

RADIAS

SYNTHESIZER / VOCODER



取扱説明書

MMT

KORG

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 1

	△ 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

-  AC/ACパワーサプライのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
-  AC/ACパワーサプライ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。
感電やショートのおそれがあります。
-  本製品はコンセントの近くに設置し、AC/ACパワーサプライ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AC/ACパワーサプライのプラグをコンセントから抜く。
 - AC/ACパワーサプライが破損したとき
 - 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こと以外は絶対にしない。
-  AC/ACパワーサプライの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、AC/ACパワーサプライのコードの上に重いものをのせない。
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。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、湿気が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、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。
- ・外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- ・AC/ACパワーサプライ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、AC/ACパワーサプライをコンセントから抜く。



- ・付属のAC/ACパワーサプライは、他の電気機器で使用しない。
付属のAC/ACパワーサプライは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- ・指定のAC/ACパワーサプライ以外は使用しない。
- ・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。
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障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。

本製品が転倒または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

- ・本製品の隙間に指などを入れない。

お客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

- ・地震時は本製品に近づかない。

- ・本製品に前後方向から無理な力を加えない。

本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

本製品のお取り扱いについて

本製品には、精密機器が搭載されているため、以下の事柄を十分に注意してお取り扱いいただかないと、故障の原因となります。

- ・ 本製品に振動、衝撃を与えないでください。
- ・ 冬季の屋外や夏季の直射日光に当たる場所のように、極端に温度の低いまたは高い場所で、使用や保管をしないでください。また、温度差が激しい場所へ、本製品を移動することは避けてください。
温度差が生じた場合、製品内部に、水滴がつくことがあります。そのまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用を開始してください。
- ・ 極端に湿度の高い場所では使用、保管しないでください。
- ・ ほこりや煙が多い場所では使用、保管しないでください。

LCD ディスプレイについて

本製品の LCD ディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、LCD ディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- ・ 画面の一部に黒点（点灯しない点）や輝点（常に点灯する点）がある。
- ・ 表示内容によっては、画面の明るさにムラが生じる。
- ・ 表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- ・ 表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。

データについて

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 MIDI データ・ファイラー等へセーブ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。

* 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このたびはコルグ シンセサイザー / ボコーダー RADIUS をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

RADIUSの取扱説明書は、以下のように構成されています。

オペレーション編

まずはじめにオペレーション編を読み、操作する上で必要な事柄や基本的な操作などを覚えてください。

「はじめに」では、RADIUSの特長、各モードやプログラムの構成ついて説明しています。

「各部の名称と機能」では、フロントパネル上のノブやキー、リア・パネルの入出力端子やスイッチついて説明しています。

「セットアップ」では、外部オーディオ機器、外部MIDI機器、コンピューター、ペダル、ペダル・スイッチとの接続について説明をしています。

「クイック・スタート」では、演奏するための基礎（デモ演奏の方法や、音色の選択方法、アルペジエーター等演奏時の機能）を説明しています。

「エディット」では、音色パラメーターやグローバル・パラメーターをエディットする上での基本的な操作方法や、主要なパラメーターのエディット方法などを説明しています。

パラメーター編

RADIUSのパラメーターの動作、設定時の留意点等を、モードのページごとに説明しています。わからないパラメーターが表示されたときや、機能について知りたいときにご覧ください。

資料編

RADIUSが使用できるMIDIメッセージなど（コントロール・チェンジなど）MIDIに関する説明やVoice Name Listなどを記載しています。

取扱説明書の表記

ノブやキーの表記 []

RADIUSのパネル上のノブやキーは、[]で括弧で表しています。

パラメーターの表記 “ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは、“ ”で括弧で表しています。

太字の表記

本機の名称や操作手順についても太字で表しています。

操作 1 2 3...

操作の手順を1 2 3...で表しています。

p. ■

参照するページを表しています。

マーク 、

これらのマークは順番に、使用上の注意、アドバイスを表しています。

ディスプレイ表示

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

MIDI に関する表記

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

MIDIメッセージに関する [] 内の数字は、すべて16進数で表しています。

目次

取扱説明書について	iv	エディット	29
オペレーション編	1	エディットの基本操作	29
はじめに	2	プログラム・プレイ・モードでのエディット.....	29
おもな特長.....	2	プログラム・エディット・モードでのエディット....	29
RADIUS の構成.....	4	エディット前の設定に戻して音色を比較するー	
モードについて	4	コンペア	32
プログラムの構成.....	5	エディットしたプログラムの保存ーライト.....	32
シンセサイザー	5	他のティンバー音色のロード/テンプレート機能.....	33
ドラムキット.....	9	名前前の設定.....	34
各部の名称と機能	10	プログラム・パラメーターのエディット	37
フロント・パネル.....	10	シンセ・パラメーターのエディット.....	37
リア・パネル.....	14	エフェクト・パラメーターのエディット	46
セットアップ	16	アルペジエーターのエディット	47
クイック・スタート	19	ステップ・シーケンサーのレコーディングと	
電源のオン、オフと音量調整.....	19	エディット.....	50
デモ演奏	19	ボコーダーのエディット.....	56
プログラムの演奏ープログラム・プレイ・		ドラム・パラメーターのエディット	60
モード	20	キー・ゾーンの設定	64
アルペジエーター.....	22	エンベロープ・フォロワーの設定	67
ステップ・シーケンサー	24	Global パラメーターのエディット.....	68
モジュレーション・シーケンサー.....	25	パラメーター編	73
Audio In	26	プログラム・パラメーター	74
ボコーダー	27	1. Name	74
ドラムキットの演奏ー		P01 NAME	74
ドラム・プレイ・モード	28	2. Program Common	74
		P02 COMMON	
		(Program Common Parameters).....	74
		P03 TIMBRE (Timbre Common Parameters)...	77
		3. Synth Parameters	80
		P04 VOICE	80
		P05 PITCH.....	81
		P06 OSC/MIXER.....	81
		P07 FILTER	86
		P08 AMP (Amplifier).....	88
		P09 EG (Envelope Generator).....	89
		P10 LFO	90
		P11 PATCH (Virtual Patch)	91
		P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer).....	92
		P13 EQ/FX (Equalizer/Effect).....	94

4. ARPEGGIATOR.....	96
Front Panel Parameter	96
P14 ARPEGGIATOR.....	96
5. Step Sequencer	99
Front Panel Parameter	99
P15 STEP SEQ	99
6. Vocoder Parameters.....	104
P06 CARRIER	104
P07 FILTER	105
P08 MODULATOR	105
7. Utility.....	107
P16 UTILITY	107
ドラム・パラメーター	111
1. Name	111
P01 NAME.....	111
2. Drum Common.....	111
P02 COMMON	111
3. Drum Inst.....	112
P05 PITCH	112
P06 OSC/MIXER.....	112
P07 FILTER.....	112
P08 AMP (Amplifier)	112
P09 EG (Envelope Generator)	112
P10 LFO	113
P11 PATCH (Virtual Patch).....	113
4. Utility.....	113
P16 UTILITY	113

グローバル・パラメーター.....	114
P01 GLOBAL	114
P02 MEMORY	115
P03 PRELOAD	116
P04 MIDI.....	116
P05 MIDI DUMP.....	117
P06 MIDI FILTER	118
P07 MIDI MAP.....	118
P08 PEDAL/SW	119
P09 USER SCALE	120
P10 CATEGORY NAME	120
P11 CALIB [A.SW]	120
P12 CALIB [A.PEDAL].....	120

エフェクト・ガイド	121
Overview	121
エフェクトの入出力について	121
ディレイ・タイムについて	121
エフェクト・パラメーターのコントロール	122
エフェクト・パラメーター	123

資料編.....	145
MIDIについて	146
RADIAS が送受信する MIDI メッセージ	146
音色等の設定データを送る (データ・ダンプ).....	150
本体ノブ/キーのコントロール・チェンジ・アサイン	151

MIDI ドライバのインストールと設定	152
Windows XP をお使いの場合	152
Mac OS X をお使いの場合	153
RADIAS とドライバのポートについて	154

故障とお思いになる前に	155
Voice Name List.....	156
Program	156
Demo Songs	160
Drumkit	161
PCM	164
Templates	165

仕様とオプション	168
MIDI インプリメンテーション・チャート. 169	

オペレーション編

はじめに
各部の名称と機能
セットアップ
クイック・スタート
エディット

はじめに

おもな特長

RADIASは、コルグMMT(Multiple Modeling Technology)を採用した、シンプルな操作性で幅広い音色バリエーションが得られるシンセサイザー/ボコーダーです。

シンセサイザー

アナログ・シンセサイザーに代表される波形など9タイプのオシレーター・アルゴリズム、オシレーター・モジュレーションも4タイプ内蔵するなど、より幅広い音色が得られます。

フロント・パネル上に主要な音色パラメータを配置することによって、演奏中に音色を変化させたり、リアルタイムでの多彩な音色エディットができます。また、プログラムでは4つのティンバーを同時に使用できるので、より厚みのある音色が簡単に作成できます。

ボコーダー

RADIASでは、フロント・パネル上の[VOCODER]キーの操作によって簡単にボコーダー・サウンドを得ることができます。そのサウンドについては、往年のボコーダー・サウンドをシミュレートするだけでなく、フィルターの周波数をシフトさせたり、帯域ごとにレベルやパンポットを調節することによってオリジナリティのあるボコーダー・サウンドが得られます。

また、新機能のフォルマント・モーションでは、モジュレーターとして入力した信号をフィルター・バンクで解析し、その結果を最大約7秒間のフォルマント・モーション・データとして記録することができます。記録したフォルマント・モーション・データを再生することによって、マイク等でモジュレーターへ音声を入力しなくてもボコーダー・サウンドを得ることができます。本体には、フォルマント・モーション・データを16個保存することが可能です。

オーディオ・イン / エンベロープ・フォロワー

INPUT1、2端子から入力した波形を内蔵の波形と同様に加工したり、RADIASをエフェクト・プロセッサとして使用することができます。その他に、入力した信号からエンベロープを検出し、パーチャル・パッチのモジュレーション・ソースとして使用したり、RADIASの音源をトリガーしたりすることができます。

アルペジエーター

6種類のアルペジオ・タイプを内蔵し、さまざまなパラメーターの設定によってリズム・パターンを変化させるなど、より幅広い効果が得られます。

ステップ・シーケンサー

簡単なパターンやフレーズ等を録音できるシーケンサーを2基内蔵しています。各ステップ・シーケンサーは、最大32ステップでパターンやフレーズを作ることができます。例えば、ベース・ラインとドラム・パターンを録音し、2つのティンバーを使って演奏させ、鍵盤で他のティンバーを使って演奏することなどが可能です。また、2つのステップ・シーケンサーを連結させ、最大64ステップのシーケンサーとして使用することもできます。

ドラムキット

ドラムやパーカッションなどのドラム音色で構成されたドラムキットを内蔵しています。

ドラムキットは、プログラムを構成するティンバーにアサインして使用します。RADIASには32のエディット可能なドラムキットが内蔵されています。ドラムキットは16個のドラム・インストで構成されています。ドラムキットは鍵盤にアサインして演奏することのほかに、アルペジエーターやステップ・シーケンサーにアサインして演奏させるなど、リズム・パターンを含んだプログラムを作成することができます。ドラム・プレイ・モードでは、ドラムキットを鍵盤で演奏しフロント・パネルのノブやキーでリアルタイムに音色をコントロールできます。またドラムキットは、16個のマルチ・ファンクション・キーによっても演奏可能です。

バーチャル・パッチ

アナログ・シンセサイザーのパッチ機能をシミュレートした6系統のバーチャル・パッチでは、音色を構成するパラメーターへのモジュレーション・ソースとして、EGやLFOだけでなくベロシティ、キーボード・トラックなど15種類の中から選択でき、より自由度の高い音色を作成することができます。

モジュレーション・シーケンサー

モジュレーション・シーケンサーは、アナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的变化を与えます。ステップ・シーケンサーでは、ピッチ、ベロシティ、ゲート・タイムでデータが構成されているのに対して、モジュレーション・シーケンサーでは、音色を構成するパラメーターへのモジュレーション・データで構成されています。モジュレーション・データは、最大16ステップにステップごと、またはモーション・レック機能でリアルタイムに記録することができます。

エフェクト

各ティンバーごとに2バンド・イコライザー、2系統のインサート・エフェクト、プログラムごとに1系統のマスター・エフェクトを内蔵しています。エフェクトは、30種類のエフェクト・アルゴリズムから選ぶことができます。

テンプレート機能

プログラムやドラム音色、エフェクトを作成、設定する際に便利なテンプレート・データが内蔵されています。プログラム、ドラム音色の作成時やエフェクト設定時にイメージに近いテンプレート・データをロードし、それをエディットすることによって、なにもない状態から作成、設定するよりも簡単に目的のサウンドが得られます。また、自分で作成した音色やエフェクトの設定をテンプレート・データとして登録することもできます。

RADIUS Sound Editor ソフトウェア

USBケーブルでRADIUSとコンピューターを接続し、付属のRADIUS Sound Editorソフトウェアを使って、コンピューター上ですべてのパラメーターをエディットすることが可能です。

RADIUS の構成

モードについて

RADIUSは、以下の6つのモードで構成されています。

プログラム・プレイ・モード (PROGRAM)

プログラム（音色）を選択して演奏するモードです。

演奏中にフロント・パネルのノブとキーで音色を変化させたり、アルペジエーター、ステップ・シーケンサー、モジュレーション・シーケンサーによって演奏の幅を広げることができます。

また、プログラムでは、ボコーダーも同時に使用することができます。ボコーダーはティンバー・セレクト [VOCODER] キーを押して、キーを点灯または点滅させると有効になります。このときは、フロント・パネルの白抜き文字のパラメーターとして動作します。

[PROGRAM] キーを押すと、プログラム・プレイ・モードに入ります。

プログラム・エディット・モード (PROGRAM EDIT)

プログラムのパラメーターをディスプレイで確認しながらエディットするモードです。パラメーターの値を細かく設定したり、フロント・パネルのノブやキーに対応していないパラメーターをエディットします。

プログラム・プレイ・モードで（ティンバー・セレクト・キーがボコーダー以外を選択しているときに）[EDIT/YES] キーを押すと、このモードに入ります。

ボコーダー・エディット・モード (VOCODER EDIT)

プログラムのボコーダー・パラメーターをディスプレイで確認しながらエディットするモードです。

プログラム・プレイ・モードで、ティンバー・セレクト・キーでボコーダーを選択して[EDIT/YES]キーを押すと、このモードに入ります。ボコーダー・エディット・モードのときは、フロント・パネルの白抜き文字のパラメーターとして動作します。

ドラム・プレイ・モード (DRUM)

ドラムキットを選択して演奏するモードです。16キーなどで選択した1つのドラム・インストに対して、演奏中にフロント・パネルのノブとキーを使ってパラメーターの値を変更し、リアルタイムに音色を変化させることができます。[DRUM] キーを押すと、このモードに入ります。

ドラム・エディット・モード (DRUM EDIT)

ドラム・インストをアサインしてドラムキットを作成したり、ドラム・インストのパラメーターをディスプレイで値を確認しながらエディットするモードです。

ドラム・プレイ・モードで[EDIT/YES]キーを押すと、このモードに入ります。

グローバル・モード (GLOBAL)

本体全体に関するパラメーターを設定するモードです。

チューニングやユーザー・スケール、アサインابل・ペダル、アサインابل・スイッチの機能選択、MIDI エクスクルーシブ・データのダンプ、MIDI などの全体に関するパラメーターを設定します。

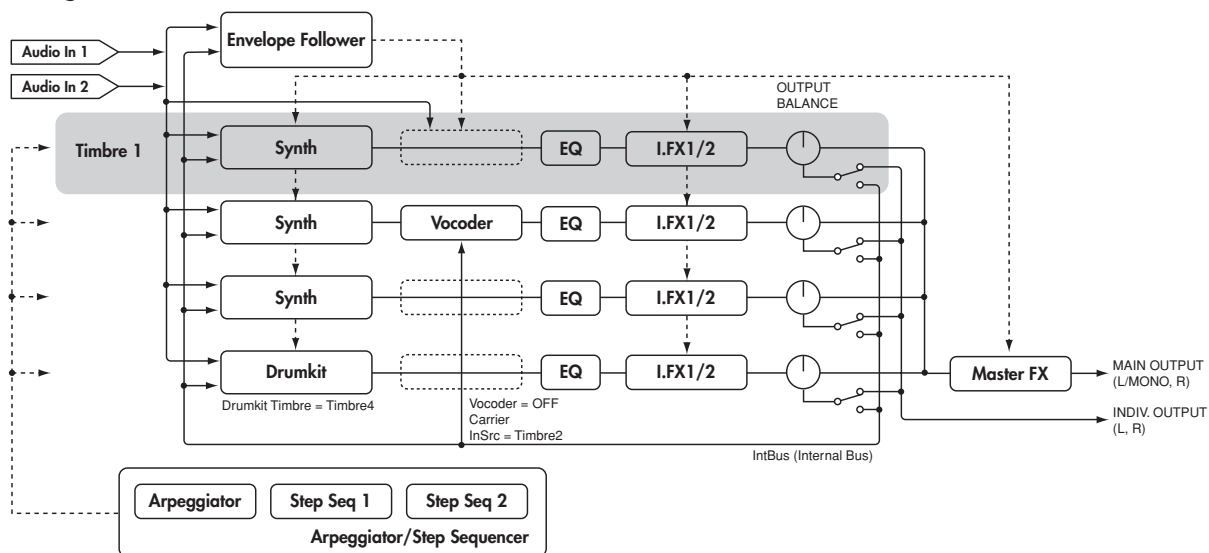
[GLOBAL] キーを押すと、このモードに入ります。

プログラムの構成

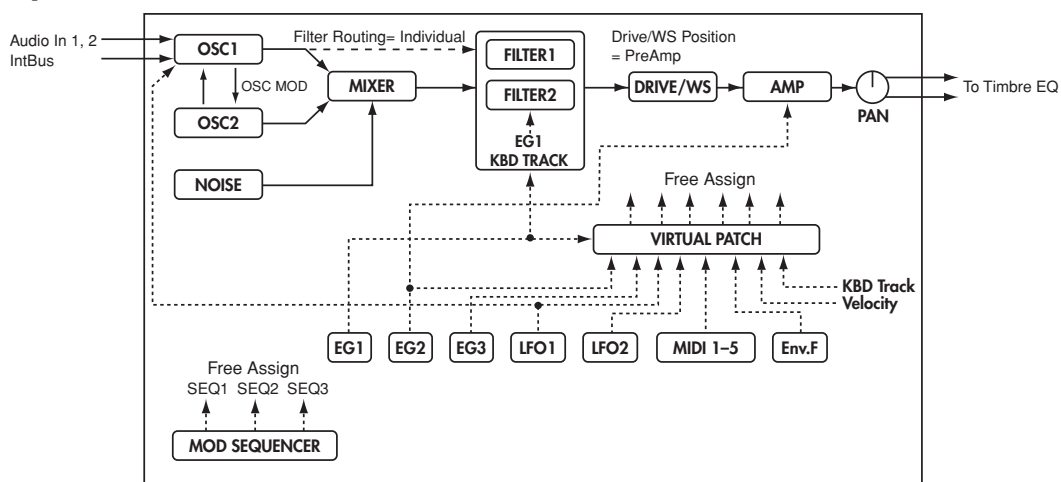
RADIUSのプログラムは、4つのティンバー、アルペジエーター、ステップ・シーケンサー、ボコーダー、マスター・エフェクト、エンベロープ・フォロワーで構成されています。ティンバーには、ドラムキットを1つアサインすることもできます。

シンセサイザー

Program



Synth



ティンバー (TIMBRE)

ティンバーは、オシレーター (OSC1/OSC2/NOISE)、ミキサー (MIXER)、フィルター (FILTER)、アンプ (AMP)、エンベロープ・ジェネレーター (EG)、LFO、バーチャル・パッチ (VIRTUAL PATCH)、モジュレーション・シーケンサー (MOD SEQ)、イコライザー (EQ)、インサート・エフェクト (INSERT FX1/FX2) で構成されています。これらのパラメーターをエディットすることによって、さまざまな表情をもつプログラム音色を作成することができます。

1つのプログラムに対して最大4つのティンバーを使用することができます。これらのティンバーにはドラム・エディット・モードで設定したドラムキットをアサインすることもできます。

オシレーター (OSC1/OSC2/NOISE)

オシレーター 1 (OSC1) では、ノコギリ波や三角波などの基本的なアナログ・シンセサイザーの波形から、デジタル・シンセサイザーのPCM波形、ドラム・インスト用のドラム PCM 波形までの9タイプのオシレーター・アルゴリズムと、INPUT 1、2 端子から入力された波形を選択することができます。また、ノコギリ波や三角波などの基本的なアナログ・シンセサイザーの波形に対して、クロス、ユニゾン、VPM (バリアブル・フェイズ・モジュレーション) のモジュレーションをかけることができます。

オシレーター 2 (OSC2) では、ノコギリ波やサイン波などの4タイプのオシレーター・アルゴリズムの中から波形を選択ことができ、アナログ・シンセサイザー特有のシンク・モジュレーション (SYNC) やリング・モジュレーション (RING) などのモジュレーション・タイプのオシレーターとしても使用することができます。

