model
- 24: St. Tube PreAmp
- 25: MicModel+PreAmp
- 26: Stereo Chorus
- 27: St.HarmonicChorus
- 28: St. Biphase Mod.
- 29: Multitap Cho/Delay
- 30: Ensemble
- 31: Polysix Ensemble
- 32: Stereo Flanger
- 33: St. Random Flanger
- 34: St. Env. Flanger
- 35: Stereo Phaser

- 36: St. Random Phaser
- 37: St. Env. Phaser
- 38: Stereo Vibrato
- 39: St. Auto Fade Mod.
- 40: 2Voice Resonator
- 41: Doppler
- 42: Scratch
- 43: Grain Shifter
- 44: Stereo Tremolo
- 45: St. Env. Tremolo
- 46: Stereo Auto Pan
- 47: St. Phaser + Trml
- 48: St. Ring Modulator
- 49: Detune
- 50: Pitch Shifter
- 51: Pitch Shifter BPM
- 52: Pitch Shift Mod.
- 53: Organ Vib/Chorus
- 54: Rotary Speaker
- 55: L/C/R Delay
- 56: Stereo/CrossDelay
- 57: St. Multitap Delay
- 58: St. Mod Delay
- 59: St. Dynamic Delay
- 60: St. AutoPanningDly
- 61: Tape Echo
- 62: Auto Reverse
- 63: Sequence BPM Dly
- 64: L/C/R BPM Delay
- 65: Stereo BPM Delay
- 66: St.BPM Mtap Delay
- 67: St.BPM Mod.Delay
- 68: St.BPMAutoPanDly
- 69: Tape Echo BPM
- 70: Reverb Hall
- 71: Reverb SmoothHall
- 72: Reverb Wet Plate
- 73: Reverb Dry Plate
- 74: Reverb Room
- 75: ReverbBrightRoom

- 76: Early Reflections
- 77: P4EQ - Exciter
- 78: P4EQ - Wah
- 79: P4EQ - Cho/Fing
- 80: P4EQ - Phaser
- 81: P4EQ - Mt. Delay
- 82: Comp - Wah
- 83: Comp - Amp Sim
- 84: Comp - OD/HiGain
- 85: Comp - P4EQ
- 86: Comp - Cho/Fing
- 87: Comp - Phaser
- 88: Comp - Mt. Delay
- 89: Limiter - P4EQ
- 90: Limiter-Cho/Fing
- 91: Limiter - Phaser
- 92: Limiter - Mt.Delay
- 93: Exciter - Comp
- 94: Exciter - Limiter
- 95: Exciter-Cho/Fing
- 96: Exciter - Phaser
- 97: Exciter - Mt.Delay
- 98: OD/HG - Amp Sim
- 99: OD/HG - Cho/Fing
- 100: OD/HG - Phaser
- 101: OD/HG - Mt.Delay
- 102: Wah - Amp Sim
- 103: Decimator - Amp
- 104: Decimator - Comp
- 105: AmpSim - Tremolo
- 106: Cho/Fing - Mt.Dly
- 107: Phaser - Cho/Fing
- 108: Reverb - Gate

エフェクト・プロセッサ B と D のみに割り当てることができるエフェクト

- 109: St.Mltband Limiter
- 110: PianoBody/Damper
- 111: OD/HyperGain Wah
- 112: GuitarAmp + P4EQ
- 113: BassTubeAmp+Cab.
- 114: St. Mic + PreAmp
- 115: Multitap Cho/Delay
- 116: St. Pitch Shifter
- 117: St. PitchShift BPM
- 118: Rotary SpeakerOD
- 119: L/C/R Long Delay
- 120: St/Cross Long Dly
- 121: Hold Delay
- 122: LCR BPM Long Dly
- 123: St. BPM Long Dly
- 124: Early Reflections

エフェクト・プロセッサ D のみに割り当てることができるエフェクト

- 125 : Vocoder

MIDI セットアップ

		Default	Master Kbd	Sequencer1	Sequencer 2	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Ext.Seq
MIDI IN Channel	1	S1_Tr 1	Global	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Global	Upp1	Upp1	S1_Tr 1
	2	S1_Tr 2	Control	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Lower	Lower	Lower	S1_Tr 2
	3	S1_Tr 3	-	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Bass	-	Bass	S1_Tr 3
	4	S1_Tr 4	-	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-	Upp2	Upp2	S1_Tr 4
	5	S1_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	Upp3	Upp3	S1_Tr 5
	6	S1_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	-	-	S1_Tr 6
	7	S1_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	-	-	S1_Tr 7
	8	S1_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	-	-	S1_Tr 8
	9	S1_Tr 9	-	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-	Bass	-	S1_Tr 9
	10	S1_Tr 10	-	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	Drum	Drum	S1_Tr 10
	11	S1_Tr 11	-	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	Perc	Perc	S1_Tr 11
	12	S1_Tr 12	-	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	Acc1	Acc1	S1_Tr 12
	13	S1_Tr 13	-	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	Acc2	Acc2	S1_Tr 13
	14	S1_Tr 14	-	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	Acc3	Acc3	S1_Tr 14
	15	S1_Tr 15	-	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	Acc4	Acc4	S1_Tr 15
	16	S1_Tr 16	-	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	Acc5	Acc5	S1_Tr 16
MIDI OUT Channel	1	1 Upp1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp. 1
	2	Upp2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	-
	3	Upp3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	-
	4	Lower	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-
	5	-	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-
	6	-	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-
	7	-	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-
	8	-	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-
	9	Bass	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-
	10	Drum	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	-
	11	Perc	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	-
	12	Acc1	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	-
	13	Acc2	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	-
	14	Acc3	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	-
	15	Acc4	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	-
	16	Acc5	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	-
Chord 1 Chann.		Off	1	Off	Off	2	2	2	Off
Chord 2 Chann.		Off	Off	Off	Off	3	3	Off	Off
Harm.Chann.		1	1	1	1	2	2	2	Off
Harm.Octave		1	1	1	1	-1	-1	-1	1
Harm.Range HI		G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9
Harm.Range LO		C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1
MIDI IN Velocity		Normal	Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal
MIDI IN Oct. Trp.		√	√	√	√	√	√	√	√
MIDI IN Mute/Un.		√	√	—	—	√	√	√	√
Upper Oct. Trp.		0	0	0	0	0	0	0	0
Lower Oct. Trp.		0	0	0	0	0	0	0	0

アサインブル・パラメーター

フット・スイッチおよび EC5 の機能リスト

以下の機能をフット・スイッチまたはコルグ EC5 のスイッチ・ペダル（別売）に割り当てることができます。

機能	動作
Off	機能無し
Style Start/Stop	パネル上のキーと同じ機能
Play Stop Seq1	
Play Stop Seq2	
Pause Seq1	
Pause Seq2	
Synchro Start	
Synchro Stop	
Tap Tempo/Reset	
Tempo Lock	
Ritardando	
Accelerando	
Tempo Up	テンポの値を増加
Tempo Down	テンポの値を減少
Intro 1	パネル上のキーと同じ機能
Intro 2	
Intro 3 / Count In	
Ending 1	
Ending 2	
Fill 1	
Fill 2	
Fill 3/Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation Up	次のバリエーションを選択
Variation Down	前のバリエーションを選択
Fade In/Out	パネル上のキーと同じ機能
Memory	
Bass Inversion	
Manual Bass	
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択
Single Touch	パネル上のキーと同じ機能
STS1	
STS2	
STS3	
STS4	
STS Up	次の STS を選択
STS Down	前の STS を選択
Perform.Up	次のパフォーマンスを選択

機能	動作
Perform.Down	前のパフォーマンスを選択
Style Change	スタイル・ナンバー
Sound Up	次のサウンドを選択
Sound Down	前のサウンドを選択
Transpose Down	パネル上のキーと同じ機能
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	パンチ・レコーディングのオン / オフ
FX A Mute	
FX B Mute	
FX C Mute	
FX D Mute	
FX All Mute	
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	
Song-Melody Mute	ソング・トラック 4（通常、メロディー）のミュートのオン / オフ
Song-Drum&Bass Mode	ソング・トラック 2（通常、ベース）とトラック 10（通常、ドラム）以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Solo Selected Track	
Damper Pedal	
Soft Pedal	
Sostenuto Pedal	
Bass&Lower Backing	ベースとローワー・トラック以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Ensemble On/Off	
QuarterTone	クォーター・トーンのオン / オフ
Global-Scale	Global モードの「General Controls: Scale」画面（211 ページ）を表示
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	SC1 ~ SC4 ボタンと同じ機能
Chord Latch	認識されたコードをペダルを離すまで保持
Chord Latch + Damper	認識されたコードをペダルを離すまで保持し、ダンパーを使用しているトラックのノートを持続

機能	動作
Glide	ペダルを踏むと、アッパー・トラックの対象のノートが、同じトラックのピッチ・ベンドの設定によりピッチ・ダウン。ペダルを離すと、Timeパラメーターで設定したスピードで、通常のピッチに復帰（210ページ“Glide”参照）。
Audio In Mute	
Microphone Talk	観客に語りかけられるように、ボイス・プロセッサーのエフェクトをすべてダウン。228ページ“Voice Processor Setup: Talk”参照。
Mic Lead On/Off	ボイス・プロセッサーに割り当てられた一時的なスイッチ・コントロール。押すとオンになり、離すとオフになります。
Mic Harmony On/Off	
Mic Effects On/Off	
Mic Latch On/Off	
FX CC12 Switch	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	
Drawbar Noise On/Off	
Text Page Up	ソングとともにロードしたテキスト・ファイル（160ページ“スタンダード MIDI ファイルおよび MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル”参照）、またはソング・ブックの曲とともにロードしたテキスト・ファイル（182ページ“ソングブックのエントリーに関連している歌詞のテキスト・ファイル”参照）を読み込み中に、前後のページに移動。
Text Page Down	
SongBook Next	選択されたカスタム・リスト内で、次のソングブックの曲に移動。
Pad 1	パネル上のキーと同じ機能
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	
Sound Controller 1	2つの DNC パラメーターのトリガーになります（CC#80 と CC#81）。また、フィジカル・コントローラーに割り当てられたときは、対応するサウンドコントローラーになります。
Sound Controller 2	さらに、DNC パラメーターを制御するためのサウンド・コントローラーとして使用することもできます。

アサインابل・ペダルとアサインابل・スライダー（A/B）の機能リスト

以下の機能をアサインابل・ペダル端子に接続した、コンティニューアス・タイプのアサインابل・ペダルやアサインابل・スライダーに割り当てることができます（A または B モード）。

機能	動作
Off	機能無し
Master Volume	
Keyboard Expression	
Joystick +X	ジョイスティック右方向
Joystick -X	ジョイスティック左方向
Joystick +Y	ジョイスティック向こう（奥）方向
Joystick -Y	ジョイスティック手前方向
Upper VDF Cutoff	フィルター・カットオフ（アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用）
Upper VDF Resonance	フィルター・レゾナンス（アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用）
Mic In Volume	ボイス・プロセッサーに割り当てられた連続的なコントロール。
Mic Lead Voice Volume	
Mic Harmony Output Volume	
Mic Lead to Delay	
Mic Harmony to Delay	
Mic Reverb Level	
Mic FX Level	
FX CC12 Ctl	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Ctl	
Pad Volume	この機能が割り当てられている状態で、4つのパッドの音量をバランスを変えないで制御します。パッドの音量は、ペダルかスライダーで変更された後に、パフォーマンスか STS に関連する保存手順を用いて、保存します。

アサインابل・スライダー（Mic）の機能リスト

以下の機能をアサインابل・スライダーに割り当てることができます（Mic モード）。

機能	動作
Off	機能無し
Mic In Volume	
Mic Lead Voice Volume	ボイス・プロセッサーに割り当てられた持続的なコントロール。
Mic Harmony Output Level	
Mic Lead to Delay	
Mic Harmony to Delay	
Mic Reverb Level	
Mic FX Level	

アサインابل・スイッチの機能リスト

以下の機能をアサインابل・スイッチに割り当てることができます。

機能	動作
Off	機能無し
Ritardando	テンポの値が徐々に減少
Accelerando	テンポの値が徐々に増加
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択
Perform.Up	次のパフォーマンスを選択
Perform.Down	前のパフォーマンスを選択
FX A Mute	
FX B Mute	
FX C Mute	
FX D Mute	
FX All Mute	
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	
Song-Melody Mute	ソング・トラック 4 (通常、メロディー) のミュートのオン / オフ
Song-Drum&Bass Mode	ソング・トラック 2 (通常、ベース) とトラック 10 (通常、ドラム) 以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Solo Selected Track	
Bass&Lower Backing	ベースとローワー・トラック以外の全トラックのミュートのオン / オフ
QuarterTone	クォーター・トーンのオン / オフ
Global-Scale	Global モードの「General Controls: Scale」画面 (211 ページ) を表示
SubScale Preset 1 (SC1)...4 (SC4)	SC1 ~ SC4 ボタンと同じ機能
Audio In Mute	
Microphone Talk	トーク機能オン時に、ボイス・プロセッサーのエフェクトをすべてダウン。228 ページ「Voice Processor Setup: Talk」参照。
Mic Lead On/Off	ボイス・プロセッサーに割り当てられた一時的なスイッチ・コントロール。押すとオンになり、離すとオフになります。
Mic Latch On/Off	
FX CC12 Switch	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	

機能	動作
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	
Drawbar Noise On/Off	
Text Page Up	ソングとともにロードしたテキスト・ファイル (160 ページ「スタンダード MIDI ファイルおよび MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル」参照)、またはソング・ブックの曲とともにロードしたテキスト・ファイル (182 ページ「ソングブックのエントリーに関連している歌詞のテキスト・ファイル」参照) を読み込み中に、前後のページに移動。
Text Page Down	
SongBook Next	選択されたカスタム・リスト内で、次のソングブックの曲に移動。
Sound Controller 1	2 つの DNC パラメーターのトリガーになります (CC#80 と CC#81)。
Sound Controller 2	また、フィジカル・コントローラーに割り当てられたときは、対応するサウンドコントローラーになります。さらに、DNC パラメーターを制御するためのサウンド・コントローラーとして使用することもできます。

スケール（音階）

本機では、さまざまな操作モードで以下のスケール（音階、またはチューニング）を選択することができます。

Equal（イコール）

平均律、現代の西洋音楽の標準の音階です。12 個の等しい半音で構成しています。

Pure Major（ピュア・メジャー）

選択されたキーのメジャー・コードが完全音程に調律します。

Pure Minor（ピュア・マイナー）

選択されたキーのマイナー・コードが完全音程に調律します。

Arabic（アラビック）

4 分音を使ったアラビア音階です。Key パラメーターを以下のように設定します。

C - "rast C/bayati D" スケール

D - "rast D/bayati E" スケール

F - "rast F/bayati G" スケール

G - "rast G/bayati A" スケール

A# - "rast Bb/bayati C" スケール

Pythagorean（ピタゴリアン）

ピタゴラス音階、ギリシャの偉大な哲学者、数学者ピタゴラスの音楽理論に基づいたものです。旋律（メロディー）を美しく表現するのに最適です。

Werckmeister（ウェルクマイスター）

後期バロック / 古典音楽の音階です。18 世紀音楽に適しています。

Kirnberger（キルンベルガー）

ハープシコードの音階で、18 世紀の代表的なものです。

Slendro（スレンドロ）

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 5 音階（C、D、F、G、A）に分かれています。他の音は平均律と同じに調律されています。

Pelog（ペログ）

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 7 音階（Key が C のとき、すべての白鍵）に分かれています。黒鍵は平均律と同じに調律されています。

Stretch（ストレッチ）

アコースティック・ピアノの「ストレッチ」チューニングを模しています。基本的には平均律ですが、最低音が標準より少し低めに、最高音が少し高めに調律されています。

User（ユーザー）

Style Play、Backing Sequence や Song Play モードで独自に設定できるスケールです。ユーザー・スケールはパフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、STS、またはソングに保存できます。Global モードではユーザー・スケールの選択はできません。