ノイズ・ジェネレーター (NOISE) では、ホワイト・ノイズを発生します。管楽器等の音色でのプレス・ノイズやSEなどの効果音として使用できます。

ミキサー (MIXER)

オシレーター 1 (OSC1)、オシレーター 2 (OSC2)、ノイズ・ジェネレーター (NOISE) の各音量レベルを調節し、フィルター (FILTER) へ出力します。

フィルター (FILTER1/FILTER2)

フィルターでは、オシレーターの周波数成分を削ったり強調したりすることで音色 (音の明暗など) を調節します。このフィルターの設定によって音色は大きく変化します。

ティンバーごとに2つのフィルターを持ち、4種類のルーティング (組み合わせ) によって多くの音色バリエーションを作り出すことができます。

さらにエンベロープ・ジェネレーター 1 (EG1) によって各フィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させることができます。

アンプ (AMP)

アンプ (AMP)、パンポット (PAN)、DRIVE/WS (Drive/Wave Shape) で構成されています。アンプでは音量を、パンポットでは音の定位をそれぞれ設定します。

エンベロープ・ジェネレーター 2 (EG2) によって音量を時間的に変化させることができます。

DRIVE/WSでは、共にハードな音色が得られます。フィルターのカットオフやレゾナンスを調節すると、大きな効果が得られます。

エンベロープ・ジェネレーター (EG1/EG2/EG3)

エンベロープ・ジェネレーター (EG) は、音色を構成するパラメーターに時間的な変化を与えます。

アタック・タイム (ATTACK)、ディケイ・タイム (DECAY)、サスティン・レベル (SUSTAIN)、リリース・タイム (RELEASE) の4つのパラメーターでエンベロープを設定し、ディケイとリリースのカーブ形状をリニア・カーブ、対数カーブ、指数カーブの中から選択することができます。

EG1はフィルターのカットオフ周波数、EG2はアンプの音量に対するエンベロープ・ソースとしてアサインされています。さらに、バーチャル・パッチ (VIRTUAL PATCH) によって、他のパラメーターのエンベロープ・ソースとしてもアサインすることができます。

LFO セクション (LFO1/LFO2)

LFO (Low Frequency Oscillator) は、音色を構成するパラメーターに周期的な変化を与えます。

4種類の波形をもつLFOを、ティンバーごとに2基ずつ内蔵しています。

LFO1はOSC1で選択している波形によってはOSC1 Control2、LFO2はモジュレーション・ホイールによるピッチのモジュレーション・ソースとしてアサインされています。さらに、バーチャル・パッチ (VIRTUAL PATCH) によって、他のパラメーターのモジュレーション・ソースとしてもアサインすることができます。

バーチャル・パッチ (VIRTUAL PATCH)

バーチャル・パッチは、EGやLFOだけでなくベロシティ (鍵盤を弾く強さ)、キーボード・トラック (鍵盤を弾く範囲) などを、音色を構成する様々なパラメーターにモジュレーション・ソースとしてアサインし、より自由度の高い音色を作ることができます。ティンバーごとに6つのパラメーターをアサインすることができます。

モジュレーション・シーケンサー (MOD SEQUENCER)

モジュレーション・シーケンサーは、アナログ・シーケンサーのように、音色を構成するいろいろなパラメーターに時間的变化を与えるシーケンサーです。

フロント・パネルの16個のノブによって各ステップの値を設定し、再生することで音色を変化させます。

また、モーション・レック機能によって、リアルタイムに操作したノブの動き (パラメーター値の変化) を記録することもできます。ティンバーごとに3基のシーケンサーを内蔵しているので、複雑な音色変化が得られます。

イコライザー (EQ)、インサート・エフェクト (INSERT FX1/INSERT FX2)

ティンバーごとに2バンドEQと2つのインサート・エフェクトを内蔵しています。30種類のエフェクトの中から2つのエフェクトを使用することができ、音色に様々な表情をつけることができます。

アルペジエーター (ARPEGGIATOR)、ステップ・シーケンサー (STEP SEQUENCER)

1つのプログラムには、アルペジエーターを1基、ステップ・シーケンサーを2基内蔵しています。

各ティンバーには、この合計3基の中からそれぞれ1つをアサインして演奏させることができます。

アルペジエーターは、6種類のアルペジオ・タイプから選択し、最大32ステップまでのノート・オン、オフを設定することができ、より複雑なアルペジオ・パターンを作ることができます。

ステップ・シーケンサーは、最大32ステップまでフレーズを記録でき、2基のシーケンサーをつなげて最大64ステップのシーケンサーとして使用することもできます。演奏中に弾いた鍵盤の音程に従ってシーケンサー再生の音程を変化させることもできます。

マスター・エフェクト (MFX)

1つのプログラムにマスター・エフェクトを1基内蔵しています。

ティンバーのインサート・エフェクトをかけて音色をまとめたものに対して、さらにリバースおよびディレイ効果などを加えて、プログラム全体の音色を整えます。30種類のエフェクトの中から選ぶことができます。

エンベロープ・フォロワー

1つのプログラムにエンベロープ・フォロワーを1基内蔵しています。外部入力端子や内部バスから入力した信号のエンベロープを検出します。検出したエンベロープをバーチャル・パッチのソースやインサート、マスター・エフェクトのコントロール・ソースとして利用することができます。また、検出したエンベロープによってノートオン、オフを送信することができます。

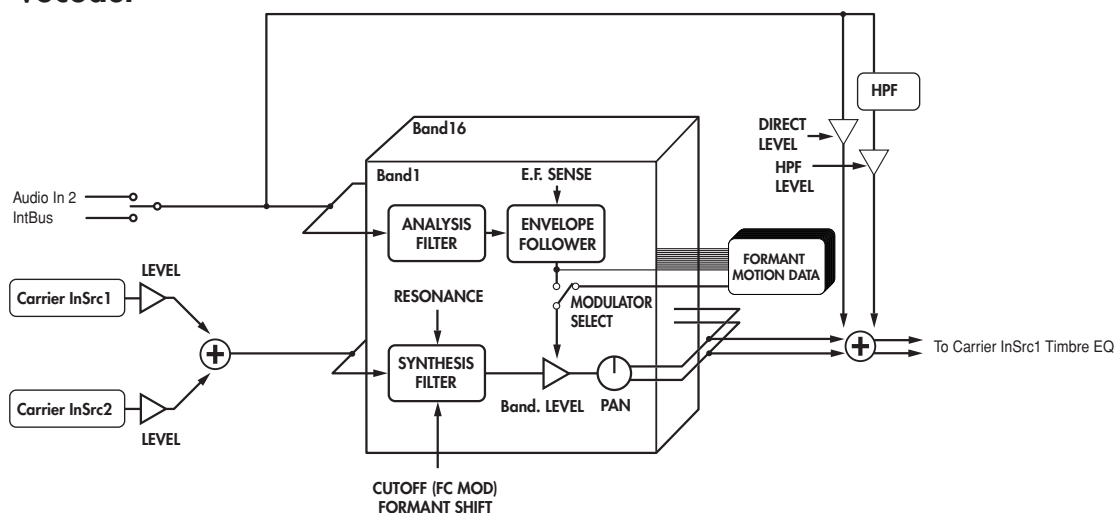
ボコーダー (VOCODER)

1つのプログラムには、ボコーダーを1基内蔵しています。

ボコーダーは、キャリア（1つのティンバーやINPUT1端子など）の信号に対して、モジュレーター（INPUT2端子に入力された信号など）の特徴を付加して出力します。

INPUT2端子に接続したマイクで声を入力し、楽器が喋っているような効果を得るのがもっともポピュラーな使い方です。

Vocoder



ボコーダー・セクション (VOCODER)

16個のバンドパス・フィルター2組（アナリシス・フィルターとシンセシス・フィルター）とエンベロープ・フォロワー（E.F.）で構成されています。

モジュレーター側に入力された音声信号を16個のフィルター（アナリシス・フィルター）へ入力し、エンベロープ・フォロワーによって周波数ごとに音量のエンベロープ（時間的変化）を検出します。

キャリア側信号をもう一方の16個のバンドパス・フィルター（SYNTHESIS FILTER）に入力した後、モジュレーター側のエンベロープを付加することによって入力された音声の特徴で変調され、喋っているような効果（ボコーダー効果）などを得ることができます。

キャリア側バンドパス・フィルターの各周波数を“FORMANT SHIFT”や“CUTOFF”パラメーターによってシフトすることが可能です。これは、モジュレーター側の特徴を保ったまま周波数特性を上下させることになり、音色が大きく変化します。

キャリア (CARRIER)

キャリアには、倍音を多く含んだノコギリ波（SAW）などの波形が適しています。

キャリアには、2つのソースIN SOURCE1とIN SOURCE2を組み合わせで使用します。

IN SOURCE1には1つのティンバー、IN SOURCE2には外部入力（INPUT1端子）、または内部バス（プログラム出力）をキャリアとして使用することができます。

モジュレーター (MODULATOR)

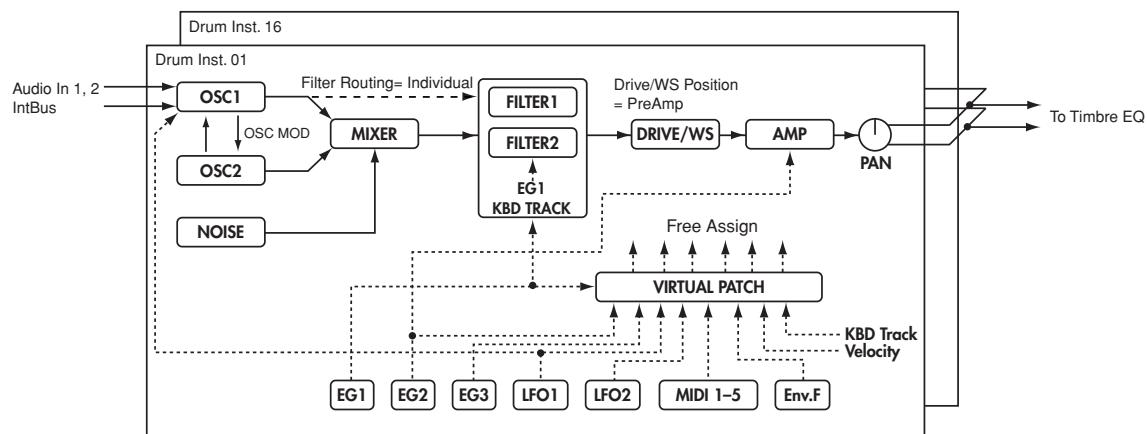
一般的にモジュレーター側には声を入力しますが、リズム音などの波形を入力してみても独特の効果を得られます。

モジュレーターには外部入力（INPUT2端子）、または内部バス（プログラム出力）を使用します。

また、あらかじめ声などの特長を記録したフォルマント・モーション・データを使ってボコーダーを発音させる、フォルマント・モーション機能があります。

ドラムキット

Drumkit



ドラムキットは、16個のドラム・インストで構成されています。**RADIUS**には、32個のドラムキットを内蔵しています。

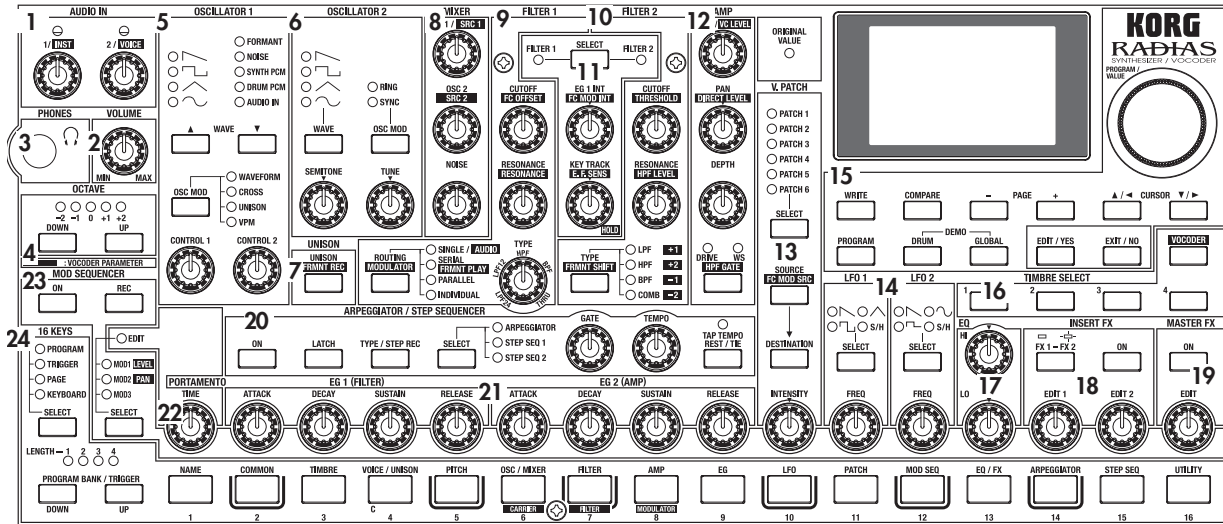
ドラム・インストは、ティンバーと同様に OSC1/OSC2/NOISE、MIXER、FILTER、AMP、EG、LFO、VIRTUAL PATCHで構成されています。(※6ページ「ティンバー (TIMBRE)」)

ドラムキットは、プログラムを構成するティンバーにアサインすることができ、ステップ・シーケンサーによるドラム・パターンのバックイングで、シンセ音色を弾くというようなプログラムを作成することが可能です(※64ページ「キー・ゾーンの設定」)。

各部の名称と機能

フロント・パネル

フロント・パネル上の白抜き文字は、ボコーダーのパラメーターです。



1. AUDIO IN

[1/INST] ノブ

INPUT 1 端子の入力レベルを調節します。

[2/VOICE] ノブ

INPUT 2 端子の入力レベルを調節します。

2. VOLUME

[VOLUME] ノブ

音量を調節します。ヘッドホンの音量も、このノブで調節します。

3. PHONES

ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続します。

4. OCTAVE

[UP]、[DOWN] キー

鍵盤や 16KEYS [1]～[16] キーの音域をオクターブ単位で変更します。

☞22ページ「発音する音域をオクターブ単位で変更する」

5. OSCILLATOR 1

WAVE [▲]、[▼] キー

オシレーター 1 の波形を選択します。選択した波形のLEDが点灯します。

[OSC MOD] キー

モジュレーション・タイプを選択します。選択したモジュレーション・タイプのLEDが点灯します。

[CONTROL 1] ノブ

波形のパラメーターを調節します。選択した波形やモジュレーション・タイプによってパラメーターが異なります。

[CONTROL 2] ノブ

波形のパラメーターを調節します。選択した波形やモジュレーション・タイプによってパラメーターが異なります。

6. OSCILLATOR 2

[WAVE] キー

オシレーター 2 の波形を選択します。選択した波形のLEDが点灯します。

[OSC MOD] キー

オシレーター 1 によるモジュレーション・タイプを選択します。選択したモジュレーション・タイプのLEDが点灯します。

[SEMITONE] ノブ

オシレーター 2 のピッチを半音単位で調節します。

[TUNE] ノブ

オシレーター 2 のピッチを微調整します。

7. UNISON

[UNISON・FRMNT REC] キー

ユニゾンのオン、オフを切り替えます。
ボコーダー・エディット時は、フォルマント・モーション機能で使用するフォルマント・モーション・データを記録します。

8. MIXER

[OSC1・SRC1] ノブ

オシレーター 1 の音量を調節します。
ボコーダー・エディット時は、キャリア側への入力1 (ティンバー) の音量を調節します。

[OSC2・SRC2] ノブ

オシレーター 2 の音量を調節します。
ボコーダー・エディット時は、キャリア側への入力2 (外部入力など) の音量を調節します。

[NOISE] ノブ

ノイズ・ジェネレーターの音量を調節します。

9. FILTER 1

[CUTOFF・FC OFFSET] ノブ

フィルター 1 のカットオフ周波数を調節します。
ボコーダー・エディット時は、シンセシス・フィルターのカットオフ周波数に対するオフセット値を調節します。

[RESONANCE] ノブ

フィルター 1 のレゾナンス量を調節します。
ボコーダー・エディット時は、シンセシス・フィルターのレゾナンス量を調節します。

[TYPE] ノブ

フィルター 1 のフィルター・タイプを選択します。
目盛りの間は、両方のフィルター・タイプの中間的なキャラクターとなり、その割合を調節することができます。

[ROUTING・MODULATOR] キー

フィルター 1 と 2 のルーティング (組み合わせ) を設定します。
ボコーダー・エディット時はモジュレーターを選択します。

10. FILTER 2

[CUTOFF・THRESHOLD] ノブ

フィルター 2 のカットオフ周波数を調節します。
ボコーダー・エディット時は、モジュレーター側入力信号のスレッシュホールド・レベルを調節します。

[RESONANCE・HPF LEVEL] ノブ

フィルター 2 のレゾナンス量を調節します。

ボコーダー・エディット時は、モジュレーター側 (INPUT2 端子など) に入力した信号に対してかける HPF (ハイパス・フィルター) の出力レベルを調節します。

[TYPE・FRMNT SHIFT] キー

フィルター 2 のフィルター・タイプを選択します。
ボコーダー・エディット時は、フォルマント・シフト量を設定します。

11. FILTER COMMON

[SELECT] キー

EG1 INT ノブ、KEY TRACK ノブでエディットするフィルターを選択します。
エディットできるフィルターの LED が点灯します。

[EG1 INT・FC MOD INT] ノブ

フィルターのカットオフ周波数に時間的变化を与える EG1 の効果の深さを調節します。
ボコーダー・エディット時は、シンセシス・フィルターのカットオフ周波数にかかるモジュレーションの深さを調節します。モジュレーション・ソースは、パーチャル・パッチの [SOURCE・FC MOD SRC] キーで選択します。

[KEY TRACK・E.F.SENS] ノブ

フィルターのキーボード・トラック (鍵盤を弾く位置によるカットオフ周波数の変化) を調節します。
ボコーダー・エディット時は、ボコーダー・セクションのエンベロープ・フォロワーの感度を調節します。

12. AMP

[LEVEL・VC LEVEL] ノブ

各ティンバーの音量を調節します。
ボコーダー・エディット時は、ボコーダーの出力レベルを調節します。

[PAN・DIRECT LEVEL] ノブ

各ティンバー出力の定位を調節します。
ボコーダー・エディット時は、モジュレーター側 (INPUT2 端子など) からダイレクトに出力する音量を調節します。

[DEPTH] ノブ

DRIVE/WS (Wave Shape) の効果の深さを調節します。

[DRIVE/WS・HPF GATE] キー

ひずみ効果を得るための機能を選択します。選択した効果の LED が点灯します。
ボコーダー・エディット時は、モジュレーター側音声信号の高域成分をボコーダー出力へミックスするときに、内部音源が発音するときだけ出力するか、外部から入力があるときだけ出力するのかを設定します。

13. V. PATCH (VIRTUAL PATCH)

[SELECT] キー

アサイン設定するパッチを選択します。選択したパッチの LED が点灯します。

[SOURCE・FC MOD SRC] キー

モジュレーション・ソースを選択します。
ボコーダー・エディット時は、シンセシス・フィルターの
カットオフ周波数にけるモジュレーション・ソースを選択
します。

[DESTINATION] キー

モジュレーション先のパラメーターを選択します。
[SELECT] キーで選ばれているパッチに対してパラメーター
を選択できます。

[INTENSITY] キー

モジュレーションの深さを調節します。[SELECT] キーで選
ばれているパッチに対して調節できます。

14. LFO1/LFO2

[SELECT] キー

LFOの波形を選択します。選択した波形のLEDが点灯しま
す。

[FREQ] ノブ

LFOの周期を調節します。調節した周期に合わせて
[SELECT] キーが点滅します。

15. KEY & DISPLAY

ORIGINAL VALUE LED

ノブやキーを操作したときに、プログラムに保存されてい
る値と一致したときに点灯します。

ディスプレイ

プログラム・プレイ・モードでは、プログラム・ナンバーや
プログラム・ネームなどを表示します。
ドラム・プレイ・モードでは、ドラムキット・ナンバーやド
ラムキット・ネームなどを表示します。
その他のモードでは、エディットするパラメーターなどを表
示します。

[PROGRAM/VALUE] ダイアル

プログラム・プレイ・モードでは、プログラムを選択します。
ドラム・プレイ・モードでは、ドラムキットを選択します。
その他のモードでは、カーソルで選択しているパラメーター
の値などを変更します。

[WRITE] キー

エディットした設定を保存します。

[COMPARE] キー

ノブやキーを操作して変更した値を、プログラムに保存され
ている値に戻します。エディットした音色と、プログラムに
保存されている音色を比較する場合等に使用します。

PAGE [+], [-] キー

ページやタブ・ページを切り替えます。

CURSOR [▲/◀], [▼/▶] キー (カーソル・キー)