MIDI データ

MIDI コントローラー

コントロール・チェンジ・メッセージとそれによる本機でのファンクションは、以下のリストのとおりです。

CC#	CC Name	機能
0	Bank Select	サウンドの選択
1	Mod1 (Y+)	ジョイスティック向こう (奥) 方向
2	Mod2 (Y-)	ジョイスティック手前方向
3	未定義	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	トラック・ボリューム
8	Balance	
9	未定義	
10	Pan Pot	トラック定位
11	Expression	エクスプレッション
12	Fx Ctl 1	CC#12
13	Fx Ctl 2	CC#13
14-15	未定義	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	未定義	
コントロール・チェンジ・ナンバー 0 ~ 31 (MSB) の LSB で、MSB と同時に変更します。		
64	Damper	ダンパー・ペダル
65	Portamento	
66	Sostenuto	ソステヌート・ペダル
67	Soft	ソフト・ペダル
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	F.Res.Hp	フィルター・レゾナンス
72	Release	リリース・タイム
73	Attack	アタック・タイム
74	F.CutOff	フィルター・カットオフ (明るさ)
75	Decay T.	ディケイ・タイム
76	Lfo1 Sp.	ビブラート・スピード
77	Lfo1 Dpt	ビブラート・デプス
78	Lfo1 Dly	ビブラート・イニシャル・ディレイ
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	未定義	
91	Fx A/C	A/C (リバーブ) センド・レベル

CC#	CC Name	機能
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	B/D (モジュレーション) センド・レベル
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	(*)
99	NRPN Msb*	(*)
100	RPN Lsb	MIDI Implementation Chart 参照
101	RPN Msb	MIDI Implementation Chart 参照
102-119	未定義	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	リセット・オール・コントローラー
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(*) 以下の NRPN メッセージは本機で認識します。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Decay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a).64 = オリジナルのパラメーター値は変わりません。

(b).dd = ドラム楽器 No. 0...127 (C0...C8)

Note: ソングの停止や、新しいソングを選ぶと、コントローラーはリセットします。

リモート・コマンドとして使用されるプログラム・チェンジ・メッセージ

以下はすべてのプログラム・チェンジ・メッセージを含む表です。スタイルとシーケンサーのリモート・コントロールとして使われます。メッセージは、コントロール・チャンネルで送られます（219 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照）。

PC	機能	PC	機能	PC	機能	PC	機能	PC	機能
スタイル・エレメント									
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3/Break
90	Ending 1	91	Ending 2	92	Ending 3				
スタイルとシーケンサー・コントロール									
93	Fade In/Out	94	Memory	95	Bass Inversion	96	Manual Bass	97	Tempo Lock
98	Single Touch	99	Style Change	100	Start/Stop (Style)	101	Play/Stop (Seq 1)	102	Play/Stop (Seq 2)

Note: 上記のプログラム・チェンジ・ナンバーは、0 ～ 127 のシステム番号が与えられます。

MIDI インプリメンテーション・チャート

KORG Pa800
OS Version 2.0 - Nov. 04, 2008

ファンクション		送信	受信	備考	
ベーシック・チャンネル	電源 ON 時	1 - 16	1 - 16	記憶される	
	設定可能	1 - 16	1 - 16		
モード	電源 ON 時		3		
	メッセージ 代用	X *****	X		
ノート・ナンバー		0 - 127	0 - 127		
	音域	*****	0 - 127		
ベロシティ	ノート・オン	0 9n, V=1 - 127	0 9n, V=1 - 127		
	ノート・オフ	X V=64	X		
アフター・タッチ	キー別	0	0	シーケンサー・データのみ	*1
	チャンネル別	0	0		*1
ピッチ・ベンド		0	0		
コントロール・チェンジ	0, 32	0	0	バンク・セレクト (MSB, LSB)	*1
	1, 2	0	0	モジュレーション	*1
	6	0	0	データ・エントリー (MSB)	*1
	38	0	0	データ・エントリー (LSB)	*1
	7, 11	0	0	ボリューム、エクスプレッション	*1
	10, 91, 93	0	0	パンポット、A/C FX センド、B/D FX センド	*1
	64, 66, 67	0	0	ダンパー、ソステヌート、ソフト	*1
	65, 5	0	0	ホルタメント・オン / オフ、ホルタメント・タイム	*1
	71, 72, 73	0	0	ハーモニー・コンテンツ、EG タイム (リリース、アタック)*1	
	74, 75	0	0	ブライトネス、ディケイ・タイム	*1
	76, 77, 78	0	0	ビブラート・レート、デプス、ディレイ	*1
	98, 99	0	0	NRPN (LSB, MSB)	*1, 2
	100, 101	0	0	RPN (LSB, MSB)	*1, 3
	120, 121	X	0	オール・サウンド・オフ、リセット・オール・コントローラー*1	
プログラム・チェンジ		0 0 - 127	0 0 - 127	*1	
	設定可能範囲	*****	0 - 127		
エクスクルーシブ		0	0	*4	
コモン	ソング・ポジション	X	X		
	ソング・セレクト	X	X		
	チューン	X	X		
リアルタイム	クロック	0	0	*5	
	コマンド	0	0	*5	
その他	ローカル On/Off	X	X		
	オール・ノート・オフ	X	0 (123 - 125)		
	アクティブ・センシング	0	0		
	リセット	X	X		
備考					
*1: Global モードで MIDI フィルターの In/Out をオフに設定したときに送受信					
*2: Drawbar の設定、サウンド・パラメーター、ソングブック・エントリーの選択					
*3: LSB, MSB = 00, 00: ピッチ・ベンド・レンジ=01, 00: ファイン・チューン=02, 00: コース・チューン					
*4: インクワイアリー、マスター・ボリューム・メッセージ、エフェクト設定、クォーター・トーンの設定を含む。GM モード・オン					
*5: Global モードの Clock Send パラメーターをオンに設定したときのみ送信					

モード 1: オムニ・オン、ポリ
モード 3: オムニ・オフ、ポリ

モード 2: オムニ・オン、モノ
モード 4: オムニ・オフ、モノ

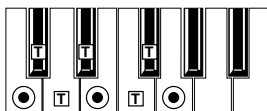
0: あり
X: なし

認識されるコード

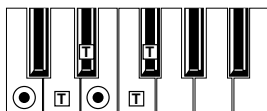
本機のコード認識 (Chord Recognition) で “Fingered 2” を選択 (108 ページ “Chord Recognition (コード認識)” 参照) したときに認識される最も重要なコードは、以下のとおりです。認識されるコードはコード認識によって変わります。

Major

3-note

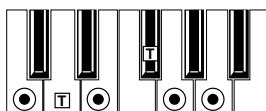


2-note

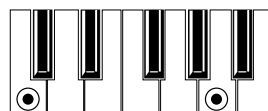


Major 6th

4-note

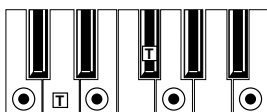


2-note

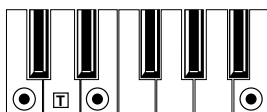


Major 7th

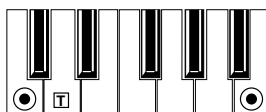
4-note



3-note

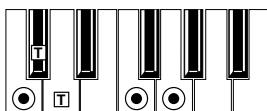


2-note

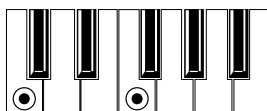


Sus 4

3-note

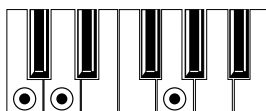


2-note



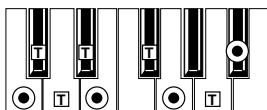
Sus 2

3-note

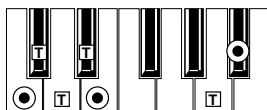


Dominant 7th

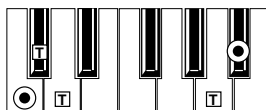
4-note



3-note

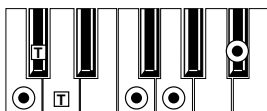


2-note

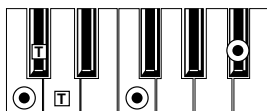


Dominant 7th Sus 4

4-note

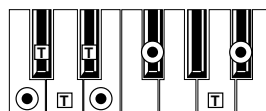


3-note



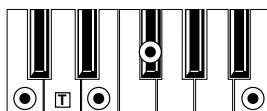
Dominant 7th $\flat 5$

4-note



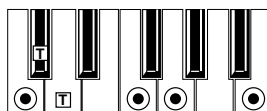
Major 7th $\flat 5$

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

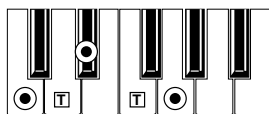


● = コード構成音

□T = テンションとして使用可能

Minor

3-note

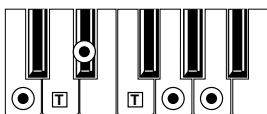


2-note



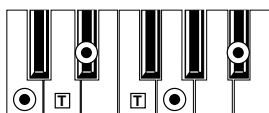
Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note