エディットするパラメーターを選択します。

note この取扱説明書中で、[▲/◀] と [▼/▶] キーの両方を示
す場合は、「カーソル・キー」と記述しています。[▲/◀]
または [▼/▶] キーのどちらかを示す場合は、「カーソル
[▲/◀] キー」または「カーソル [▼/▶] キー」と記述し
ています。

[PROGRAM] キー

プログラム・プレイ・モードに入ります。

[DRUM] キー

ドラム・プレイ・モードに入ります。

[GLOBAL] キー

グローバル・モードに入ります。

[EDIT/YES] キー

各プレイ・モードにいるときはエディット・モードに入りま
す。コピーやライトなどの機能を実行します。
また、各エディット・モードで、ノート・ナンバーやペロシ
ティ値 (プログラム・エディット・モード P03-3: TIMBRE -
ZONE タブ・ページの "Bottom"、"Top" など) を指定する
ときに、このキーを押しながら鍵盤を押さえます。

[EXIT/NO] キー

エディット・モードから各プレイ・モードに戻ります。また、
コピーやライトなどをキャンセルします。

note このキーを押しながら、TIMBRE SELECT [1] ~ [4]
キーを押すことでティンバーのオフ、オンを切り替える
ことができます。

16. TIMBRE SELECT

[1]、[2]、[3]、[4] キー

プログラム・プレイ・モードでは、演奏時に発音させるティ
ンバーを選択します。
プログラム・エディット・モードでは、エディットするティ
ンバーを選択します。

note キーが消灯しているオフのティンバーは選択できませ
ん。ティンバーをオンにする場合は、プログラム・エ
ディット・モードで設定するか、[EXIT/NO] キーを押し
ながら、[1] ~ [4] キーを押すことで、キーを押したティ
ンバーのオフ、オンを切り替えることができます。

[VOCODER] キー

ボコーダーのオン、オフを切り替えます。また、エディッ
ト・モードでボコーダーをエディットするときに押します。

17. EQ (EQUALIZER)

[HI] ノブ

高音域を調節します。右に回すと高音域が強調され、左に回
すと低減します。
高音域の中心周波数は、プログラム・エディット・モード
P13-1: EQ/FX - EQ タブ・ページで設定します。

[LO] ノブ

低音域を調節します。右に回すと低音域が強調され、左に回すと低減します。

低音域の中心周波数は、プログラム・エディット・モード P13-1: EQ/FX – EQ タブ・ページで設定します。

18. INSERT FX

[FX1-FX2] キー

パラメーターを調節するインサート・エフェクトを選択します。キーが消灯している状態で FX1 のパラメーター、点灯している状態で FX2 のパラメーターを調節できます。

[ON] キー

[FX1-FX2] キーで選択しているインサート・エフェクトのオン、オフを切り替えます。オンでキーが点灯し、エフェクトがかかります。

[EDIT1], [EDIT2] ノブ

インサート・エフェクトのパラメーターを調節します。
[FX1-FX2] キーで選択しているインサート・エフェクトを調節できます。使用するエフェクト・タイプによって調節できるパラメーターが異なります。

19. MASTER FX

[ON] キー

マスター・エフェクトのオン、オフを切り替えます。オンでキーが点灯し、エフェクトがかかります。

[EDIT] ノブ

マスター・エフェクトのパラメーターを調整します。使用するエフェクト・タイプによって、調節できるパラメーターが異なります。

20. ARPEGGIATOR/ STEP SEQUENCER

[ON] キー

アルペジエーターとステップ・シーケンサーのオン、オフを切り替えます。キーを押すたびに、アルペジエーターとステップ・シーケンサーのオン、オフは同時に切り替わります。

[LATCH] キー

アルペジエーターとステップ・シーケンサーのラッチ機能のオン、オフを切り替えます。
オンにすると、鍵盤から手を離れた後もアルペジエーターやステップ・シーケンサーが演奏を続けます。
アルペジエーターと2基のステップ・シーケンサーは、それぞれ個別に設定します。

[TYPE/STEP REC] キー

[SELECT] キーでアルペジエーター (ARPEGGIATOR) を選択しているときは、アルペジオ・タイプを選択します。選択したタイプはディスプレイに表示されます。
[SELECT] キーでステップ・シーケンサー (STEP SEQ1 または STEP SEQ2) を選択しているときは、ステップ・シー

ケンサーのレコーディング・キーとなります。キーを押すと、録音待機状態になり、鍵盤などで演奏すると、録音を開始します。

[SELECT] キー

ティンバーにアサインするアルペジエーター、またはステップ・シーケンサーを選択します。
アサインすると、そのティンバーをアルペジエーターまたはステップ・シーケンサーによって自動演奏させることができます。

[GATE] ノブ

アルペジエーターやステップ・シーケンサーのステップごとに設定されているゲート・タイム (発音する音の長さ) を調節します。

[TEMPO] ノブ

アルペジエーター、ステップ・シーケンサーの演奏テンポを調節します。また、モジュレーション・シーケンサーの再生速度、LFOの周期、ディレイ・タイムをテンポに同期させたときも、この設定が有効になります。

[TAP TEMPO REST/TIE] キー

アルペジエーターやステップ・シーケンサーの演奏テンポを設定します。
演奏曲等に合わせて、キーを数回軽く押すことによって、演奏テンポを設定できます。
ステップ・シーケンサーのレコーディング中には、レスト (休符) - タイ・キーとして機能します。

TEMPO LED

[TEMPO] ノブや [TAP TEMPO REST/TIE] キーで設定したテンポに対して、4分音符のタイミングで点滅します。

21. EG1 (FILTER)/EG2 (AMP)

[ATTACK] ノブ

アタック・タイム (立ち上がり時間) を調節します。

[DECAY] ノブ

ディケイ・タイム (アタック・タイム終了後のサスティン・レベルまでの移行時間) を調節します。

[SUSTAIN] ノブ

サスティン・レベル (持続時間中のレベル) を調節します。

[RELEASE] ノブ

リリース・タイム (鍵盤から手を離れたあとの減衰時間) を調節します。

22. PORTAMENTO

[TIME] ノブ

ポルタメントのかかり方を調節します。

23. MOD SEQUENCER

[ON] キー

モジュレーション・シーケンサーのオン、オフを切り替えます。

オンにするとキーが点灯し、演奏時にモジュレーション・シーケンサーを再生します。

[REC] キー

リアルタイムに操作したノブの動き（値）を、モジュレーション・シーケンサーに記録します。

[SELECT] キー

モジュレーション・シーケンサーと16個のノブの機能を選択します。

EDITを選択しているときは、16個のノブでプログラムの音色（ポルタメント、EG1、EG2など）を設定します。

MOD1、MOD2、MOD3のいずれかを選択しているときは、16個のノブでモジュレーション・シーケンサーの各ステップのデータをエディットします。

ボコーダー・エディット時は、16個のノブで各シンセシス・フィルターのレベル、またはパンを設定します。

24. 16KEYS


[SELECT] キー

[1]～[16]キーの機能を選択します。モードによって選択できる機能が異なります。選択している機能のLEDが点灯します。PROGRAMを選択しているときは、プログラムやドラム・インストを選択します。

TRIGGERを選択しているときは、アルペジエーターのノートのオン、オフの切り替え、ステップ・シーケンサーのステップを設定します。

PAGEを選択しているときは、各エディットのページ、グローバル・モードのページを選択します。

KEYBOARDを選択しているときは、[1]～[16]キーが簡易MIDIキーボードとして機能し、プログラムの音色を発音します。

 [1]～[16]キーの簡易MIDIキーボード機能は、専用鍵盤に接続していないときに有効です。

PROGRAM BANK/TRIGGER [UP]、[DOWN] キー

[SELECT]キーの選択によって機能が異なります。

[SELECT]キーでPROGRAMを選択しているときは、プログラムのバンク、ドラムキットを選択します。


[SELECT]キーでTRIGGERを選択しているときは、アルペジエーターやステップ・シーケンサーのエディット時に、エディットするステップを選択します。

[SELECT]キーでPAGE、KEYBOARDを選択しているときは、機能しません。

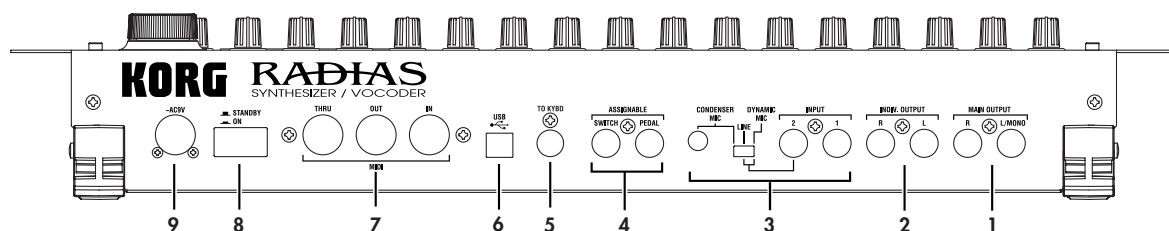
LENGTH LED 1...4

演奏中またはエディット中のアルペジエーターやステップ・シーケンサーのレングスの位置を1から4で表示します。1レングスは16ステップです。

[1]～[16] キー

[SELECT]キーの選択によって機能が異なります。（「[SELECT]キー」）

リア・パネル



1. MAIN OUTPUT

L/MONO、R 端子


メイン・ステレオ・オーディオ出力端子です。

パワー・モニター、ステレオ・アンプ、ミキサー、マルチトラック・レコーダーなどを接続します。モノラルで使用する場合は、L/MONOに接続します。

2. INDIV. OUTPUT

L、R 端子

サブ・ステレオ・オーディオ出力端子です。

note 各ティンバーの出力先には、MAIN OUTPUT または INDIV. OUTPUT を選択することができます。各ティンバーの出力先は、プログラム・エディット・モード P03-2: TIMBRE - OUT タブ・ページで設定します（「P03-2: OUT (Timbre Output)」）。

3. INPUT

INPUT 1 端子

シンセサイザー、オーディオ機器などを接続します。入力した信号をオシレーター 1 の波形として使用できます。ボコーダー・エディット時は、ボコーダーの外部キャリア用の入力端子となります。

INPUT 2 端子

シンセサイザー、オーディオ機器などを接続します。INPUT1 端子と併用して、入力した信号をオシレーター 1 の波形として使用できます。ボコーダー・エディット時は、マイクを接続してボコーダーの外部モジュレーター用の入力端子となります。

[SOURCE SELECT] スイッチ

INPUT 2 端子に接続した入力ソースに応じて設定します。INPUT 2 端子にマイクを接続する場合は、DYNAMIC MIC に設定します。INPUT 2 端子にシンセサイザー、オーディオ機器などを接続する場合は、LINE に設定します。CONDENSER MIC 端子に付属のマイクを接続する場合は、CONDENSER MIC に設定します。

CONDENSER MIC 端子

付属のマイクを接続します。



CONDENSER MIC 端子には、付属マイク以外は接続しないでください。

4. ASSIGNABLE

PEDAL 端子

フット・ペダル（エクスプレッション・ペダル）を接続します。

SWITCH 端子

フット・スイッチ、ダンパー・ペダル等を接続します。

5. TO KYBD (TO KEYBOARD) 端子

RADIAS 専用キーボード RD-KB と接続します。

6. USB 端子

USB ケーブルを使ってコンピューターと接続します。MIDI データの送受信や、付属の RADIAS Sound Editor ソフトウェアのデータを送受信します。

7. MIDI

MIDI IN 端子

MIDI データを受信する端子です。外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子または MIDI THRU 端子を接続します。

MIDI OUT 端子

MIDI データを送信する端子です。外部 MIDI 機器の MIDI IN 端子を接続します。

MIDI THRU 端子

受信した MIDI データをそのまま送信します。複数の MIDI 機器を接続するときに使用します。

8. ON/STANDBY

[ON/STANDBY] スイッチ

電源をオン、オフします。

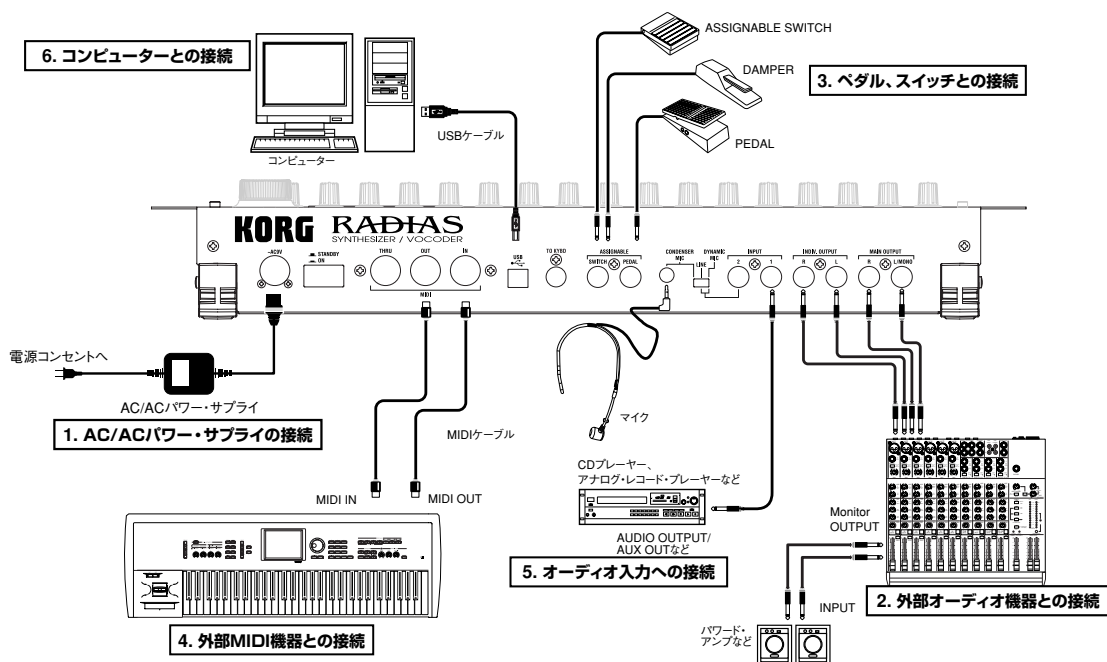
9. AC9V

AC9V 端子

付属の AC/AC パワー・サプライを接続します。

セットアップ

必ず各機器の電源がオフの状態でご接続してください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システムなどを破損したり、誤動作を起こす原因となります。十分に注意してください。



1. AC/AC パワー・サプライとの接続

付属のAC/ACパワーサプライを接続します。
AC/ACパワーサプライとRADIASを接続してからコンセントに差し込みます。

2. 外部オーディオ機器との接続

RADIASのOUTPUT端子（MAIN OUTPUT、INDIV. OUTPUT）には、ミキサーやパワード・モニタ等のオーディオ機器を接続します。モノラルで接続する場合は、L/MONO端子に接続してください。
RADIASの音質を活かすためにもステレオで出力することをおすすめします。

3. ペダル、スイッチとの接続

フット・ペダルとフット・スイッチは、必要に応じて接続してください。
ペダルの極性などは、グローバル・モードのP08: PEDAL & SWページで設定します。

☞ 119ページ [P08-1: PEDAL/SW]

ASSIGNABLE PEDAL 端子

エクスプレッション・ペダル コルグEXP-2（別売）、EXPVOLペダル コルグXVP-10（別売）などを接続します。プレス・コントロール、ボリューム、パン、エクスプレッション等がコントロールできます。
コントロールする機能は、グローバル・モードP08: PEDAL & SWページの“A.Pedal”で設定します。工場出荷時は、エクスプレッション（Exp Pedal）に設定されています。

☞ 119ページ [A.Pedal (Assignable Pedal)]

ASSIGNABLE SWITCH 端子

コルグPS-1ペダル・スイッチ（別売）、コルグDS-1Hダンパー・ペダル（別売）などを接続します。プログラムの変更、オクターブの変更、ポルタメント、アルペジエーターのオン、オフなどがコントロールできます。
コントロールする機能のアサインは、グローバル・モードP08: PEDAL & SWページの“A.SwFunc”で設定します。工場出荷時は、ダンパー（Damper）に設定されています。

☞ 119ページ [A.SwFunc (Assignable Switch Function)]

4. 外部 MIDI 機器との接続

外部MIDI機器を接続する場合は、MIDIケーブルで接続します。

音源モジュールとして使用する

RADIASを音源モジュールとして使用するときは、本体のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。

マスター・キーボードとして使用する

鍵盤で外部のMIDI機器を発音させるときは、本体のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

MIDI チャンネルの設定—演奏する前の準備

RADIASを音源モジュールとして使用するときは、マスター・キーボードとして使用するときは、演奏する前に本機のグローバルMIDIチャンネルと接続した外部MIDI機器のMIDIチャンネルを合わせる必要があります。

RADIASのグローバルMIDIチャンネルは、グローバル・モードP04: MIDIページの“MIDI Ch”で設定します。

以下の手順に従ってMIDIチャンネルを設定してください。

- 1 本機と外部MIDI機器が正しく接続されていることを確認します。
 - 2 [GLOBAL] キーを押します。
グローバル・モードに入ります。ディスプレイにグローバル・モード P01: GLOBAL ページが表示されます。
 - 3 16KEYS [SELECT] キーで PAGE を選択 (PAGE の LED を点灯) し、16KEYS [4] キーを押します。
ディスプレイに P04: MIDI ページが表示されます。
 - 4 カーソル・キーで “MIDI Ch” を選択し、[PROGRAM/VALUE] ダイアルで MIDI チャンネルを設定します。
工場出荷時、グローバル MIDI チャンネルは 1 に設定されています。接続した外部 MIDI 機器と同じ MIDI チャンネルに設定します。
 - 5 “Routing” の設定が USB+MIDI または MIDI になっていることを確認します。
“Routing” では、MIDI データを送受信する端子を USB 端子または MIDI 端子にするかを設定します。USB に設定されている場合は、カーソル・キーで “Routing” を選択し、[PROGRAM/VALUE] ダイアルで USB+MIDI または MIDI に設定します。
ここでは、MIDI 端子で MIDI データを送受信する設定にします。
 - 6 [PROGRAM] キーを押してプログラム・プレイ・モードに戻ります。
 - 7 接続した外部 MIDI 機器の MIDI チャンネルを、RADIAS で設定した MIDI チャンネルと一致させます。
MIDI チャンネルの設定は、接続機器の取扱説明書を参照してください。
- ```

P04 MIDI
MIDI Ch : 01
LocalCtrl: On
Routing : USB+MIDI
Clock : Internal
MIDI1 : #016
MIDI2 : #000

```
- ⚠ エディットしたグローバル・パラメーターは、保存せずに電源をオフにすると、エディット前の設定に戻ってしまいます。保存するときは、必ずライトの操作を行ってください。ライトについては、68 ページ「5. グローバル・パラメーターを保存する (ライト)」を参照してください。
  - ⚠ RADIAS のプログラムでは、最大 4 つのティンバーを使用することができ、各ティンバーで MIDI チャンネルを設定することができます。

## 5. オーディオ入力との接続－ INPUT 端子


シンセサイザーやCDプレーヤーなどをINPUT端子に機器を接続します。入力したシンセサイザーの波形を、内部音源と同様に加工したり、ボコーダーのキャリアやモジュレーターとして使用できます。また、CDプレーヤーで再生した音楽等に対しては、**RADIUS**をエフェクト・プロセッサ的に使用することもできます。設定については、26ページ「外部オーディオ・ソースを入力する」を参照してください。


## 6. コンピューターとの接続

**RADIUS**には、MIDI端子とUSB端子があります。

どちらも同様にMIDIデータを送受信します。接続機器に合わせて使用してください。使用する端子にあわせてグローバル・モードP04: MIDIページの“Routing”を設定してください（[p.116](#)ページ「Routing」）。

**note** USB端子での接続の方がデータの転送速度が速いので、USB端子を使用することをおすすめします。

 **RADIUS**とコンピューターをMIDIケーブルで接続するときは、別途にMIDIインターフェースが必要です。接続するコンピューターに合わせて購入してください。また、コンピューターとMIDIインターフェースの接続やMIDIポートの設定については、使用するMIDIインターフェースの取扱説明書を参照してください。

 外部MIDIシーケンサーや接続したコンピューターでシーケンサー・ソフトを使用する場合、シーケンサー側のエコーバックがオンになっていると、本体の鍵盤を弾くと音を二重に発音します。グローバル・モードのP04: MIDIページの“Local Ctrl”（ローカル・コントロール [p.116](#)）をオフ（Off）にして、本体内の内部接続を切り離してください。ただし、ローカル・コントロールをオフにしたときは、本機単体での演奏ができなくなりますので注意してください。

### MIDI 端子による接続

**RADIUS**とコンピューターをMIDIケーブルとMIDIインターフェースで接続します。

### USB 端子による接続

**RADIUS**とコンピューターをUSBケーブルで接続します。

**RADIUS** Sound Editorソフトウェアを使用するときの**RADIUS**の設定については、71ページ「付属の**RADIUS** Sound Editorソフトウェアを使用する」を参照してください。また、ソフトウェアのインストール、接続後の設定、操作方法など、詳細については、付属のCD-ROMに収録されている「USB-MIDIドライバのインストールと設定」と**RADIUS** Sound Editorソフトウェアの取扱説明書を参照してください。

## RADIUS 専用キーボード RD-KB との接続

専用キーボードRD-KBとの接続方法は、RD-KBに付属の取扱説明書を参照してください。

# クイック・スタート

RADIUSには、デモ・ソング、数多くのプログラム、さまざまな機能が内蔵されています。これらの機能を簡単に確かめてみましょう。

## 電源のオン、オフと音量調整

### 電源オン、オフ

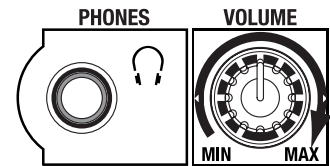
⚡ 本機の電源をオンにするときは、接続機器の電源をオフにしておいてください。

- 1 リア・パネルの [ON/STANDBY] スイッチを押して、電源をオンにします。  
ディスプレイにプログラム・プレイ・モードの画面が表示されます。  
電源オン時は、常にプログラム・プレイモードになります。
- 2 接続機器の電源をオンにします。
- 3 電源をオフにする場合は、接続機器の電源をオフにしてから、本機リア・パネルの [ON/STANDBY] スイッチを押して、電源をオフにします。



### 音量の調節

[VOLUME] ノブで適切な音量にします。ヘッドホンの音量も、このノブで調節します。



## デモ演奏

RADIUSは、デモ曲を内蔵しています。デモ曲を聴いて、豊かな音色とその表現力を確認してみましょう。

### デモ曲の演奏

- 1 [DRUM] キーと [GLOBAL] キーを約 1 秒間押します。  
([DRUM] キーを押してから、[GLOBAL] キーを押してください。)  
デモ曲を 1 曲目から順に演奏します。  
演奏中、曲名がディスプレイに表示されます。
- 2 演奏途中でカーソル・キーを押すと、デモ曲が切り替わります。
- 3 [EXIT] キーを押すと、デモ演奏が止まりプログラム・プレイ・モードに戻ります。



All Demo Songs: © 2005 KORG Inc. — all rights reserved.