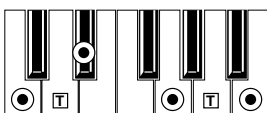


3-note

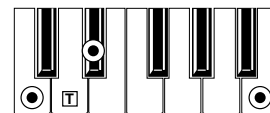


Minor-Major 7th

4-note

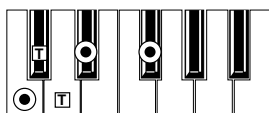


3-note



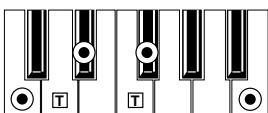
Diminished

3-note



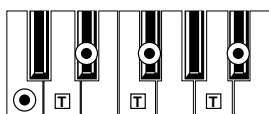
Diminished Major 7th

4-note



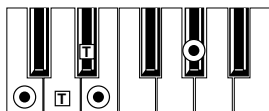
Minor 7th $\flat 5$

4-note



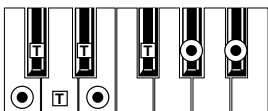
Augmented

3-note



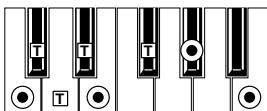
Augmented 7th

4-note



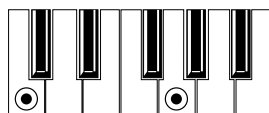
Augmented Major 7th

4-note



No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



● = コード構成音

□ = テンションとして使用可能

MP3 ボード (EXBP-Dual MP3) の取り付け

本機には、コルグ MP3 ボード (EXBP-Dual MP3) を取り付けることができます。このボードを取り付けると、MP3 ファイルの再生と記録を本機で行うことが可能となり、あらゆるコンピューターやスタンドアロン MP3 プレーヤーとの間で音楽データを容易にやり取りできるようになります。

ボードを取り付ける前に EXBP-Dual MP3 に同梱している「安全上のご注意」、「本製品の取り付け時の注意」を必ずお読みください。

注意点

- ・ ボードの取り付けは、お客様自身の責任で行ってください。コルグは、ボード取り付けの不備、またはボードの誤使用が原因で発生した損害や損傷については、一切の責任を負いかねます。
- ・ 本機のカバーを開ける前に、必ず本機の電源プラグをコンセントから抜いてください。
- ・ ボードの取り付けを開始する前に、本機の塗装していない金属部分に触ってください。これは、人体の静電気でボードの部品が破損しないようにするためです。

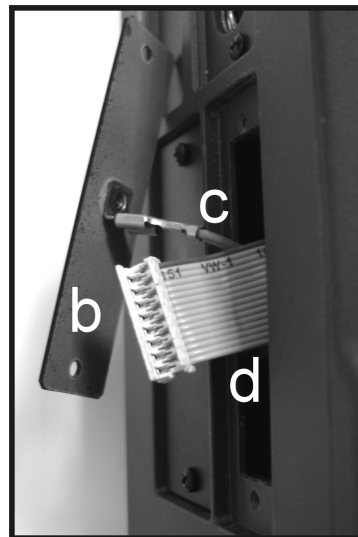
取り付け

取り付けを行う際は、プラス・ドライバーとプライヤーが必要になります (同梱されていません)。

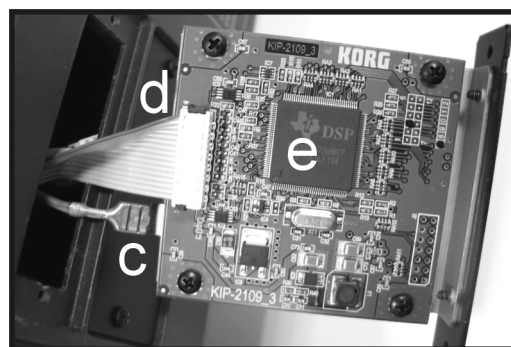
1. 本機背面にある 2 つのねじ (a) を外し、カバー (b) を取り外すと、MP3 ボードの slots が利用できるようになります。



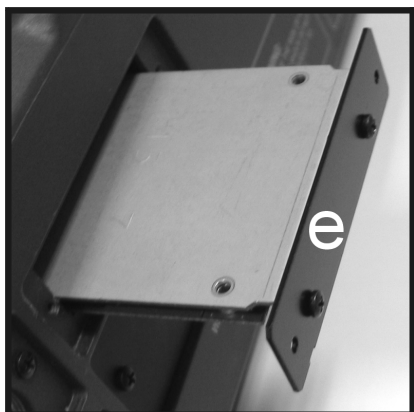
2. グラウンド・ケーブル (c) を解いて、カバー (b) を完全に取外します。グラウンド・ケーブル (c) とフラット・ケーブル (d) が本機内部に落下しないように十分に注意してください (グラウンド・ケーブル (c) とフラット・ケーブル (d) は、束ねられています)。



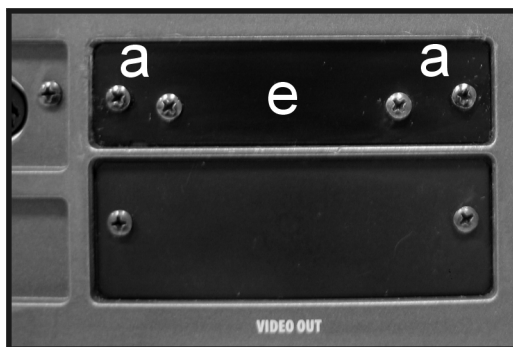
3. MP3 ボード (e) をパッケージから取り出します。このとき、ボード表面の部品に指が触れないように注意してください。グラウンド・ケーブル (c) とフラット・ケーブル (d) を MP3 ボード上の対応する端子に接続します (下図参照)。



4. MP3 ボード (e) をスロット内へ差し込みます (下図参照)。



5. 先ほど外した 2 つのねじ (a) を使用して、MP3 ボードを本機に取り付けます。



MP3 ファイルの再生

“Song Play モード” の章の関連する説明を参照してください。

MP3 ファイルの録音

オプションの MP3 ボード (EXBP-Dual MP3) を本機に取り付けると、パフォーマンスを MP3 ファイルとして録音することができます。

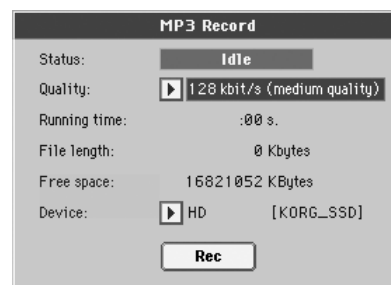
Note: Sequencer モードまたは Media モードからは、MP3 Record モードに入ることはできません。

Note: マスターEQ をオンにして録音を行うと、EQ が MP3 ファイルに録音されます。この EQ は、再生時に選択した EQ に追加されます。本機で MP3 ファイルを再生する必要がある場合は、録音時にマスターEQ をオフにすることをお勧めします。

- ・ キーボードで演奏したすべての内容、スタイル、およびシーケンサーで再生したスタンダード MIDI ファイルを録音します。また、オーディオ入力に入力されたオーディオも録音します (“In to Voice Processor” を選択した場合は 1 つのマイク入力、“In to Direct” を選択した場合は両方の入力。221 ページ “Audio Setup: Audio In” 参照)。ボイス・プロセッサで生成されたハーモニー・ボイスも録音します。

- ・ MP3 ファイルの再生は、録音されません。

録音を開始するには、SHIFT キーを押しながら、RECORD キーを押します。MP3 Record ダイアログ・ボックスが表示されます。



録音を行っていないときに示されるステータスは “Idle” です。

Quality ポップアップ・メニューを使用して、お好みの MP3 オーディオ品質オプションを選択します。サウンドの品質が高いほど、生成される MP3 ファイルのサイズが大きくなります。

Device パラメーターは、録音した MP3 ファイルを “スプール” する場所を選択する場合に使用します。これは、ファイルの最終的な保存先ではありません。録音の後、別の場所を選択することができます。ただし、Free space パラメーターを確認し、スプール・ファイル用に十分な空き領域が存在することを確認してください。

Note: スプール装置としては、初期設定で指定されたデバイスを自動的に選択します。別のデバイスを選択するには、Device ポップアップ・メニューを使用してください。録音先として選択できるのは、内部の SSD-U フラッシュ・メモリー、またはいずれかの USB ポートに接続されたデバイスです。