## プログラムの演奏—プログラム・プレイ・モード

RADIASは、16個のバンク（A～P）に16個ずつ、計256個のプログラムを内蔵しています。ここでは、プログラムを選んで演奏してみましょう。プログラムは、プログラム・プレイ・モードで演奏します。

### プログラム・プレイ・モードに入る



**note** RADIASの電源をオンにしたときには、常にプログラム・プレイ・モードになります。




#### 1 [PROGRAM] キーを押します。


プログラム・プレイ・モードに入ります。ディスプレイには、テンポ、プログラムのカテゴリー、バンク、ナンバー、プログラム名、プログラムで使用しているティンバー名等が表示されます。



プログラム名の下には、現在プログラムでオンになっているティンバーの名前が表示されます。オフのティンバーは“——”と表示されます。

フロント・パネルのノブやキーでエディットできるティンバーは、ティンバー名の左側に“”のマークが表示されます。エディット対象のティンバーは、プログラム・エディット・モード P02-1: COMMON - PROG タブ・ページの“PanelEdit”で設定します（ 75 ページ「PanelEdit」）。

ティンバーにアルペジエーターがアサインされているとティンバー名の右側に“”と表示されます。ティンバーにステップ・シーケンサーがアサインされているとティンバー名の右側に“”（ステップ・シーケンサー 1）、または“”（ステップ・シーケンサー 2）と表示されます。

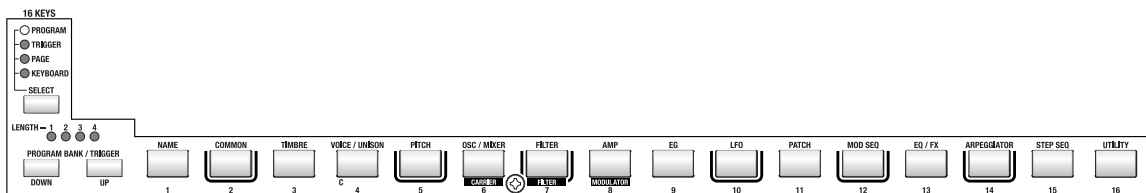
ティンバーにドラムキットがアサインされているとティンバー名の右側に“”と表示されます。右上の図では、ティンバー 1 とティンバー 2 にはステップ・シーケンサー 1、ティンバー 3 にはアルペジエーター、ティンバー 4 はドラムキット、ステップ・シーケンサー 2 がアサインされています。

### プログラムの選択と演奏

プログラムを選ぶ方法は、次の2通りあります。プログラムを選択し、RADIASに内蔵されている様々なプログラムを演奏してみましょう。

#### 16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER の [UP]/[DOWN] キーと [1] ~ [16] キーを使う

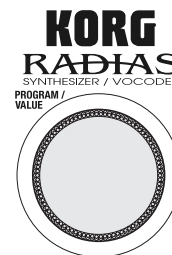
目的のプログラムを直接選ぶことができます。



- 1 16KEYS [SELECT] キーで PROGRAM を選びます（PROGRAM の LED を点灯させます）。
- 2 16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER の [UP] または [DOWN] キーでプログラムのバンクを選びます。キーを押すたびに A ~ P のバンクが切り替わります。選ばれているバンクは、ディスプレイで確認します。
- 3 16KEYS [1] ~ [16] キーでプログラム・ナンバーを選びます。1 バンク内にあるプログラム・ナンバー 1 ~ 16 のプログラムが 16KEYS [1] ~ [16] キーに対応します。バンク内のプログラムを直接選ぶことができます。例えば、1 つのバンクに使用するプログラムをライトしておくと、演奏中にすばやくプログラムを切り替えることができます。

## [PROGRAM/VALUE] ダイアルを使う

[PROGRAM/VALUE] ダイアルでプログラムを選びます。  
右に回すと、プログラム・ナンバーが1ずつ上がります。左に回すと1ずつ下がります。



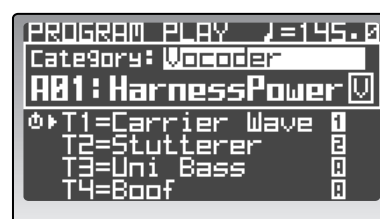
### カテゴリーによるプログラムの選択

プログラムごとに登録しているカテゴリーを使って、プログラムを選択できます。  
同じ音色のプログラムを探す場合等に使用します。

1 カーソル[▲/◀]キーで、ディスプレイに表示されるカテゴリーにカーソルを移動します。

2 [PROGRAM/VALUE] ダイアルでカテゴリーを選びます。  
工場出荷時のカテゴリーは、以下の16種類です。

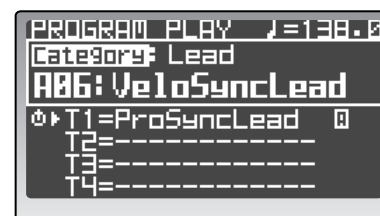
- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| 1: Bass         | 9: Bell/Decay |
| 2: Lead         | 10: Hit/Drum  |
| 3: Synth Hard   | 11: S.E       |
| 4: Synth Soft   | 12: Arp/Seq   |
| 5: Motion       | 13: Split     |
| 6: Strings/Pad  | 14: Audio In  |
| 7: Keyboard     | 15: Vocoder   |
| 8: Guitar/Pluck | 16: User      |



3 カーソル[▲/◀]キーで“Category”の文字にカーソルを移動します。

4 [PROGRAM/VALUE] ダイアルでプログラムを選びます。  
カテゴリーに登録されているプログラムだけを選択できます。  
工場出荷時の設定では、同じジャンルの音色プログラムが各カテゴリーに登録されています。

プログラムのカテゴリーへの登録については、36ページ「カテゴリーの登録」を参照してください。



**MIDI** MIDI IN または USB 端子に接続した外部 MIDI 機器からでもプログラムを選択できます。(146 ページ「プログラム・チェンジ/バンク・セレクト」)

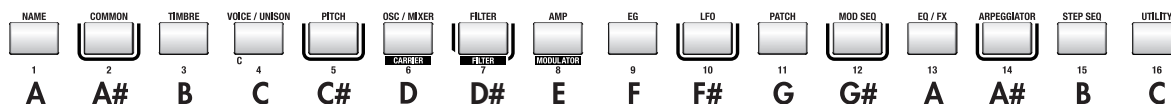
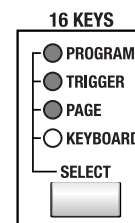
## 16KEYS [1] ~ [16] キーで発音させる

RADIAS では、16KEYS [1] ~ [16] キーでプログラムを発音できます。

**⚠** RADIAS 専用キーボード RD-KB の接続時は、16KEYS [1] ~ [16] キーによる発音は無効になります。

1 16KEYS [SELECT] キーで KEYBOARD を選びます (KEYBOARD の LED を点灯させます)。

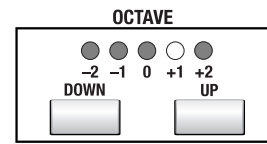
2 16KEYS [1] ~ [16] キーを押します。  
プログラムを発音します。16KEYS [1] ~ [16] キーと発音する音階の対応は、下の図のようになります。



### 発音する音域をオクターブ単位で変更する

16KEYS [1]～[16] キーに割り当てられている音域を±2オクターブの範囲で変更できます。

OCTAVE [UP] キーまたは [DOWN] キーによって、オクターブ単位で音域を変更します。



## アルペジエーター

アルペジエーターは、鍵盤を和音で押さえたときに、その構成音を分散して自動演奏します（アルペジオ演奏）。

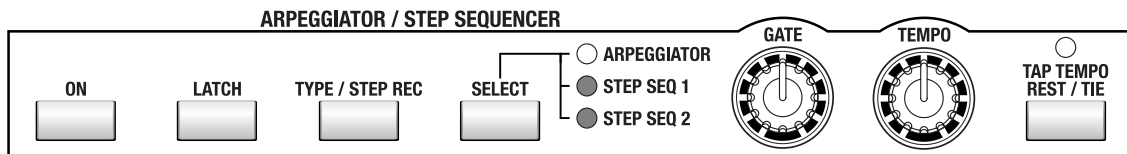


鍵盤を和音で押さえると、右のように発音します（アルペジオ・タイプ: Up）

RADIUSでは、6種類のアルペジオ・タイプから選択でき、アルペジオの発音の長さや間隔などが設定できます。

### プログラムにアルペジエーターをアサインして演奏する

プログラムにアルペジエーターをアサインして演奏してみましょう。



- 1 アルペジエーターがアサインされているプログラムを選びます。  
ここでは、サスティンの短いベル系のシンプルな音色を選ぶことをおすすめします。
- 2 TIMBRE SELECT [1]～[4] キーで、アルペジエーターがアサインされているティンバーを選びます。  
選んだティンバーのキーが点滅します。
- 3 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER の [SELECT] キーで ARPEGGIATOR を選びます。  
ティンバーにアルペジエーターがアサインされると、ティンバー名の右側に "A" が表示されます。
- 4 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCERの[ON]キーでアルペジエーターをオンにします。  
オンでキーが点灯します。



**note** 他のティンバーにステップ・シーケンサーがアサインされているときは、ステップ・シーケンサーのオン、オフも同時に切り替わります。

- 5 鍵盤を和音で押さえます。  
アルペジオ・パターンを発音します。
- 6 [LATCH] キーを押して、キーの LED を点灯させます。（ラッチ・オン）  
ラッチ・オンにすると、鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏が続けます。  
ラッチ・オフにすると、鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。  
[LATCH] キーを押すたびに、ラッチのオンとオフが切り替わります。

- 7 [TYPE/STEP REC] キーでアルペジオ・タイプを選びます。  
ディスプレイにアルペジオ・タイプが表示されます。  
キーを押すたびにアルペジオ・タイプが切り替わります。

PAGE [+], [-] キーまたは [EXIT/NO] キーを押すと、元の画面に戻ります。

- 8 [TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO/REST-TIE] キーでテンポを調節します。

[TEMPO] ノブを右に回すほど演奏テンポが速くなり、左に回すほど遅くなります。

[TAP TEMPO/REST-TIE] キーを数回押すと、押した間隔によって演奏テンポが設定されます。

調節したテンポは、ディスプレイの右上に表示されます。TEMPO LED は、テンポに対して 4 分音符のタイミングで点滅します。

**note** アルペジエーターの演奏テンポは、MIDI IN または USB 端子に接続した外部 MIDI 機器に同期させることもできます。詳しくは、117 ページ「Clock」を参照してください。

- 9 [GATE] ノブで発音の長さを調節します。

ノブを右に回すほどノートが発音が長くなり、左に回すほど短くなります。



### アルペジエーターに関するその他の設定

アルペジエーターは、オクターブ、キー・シンク、スキャン・ゾーン、レゾリューション、スウィング、ステップごとの発音のオン、オフなどが設定できます。これらのパラメーターに関しては、47 ページ「アルペジエーターのエディット」、96 ページ「4. ARPEGGIATOR」を参照してください。

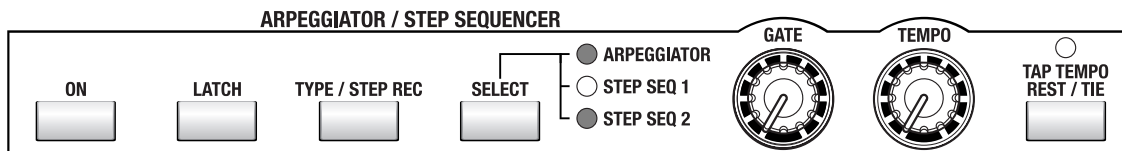


## ステップ・シーケンサー

ステップ・シーケンサーは、あらかじめ録音したフレーズやパターンを再生します。ここでは再生と、簡単な設定の変更について説明します。録音、エディットについては、50ページ「ステップ・シーケンサーのレコーディングとエディット」を参照してください。

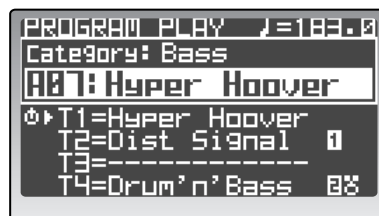
### ステップ・シーケンサーがオンのプログラムを演奏する

工場出荷時のプログラムには、あらかじめシーケンスにデータが記録されているプログラムがあります。そのプログラムを選んで演奏してみましょう。



- 1 カテゴリーが "Arp/Seq" で、ティンバーにステップ・シーケンサーがアサインされているプログラムを選びます。ディスプレイに表示されているティンバー名の右側に "1" または "2" が表示されているプログラムを選びます。

☞21 ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」



- 2 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON]キーが点灯していない場合は、[ON] キーを押して点灯させます。オンでキーが点灯します。

**note** 他のティンバーにアルペジエーターがアサインされている場合、アルペジエーターのオン、オフも同時に切り替わります。

- 3 TIMBRE SELECT [1] ~ [4] キーでステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーを選びます。ティンバー名の右側に "1" または "2" が表示されているティンバーを選びます。選んだティンバーのキーが点滅します。

- 4 鍵盤を押さえます。ステップ・シーケンサーが演奏を開始します。

**!** ステップ・シーケンサーが演奏を開始しない場合は、いろいろな位置で鍵盤を押さえてみてください。プログラムによっては、ステップ・シーケンサーが演奏を開始する鍵盤範囲が設定されている場合があります。

**note** 専用鍵盤を接続していないときに 16KEYS [SELECT] キーで KEYBOARD を選択すると、[1] ~ [16] キーでステップ・シーケンサーを再生できます。

### ステップ・シーケンサーに関するその他の設定

ステップ・シーケンサーは、このほかにステップ・シーケンサー 1 と 2 のリンク、ステップの長さ、"Run Mode"、トランスポーズ、スキャン・ゾーン、レゾリューション、スウィング、またステップごとにゲート・タイム、ベロシティ、発音させるノート・ナンバーなどが設定できます。これらのパラメーターは、50ページ「ステップ・シーケンサーのレコーディングとエディット」、99ページ「5. Step Sequencer」を参照してください。

# モジュレーション・シーケンサー

モジュレーション・シーケンサーは、アナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えます。発音時に、16のステップに記録された値によって音色を時間的に変化させます。1つのティンバーに3基のモジュレーション・シーケンサーが搭載されています。

## モジュレーション・シーケンサーがオンのプログラムを演奏

工場出荷時のプログラムには、あらかじめモジュレーション・シーケンサーにデータが記録されています。そのプログラムを選んで効果を確認してみましょう。

- 1 カテゴリーが“Motion”で MOD SEQUENCER [ON] キーが点灯しているプログラムを選びます。

☞ 21 ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」

- 2 モジュレーション・シーケンサーとアルペジエーター、ステップ・シーケンサーの両方がオンになっているプログラムがありますが、ここではモジュレーション・シーケンサーのみがオンになっているプログラムを選ぶことをおすすめします。

- 2 鍵盤を押さえます。

プログラムの音色が時間的に変化します。

モジュレーション・シーケンサーは、プログラムの発音と同時に動作します。

- 3 [TEMPO] ノブまたは [TAP TEMPO REST/TIE] キーで音色が変化するスピードを調節します。

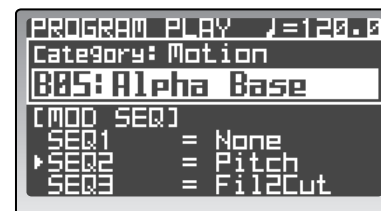
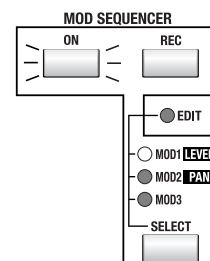
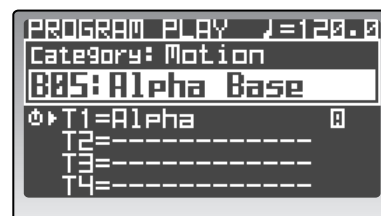
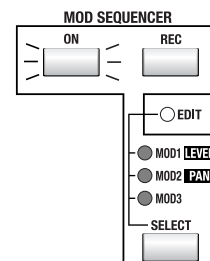
モジュレーション・シーケンサーによる音色変化のスピードもアルペジエーターやステップ・シーケンサーと同様に調節することができます。

☞ 22 ページ「プログラムにアルペジエーターをアサインして演奏する」

- 4 MOD SEQUENCER [SELECT] キーでモジュレーション・シーケンサー (MOD1 ~ MOD3) を選びます。

選んだシーケンスの LED が点灯し、アサインされているパラメーターがディスプレイに表示されます。

- note** プログラム・プレイ・モードでは、アサインされているパラメーターは変更できません。パラメーターのアサインは、プログラム・エディット・モード P12: MOD SEQ - SEQ1 ~ SEQ3 タブ・ページで変更します (☞ 92 ページ「P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer)」)。



# Audio In

INPUT 端子に接続した外部機器からのオーディオ・ソースを、オシレーターの波形と同様にフィルターやアンプ、エフェクト等で加工できます。ここでは、MD プレーヤーや CD プレーヤー等を接続し、入力したオーディオ・ソースを加工できます。

## 外部オーディオ・ソースを入力する

外部接続機器を接続する前に両方の機器の電源をオフにしておいてください。また、本体の AUDIO IN [1/INST] と [2/VOICE] ノブを 0 にしておいてください。

- 1 外部接続機器の出力端子と RADIUS の INPUT 端子を接続します。  
ステレオで接続する場合は、INPUT 1 と INPUT 2 端子へ接続します。

☞ 18 ページ「5. オーディオ入力との接続 - INPUT 端子」

- ⚠ INPUT 端子はモノラル標準プラグに対応しています。接続する機器によっては、変換プラグを使用してください。

- 2 両方の機器の電源をオンにします。

- 3 プログラム・プレイ・モードでプログラムを選びます。  
P バンクにあるイニシャル・プログラム（プログラム名が“Init Program”）を選ぶことをおすすめします。

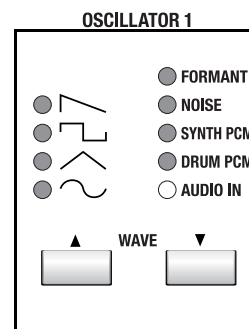
- 4 OSCILLATOR1 の [WAVE] キーで AUDIO IN を選びます。

- 5 外部接続機器からオーディオ・ソースを入力し、AUDIO IN [1/INST] または [2/VOICE] ノブで入力レベルを調節します。  
LED が赤く点灯しないように調節します。

- 6 鍵盤を押さえます。  
鍵盤を押さえている間、現在の設定で加工されたオーディオ・ソースを出力します。

- 7 フロント・パネルのノブやキーを操作して、入力したオーディオ・ソースを加工します。  
各パラメーターの設定は、37 ページ「プログラム・パラメーターのエディット」を参照してください。

- ⚠ INPUT 端子からのオーディオ・ソースに対しては、ピッチに関するパラメーターは無効となります。



# ボコーダー

RADIAS のボコーダー・プログラムを選択して、ボコーダー機能をためてみましょう。

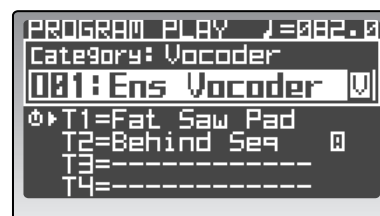
🔊 フロント・パネル上の白抜き文字がボコーダーのパラメーターです。

## ボコーダー・プログラムを演奏する

マイクを接続する前にAUDIO IN [2/VOICE] ノブを0にしておいてください。

- 1 付属のマイクを CONDENSER MIC 端子に接続します。  
☞ 18 ページ「5. オーディオ入力との接続 - INPUT 端子」
- 2 リア・パネルの [SOURCE SELECT] スイッチを CONDENSER MIC にします。  
☞ 14 ページ「リア・パネル」
- 3 本機の電源をオンにします。