上記の作業が完了したら、画面の Rec ボタンにタッチして録音を開始します。Rec ボタンの表示が Stop に変わります。このボタンをもう一度タッチすると、録音が停止します。また、“Idle” ラベルの表示は “Recording” に変わります。

必要な場合、EXIT キーを押すと、このダイアログ・ボックスが終了し、Style Play ページと Song Play ページが表示されます。このダイアログ・ボックスを再び表示し、ファイル長を確認したり、録音を停止したりするには、再度 SHIFT キーを押しながら RECORD キーを押してください。



録音中に MP3 Record ダイアログ・ボックスを終了しよう
とすると、大きな赤色の「R」の文字が画面上で点滅します。

録音中にこのダイアログ・ボックスを使用すると、録音時
間、ファイル長、およびデバイス上の残りの空き領域を確認する
ことができます。最大録音時間は、選択したデバイスの使用可能な領
域に応じて決まります。

Stop ボタンにタッチすると、録音が停止し、以下のダイアログ・
ボックスが表示されます。



MP3 ファイルに名前を割り当てるには、**T** (テキスト・エディット)
ボタンにタッチします。ファイルを保存するデバイスとディレクト
リを選択するには、Browse ボタンにタッチします。ファイルを保
存するには、Save ボタンにタッチします。

保存した後にその MP3 ファイルを聴くには、Song Play モードを
使用します。これは、その他のソングを聴く場合と同様です。

MP3 ファイルは、USB インターフェイス経由でコンピューターに
転送し、更に編集することもできます。

Notes

オーディオ出力

- MP3 ボードで生成されたオーディオは、L+R オーディオ出力を
使用してのみ転送できます。

再生

- MP3 ファイルを録音する際のサンプリング・レートが低いと、音
質があまりよくならない場合があります。これは、MP3 ファイ
ルの問題であり、回避することはできません。

録音

- ボーカルを含め、本機で演奏したすべての音は、MP3 ファイルと
して録音できます (つまり、パフォーマンス全体を録音できます)。
ただし、その他の MP3 ファイルを録音することはできません。

デバイス

- 録音時は、保存先デバイスに録音するデータ量が多くなりすぎな
いようにすることをお勧めします。保存先デバイスに録音する
データ量が多すぎると、録音したファイルに問題が発生する場
合があります。
- 録音先デバイスは、定期的に保守することをお勧めします。本機
を USB 経由で接続し、PC のユーティリティを使用すれば、内
部デバイスのデフラグと修復を行うことができます。

ビデオ・インターフェイス (VIF4) の取り付け

本機には、コルグ・ビデオ・インターフェイス VIF4 を取り付けることができます。このインターフェイスを使用すると、ビデオ・モニター、テレビ・セット、ビデオ・レコーダー、またはビデオ・プロジェクターを接続し、外部機器で歌詞を読み取ることができます。

ボードを取り付ける前に VIF4 に同梱している「安全上のご注意」、「本製品の取り付け時の注意」を必ずお読みください。

NTSC、PAL、SECAM

VIF4 は、NTSC、PAL、および SECAM TV 規格と互換性があります。SECAM 準拠のテレビ・セットを接続するときは、PAL 規格を選択します。ただし、この場合は、画像が白黒表示になります。

注意点

- ・ ボードの取り付けは、お客様自身の責任で行ってください。コルグは、ボード取り付けの不備、またはボードの誤使用が原因で発生した損害や損傷については、一切の責任を負いかねます。
- ・ 本機のカバーを開ける前に、必ず本機の電源プラグをコンセントから抜いてください。
- ・ ボードの取り付けを開始する前に、本機の塗装していない金属部分に触ってください。これは、人体の静電気でボードの部品が破損しないようにするためです。

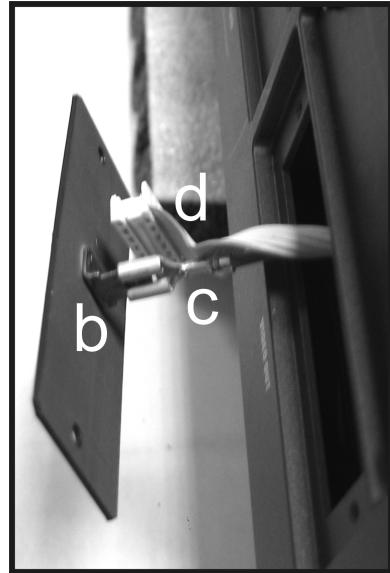
取り付け

取り付けを行う際は、プラス・ドライバーとプライヤーが必要になります（同梱されていません）。

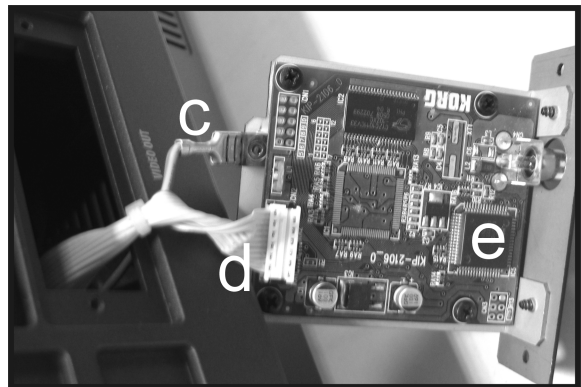
1. 本機背面にある 2 つのねじ (a) を外し、カバー (b) を取り外すと、ビデオ・スロットが利用できるようになります。



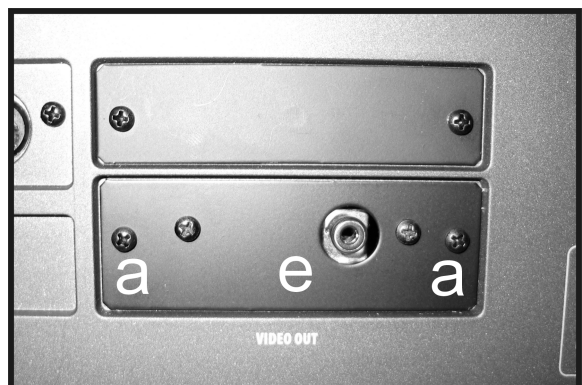
2. グラウンド・ケーブル (c) を解いて、カバー (b) を完全に取り外します。グラウンド・ケーブル (c) とフラット・ケーブル (d) が本機内部に落下しないように十分に注意してください（グラウンド・ケーブル (c) とフラット・ケーブル (d) は、束ねられています）。



3. ビデオ・ボード (e) をパッケージから取り出します。このとき、ボード表面の部品に指が触れないように注意してください。グラウンド・ケーブル (c) とフラット・ケーブル (d) をビデオ・ボード上の対応する端子に接続します（下図参照）。



4. ビデオ・ボード (e) をスロットに差し込み、先ほど外した 2 つのねじ (a) を使用して、ビデオ・ボードを本機に取り付けます。

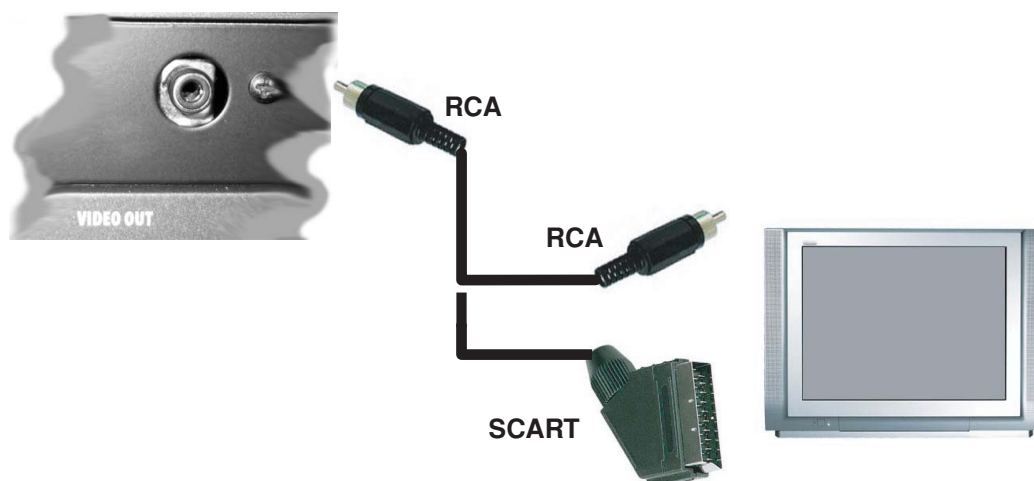


接続とセットアップ

1. 本機のビデオ出力をテレビ・セットのビデオ入力に接続します。テレビ・セットのタイプに応じて、「RCA-to-RCA」タイプ、または「RCA-to-SCART」タイプのケーブルを使用します。「RCA-to-RCA」タイプのケーブルは、テレビ・セットにビデオ・コンボジット入力を装備している場合、「RCA-to-SCART」タイプのケーブルは、テレビ・セットに SCART 端子を装備している

場合に使用します)。必要なケーブルは、テレビ装置を販売しているお店で購入できます。

2. 本機の電源をオンにして GLOBAL キーを押すと、Global モードに入ります。ビデオ・インターフェイス：ビデオ出力ページを表示し、ビデオ規格 (PAL または NTSC) を選択します。
3. 設定をメモリーに保存するために、ページ・メニューから “Write Global-Global Setup” を選択します。Write Global-Global Setupダイアログ・ボックスが表示されます。OKにタッチします。
4. テレビ・セットの電源をオンにし、AV1 入力または AV2 入力を選択します。
5. Global モードの同じページで、歌詞および背景用に使用したいカラー・セットを Colors パラメーターで選択します。



KORG USB-MIDI Driver のインストール

本機とコンピュータとの間で MIDI データを転送するときに、USB デバイス・ポートを使用することができます（この機能は、**MIDI Over USB** と呼ばれます）。これは、コンピュータに MIDI インターフェイスを搭載していないときに便利です。

USB は、MIDI ポートと同時に使用できます。例えば、コンピュータ上で動作しているシーケンサーに本機を接続し、それと同時に、本機の MIDI ポートに接続している別の MIDI 機器を制御することが可能です。

このような方法により、本機、MIDI 入力デバイス、コントローラー、およびサウンド・ジェネレーターを同時に接続することが可能です。

本機をコンピュータに接続する

本機をコンピュータに接続する前に、KORG USB-MIDI Driver をインストールしてください。ご使用のコンピュータが以下の「KORG USB-MIDI Driver の システム要件」に示す要件を満たしていることを確認してください。

KORG USB-MIDI Driver のシステム要件

Windows

コンピューター：Microsoft Windows XP の要件を満たす、USB ポート搭載のコンピューター。

オペレーティング・システム：Microsoft Windows XP Home Edition / Professional / x64 Edition (x64 Edition 用のドライバーは、ベータ版です)。

Macintosh

コンピューター：Mac OS X の要件を満たす、USB ポート搭載の Apple Macintosh。

オペレーティング・システム：Mac OS X バージョン 10.3 以降。

使用前のご注意

本製品のソフトウェアの著作権は、すべて（株）コルグが所有しています。本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたことになります。

Windows: KORG USB-MIDI Driver のインストール方法

KORG USB-MIDI Driver Tools をインストールしてから、本機とコンピュータを USB ケーブルで接続します。

Note: ドライバーのインストールは、USB のポートごとに必要です。

1. 付属CD-ROMをコンピュータのCD-ROMドライブに挿入します。
2. 通常、「KORG Pa800 Application Installer」が自動的に起動します。

インストーラーが自動的に実行されないようにコンピュータを設定している場合は、CD の「KorgSetup.exe」をダブルクリックします。

3. 画面の表示に従ってインストールをしてください。
4. コンピューターを再起動し、本機の電源をオンにします。USB ケーブルを使用して、本機をコンピュータに接続します。
5. タスクバーから以下の順序でコマンドを選択し、インストールの手順を表示します。

「スタート」>「すべてのプログラム」>「KORG」>「KORG USB-MIDI Driver Tools」>「インストール・マニュアル」

6. タスクバーから以下の順序でコマンドを選択し、インストール・プログラムを開きます。

「スタート」>「すべてのプログラム」>「KORG」>「KORG USB-MIDI Driver Tools」>「KORG USB-MIDI デバイスのインストール」

7. 画面の説明に従って、KORG USB-MIDI Driver をインストールしてください。

ドライバーのポート

インストールが完了すると、その他の MIDI デバイスの中の MIDI アプリケーション（シーケンサーなど）に以下のポートが表示されます。

PA800 KEYBOARD: コンピューター上で動作している MIDI アプリケーションへ向けた本機からの MIDI メッセージ（キーボードおよびコントローラーのデータ）を受信できます。

PA800 SOUND: コンピューター上で動作している MIDI アプリケーションからの MIDI メッセージを本機の内部音源に送信できます。

Mac OS X: KORG USB-MIDI Driver のインストール方法

1. 付属CD-ROMをコンピュータのCD-ROMドライブに挿入します。
2. CD-ROM 内の「KORG USB-MIDI Driver」フォルダにある「KORG USB-MIDI Driver.pkg」をダブルクリックし、インストーラーを実行します。画面の説明に従って、ドライバーをインストールします。

ドライバーのポート

インストールが完了すると、その他の MIDI デバイスの中の MIDI アプリケーション（シーケンサーなど）に以下のポートが表示されます。

PA800 KEYBOARD: Mac上で動作している MIDI アプリケーションへ向けた本機からの MIDI メッセージ（キーボードおよびコントローラーのデータ）を受信できます。

PA800 SOUND: Mac 上で動作している MIDI アプリケーションからの MIDI メッセージを本機の内部音源に送信できます。

ショートカット

SHIFT キーを押しながら、パネルのキーを押すことで、さまざまなページへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

Shift キー +	機能
各モード	
TEMPO/VALUE ダイヤル	テンポの設定
スクロール・ アロー、または UP/DOWN	ソングまたはソングブックのエントリーのリス トをアルファベット順の次か前の先頭に移動。 <i>Media モードでも同等の動き</i>
SOUND	選択されたトラックに割り当てられたサウンド を Sound モードに移動
GLOBAL	Global モードの MIDI セクション、セットアッ プ / 一般コントロール・ページに移動これによ り、MIDI エディット・ページに迅速に移動可 能
MEDIA	Media モードのプリファレンス・ページに移 動
START/STOP	パニック・キー
SLIDER MODE	Global モードのコントローラー・セクション、 アサインابل・スライダー・ページに移動
FADE IN/OUT	Global モードのプリファレンス・セクション、 ベーシック・ページの Fade In/Out パラメー ターを選択
SYNCR0 (両方一緒に押す)	Global モードの MIDI セクション、セットアッ プ / 一般コントロール・ページの MIDI セット アップ・パラメーターを選択
TEMPO LOCK	Global モードの一般コントロール・セクショ ン、Lock ページに移動
DISPLAY HOLD	Global モードの一般コントロール・セクショ ン、インターフェイス・ページに移動
SONGBOOK	SongBook モードのカスタム・リスト・ペー ジに移動
TRANSP0SE (両方一緒に押す)	Global モードの一般コントロール・セクショ ン、トランスポーズ・コントロール・ページに 移動
MIC	Global モードのボイス・プロセッサー・セッ トアップ・ページに移動
HARMONY	Global モードのボイス・プロセッサー・プリ セット・ページに移動
EFFECTS	Global モードのボイス・プロセッサー・エ フェクト・ページに移動
Style Play モード	
STYLE PLAY	エディット・セクションのプリファレンス、ス タイル・セットアップ・ページに移動
MEMORY	エディット・セクションのプリファレンス、ス タイル・プリファレンス・ページに移動
VARIATION1...4 または FILL1...3	エディット・セクションのスタイル・コント ロール、ドラム / フィル・ページに移動
CHORD SCAN- NING (両方一緒に押す)	メイン・ページのスプリット・パネルのChord Recognition パラメーターの選択
KEYBOARD MODE (両方一緒に押す)	エディット・セクションのキーボード / アンサ ンプル、キー・ベロシティー・ページに移動
ENSEMBLE	エディット・セクションのキーボード / アンサ ンプル、アンサンブル・ページに移動
PAD (いずれか)	エディット・セクションのパッド / アサインア ブル・スイッチ、パッド・ページに移動