- 4 カテゴリーが “Vocoder” のプログラムを選びます。  
ボコーダーを使用しているプログラムは、TIMBRE SELECT の [VOCODER] キーが点灯しています。また、ディスプレイに表示されるプログラム名の右側に “V” のマークが表示されます。  
工場出荷時のプログラムでは、ボコーダーのモジュレーター・ソースに外部入力を使用していないプログラムがあります。ここでは接続したマイクから音声を入力しますので、外部入力を使用しているプログラムを選んでください。ボコーダー・プログラムのうち、鍵盤を弾いても音が出ないプログラムを選んでください。  
☞ 21 ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」



- 5 [VOCODER] キーを押して、フロント・パネル上のノブやキーでボコーダーをコントロールできるようにします。
- 6 マイクから音声を入力し、AUDIO IN 2 ノブで入力レベルを調節します。  
AUDIO IN 2 ノブの上にある LED が赤く点灯しないように調節してください。  
AMP [DIRECT LEVEL] ノブを回すと、入力した音声を直接出力します。入力した音声を確認しながら調節できます。
- 7 音声を入力しながら、鍵盤を押さえます。  
ボコーダー効果がかかった音色を出力します。  
効果を確認できないときは、MIXER [SRC1] ノブを調節してみてください。

**note** RADIAS 専用キーボード RD-KB を接続しないで RADIAS 単体で使用する場合は、16KEYS [SELECT] キーで KEYBOARD を選び、16KEYS [1] ~ [16] キーで発音させることができます。

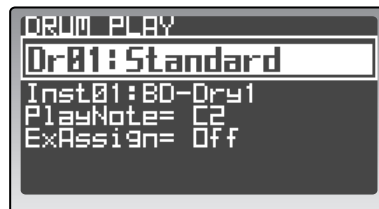
## ドラムキットの演奏—ドラム・プレイ・モード

RADIUSでは、ドラムやパーカッションなどの16種類のドラム音色（ドラム・インスト）で構成されたドラムキットを32個内蔵しています。鍵盤のノート・ナンバーにアサインして演奏したり、プログラムで使用することができます。

ドラム・プレイ・モードでは、各ドラム・インストが鍵盤に割り振られたドラムキットの状態で演奏することができます。ここでは、ドラムキットを選んで演奏してみましょう。

### 1 [DRUM] キーを押します。

ディスプレイにドラム・プレイ・モードが表示されます。ディスプレイには、上からドラムキットのナンバーとドラムキット名、選択しているドラム・インストの名前、ノート・ナンバー、グループが表示されます。



### 2 [PROGRAM/VALUE] ダイアルでドラムキットを選びます。

右に回すと、ドラムキット・ナンバーが1ずつ上がります。左に回すと、1ずつ下がります。

### 3 鍵盤を押さえます。

各鍵盤にアサインされたドラム・インストが発音します。工場出荷時のドラムキットは、C2～D#3の鍵盤にドラム・インストがアサインされています。

ディスプレイには、ドラム・インストの名前、発音するノート・ナンバー、グループが表示されます。16KEYS [1]～[16]キーを押しても発音します。

**note** ドラム・プレイ/エディット・モードでは、各ドラム・インストはグローバルMIDIチャンネルで発音します。

**note** ドラム・プレイ/エディット・モードではエフェクトやアルペジエータ、ステップ・シーケンサの設定は直前に選択していたプログラムのドラムキットをアサインしていたティンバーの設定で発音します。ドラムキットをアサインしていないプログラムの場合にはイニシャル・プログラムの設定で発音します。このときにアサインされているエフェクトやアルペジエータなどはオン、オフ・スイッチのみ設定を変えることができます。

# エディット

プログラムは、数多くのパラメーターで構成されています。1からプログラムを作るには、これらのパラメーターをすべて理解しなければなりません。まずはじめは、工場出荷時のプログラムを選び、エディットすることで1つ1つのパラメーターを理解していくことをおすすめします。

## エディットの基本操作

エディットや設定をするうえでの基本的な操作を説明します。

プログラムの音色は、プログラム・プレイ・モードまたはプログラム・エディット・モードでエディットします。

プログラムにドラムキットがアサインされているときは、そのドラムの音色をドラム・プレイ・モードまたはドラム・エディット・モードでエディットします。

## プログラム・プレイ・モードでのエディット

プログラム・プレイ・モードでは、プログラムを選んで演奏するだけでなく、演奏中にフィルターのカットオフを調整したいときや、音量の立ち上がりを少し遅らせたいときなどに、フロント・パネルのノブやキーを使ってプログラムの音色をエディットすることができます。

## エディットするティンバーの選択

複数のティンバーで構成されているプログラムの場合に、エディットするティンバーを選択します。

- 1 TIMBRE SELECT [1]~[4]キーでエディットするティンバーを選びます。

選択したティンバーのキーが点滅します。また、ディスプレイに表示されるティンバー名の前に "▶" のマークが表示されます。フロント・パネルのノブやキー、ディスプレイに表示されるティンバーのパラメーターは、選択したティンバーに対して有効になります。



- ▶ プログラムを切り替えたときやプログラム・ダンプをしたときは、プログラムでオンになっているティンバー中の一番小さい番号のものがTIMBRE SELECTで選ばれます。

- 2 エディットするパラメーターに対応するキーまたはノブを操作します。

キーに対応するパラメーターは、押すたびにパラメーターの値やオンとオフが切り替わり、その設定状態をキーやLEDの点灯で示します。

ノブに対応するパラメーターは、ノブについているマークを目安にアナログ感覚で調節できます。

ノブ、キー共に、プログラムにライトされている値と一致したときにORIGINAL VALUE LEDが点灯します。

## プログラム・エディット・モードでのエディット

ノブやキーに対応していないパラメーターのエディットや、ディスプレイでパラメーターの値を確認しながらエディットするときにプログラム・エディット・モードに入ります。

## プログラム・エディット・モードに入る

- 1 プログラム・プレイ・モードで[EDIT/YES]キーを押します。

プログラム・エディット・モードに入ります。

ディスプレイの上からページ・ナンバーとページ名、パラメーターの名前と値が表示されます。

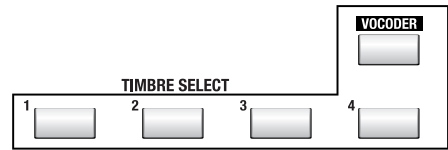


## エディットするティンバーの選択

複数のティンバーを使ったプログラムでは、エディットするティンバーを選びます。

### 2 エディットするティンバーを TIMBRE SELECT [1] ~ [4] キーで選びます。

選択したティンバーのキーが点滅します。フロント・パネルのノブやキー、ディスプレイに表示されるパラメーターは、選択したティンバーに対して有効になります。



**note** ボコーダーをエディットする場合は、[VOCODER] キーを押します。

**!** オフのティンバー（キーが点灯していないティンバー）は選択できません。オフのティンバーを有効にする場合は、[EXIT] キーを押しながら TIMBRE SELECT キーを押す、またはプログラム・エディット・モード P03-1 : TIMBRE - TMBR タブ・ページでティンバーをオンにしてから、TIMBRE SELECT キーで選択します。

**!** プログラム・エディット・モード P02-1: COMMON - PROG タブ・ページの“PanelEdt”（パネル・エディット機能）の設定によっては、ここで選択したティンバーとフロント・パネルのノブやキーが必ずしも一致しない場合があります（☞75 ページ「PanelEdit」）。

## ページ、タブ・ページを選択する

プログラム・エディット・モードは、複数のページで構成されています。ページの選択は、PAGE [+ ]と[- ]キー、または16KEYS [1]~[16]キーを使います。

PAGE [+ ]または[- ]キーを押します。

ページ、タブ・ページが1つずつ切り替わります。

1つのページにタブ・ページが多数ある場合は、ページの右下に“▶”が表示されます。PAGE [+ ]キーを押していくと、タブ・ページが切り替わります。



16KEYS [SELECT] キーで PAGE を選び、16KEYS [1] ~ [16] キーを押します。

設定したいパラメーターのページへ直接移動できます。

16KEYS [1] ~ [16] キーとページの対応は、以下のようになります。1つのページに複数のタブ・ページがある場合、対応する [1] ~ [16] キーを押すたびに、タブ・ページが切り替わります。

| [1] ~ [16] キー | ページ              | タブ・ページ  |         |       |      |      |      |
|---------------|------------------|---------|---------|-------|------|------|------|
| [1]           | P01: NAME        | PROG    | TIMBRE  |       |      |      |      |
| [2]           | P02: COMMON      | PROG    | DRUM    | E.F   |      |      |      |
| [3]           | P03: TIMBRE      | TMBR    | OUT     | ZONE  | MIDI | CC-A | CC-B |
| [4]           | P04: VOICE       | VOICE   | UNISON  |       |      |      |      |
| [5]           | P05: PITCH       |         |         |       |      |      |      |
| [6]           | P06: OSC/MIXER   | OSC1    | OSC2    | MIXER |      |      |      |
| [7]           | P07: FILTER      | FILTER1 | FILTER2 |       |      |      |      |
| [8]           | P08: AMP         |         |         |       |      |      |      |
| [9]           | P09: EG          | EG1     | EG2     | EG3   |      |      |      |
| [10]          | P10: LFO         | LFO1    | LFO2    |       |      |      |      |
| [11]          | P11: PATCH       | P1      | P2      | P3    | P4   | P5   | P6   |
| [12]          | P12: MOD SEQ     | COMN    | SEQ1    | SEQ2  | SEQ3 |      |      |
| [13]          | P13: EQ/FX       | EQ      | IFX1    | IFX2  | MFX  |      |      |
| [14]          | P14: ARPEGGIATOR | COMN    | TRIG    | STEP  |      |      |      |
| [15]          | P15: STEP SEQ1/2 | COMN    | TRIG    | STEP  | COMN | TRIG | STEP |
| [16]          | P16: UTILITY     | PROG    | TMBR    | MOD   | FX   | ARP  |      |

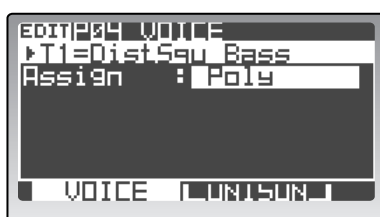
## エディットするパラメーターを選択

- 1 カーソル・キーでエディットするパラメーターを選びます。  
カーソル・キーを押すと、カーソルが次のパラメーターに移動し、表示が反転します。

パラメーターが多数ある場合は、ページの右隅に“▼”マークが表示され、画面の下にパラメーターが存在することを示します。カーソル[▼/▶]キーを押すと、カーソルが移動しパラメーターが表示されます。カーソル[▼/▶]キーを押していき、カーソルが下に移動しなくなったら、そのページの最後のパラメーターです。



また、1つのパラメーターの設定によって、ページ内のパラメーターの数や、内容が変わる場合があります。パラメーターの設定によって、影響を受ける側のパラメーターの前には“⚡”のマークが表示されます。例えば、P04-1: VOICE → VOICE タブ・ページの“Assign”を Poly から Mono にした場合、“Priority”と“Trigger”のパラメーターが追加になります。



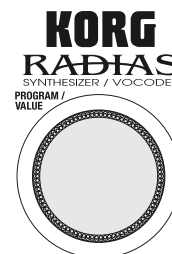
## 値を変更する

- 1 フロント・パネルのノブ、キーまたは [PROGRAM/VALUE] ダイアルで値を変更します。

基本的には、フロント・パネルのノブやキーを使います。パラメーターに対応するノブやキーがない場合や、値を細かく設定するときに [PROGRAM/VALUE] ダイアルを使います。ダイアルを回すと、値が1ずつ増減します。

また、[PROGRAM/VALUE] ダイアルは、プログラムなどのライト時にライトするプログラムの指定や、プログラムなどの名前の入力にも使用します。

- note** グローバル・モードの P02: MEMORY ページの“PageJump”を On にすると、プログラム・エディット・モードでノブやキーを操作したときに、そのパラメーターがディスプレイに表示されます。工場出荷時は On に設定されています (※115 ページ [PageJump])。




## プログラム・プレイ・モードに戻る

[EXIT/NO] キー、または [PROGRAM] キーを押します。  
プログラム・プレイ・モードに戻ります。



## エディット前の設定に戻して音色を比較する—コンペア

プログラムのエディット中に、エディット前の設定に戻して音色を比較できます。

- 1 [COMPARE] キーを押します。  
音色がエディット前の状態に戻ります。鍵盤を弾くと、エディット前の音色が発音します。  
このコンペア状態では、ディスプレイに“COMPARE”と表示されます。
-  コンペアの状態では、ノブやキーは操作できません。
- 2 [EXIT/NO] キーを押します。  
エディット中の音色に戻ります。ディスプレイの表示も元に戻ります。



## エディットしたプログラムの保存—ライト


エディットしたプログラムの設定は、保存せずに電源をオフにしたり、別のプログラムを切り替えたりすると、消えてしまいます。プログラムを保存するときは、必ずライトの操作をしてください。


-  保存するときはグローバル・モード P02: MEMORY ページの“Protect”を Off にしてください。工場出荷時は On に設定されています (☞115 ページ「Protect」)。

プログラムは、プログラム・プレイ・モード、またはプログラム・エディット・モード、ドラムキットやドラム・インストは、ドラム・プレイ・モードまたはドラム・エディット・モード、グローバル・パラメーターは、グローバル・モードでそれぞれライトします。

- 1 プログラム・プレイ・モード、またはプログラム・エディット・モードで [WRITE] キーを押します。  
“Write Program” ダイアログが表示されます。
- 2 “To” でライト先のプログラム・ナンバーを指定します。
- 3 ライトを実行する場合は [WRITE] キー、または [EDIT/YES] キーを押します。ライトをキャンセルする場合は、[EXIT/NO] キーを押します。  
ライトが完了し、ライト前のモードに戻ります。



-  ライト作業中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊されるおそれがあります。

-  カーソル [▲/◀] キーで “Write” を選択すると、ライトする内容を以下 3 通りのタイプから選ぶことができます。

Program: プログラムの保存をします。

Formant: フォルマント・モーション・データの保存をします。

Prg&Frmnt: プログラムとフォルマント・モーション・データの両方を保存します。

新たに記録したフォルマント・モーション・データ (☞58 ページ「フォルマント・モーション・データを記録する」) がない場合は、“Write” には Program が表示されます。新たにフォルマント・モーション・データを記録した場合は、“Write” には Prg&Frmnt が表示されます。

## 他のティンバー音色のロード / テンプレート機能

プログラム音色やエフェクトを使用する際に便利な機能としてテンプレート機能があります。作成する音色のイメージに近いプログラムのテンプレートをロードし、それをエディットすることによって、なにもない状態から作成するよりも簡単にプログラムを作成することができます。また、自分で作成した音色やエフェクトの設定をテンプレート・データとして登録することもできます。

テンプレートは、以下のページでロードすることができます。

| モード              | ページ         | タブ・ページ          | テンプレートの種類         |
|------------------|-------------|-----------------|-------------------|
| Program Edit モード | P03: TIMBRE | TMBR            | ティンバーの設定テンプレート    |
|                  | P13: EQ/FX  | IFX1, IFX2, MFX | エフェクトの設定テンプレート    |
| Drum Edit モード    | P02: COMMON | DRUM MAP        | ドラム・インストの設定テンプレート |

**note** ティンバーのテンプレートとドラム・インストのテンプレートは、同じメモリー・エリアにあるので、双方でデータのやりとりが可能です

**!** テンプレートをロードすると、ライトしていないエディット中のデータは失われます。エディット中のデータを残しておきたい場合は、必ずデータのライト後にテンプレートをロードしてください。

## 他のティンバー設定やテンプレートをロードする

ここでは他のティンバー設定、インサート・エフェクトのテンプレートをロードする方法について説明します。

### 他のティンバー設定をロードする

- 1 プログラム・エディット・モード P03-1:TIMBRE - TMBR タブ・ページを表示します。
- 2 カーソル・キーでロード先のティンバーを選びます。
- 3 [PROGRAM/VALUE] ダイアルでロードするティンバーを選びます。



ここでは、各プログラムでオンに設定してあるティンバーとテンプレートから選んでロードすることができます。最初の表示は現在選択しているプログラムのティンバーとなり、ダイアルを右に回すと選択していたプログラム以降のティンバーまたはテンプレートの順に表示します。ダイアルを止めた時点でデータがロードされ、ティンバーの各パラメーターが変更されます。

**note** Drum Edit モード (P02-1: COMMON, DRUM MAP ページ) では、テンプレートをロードするインストを 16KEYS [1] ~ [16] キーで選び、カーソル [▲/◀] キーでカーソルを上段の "Load:" へ移動します。(※61 ページ「他のドラム・インスト、またはテンプレートをロードしてエディットする」)

**note** Drum Edit モードでは、ドラムキットの各インスト、テンプレートの順に表示します。

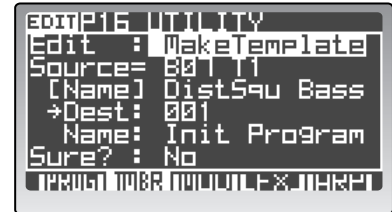
### インサート・エフェクトのテンプレートをロードする

- 1 プログラム・エディット・モード P13-2:EQ/FX - IFX1 タブ・ページを表示します。
- 2 カーソル [▲/◀] キーで "Load:" にカーソルを移動します。
- 3 [PROGRAM/VALUE] ダイアルでテンプレートを選びます。  
選択した時点でテンプレートがロードされ、インサート・エフェクトの各パラメーターがテンプレートの設定に書き換わります。

## テンプレートを登録する

ここでは、ティンバーのテンプレートを登録する方法について説明します。登録したテンプレートは、工場出荷時のテンプレートと同様にロードすることができます。テンプレートは、P16: UTILITYページで登録します (☞107ページ「P16 UTILITY」、113ページ「P16 UTILITY」)。

- 1 テンプレートとして登録するティンバーを使用しているプログラムを選択して、プログラム・エディット・モードに入ります。
- 2 TIMBRE SELECT [1] ~ [4] キーでテンプレートとして登録するティンバーを選びます。
- 3 P16-2: UTILITY - TMBR タブ・ページを表示します。
- 4 “Edit” で “MakeTemplate” を選びます。
- 5 “Dest” でテンプレートの登録先ナンバーを指定します。
- 6 “Name” でテンプレートの名前を設定します。  
カーソル・キーで文字を選び、[PROGRAM/VALUE] ダイアルでテンプレートに登録する名前を設定します。  
☞35 ページ「名前の設定方法」
- 7 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Complete と表示され、登録が完了します。



## 名前の設定

RADIUSでは、以下のデータに名前をつけることができます。

▲ 各データの名前を設定後、ライト操作を行わないと、設定前の名前に戻ってしまいます。ライトの方法については、32 ページ「エディットしたプログラムの保存-ライト」を参照してください。

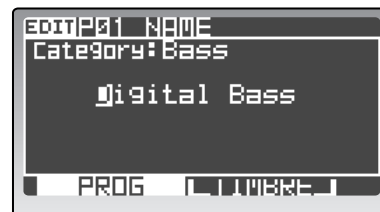
- **プログラム**  
プログラム名は、プログラム・プレイ・モードなどで、ディスプレイに表示されます。  
プログラム・エディット・モードの P01: NAME ページで設定します (☞74 ページ「P01-1: PROG (Program Name)」)。
- **ティンバー**  
ティンバー名は、プログラム・プレイ・モードなどで、プログラム名とともにディスプレイに表示されます。  
プログラム・エディット・モードの P01: NAME ページで設定します (☞74 ページ「P01-2: TIMBRE (Timbre Name)」)。  
▲ ドラムキットをアサインした場合、ティンバー名の変更はできません。
- **カテゴリー**  
カテゴリー名は、プログラム・プレイ・モードなどで、プログラム名とともにディスプレイに表示されます。  
グローバル・モードの P10: CATEGORY NAME ページで設定します (☞120 ページ「P10-1: CATEGORY NAME)」)。
- **ドラムキット**  
ドラムキット名は、ドラム・プレイ・モードなどで、ディスプレイに表示されます。  
ドラム・プレイ・モードで、あらかじめ名前を変更するドラムキットを選択しておいてください。  
ドラム・エディット・モードの P01: NAME ページで設定します (☞111 ページ「P01-1: KIT (Drumkit Name)」)。
- **ドラム・インスト**  
ドラム・プレイ・モードで、あらかじめ名前を変更するドラム・インストを選択しておいてください。  
ドラム・エディット・モードの P01: NAME ページで設定します (☞111 ページ「P01-2: INST (Drum Instrument Name)」)。
- **テンプレート**  
テンプレート名は、それぞれのテンプレートのロード時などで表示されます。  
テンプレートを使用するモードの P16: UTILITY ページで、テンプレート作成時に設定します (☞107 ページ「P16 UTILITY」、113 ページ「P16 UTILITY」)。