Shift キー +	機能
ASSIGNABLE SWITCH (いずれか)	エディット・セクションのパッド / アサインア ブル・スイッチ、スイッチ・ページに移動
UPPER OCTAVE (両方一緒に押す)	エディット・セクションのミキサー / チューニ ング、チューニング・ページに移動
STYLE	スタイル・パフォーマンス書き込みウィンドウ の表示
PERFORMANCE/ SOUND	パフォーマンス書き込みウィンドウの表示
STS	STS 書き込みウィンドウの表示
Song Play モード	
SONG PLAY	エディット・セクションのプリファレンス、一 般コントロール・ページに移動
再生停止 SEQUENCER1/2	各シーケンサーのシンクロ・スタート
UPPER OCTAVE (両方一緒に押す)	エディット・セクションのミキサー / チューニ ング、チューニング・ページに移動
KEYBOARD MODE (両方一緒に押す)	エディット・セクションのキーボード / アンサ ンプル、キー・ベロシティー・ページに移動
PAD (いずれか)	エディット・セクションのパッド / アサインア ブル・スイッチ、パッド・ページに移動
ASSIGNABLE SWITCH (いずれか)	エディット・セクションのパッド / アサインア ブル・スイッチ、スイッチ・ページに移動
PERFORMANCE/ SOUND	パフォーマンス書き込みウィンドウの表示
JukeBox モード	
>>	ジュークボックス・リストの次の曲に移動
<<	ジュークボックス・リストの前の曲に移動
Sequencer モード	
SEQUENCER	エディット・セクションのプリファレンス、 シーケンサー・セットアップ・ページに移動
UPPER OCTAVE (両方一緒に押す)	エディット・セクションのミキサー / チューニ ング、チューニング・ページに移動

他にも、SHIFT キーを使用しないショートカットもあります。

Style Play モード	
UP/DOWN (両方一緒に押す)	オリジナル・テンポ
Global モード	
GLOBAL (数秒押し続ける)	タッチ・パネル・キャリブレーション画面

トラブル・シューティング

問題	対応	ページ
一般的な問題		
電源が入らない	次の項目を確認してください。・電源コードがコンセントに接続されていますか？・電源コードが AC 電源端子に接続されていますか？・本機が破損していませんか？・電源には問題がありませんか？	
	電源スイッチがオンになっていますか？	
	それでも電源が入らない場合は、コルグ・サービス・センターへ連絡してください。	
音が出ない	ヘッドホンのプラグが HEADPHONES 端子に差し込まれていませんか？このときは、内蔵のスピーカーから音が出ません。	25
	アンプまたはミキサーへの接続をチェックしてください。	25
	アンプ・システムのすべての機器の電源が入っていますか？	
	本機の MASTER VOLUME スライダーの位置が、“0” 以外になっていますか？	24
	Local Control On パラメーターが、オフになっていませんか？オンにしてください。	218
	Speakers On/Off パラメーターが、オフになっていませんか？オンにしてください。	222
	Attack パラメーターの値が高すぎませんか？低い値に設定し、音が早く立ち上がるようにしてください。Volume パラメーターの値が、低すぎませんか？高い値に設定してください。	95, 102
低いノートが出力できない	SPLIT キーが点灯していると、キーボード・トラックはロワー（低音、スプリット・ポイント以下）とアップパー（高音、スプリット・ポイント以上）に分割されています。ロワー・トラックにミュートが掛かっていますか？ミュートを解除してください。	36
サウンドが違っている	ユーザー・バンクにエディットされたデータが入っていませんか？ソング、またはスタイルに適したデータをロードしてください。	240
	ユーザー・ドラム・キットにエディットされたデータが入っていませんか？適切なドラム・キットをロードしてください。	240
	スタイル、あるいはパフォーマンスがエディットされていませんか？適切なデータ（スタイル、あるいはパフォーマンス）をロードしてください。	240
サウンドが止まらない	ダンパー・スイッチの極性のパラメーターを正しく設定していることを確認してください。	216
選択したスタイル、ソングがスタートしない	Clock Source パラメーターの設定が、“Internal” になっていることを確認してください。別の機器の MIDI クロックを使用する場合は、MIDI Clock パラメーターに MIDI または USB を設定する必要があります（本機と別の機器を接続するポートに応じて設定します）。また、外部機器が MIDI クロック・データを送信することを確認する必要があります。	217
MIDI 信号に反応しない	すべての MIDI、または USB ケーブルを正しく接続していることを確認してください。	256
	外部機器からのデータが、本機で設定した MIDI 受信チャンネルを介して、送られていることを確認してください。	219
	本機の MIDI IN フィルターが MIDI メッセージの受信を阻害していないことを確認してください。	220
パーカッション楽器のサウンドが正しく演奏されない	ドラム・トラックが Drum モードに設定されていて、外部機器がトランスポーズしていないことを確認してください。	101, 200
パーカッション楽器でクリック音が出る	これはサウンドの一部で、故障ではありません。	
パフォーマンス、スタイル、STS を選択後、バックグラウンド・ノイズが聞こえる	選択したパフォーマンス、スタイル、または STS で、古いレコード盤の雑音をシミュレーションしたエフェクト “17: St. Analog Record” が選択されています。	
ボイス・プロセッサが聞こえない	ボコーダーのエフェクトが D FX プロセッサに割り当てられています。このため、ボイス・プロセッサは無効になります。	
	ボイス・プロセッサのエフェクトは、マイク入力にのみ適用します。	

問題	対応	ページ
メディア関連の問題		
デバイスをフォーマットできない	USB ケーブルが正しく接続されていますか？	
	USB デバイスの電源が適切に供給されていますか？	
	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありますか？	
デバイスにデータを保存できない	デバイスがフォーマットされていますか？	249
	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありますか？	
デバイスからデータをロードできない	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスに記録しているデータに本機との互換性がありますか？	238
"Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media" というメッセージが画面に表示される	ショートが原因で USB デバイスが故障していることが考えられます。この USB デバイスは使用できません。これにより本機が損傷することはありませんが、このデバイスを取り外すことをお勧めします。	

仕様

KORG Pa800	
KEYBOARD	
鍵盤	61 キー（ベロシティとアフター・タッチ付き）
サウンド	
トーン・ジェネレーター	120 ボイス、120 オシレーター
マルチ・ティンバー	内部：40 チャンネル /MIDI: 16 チャンネル
工場出荷時サウンド	970（ステレオ・ピアノ、GM2 サウンド含む）+ 63 ドラム・キット
ユーザー・サウンド	256 サウンド、64 ドラム・キット
デジタル・ドローバー	8 フィート
PCM RAM メモリー	64 MB
サンプリング	録音、エディット、タイム・スライス、ロード / インポート、エクスポート - PCM RAM メモリー：64MB 標準
エフェクト	マスター（ステレオ）x4 - ボーカル FX 用 TC-Helicon™ + ファイナル・マスター EQ
キーボード、パッド・トラック	4（アップパー 1、2、3、ロワー）+ パッド x 4
パフォーマンス	320 ユーザー・プログラム（書き換え可）
スタイル	
工場出荷時スタイル	最大 544、プリロード・スタイル：409
ユーザー・スタイル	96 のユーザー + 320 のフェイバリット（960 のスタイルはすべて書き換え可）
アレンジャー・トラック	8
スタイル・レコード	録音、エディット、ギター・モード
パターン / コード・バリエーション	3 イントロ、3 エンディング、3 フィルを含む各スタイルあたり最大 42 パターン
スタイル・パフォーマンス（STS）	最大 960 x 4（キーボード・トラック + Acc. トラック）すべてプログラム可能
シーケンサー	
XDS ダブル・シーケンサー	各シーケンサー独立トランスポート・コントロール、バランス・スライダー
トラック	16 + 16
シーケンサー・エディット	録音 / エディット
バックিং・シーケンス（クイック録音）	リアルタイム録音 / エディット、ステップ録音 / エディット
その他	
MP3	MP3 ボード（EXBP-Dual MP3）が必要（別売オプション）。MP3 ファイルを録音し、2 つの MP3 ファイルを同時に再生。テンポの変化は ± 30%。-6 ~ +5 半音のトランスポーズ。
ボイス・プロセッサー	TC-Helicon™ によるボイス・テクノロジー：3 声ハーモニー、リバーブ、ディレイ、コンプレッサー、イコライザー
ソングブック	編集可
アラビック・スケール	編集可
パッド	4 + STOP キー
内蔵 SSD メモリー	OS、PCM、およびすべてのリソース用に 256 MB（SSD ユーザー・エリアに 20 MB 予約済み）
記憶媒体	USB（2 スロット。1 ホスト（背面）、1 ホスト（前面））
アンプ / スピーカー	4 スピーカー（10 cm ウーハー + ツイーター）、2 ウェイ、パステフ型
ユーザー・インターフェイス	
LCD	320 x 240 グラフィカル・カラー・タッチ・スクリーン LCD
コントロール	ジョイスティック、ダイヤル、Up/+, Down/-
プログラマブル・コントロール	2 スイッチ + 2 スライダー
カーソル	リアルタイム・マスター・ボリューム、Acc/Seq-リアルタイム・音量バランス
キー	トランスポーズ、メモリー、ベース・インバース、マニュアル・ベース、フェード、タップ、シンクロ、アンサンブル
コネクター	
MIDI	IN、OUT、THRU
USB	2 ホスト（2.0）、1 デバイス（1.1）
出力	4 アナログ（Left/Right/Out1/Out2）
入力	2 入力。1: Mic/Line。2: Line（個別のゲイン付き）
ヘッドホン	1 ジャック（前面）
ペダル	1 ダンパー、1 アサイナブル・フット・スイッチ / ペダル、EC5
電源	AC100 ~ 240V