## 名前の設定方法

ここでは、プログラムを例にとって、名前を設定します。プログラム以外の名前も、同様の操作で設定できます。プログラム・プレイ・モードであらかじめ名前を変更するプログラムを選択しておいてください。

### カーソル・キーと [PROGRAM/VALUE] ダイアルによる変更

- 1 プログラム・エディット・モード P01-1: NAME – PROG タブ・ページを選びます。
- 2 カーソル・キーで、設定する文字にカーソルを移動します。
- 3 [PROGRAM/VALUE] ダイアルで文字を設定します。
- 4 手順 2～3 を繰り返して、プログラムの名前を変更します。プログラムの名前は 12 文字まで設定できます。



### [EDIT/YES] キーと 16 個のノブによる変更

P01-1: NAME – PROG タブ・ページを表示した状態で、フロント・パネルの [EDIT/YES] キーと 16 個のノブを使用して、以下のようにプログラムの名前を変更できます。

[EDIT/YES] キーを押しながら、1～12 に対応するノブ (PORTAMENTO [TIME] ～ LFO2 [FREQ]) を回します。名前の 1～12 番目の文字を変更できます。

[EDIT/YES] キーを押しながら、13 に対応するノブ (EQ [LO]) を回します。選択されている文字に対して、大文字アルファベットを選択できます。

[EDIT/YES] キーを押しながら、14 に対応するノブ (INSERT FX [EDIT1]) を回します。選択されている文字に対して、小文字アルファベットを選択できます。

[EDIT/YES] キーを押しながら、15 に対応するノブ (INSERT FX [EDIT2]) を回します。選択されている文字に対して、数字を選択できます。

[EDIT/YES] キーを押しながら、16 に対応するノブ (MASTER FX [EDIT]) を回します。選択されている文字に対して、記号 (スペース含む) を選択できます。

### 文字を削除する

- 1 カーソル・キーで削除する文字にカーソルを移動します。
- 2 [EDIT/YES] キーを押しながら、カーソル [▲/◀] キーを押します。選択した文字が削除されます。

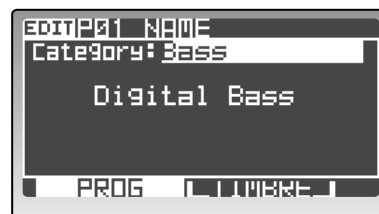
### 文字を挿入する

- 1 カーソル・キーで挿入する位置にカーソルを移動します。
- 2 [EDIT/YES] キーを押しながら、カーソル [▼/▶] キーを押します。選択した位置に 1 文字挿入されます。挿入される文字は前回削除された文字になります。初めて挿入するときはスペースになります。

### カテゴリーの登録

プログラム名を設定するときに、そのプログラムのカテゴリーへの登録も行います。適したカテゴリーに登録しておくと、プログラムをより早く検索することができます（[21ページ](#)「カテゴリーによるプログラムの選択」）。

- 1 プログラム・エディット・モード P01-1: NAME – PROG タブ・ページを選びます。
- 2 カーソル・キーで “Category” にカーソルを移動します。
- 3 [PROGRAM/VALUE] ダイアルで登録先のカテゴリーを選びます。



# プログラム・パラメーターのエディット

## シンセ・パラメーターのエディット

シンセ・プログラムをエディットする手順を説明します。

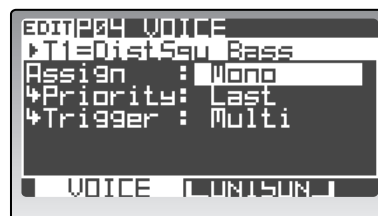
以下の説明は、フロント・パネルのTIMBRE SELECT [1]キーを押して、ティンバー 1 をエディット対象として選び、プログラム・エディット・モードに入ったことを前提に説明します。

- ⚡ エディットした設定を保存する場合は、必ず [WRITE] キーを押してライトを行ってください。ライトしないと作成したデータが失われます。

## 発音のしかたを設定

ティンバーの発音のしかたを設定します。

- 1 P04-1: VOICE – VOICE タブ・ページを選びます。
- 2 “Assign” でティンバーの発音のしかたを設定します。  
和音を弾く場合は Poly、単音を弾く場合は Mono に設定します。
- 3 “Assign” を Mono にした場合は、“Priority” と “Trigger” を設定します。  
“Priority” では、複数の鍵盤を同時に押さえた場合に、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。“Trigger” では、1 回目発音時の鍵盤を押さえたまま、次の鍵盤を押さえて発音させるときに、リトリガーするかどうかを設定します。



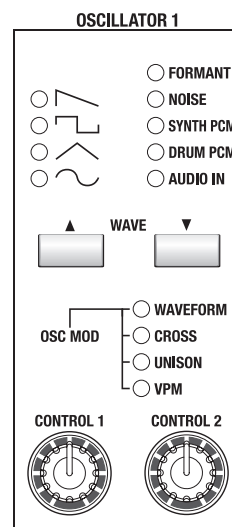
- note** 音の厚みを出したいときは、フロント・パネルの [UNISON] キーでユニゾン機能をオンにします。ユニゾン機能は音を重ねる機能です。重ねる音数などの設定は、P04-2: VOICE – UNISON タブ・ページで設定します (80 ページ「P04-2: UNISON」)。

## オシレーターの設定

プログラムの基本となるオシレーターを設定します。

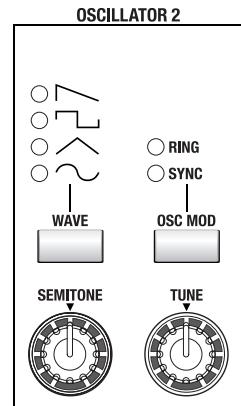
### オシレーター 1 の設定

- 1 OSCILLATOR1 の WAVE キーでオシレーター 1 の波形を選びます。  
キーを押すと波形が切り替わり、選んだ波形の LED が点灯します。外部入力波形 (AUDIO IN) を含め 9 種類の波形から選択できます。
- 2 OSCILLATOR1 [OSC MOD] キーでオシレーター 1 のモジュレーション・タイプを選びます。  
キーを押すたびにタイプが切り替わり、選んだモジュレーション・タイプの LED が点灯します。4 種類のモジュレーション・タイプから選択できます。
- ⚡ 波形を FORMANT、NOISE、SYNTH PCM、DRUM PCM、AUDIO IN にしたときは、モジュレーション・タイプは WAVEFORM のみとなります。
- 3 [CONTROL1] ノブと [CONTROL2] ノブで波形パラメーターを設定します。  
[CONTROL1] ノブ、[CONTROL2] ノブで設定するパラメーターは、選んだ波形とモジュレーション・タイプによって異なります。  
オシレーターのパラメーターについては、81 ページ「P06-1: OSC 1」を参照してください。



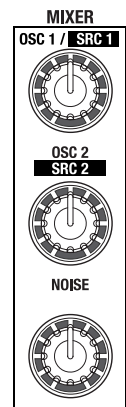
## オシレーター 2 の設定

- 1 OSCILLATOR2 [WAVE] キーでオシレーター 2 波形を選びます。  
キーを押すたびに波形が切り替わり、選んだ波形の LED が点灯します。4 種類の波形から選択できます。基本的な使い方としては、オシレーター 1 と同じ波形を選び、ピッチを変更して音色に厚みをつけます。
- 2 OSCILLATOR2 [OSC MOD] キーでオシレーター 2 のモジュレーション・タイプを選びます。  
キーを押すたびにモジュレーション・タイプが切り替わり、選んだモジュレーション・タイプの LED が点灯します。3 種類のモジュレーション・タイプから選択できます。
- 3 [SEMITONE] ノブでオシレーター 2 のピッチを半音単位で調整します。  
オシレーター 1 のピッチに対して、± 12 で ± 1 オクターブ、± 24 で ± 2 オクターブの音程差になります。
- 4 [TUNE] ノブでオシレーター 2 のピッチを調整します。  
ピッチをわずかにずらしてデチューン効果がかかるようにすると、音色に厚みが加わります。



## 各オシレーターの音量を調整する

- 1 MIXER [OSC1] ノブでオシレーター 1 の音量を調節します。
- 2 MIXER [OSC2] ノブでオシレーター 2 の音量を調節します。
- 3 MIXER [NOISE] ノブでノイズの音量を調節します。



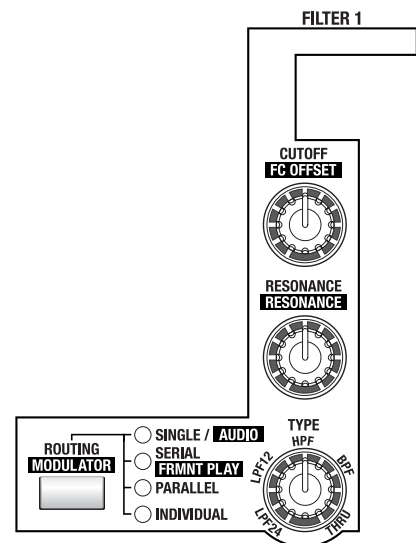
## フィルターの設定

### ルーティング (並び方) の選択

- 1 [ROUTING] キーでフィルターのルーティングを選びます。  
キーを押すたびにフィルター 1、2 の並び方が切り替わり、選んだルーティングの LED が点灯します。4 種類のルーティングから選択できます。SINGLE を選ぶとフィルター 1 のみとなります。

### フィルター 1 の設定

- 1 FILTER1 [TYPE] ノブでフィルター 1 のフィルター・タイプを選びます。  
ノブの位置に応じてフィルターの中間的な特性になります。フィルター・タイプにより音色のキャラクターを大幅に変更できます。
- 2 FILTER1 [CUTOFF] ノブでフィルター 1 のカットオフ周波数を調節します。  
ノブを右に回す (値を大きくする) ほど音色が明るくなります。



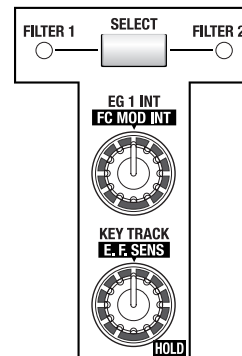


- 3 FILTER1 [RESONANCE] ノブでフィルター 1 のレゾナンスを調節します。  
ノブを右に回す（値を大きくする）ほど、カットオフ周波数付近が強調されます。  
フィルター・タイプ、カットオフ周波数の設定によっても、レゾナンスの効果が大きく変わります。

レゾナンスの値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音がひずむ場合があります。

- 4 FILTER [SELECT] キーで FILTER1 を選び、[EG1 INT] ノブでフィルター1 に対する EG1 による効果の深さを調節します。

ノブを中央から右に回す（+の値にする）と、カットオフに対してプラス（フィルターがLPFのときは音が明るくなる）方向に効果がかかります。  
ノブを中央から左に回す（-の値にする）と、カットオフに対してマイナス（フィルターがLPFのときは音が暗くなる）方向に効果がかかります。



## フィルター 2 の設定

- 1 FILTER2 [TYPE] キーでフィルター 2 のフィルター・タイプを選びます。  
キーを押すたびに設定が切り替わり、選んだフィルター・タイプの LED が点灯します。フィルター・タイプによっては音色のキャラクターを大幅に変更できます。

レゾナンスの値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音がひずむ場合があります。

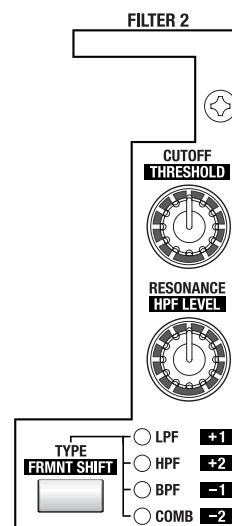
- 2 FILTER2 [CUTOFF] ノブでフィルター2のカットオフ周波数を調節します。  
ノブを右に回す（値を大きくする）ほど音色が明るくなります。

- 3 FILTER2 [RESONANCE] ノブでフィルター2のレゾナンスを調節します。  
ノブを右に回す（値を大きくする）ほど、カットオフ周波数付近が強調されます。  
フィルター・タイプ、カットオフの設定によっても、レゾナンスの効果が大きく変わります。

レゾナンスの値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音がひずむ場合があります。

- 4 FILTER [SELECT] キーで FILTER2 を選び、[EG1 INT] ノブでフィルター2 に対する EG1 による効果の深さを調節します。

ノブを中央から右に回す（+の値にする）と、カットオフに対してプラス（フィルターがLPFのときは音が明るくなる）方向に効果がかかります。  
ノブを中央から左に回す（-の値にする）と、カットオフに対してマイナス（フィルターがLPFのときは音が暗くなる）方向に効果がかかります。

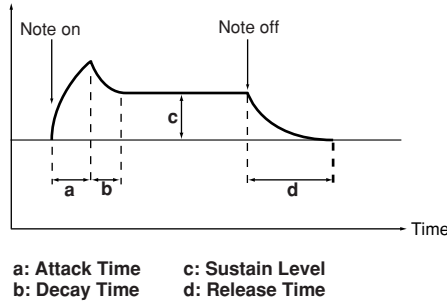


## 音色の時間的変化を設定 (EG1)

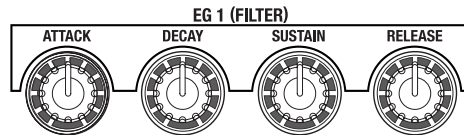
EG1はカットオフ周波数 (FILTER1またはFILTER2の“Cutoff”) の時間的な変化を設定します。

**note** EG1はフィルター1とフィルター2に対して同じ効果を与えます。

**note** EG1は、バーチャル・パッチによって他のパラメーターにもモジュレーションをかけることができます。



### 音色変化のエンベロープ設定



- 1 EG1 [ATTACK] ノブで音が立ち上がる時の音色変化の速さ (アタック・タイム) を調節します。  
ノブを右に回すとゆっくりと音色が変化し、左に回すと瞬時に変化します。
- 2 EG1 [DECAY] ノブで音が減衰するときの音色変化の速さ (ディケイ・タイム) を調節します。  
ノブを右に回す (値を大きくする) ほど一定の音色の明るさになる (サスティン時) までの時間が長くなります。
- 3 EG1 [SUSTAIN] ノブでサスティン時の音色の明るさ (サスティン・レベル) を調節します。  
[SUSTAIN] ノブによる音色の明るさは、FILTER [EG 1 INT] ノブの設定によって変わります。
- 4 EG1 [RELEASE] ノブで鍵盤を離した後の音色変化の速さ (リリース・タイム) を調節します。  
ノブを右に回すとゆっくりと音色が変化し、左に回すと瞬時に変化します。

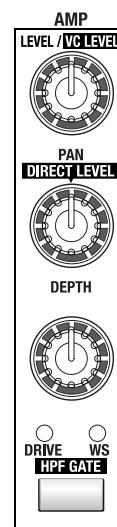
## ティンバー出力の設定

### ティンバー出力の設定

- 1 AMP [LEVEL] ノブでティンバーの音量を調節します。
- 2 AMP [PAN] ノブでティンバーのパンポット（定位）を調節します。  
ノブが中央の位置（CNT）でセンター出力となります。

### ドライブやウェーブ・シェーブ効果をかける

- 1 [DRIVE/WS] キーでドライブまたはウェーブ・シェーブを選びます。  
ドライブを選ぶと、DRIVE の LED が点灯します。ウェーブ・シェーブを選ぶと、WS の LED が点灯します。
- 2 [DEPTH] ノブを回します。  
ノブを右に回す（値が大きくなる）ほど、効果が大きくなります。



### 鍵盤を弾く位置で音量を変化させる

- 1 P08: AMP ページを表示します。
- 2 “KeyTrack” で、鍵盤を弾く位置による音量の変化を設定します。  
+の値にすると、C4 の鍵盤を基準に高い鍵盤を弾くほど音量が大きくなり、低い鍵盤を弾くほど音量が小さくなります。  
-の値にすると、C4 の鍵盤を基準に低い鍵盤を弾くほど音量が大きくなり、高い鍵盤を弾くほど音量が小さくなります。



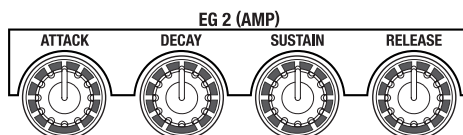
## 音量の時間的変化を設定（EG2）

EG 2は、AMPの“Level”に対して時間的な変化を与えます。

**note** EG 2は、バーチャル・パッチによって他のパラメーターにもモジュレーションをかけることができます。

**▲** フロント・パネルのノブで EG 2 のパラメーターを調節するときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を点灯させてください。

### 音量変化のエンベロープを設定

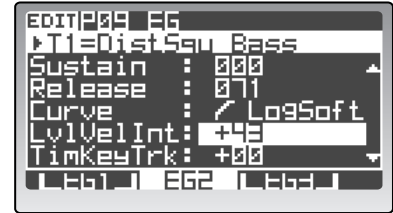


- 1 EG 2 [ATTACK] ノブで音量の立ちあがる速さを調節します。  
ノブを右に回すと（値を大きくする）ゆっくりと立ち上がり、左に回すと（値を小さくする）瞬時に立ち上がります。
- 2 EG 2 [DECAY] ノブで音量が減衰する速さを調節します。  
ノブを右に回すと（値を大きくする）、一定の音量（サスティン時）になるまでの時間が長くなります。
- 3 EG 2 [SUSTAIN] ノブでサスティン時の音量を調節します。  
ノブを右に回すほど（値を大きくする）、サスティン時の音量が大きくなります。
- 4 EG 2 [RELEASE] ノブで鍵盤を離した後の音量が減衰する速さを調節します。  
ノブを右に回すと（値を大きく）ゆっくりと減衰し、左に回すと（値を小さく）瞬時に減衰します。

**note** ベル系の音色では、値を大きめに設定してゆっくりと減衰させます。

## 鍵盤を弾く強さ（ベロシティ）による音量変化を設定

- 1 プログラム・エディット・モード P09-2: EG - EG2 タブ・ページを選びます。
- 2 “LvlVelInt” で鍵盤を弾く強さによる EG2 による音量変化の度合いを設定します。  
 +の値にすると、強く弾くほど EG2 による音量変化が大きくなります。  
 -の値にすると、強く弾くほど EG2 による音量変化が小さくなります。



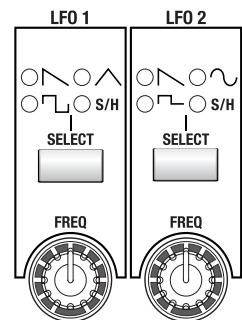
## LFO の設定

LFO (Low Frequency Oscillator) は、パラメーターに周期的な変化を与えます。オシレーター1のピッチにかけたときはビブラート効果、フィルターのカットオフにかけたときはワウ効果、アンプのレベルにかけたときはトレモロ効果が得られます。

**note** LFO2 は、オシレーター1のピッチ (P05-1: PITCH ページの “Vibrato Int”) に接続されています。また、LFO はバーチャル・パッチによって他のパラメーターにもモジュレーションをかけることができます (※81 ページ「VibratInt (Vibrato Intensity)」)。

### LFO の波形を選択する

- 1 [SELECT] キーを押します。  
 キーを押すたびに波形が切り替わり、選んだ波形のLEDが点灯します。  
 選択する波形によって変化のしかたが変わります。



### LFO の周期を設定する

- 2 [FREQ] ノブで設定します。  
 ノブを右に回す (値を大きくする) ほど、変化する周期が速くなります。  
 [SELECT] キーが点滅する間隔で、スピードを確認することができます。

**note** P10-1: LFO - LFO1 タブ・ページまたは LFO2 タブ・ページの “TempoSync” をオンにすると、LFO の周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポに同期します (※91 ページ「TempoSync」)。

**!** フロント・パネルのノブで LFO の “Freq” パラメーターを調節するときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を点灯させてください。

## さまざまなパラメーターにモジュレーションをかける – バーチャル・パッチ (V.PATCH)

バーチャル・パッチは、15種類のモジュレーション・ソースを、音色を構成するパラメーターにアサインしてモジュレーション（変調）をかけます。

- ▲ フロント・パネル上のノブでバーチャル・パッチのパラメーターを調節するときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーでEDITを点灯させてください。

### バーチャル・パッチの設定

- 1 V.PATCH [SELECT] キーでパッチを選びます。  
キーを押すたびに PATCH1 ~ 6 が切り替わり、選択したパッチの LED が点灯します。プログラム・プレイ・モードで、V.PATCH セクションのキーを押すと、ディスプレイにバーチャル・パッチの各設定が表示されます。



PAGE [+], [-] キーまたは [EXIT/NO] キーを押すと、元の画面に戻ります。

- 2 V.PATCH [SOURCE] キーでモジュレーション・ソース（変調の元となる信号）を選びます。

キーを押すたびにモジュレーション・ソースが切り替わります。パラメーターについては、91 ページ「P11 PATCH (Virtual Patch)」を参照してください。

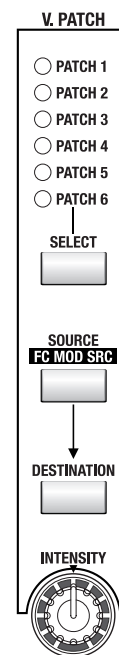
- 3 V.PATCH [DESTINATION] キーでモジュレーション先となるパラメーターを選びます。

キーを押すたびにパラメーターが切り替わります。

- 4 V.PATCH [INTENSITY] ノブでモジュレーションの深さを設定します。

ノブを中央から右に回す（+の値にする）と、+（プラス）方向に効果がかかります。ノブを中央から左に回す（-の値にする）と、-（マイナス）方向に効果がかかります。

パラメーターについては、91 ページ「P11 PATCH (Virtual Patch)」を参照してください。



## モジュレーション・シーケンサー – 音色に時間的な変化を与える

モジュレーション・シーケンサーは、従来のアナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的な変化を与えます。発音時に16のステップに記録された値に従って、音色を時間的に変化させます。1つのティンバーに3基のモジュレーション・シーケンサーが搭載されているので、複雑な音色が得られます。

ここでは、シーケンスがオフのプログラムを選び、ティンバーにモジュレーション・シーケンサー 1 をアサインして、シーケンス・データを1ステップずつ16個のノブを使って設定します。

### ティンバーへのアサイン

- 1 プログラム・プレイ・モードでモジュレーション・シーケンサーがオフのプログラム（MOD SEQUENCER [ON] キーが点灯していないもの）を選びます。

音色変化がわかりやすいプログラムを選んでください。

- 2 MOD SEQUENCER [SELECT] キーで MOD1 を選びます（MOD1 の LED を点灯）。

**note** SEQ2、SEQ3 にパラメーターをアサインするときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで SEQ2、SEQ3 を選びます。

## SEQ COMMON パラメーターの設定

SEQ COMMONパラメーターでは、シーケンス・データを設定する前準備としてシーケンスの最大ステップ数や再生方法などをあらかじめ設定します。

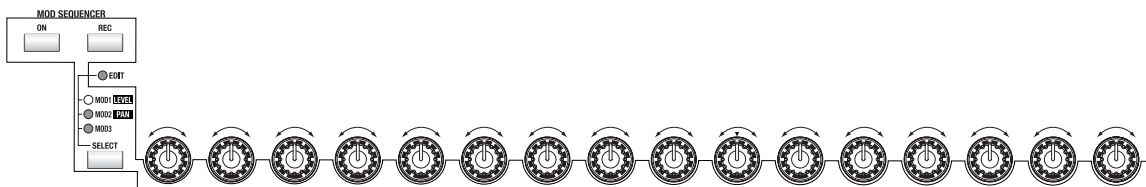
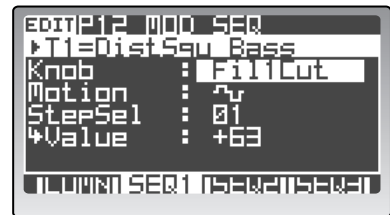
- 1 プログラム・エディット・モードP12-1: MOD SEQ – COMN  
タブ・ページを選びます。
- 2 “LastStep” で記録するシーケンス長（最大ステップ）を設定  
します。  
1～16の範囲で設定します。
- 3 “Seq Type” でステップの再生方向を設定します。  
ここでは、Forward に設定します。
- 4 “RunMode” でシーケンス再生時のループ機能を設定します。  
ここでは、Loop に設定します。
- 5 “KeySync” でノート・オン時のシーケンスのリセット方法を設定します。  
ここでは、Timbre に設定します。
- 6 “Resolutn” でシーケンスの再生スピードを内部クロックに対する倍率で設定します。



パラメーターについては、92 ページ「P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer)」を参照してください。

## 1 ステップごとにシーケンス・データを設定する

- 1 P12-2: MOD SEQ – SEQ1 タブ・ページを選びます。
- 2 “Knob” で Fil1Cut を選びます。  
ここでは、SEQ1 に FILTER1 のカットオフをアサインします。
- 3 MOD SEQUENCER [ON] キーを押します。  
[ON] キーの LED が点灯し、モジュレーション・シーケンサー  
がオンになります。
- 4 MOD SEQUENCER [SELECT] キーで MOD1 を選びます。
- 5 鍵盤を押さえて音色を確認しながら、16 個のノブでステップごとにシーケンス・データを設定します。  
各ステップの値は、アサインされているパラメーターで設定されている値に対する変化量として効果がか  
かります。値を細かく設定したいときは、[PROGRAM/VALUE] ダイアルを使用します。



MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を選択しているときは、16 個のノブでプログラム音色のエディット (EG や LFO など) に使用します。[SELECT] キーで MOD1 などのモジュレーション・シーケンサーを選択しているときは、16 個のノブでシーケンス・データを設定します。ノブの下に表示されている番号がシーケンスのステップ番号に対応しています。設定するステップのノブを回してください。P12-2: MOD SEQ – SEQ1 タブ・ページの “Value” に各ステップの値が表示されます。




- ▲ P12-1: MOD SEQ – COMN タブ・ページの “LastStep” の値よりも大きいステップ・ナンバーに対応するノブは無効になります (92 ページ「LastStep」)。

**note** あらかじめ設定されているシーケンス・データやリアルタイムで記録したシーケンス・データをエディットするときは、上記の手順で行います。

### リアルタイムにモジュレーション・シーケンス・データを記録する—モーション・レック機能

モーション・レック (Motion Rec) 機能は、リアルタイムに操作したノブの動きを、シーケンスの各ステップに記録します。

ここでは、シーケンス・データが記録されていないプログラムに FILTER1 [CUTOFF] ノブの動きを記録します。

- 1 **プログラム・プレイ・モードでシーケンスがオフ (MOD SEQUENCER [ON] キーが点灯していないもの) を選びます。**  
音色変化がわかりやすいプログラムを選んでください。
- 2 MOD SEQUENCER [ON] キーを押して、モジュレーション・シーケンサーをオンにします。
- 3 MOD SEQUENCER [SELECT] キーでモジュレーション・シーケンス (MOD1 ~ 3) を選びます。  
ここでは MOD1 を選びます。
- 4 **プログラム・エディット・モード P12-1: MOD SEQ - COMN タブ・ページを選び、パラメーターを設定します。**  
☞44 ページ「SEQ COMMON パラメーターの設定」
- 5 **MOD SEQUENCER [REC] キーを押します。**  
記録待機状態になります。[REC] キーが点滅し、16KEYS [1] ~ [16] キーが順番に点灯します。
-  シーケンスを選ばないと、記録待機状態になりません。
- 6 **鍵盤を押さえながら、FILTER1 [CUTOFF] ノブを回します。**  
ノブを回した時点のステップから記録を開始します。記録を開始すると、[REC] キーが点滅から点灯に変わります。“LastStep” で設定したステップまで記録すると、[REC] キーが消灯し、自動的に記録を終了します。
-  ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER、エフェクトのノブは記録できません。
- note** 2 つ以上のノブを回したときは、先に回したノブが記録の対象となります。
- note** モーション・レック機能を使用しているとき、16 個のノブは音色パラメーターのノブとして動作します。
- 7 **鍵盤を押さえ、音色変化を確認します。**  
うまく記録できなかったときは、もう一度 [REC] キーを押して記録しなおすか、16 個のノブで 1 ステップごとにエディットします。
-  記録した設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと記録したデータが失われます (☞32 ページ「エディットしたプログラムの保存—ライト」)。



## エフェクト・パラメーターのエディット

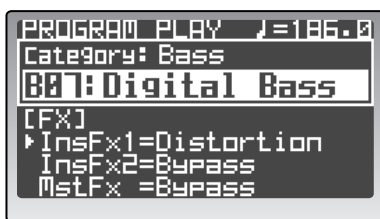
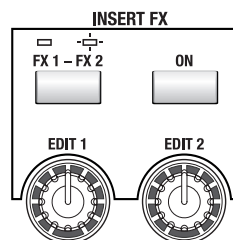
RADIUSには、ティンバーごとに2バンドのイコライザー、インサート・エフェクト2基、プログラムごとにマスター・エフェクトが1基内蔵されています。ここではインサート・エフェクト、マスター・エフェクトの設定を説明します。

- ▲ フロント・パネルのノブでイコライザー、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトのパラメーターを調節するときは、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで EDIT を選択していることを確認してください。
- ▲ エディットした設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます (☞32 ページ「エディットしたプログラムの保存-ライト」)。

## インサート・エフェクトの設定

ここではインサート・エフェクト1 (FX1) を設定します。

- 1 INSERT FX [FX1-FX2] キーを消灯させます。  
INSERT FX [FX1-FX2] キーが消灯しているときはインサート・エフェクト1、点灯しているときはインサート・エフェクト2 をエディットします。  
プログラム・プレイ・モードで INSERT FX [FX1-FX2] キーを押すと、ディスプレイの下側にインサート・エフェクトとマスター・エフェクトのエフェクト・タイプが表示されます。



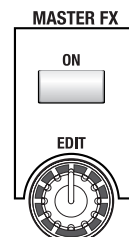
PAGE [+], [-] キーまたは [EXIT/NO] キーを押すと、元の画面に戻ります。

- 2 INSERT FX [ON] キーを押します。  
[ON] キーが点灯すると、インサート・エフェクト1 によるエフェクト効果が得られます。
- 3 プログラム・エディット・モード P13-2: EQ/FX - IFX1 タブ・ページを選びます。
- 4 エフェクト名にカーソルを合わせ、エフェクトを選びます。
- 5 "Edit1" と "Edit2" で、[EDIT1],[EDIT2] ノブで調節するエフェクト・パラメーターを選びます。  
選択できるパラメーターは、エフェクトの種類によって異なります。
- 6 その他のエフェクト・パラメーターを設定します。  
エフェクト・パラメーターは、エフェクトの種類によって異なります。  
☞121 ページ「エフェクト・ガイド」



## マスター・エフェクトの設定

- 1 MASTER FX [ON] キーを押します。  
[ON] キーが点灯すると、マスター・エフェクトによるエフェクト効果が得られます。  
プログラム・プレイ・モードのときは、インサート・エフェクトのときと同様に、ディスプレイにエフェクト・タイプが表示されます。



- 2 プログラム・エディット・モード P13-4: EQ/FX – MFX タブ・ページを選びます。
- 3 エフェクト名にカーソルを合わせ、エフェクトを選びます。
- 4 “Edit” で MASTER FX [EDIT] ノブで調節するエフェクト・パラメーターを選びます。  
 選択できるパラメーターは、エフェクトの種類によって異なります。
- 5 その他のエフェクト・パラメーターを設定します。  
 エフェクト・パラメーターは、エフェクトの種類によって異なります。  
 ⇨121 ページ「エフェクト・ガイド」



## アルペジエーターのエディット

プログラム・エディット・モードでのアルペジエーターの設定手順を説明します。キーやノブを使った設定については、22ページ「プログラムにアルペジエーターをアサインして演奏する」を参照してください。

### ティンバーにアルペジエーターをアサインし、パラメーターをエディットする

ここでは、ティンバー 1 へアルペジエーターをアサインし、アルペジエーターのパラメーターを設定します。

#### ティンバーへのアサイン

- 1 TIMBRE SELECT [1] キーを押します。
- 2 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] キーで ARPEGGIATOR を選びます。
- ▲ プログラム・エディット・モードの ARPEGGIATOR ページを表示するには、あらかじめ選択中のティンバーにアルペジエーターがアサインされている必要があります。

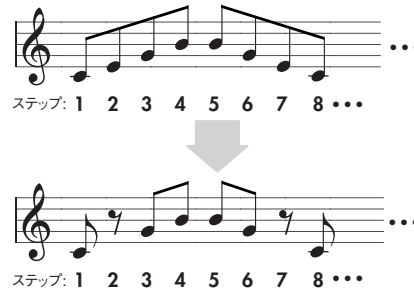
#### パラメーターの設定

- 3 プログラム・エディット・モード P14-1: ARPEGGIATOR – COMN タブ・ページを選びます。
- 4 “Type” でアルペジオ・パターンを選びます。  
 ここでは、Alt1 を選びます。
- 5 “Range” でアルペジオ・パターンの発音範囲を設定します。  
 ここでは、1 octave にします。
- 6 “KeySync” で鍵盤との同期を設定します。  
 ここでは、On にします。On にすると、ノート・オン時にアルペジオ・パターンの先頭から演奏します。
- 7 “Resoluthn” でレゾリューション（発音時間の間隔）を設定します。  
 1 ステップの音の長さを設定します。
- 8 “LastStep” でアルペジオ・パターンのステップ数を設定します。  
 アルペジオ・パターンは、ここで設定したステップが 1 周期となります。
- 9 “Swing” でリズムのスウィングを設定します。  
 “Swing” では、アルペジエーターの偶数番目の発音タイミングをずらして、リズムをスウィングさせます。
- 10 “ScanBotom” と “ScanTop” でアルペジエーターをトリガーする鍵盤範囲を設定します。  
 “ScanBotom” と “ScanTop” で設定した範囲の鍵盤を弾くと、アルペジエーターが動作します。



## アルペジオ・パターンの発音をステップごとにエディットする (ARPEGGIATOR - TRIGGER)

アルペジオ・パターンの発音を各ステップごとに設定します。RADIASでは、最大32の各ステップについて、発音のオン、オフが設定でき、リズムを変化させるなど、より幅広い効果が得られます。

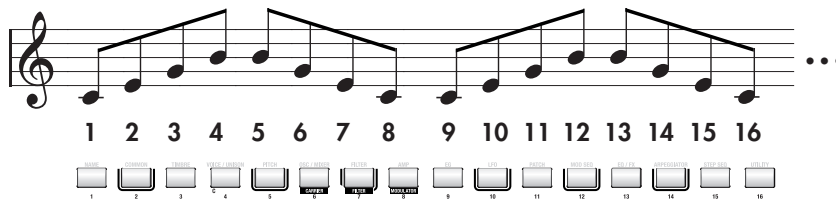


### 16 キーを使って、発音位置をエディットする

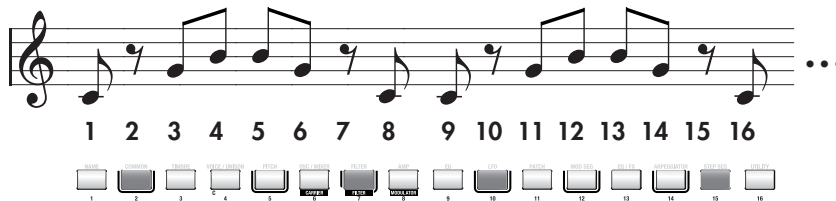
1 16KEYS [SELECT] キーで TRIGGER を選びます。

2 [1] ~ [16] キーで各ステップの発音のオン、オフを設定します。  
16 個のキーが 16 のステップに対応します。キーが点灯しているステップは発音し、消灯しているステップは発音しません。キーを押すたびに、そのステップが発音するかどうか切り替わります。

16ステップすべてのノートをオン  : ノート・オン(キー点灯)  : ノート・オフ(キー消灯)



2、7、10、15 ステップのノートをオフ

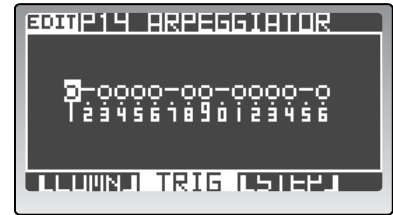


17 以上のステップの発音をエディットする場合は、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] キーで LENGTH LED の 2 を点灯させると 17 ~ 32 ステップを、[DOWN] キーで LENGTH LED の 1 を点灯させると 1 ~ 16 ステップをエディットできます。

**note** 各ステップにおける発音の設定は、ライトすることによってプログラムごとに保存されます。

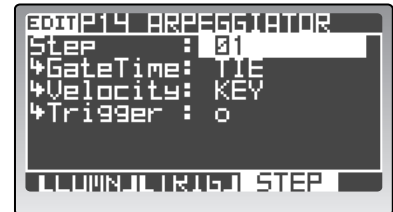
### カーソル・キーと [PROGRAM/VALUE] ダイアルを使って、発音位置をエディットする

- 1 P14-2: ARPEGGIATOR – TRIG タブ・ページを選びます。
- 2 カーソル・キーでエディットしたいステップへ移動します。  
カーソル・キーを押したままにすると、素早く移動できます。
- 3 [PROGRAM/VALUE] ダイアルで発音のオン、オフを設定します。  
○にすると、そのステップのアルペジオ・パターンは発音します。  
-にすると、そのステップのアルペジオ・パターンは発音しません。



### アルペジオ・パターンをステップごとにエディットする (ARPEGGIATOR - STEP)

- 1 P14-3: ARPEGGIATOR – STEP タブ・ページを選びます。
  - 2 “Step” でエディットするステップを指定します。  
指定したステップのゲート・タイム (発音時間)、ベロシティ、ノート・ナンバーが “Step” の下に表示されます。
  - 3 “GateTime” でゲート・タイムを設定します。  
値を大きくするほど、ステップ上にあるノートの発音時間が長くなります。
  - 4 “Velocity” で発音するノートのベロシティを設定します。  
KEY にすると、アルペジエーターのスタート時に打鍵したベロシティ値で発音します。
- note** “Velocity” の値にカーソルを移動し、[EDIT/YES] キーを押しながら鍵盤を弾いてもベロシティ値を設定できます。
- 5 “Trigger” でステップ内のノートの発音を設定します。  
○にすると、そのステップ内のノートが発音します。  
-にすると、そのステップ内のノートは発音しません。



## ステップ・シーケンサーのレコーディングとエディット

ステップ・シーケンサーでは、あらかじめレコーディングしたフレーズ・パターンやドラム・パターンなどを再生します。ここでは、ステップ・シーケンサーのレコーディング方法とレコーディングしたパターンのエディットについて説明します。

**note** 再生については、24 ページ「ステップ・シーケンサーがオンのプログラムを演奏する」を参照してください。

### ステップ・シーケンサーのレコーディング (STEP REC)

鍵盤を使って各ステップの音程や発音のタイミング（シーケンス・データ）を1ステップごとにを入力します。ここでは、ティンバー 1 にステップ・シーケンサー 1 をアサインして、簡単なフレーズを入力する手順で説明します。

**note** 専用鍵盤を接続していないときに 16KEYS [SELECT] キーで KEYBOARD を選択すると、16KEYS [1] ~ [16] キーでデータを入力できます。

**note** ステップ・シーケンサーのデータは、レコーディングすると常に上書きにされます。

**note** ステップ・シーケンサーに記録されているデータを消去する場合は、プログラム・エディット・モード、P16-5: UTILITY - ARP タブ・ページの "InitStepSeq" を実行してください。（☞110 ページ「InitStepSeq」）

#### レコーディング前の準備

- 1 プログラム・プレイ・モードで、ステップ・シーケンサーがアサインされていないプログラムを選びます。P バンクにあるイニシャル・プログラム（プログラム名が "Init Program"）を選ぶことをおすすめします。複数のティンバーを使用しているプログラムを選んだ場合は、TIMBRE SELECT [1] ~ [4] キーでティンバー 1 を選びます。

☞20 ページ「プログラム・プレイ・モードに入る」

- 2 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] キーで STEP SEQ1 を選びます。

- 3 プログラム・エディット・モードに入り、P15-1: STEP SEQ - COMN タブ・ページを選びます。

- 4 プログラム・エディット・モードの STEP SEQ ページを表示させるには、あらかじめ選択中のティンバーにステップ・シーケンサーがアサインされている必要があります。



- 4 "LastStep" でパターンの長さをステップ単位で設定します。1つのステップ・シーケンサーは 32 ステップまで設定できます。ここでは、16 ステップに設定します。1つのステップには、単音または和音が記録されます。

**note** 2つのステップ・シーケンサーを連結して最大 64 ステップのパターンを作成することもできます。



- 5 "RunMode" でステップ・シーケンサーの再生方法を選択します。ここでは、Loop を選択します。Loop にすると、鍵盤を押さえている間、録音されているシーケンス・データをループ再生します。


- 6 "Resolutn" でステップのレゾリューションを設定します。テンポに対して、設定した音符で各ステップが発音します。例えば、♩ 1/8 にすると、テンポに対して各ステップが 8 分音符のタイミングで発音します。

- 7 "Transpose" で鍵盤を押さえた位置で発音する音程をコントロールするかどうかを設定します。ここでは、On にします。On にすると、"BaseNote" の値に従って、ステップ・シーケンサーが再生するフレーズやパターンのピッチが変化します。Off にすると、どの位置を弾いても同じ音程で再生します。これは、ドラムなどのパターンに適しています。