KORG Pa800	
オプション（別売）	
ビデオ・インターフェイス	VIF4（NTSC/PAL ボード）
MP3 ボード	EXBP-Dual MP3（デュアル MP3 エンコーダー / デコーダー）
エクスプレッション / ボリューム・ペダル	コルグ EXP-2 / コルグ XVP-10
マルチ・スイッチ・ペダル	コルグ EC5
ダンパー・ペダル	コルグ DS-1H（ハーフ・ペダル対応）
スイッチ・ペダル	コルグ PS-1
電力、外形	
消費電力	40 W
外形寸法（W × D × H）	1110 × 388 × 181 mm（譜面台を除く）
重さ	13.3 kg

索引

数字

2つのシーケンサー 16, 164

A

Assignable Sliders 216
 ASSIGNABLE スライダー 13
 Auto Style/Perf/Sound Select 215
 保存 225

D

DISPLAY HOLD キー 17

E

EC5 217
 Ensemble 28

G

General MIDI 257

M

MENU キー 17

MIDI

 General MIDI 257
 IN channels 219
 OUT チャンネル 219
 インターフェイス 21, 259
 グローバル・チャンネル 257
 クロック 153, 217
 スタンダード MIDI ファイル 153, 184
 セットアップ 109, 172, 205, 217, 257

MIDI インターフェイス 21, 259

MIDI セットアップ 109, 172, 205, 217, 257
 保存 225

MIDI ファイル 153, 184, 257

MP3 63, 89, 156, 160, 169, 175
 取り付け 314
 録音 315

O

OS (オペレーティング・システム)

 アップデート 23
 バックアップ 23, 249

P

PAD 28

Pan (パン)

 スタイル・トラック 96

PCM Autoload 251

PERFORMANCE 28

R

RX 205

S

SEQUENCER 29

Sequencer モード 184 - 208

SHIFT キー 16

Song Play モード 153 - 156

STS 28

STS、「シングル・タッチ・セッティング」を参照

Style Play モード 87 - 112

Style Record モード 113 - 141

T

TEMPO/VALUE セクション 17

U

Upper Volume Link 109

Upper Volume Link (アップパー・ボリューム・リンク) 95

USB 251

あ

アフター・タッチ・カーブ 210

アラビア音階 94, 98

アンサンブル 104, 28

い

イントロ 15

え

エフェクト

 Sequencer モード 197, 199

 Song Play モード 165, 167, 168

 Style Play モード 96, 100, 199

 コピー 110, 174, 206

エンディング 15

お

オーディオ出力 21, 25, 220, 222

オーディオ入力 17, 21, 25, 221

お気に入りスタイル 112

オクターブ・トランスポーズ 19, 98

 Auto Octave 213

 Midi In 218

か

歌詞 160, 182

画面のコントラスト 17

き

キーボード・モード 18

 ロック 213

く

クォーター・トーン 94, 98

グループ・クオンタイズ 170

グローバル	209 - 226
書き込み	
シーケンサー・セットアップ	207
スタイル・プレイ・セットアップ	112
ソング・プレイ・セットアップ	174
保存	
MIDI セットアップ	225
グローバル・セットアップ	225
トーク設定	225
ボイス・プロセッサー・セットアップ	226
ボイス・プロセッサー・プリセット	226
グローバル・チャンネル	257

こ

コードの挿入	123
コード・スキャニング	18
ロック	213
コントラスト	17

さ

サウンド	
エディット	102, 169, 199
選択	18, 82
サウンド (SOUND)	
選択 (自動)	215

し

シーケンサー	
シーケンサー 2 の FX モード	172
トランスポート・コントロール	16, 17
リンク・モード	172
ジュークボックス	159, 169
出力	21, 25, 220 - 222
シングル・タッチ	14, 16
シングル・タッチ・セッティング	28
シングル・タッチ・セッティング (STS)	16
書き込み	111
選択	16, 84
シンクロ・スタート/ストップ	16

す

スケール	
メイン・スケール	211
スタイル	
イントロ	15
エンディング	15
スタイル・パフォーマンス	87
選択	15, 83
バリエーション	15
フィル	15
録音	113 - 141
スタイル・パフォーマンス	
書き込み	112
選択、スタイル参照	
スタイル (STYLE)	
選択 (自動)	215
スタンダード MIDI ファイル	153, 184, 257
スプリット・ポイント	94, 257

そ

操作モード	14
ソング	
再生するソングを選ぶ	84, 207
スタンダード MIDI ファイル	257
選択	84, 207
マーカー	161
録音	186 - 195
ソングブック	175 - 183

た

タッチ・パネル	
キャリブレーション	224
タップ・テンポ	16
ダンパー	26, 103
極性	216

て

デモ・ソング	26
--------------	----

と

トーク	
オン / オフ	93
自動オン / オフ	229
設定	228
設定の保存	225
トラック	
オクターブ・トランスポーズ	19
キーボード・トラック	18, 87, 154
サウンド	18
ドラムやパーカッション	101, 102, 105, 221
ボリューム	95, 164, 196
トラック選択	16
ドラム・トラック	101, 102, 105, 221
トランスポーズ	19, 98
Auto Octave	213
Midi In	218

に

入力	17, 21, 25, 221
----------	-----------------

は

ハーモニー・トラック (ボイス・プロセッサー)	171, 205
MIDI チャンネル	218
ソングブック・エントリー内	180
ノート入力ソース	230
バックアップ	23, 249
パッド	19, 107, 28
パニック	16
パフォーマンス	
選択	18, 87
保存する	18, 82
保存する	111
パフォーマンス (PERFORMANCE)	
選択 (自動)	215
バランス (キーボード / スタイルまたはシーケンサー)	12, 24
バランス (シーケンサー)	17, 25
バリエーション (Variation)	15

パン	
ソング・トラック	165, 196
パッド	107
バンク・セレクト	259

ひ

ピッチ・ベンド	98, 198
ビデオ・インターフェイス	21, 223, 317

ふ

フィル	15
フェード・イン/アウト	210
フォーマット	249
フット・スイッチ	215
極性	216
プログラム・チェンジ	259

へ

ベース & ロワー・バックイング	109
ペダル	215
ベロシティ・カーブ	210

ほ

ボイス・プロセッサー	
ハーモニー・トラック	171, 180, 205
MIDI チャンネル	218
ノート入力ソース	230
ボイス・プロセッサー・セットアップ	
エディット	223, 227
書き込み	226
ボイス・プロセッサー・プリセット	
エディット	229
書き込み	226
ロック	213
ボリューム	
個別のトラック	
Song Play	164
シーケンサー	196
スタイル・プレイ	95
バランス	153
バランス (キーボード/スタイルまたはシーケンサー)	12, 24
バランス (シーケンサー)	25
マスター	12, 24, 153

ま

マーカー	161
マスター・チューニング	210
マスター・トランスポーズ	19, 211
マスター・ボリューム	12, 24

め

メディア	236 - 255
バックアップ	249
フォーマット	249

も

モード	
Pad Record	142 - 152
Song Play	153, 156
Style Record	113
シーケンサー	184, 208
スタイル・プレイ	87, 112
ソングブック	175 - 183

り

リアルタイム・トラック	28
-------------	----

ろ

ローカル・オフ	218, 259
ロワー・ロック	213

わ

和音の挿入	123
-------	-----

アフターサービス

■保証書

本製品には、保証書が添付されています。お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路など）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に

故障かな？とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(5355) 5056

● サービス・センター：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸 1-15-12
TEL 03(5355)3537 FAX 03(5355)4470

KORG 株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

© 2008 KORG ITALY Inc.

<http://www.korg.co.jp/>

2102 EH Printed in Japan