- 8 “BaseNote” でステップ・シーケンサーの発音の基準となるノート・ナンバーを設定します。  
設定したノート・ナンバーを基準にシーケンス・パターンが発音します。ここでは、C4 に設定します。  
“BaseNote” を C4 にした場合、鍵盤で C4 を押さえると、記録されているピッチでフレーズを発音します。  
鍵盤で B3 を押さえると、記録されているピッチよりも半音低い音程でフレーズを発音します。
- note** ステップ・シーケンサーのレコーディング後に、データの中で一番低い音が、そのシーケンスの “BaseNote” として自動的に設定されます。
- 9 “ScanTop” と “ScanBotom” でステップ・シーケンサーをコントロールする鍵盤範囲を設定します。  
“ScanTop” と “ScanBotom” で設定した音域の鍵盤を押さえると、ステップ・シーケンサーをスタートします。
- note** レイヤー、スプリットの設定と鍵盤位置によるステップ・シーケンサーのスタート設定については、64 ページ「キー・ゾーンの設定」を参照してください。
- 10 “S.SeqLink” で 2 つのステップ・シーケンサーのリンクを設定します。  
ここでは、Off にしてステップ・シーケンサー 1 のみ使用します。  
On にすると、2 つのステップ・シーケンサーがリンクして、STEP SEQ1 → STEP SEQ2 の順に再生します。  
このときは最大で 64 ステップのシーケンサーとなります。
- note** リンクさせた場合、ステップ・シーケンサーを再生する順番を変えることはできません。順番を入れ替えたいときは、P16-5: UTILITY – ARP タブ・ページの “SwapStepSeq” でシーケンス・データを入れ替えます (※109 ページ「SwapModSeq」)。
- note** リンク時、個別に設定できないパラメーターは、すべて STEP SEQ1 の設定値が優先になります。
- 11 [PROGRAM] キーを押して、プログラム・プレイ・モードに戻ります。  
以上で、レコーディング前の設定は終わりです。


## レコーディングを開始する


- 1 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON] キーがオンになっている場合はオフにします。
- 2 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [TYPE/STEP REC] キーを押します。  
[TYPE/STEP REC] キーが点滅し、ディスプレイに “Sure?” と表示されます。
- 
- 3 [TYPE/STEP REC] キーまたは [EDIT/YES] キーを押します。  
レコーディング待機状態になります。  
“REC Step” では、レコーディング対象のステップを表示します。ステップ・レコーディングは、常にステップ 1 から開始します。  
“Gate Time” では、ステップに入力するノートの長さを表示します。  
“Velocity” では、ステップに入力するノートのベロシティを表示します。  
また、16KEYS [SELECT] キーで TRIGGER を選択すると、16KEYS [1] ~ [16] キーは現在入力するステップを点滅で表示します。[1] ~ [16] キーを押すことによって入力するステップを選択できます。17 ステップ以上を選択するには、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] キーで、選択したいステップの LENGTH LED を点灯させます。
- 
- ⚠** RADIAS を専用鍵盤に接続しないで単体で使用し、[1] ~ [16] キーが KEYBOARD になっている状態でレコーディングを開始した場合は、[1] ~ [16] キーの機能は自動的に切り替わりません。
- ⚠** 発音中に STEP REC モードに入った場合は、発音中のノートがオフに、ラッチが解除されます。

 レコーディング中、もう一方のステップ・シーケンサーとアルペジエーターは動作しません。

4 “GateTime” でレコーディングするノートの長さを設定します。  
 “GateTime” は、これから入力するノートの長さになります。ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER の [GATE] ノブでも設定できます。


5 “Velocity” でレコーディングするノートのペロシティを設定します。  
 “Velocity” は、これから入力するノートのペロシティ値になります。KEY にすると、ステップ・シーケンサー再生開始時に打鍵したペロシティ値で発音します。

 カーソルを “Velocity” に移動し、[EDIT/YES] キーを押しながら鍵盤を弾いてもペロシティ値を設定できません。

 ゲート・タイムとペロシティは、各ステップ内で 1 つの共通した値となります。ステップ内の各ノートに独立した値を設定することはできません。また、ステップ内の個々のノートに対して発音のオン、オフを設定することはできません。

6 ド、ミ、ソ (C4、E4、G4 の和音) の鍵盤を押さえます。  
 押さえた鍵盤のノート・データが入力されます。1 ステップにつき最大 8 和音までレコーディングすることができます。和音の場合、入力した順番でステップに記録されます。鍵盤を離すと、ステップ 2 のレコーディング待機状態になります。



 レコーディング中に “REC Step” を指定して、“Gate Time”、“Velocity”、各ノートを変更することも可能です。“REC Step” は、録音前に設定してあった “Last Step” の長さまで移動することができ、16KEYS [1] ~ [16] キーの点灯でステップ位置を表示します。“Gate Time”、“Velocity” や “Note” 表示は、以前にレコーディングした値を表示します。

7 鍵盤をなにも押さえずに、[TAPTEMPO/REST-TIE] キーを押します。

そのステップは休符になり、ステップ 3 に進みます。

ステップになにもレコーディングしないで (休符) 次のステップに進むときは、鍵盤を押さえずに [TAP TEMPO/REST-TIE] キーを押します。休符にするステップに、すでにデータがある場合はステップのデータをすべて消去して次のステップに進みます。




8 レ、ファ、ラ (D4、F4、A4 の和音) の鍵盤を押さえたまま、[TAPTEMPO/REST-TIE] キーを押します。

ステップ 3 に入力したノートは、ステップ 4 につながります。鍵盤を離すと、ステップ 5 に進みます。

1 ステップを越える長いノートを入力する場合は、鍵盤を押さえたまま [TAP TEMPO/REST-TIE] キーを押します。“Gate Time” が TIE になり、次のステップに進みます。複数回押すと、その間のステップには、押されている鍵盤のノート・データが入力されます。



9 [TYPE/STEP REC] キー、または [EXIT/NO] キーを押してレコーディングを終了します。  
 この例の場合では、ステップ 5 でレコーディングを終了したので、ステップ・シーケンサー 1 の “Last Step” が自動的に 4 に設定されます。

 ステップ・レコーディングを実行すると、以下のパラメーターが自動的に更新される場合があります。  
 “Last Step” (ラスト・ステップ数 : ステップ・シーケンスの有効長) : レコーディングによってステップ数が長くなった場合は、ラスト・ステップ数が更新されます。

“Seq Base Note” (ベース・ノート : ステップ・シーケンス再生の際に基準となるノート・ナンバー) : ステップ 1 からラスト・ステップ間で、一番低いノート・ナンバーに更新されます。



## 記録したデータを確認する

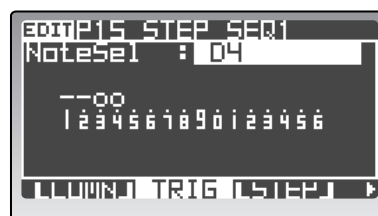
- 1 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER の [ON] キーをオンにし、C4 の鍵盤を押さえます。  
レコーディングしたピッチでフレーズを再生します。
- 2 D4 の鍵盤を押さえます。  
D4 から始まるフレーズになります。  
このように押さえた鍵盤の位置によって、レコーディングしたフレーズが移調します。

**note** フレーズが移調しない場合は、P15-1: STEP SEQ - COMN タブ・ページの “Transpose” を On にしてください。

## 各ステップの発音をエディットする (STEP SEQ - TRIGGER)

ステップ・シーケンサーの発音位置を時間軸で表示し、各ステップの発音位置 (TRIGGER位置) をエディットします。16KEYS [1]～[16]キーを使ってエディットすることもできます。  
レコーディングされているノート・データをステップごとに発音させるかどうかを設定します。

- 1 P15-2: STEP SEQ2 -TRIG タブ・ページを選びます。
- 2 “NoteSel” でエディットするノート・ナンバーを指定します。  
TRIGGER: 各ステップの “Trigger” オン、オフの状態がディスプレイに表示されます。  
C-1 ~ G9: ノート・ナンバーを指定します。指定したノート・ナンバーがステップに記録されているときは、ディスプレイのステップに○が表示されます。ただし、そのステップの “Trigger” がオフの場合は-と表示されます。



Drum 01 ~ Drum 16: ティンバーにドラムキットをアサインしている場合にドラム・インストを指定します。指定したドラム・インストがそのステップで発音するときは、ディスプレイのステップに○が表示されます。ドラムキットをアサインしていない場合は選択できません。

- 3 カーソル・キーでエディットするステップ位置に移動します。  
カーソル・キーを押したままにすると、素早く位置を移動できます。
- 4 [PROGRAM/VALUE] ダイヤルで発音をエディットします。  
○にすると、そのステップを発音します。  
-にすると、そのステップは発音しません。



## 16KEYS [1]～[16]キーを使って、発音をエディットする (ドラム・パターンのエディット)

16KEYS [1]～[16]キーでのエディットは、ドラムキットをアサインしてある場合に、ドラム・インストごとのリズム・パターンをエディットする際に適しています。このとき 16KEYS [1]～[16]キーに表示されるステップのノート (音程) は、プログラム・エディット・モード P15-2: STEP SEQ - TRIG タブ・ページの “NoteSel” で指定したものととなります (※102 ページ 「NoteSel」)。

- 1 “NoteSel” でドラム・インスト・ナンバーを指定します。  
指定したドラム・インストが、そのステップで発音するときはディスプレイのステップに○が表示されます。
- 2 16KEYS [SELECT] キーで “TRIGGER” を選択します。  
指定したドラム・インストが発音するステップに対応する 16KEYS [1]～[16] キーが点灯します。  
16KEYS [1]～[16] キーに 17 以降のステップを表示させる場合は、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] キーで LENGTH LED の 2 を点灯させます。1～16 ステップのエディットに戻る場合は、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [DOWN] キーで LENGTH LED の 1 を点灯させます。





3 16KEYS [1] ~ [16] キーを押して発音のオン、オフ設定をします。

**note** ノート・データが記録されていないステップの発音を-から○にした場合は、“NoteSel” で指定したノート・ナンバーが新たに設定されます。“NoteSel” で Trigger が指定されている場合は、以前に指定してあったノート・ナンバーが設定されます。以前にノート・ナンバーの指定がなかった場合は、次のように設定されます。

- ステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーにドラムキットが含まれる場合は、DrumKit Inst=01 にアサインしているノート・ナンバーが設定されます。
- ステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーにドラムキットが含まれていない場合はC4のノート・ナンバーが設定されます。

**note** 1つのステップには、最大8つのノート・ナンバーを指定することができます。

## 各ステップ上のデータをエディットする (STEP SEQ - STEP)

発音の長さ、ベロシティ、ノート・ナンバーをステップごとにエディットする

1 P15-3: STEP SEQ1 - STEP タブ・ページを表示します。

2 “Step” でエディットするステップを指定します。

指定したステップのゲート・タイム、ベロシティ、ノート・ナンバーが表示されます。

**note** 16KEYS [SELECT] キーで “TRIGGER” を選び、16KEYS [1] ~ [16] キーでステップ番号を指定することもできます。ステップが 17 以上あるときは、16KEYS PROGRAM BANK/TRIGGER [UP] または [DOWN] キーで表示ステップ範囲を切り替えます。



3 “GateTime”、“Velocity” の値をエディットします。

**note** 他のステップをエディットする場合は、“Step” でステップを選びなおしてください。

**!** ゲート・タイムとベロシティは、各ステップに 1 つの共通した値を持つことになり、各音程に独立した値を設定することはできません。

**note** “Velocity” にカーソルを移動し [EDIT/YES] キーを押しながら鍵盤を弾くと、そのベロシティが入力されます。

4 “Trigger” で、そのステップのノートが発音させるかどうかを選択します。

○にすると、そのステップのノートは発音します。

-にすると、そのステップのノートは発音しません。

-のステップを○にすると、以前に指定してあったノート・ナンバーが設定されます。

以前にノートが設定されていないステップの場合は、以下のルールでノート・ナンバーが設定されます。

- ステップ・シーケンサーをアサインしているティンバーがドラムキットを使用している場合は、DrumKit Inst=01 のノート・ナンバーが設定されます。
- ステップ・シーケンサーをアサインしているティンバーがドラムキットを使用していない場合は、C4 のノート・ナンバーが設定されます。



- 5 カーソルでエディットするノートを選び、[PROGRAM/VALUE] ダイアルでエディットします。

“—” にすると、ノート・データは削除されます。

[EDIT/YES] キーを押しながら鍵盤を弾くと、そのノート・ナンバーが入力されます。ただし、その入力方法を使って複数のノートを同時に入力することはできません。

**note**

1つのステップには、を最大8つのノートを記録することができます。“—” にカーソルを移動し、ノート・ナンバーを入力します。発音は左上を先頭にカーソルで選択される順に優先されます。確実に発音したいノートは、なるべく左上詰めするようにしてください。

- 6 手順2～5を繰り返して、他のステップをエディットします。



## ボコーダーのエディット

TIMBRE SELECT [VOCODER]キーが消灯している状態で、このキーを押すとボコーダーがオンになります。1つのティンバーをキャリアとして使用し、ボコーダー効果をかけます。

ボコーダーをエディットする場合は、TIMBRE SELECT [VOCODER]キーを押してから、[EDIT]キーを押します。ボコーダー・エディット・モードに入ります。また、ボコーダー・エディット・モード P02-1: COMMON – PROG タブ・ページの“PanelEdit”がLinkの場合、TIMBRE SELECT [VOCODER]キーを押すと、フロント・パネルのノブ、キーがボコーダーのエディットに対応します。

- 🔌 設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます (※32 ページ「エディットしたプログラムの保存ーライト」)。

ここでは、ボコーダー・プログラムのみで設定するパラメーターを説明します。シンセ・プログラムと同じパラメーターについては、37ページ「シンセ・パラメーターのエディット」を参照してください。

あらかじめ、27ページ「ボコーダー・プログラムを演奏する」を参照して、付属マイクを接続してください。

## ボコーダーの設定

### ボコーダーをアサインする

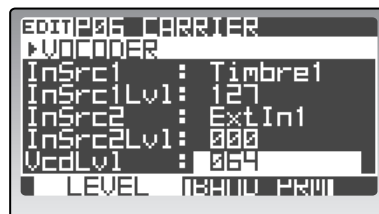
- 1 プログラム・プレイ・モードでプログラムを選びます。  
Pバンクにあるイニシャル・プログラム（プログラム名が“Init Program”）を選ぶことをおすすめします。

- 2 TIMBRE SELECT [VOCODER] キーを押します。  
ボコーダーがオンになり、[VOCODER] キーが点滅します。

**note** ボコーダーがオフのプログラムでも、キーを押すことによってボコーダーがオンになります。このとき発音するティンバーは、ボコーダー・エディット・モード P06-1: CARRIER – LEVEL タブ・ページの“InSrc1”で選択されているティンバーになります。

- 3 ボコーダー・エディット・モード P06-1: CARRIER – LEVEL タブ・ページを選びます。

- 4 “InSrc1” でボコーダーをアサインするティンバー（Timbre1～4）を選びます。  
ここでは、ティンバー 1（Timbre1）を選びます。



- 5 “InSrc1Lvl” で入力ソース 1 の音量を設定します。  
ここでは、127 に設定します。  
フロント・パネルの MIXER [SRC1] でも設定できます。

- 6 “VcdLvl” でボコーダーオンの音量を設定します。  
ここでは、64 に設定します。

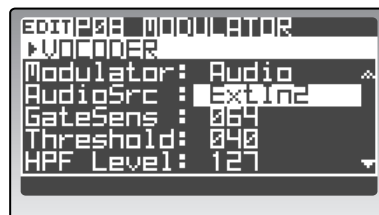
各パラメーターの詳細は、104 ページ「6. Vocoder Parameters」を参照してください。

### マイク入力側音声の調節

- 1 ボコーダー・エディット・モード P08: MODULATOR ページを選びます。

- 2 FILTER1 [MODULATOR] キーで AUDIO を選びます。

- 3 “AudioSrc” で入力ソースを選択します。  
ここでは、ExtIn2 を選択します。



- 4 “Threshold” で無入力時のノイズをカットします。  
値を大きくするほど、音声がカットされやすくなります。喋っていないときに、ノイズが目立たない程度に調節します。FILTER2 [THRESHOLD] ノブでも設定できます。

- 5 “GateSens” でゲート・センスを調節します。  
出力されるボコーダー音が不自然に途切れないように調節します。

### フィルターの設定

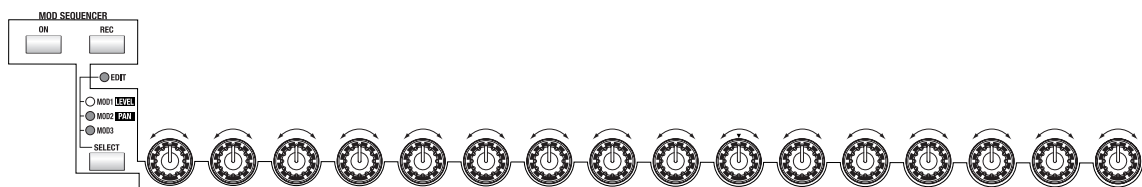
- 1 ボコーダー・エディット・モード P07: FILTER ページを選びます。
- 2 FILTER [E.FSENS] ノブでエンベロープ・フォロワーの感度を調節します。  
値を大きくするほど、ボコーダー出力の立ち上がりが滑らかになり、リリース音が長くなります。



- 3 FILTER2 [FRMNT SHIFT] キーでシンセシス・フィルターのシフト量を切り替えます。  
選んだシフト量の LED が点灯します。フィルターをシフトすることにより、ボコーダー出力のキャラクターを大幅に変更できます。
- 4 FILTER1 [FC OFFSET] ノブでシンセシス・フィルターのカットオフ周波数のオフセットを調整します。  
キャリア側フィルターのシフト量を±2 段の範囲で調節できます。  
[FRMNT SHIFT] キーと組み合わせると±4 段の範囲でカットオフ周波数のシフトが可能です。
- 5 FILTER2 [HPF LEVEL] ノブでボコーダー音の子音を調節します。  
値を大きくするほど、入力した音声の子音（さ、し、す、せ、そ等）を強調します。

### シンセシス・フィルターの各バンドの出力レベルを調節する

- 1 MOD SEQUENCER [SELECT] キーを押して、“LEVEL” の LED を点灯させます。
- 2 16 個のノブで各フィルターの出力レベルを調節します。  
左に回しきって 0、右に回しきって 127 となります。



### シンセシス・フィルターの各バンドのパンポット（定位）を調節する

- 1 MOD SEQUENCER [SELECT] キーを押して、PAN の LED を点灯させます。
- 2 16 個のノブで各フィルターの出力レベルを調節します。  
ノブが中央の位置でセンター出力 (CNT)、左に回しきって Lch のみ、右に回しきって Rch のみとなります。

## フォルマント・モーション機能

フォルマント・モーション機能は、あらかじめ声などを記録したデータを使用して、ボコーダーを発音させる機能です。マイクに向かって喋らなくてもボコーダーを発音させることができます。

### モジュレーターにフォルマント・モーションをアサインする

工場出荷時のフォルマント・モーション・データを使用してボコーダーを発音させます。

- 1 プログラム・プレイ・モードでカテゴリが“Vocoder”のプログラムを選びます。  
☞21 ページ「カテゴリによるプログラムの選択」
- 2 TIMBRE SELECT [VOCODER] キーを押します。
- 3 ボコーダー・エディット・モード P08: MODULATOR ページを選びます。
- 4 FILTER1 [MODULATOR] キーで FrmntPly を選びます。  
P08-1: MODULATOR ページの“Modulator”でも選択できます。
- 5 “Formant”でフォルマント・モーション・データを選びます。  
ここでは Motion01 を選択します。フォルマント・モーション・データは 16 個の中から選択できます。
- 6 “Mode”でフォルマント・モーション・データの再生方法を選択します。  
TrigReset にすると、鍵盤を押さえるたびにフォルマント・モーション・データが先頭にリセットします。
- 7 鍵盤を押さえます。  
フォルマント・モーション・データでボコーダが発音します。



### フォルマント・モーション・データを記録する

- 1 FILTER1 [MODULATOR] キーで AUDIO を選びます。  
**note** FrmntPly を選択していても記録は可能です。
- 2 マイクに向かって喋り、ボコーダー・プログラムを発音させます。  
☞56 ページ「マイク入力側音声の調節」
- 3 UNISON [FRMNT REC] キーを押します。  
UNISON [FRMNT REC] キーが点滅し、記録待機状態になります。
- 4 UNISON [FRMNT REC] キーを押して、記録を開始します。  
UNISON [FRMNT REC] キーが点灯し、記録を開始します。
- 5 マイクに向かって喋り、音声のフォルマントを記録します。
- 6 [FRMNT REC] キーを押して、記録を終了します。  
UNISON [FRMNT REC] キーが消灯します。  
**note** 記録メモリーが一杯になると（約 7.5 秒）、自動的に記録を終了します。
- note** フォルマント・モーション・データ記録すると、選択しているフォルマント・モーション・データはエディット状態になり、フォルマント・モーション・データ・ナンバーの最後に“\*”が表示されます。
- 7 FILTER1 [MODULATOR] キーで FrmntPly を選びます。
- 8 鍵盤を押さえます。  
記録したフォルマント・モーション・データでボコーダが発音します。

- ⚠ 記録したフォルマント・モーション・データを残しておきたい場合は、ライトを実行してください。
- ⚠ ライトせずに別のフォルマント・モーション・データを選択したり、プログラムを選択したり、本機の電源をオフ (STANDBY) にしたり、外部接続機器から該当データへの MIDI ダンプを受けたときは、エディット中のフォルマント・モーション・データは失われます。

### フォルマント・モーション・データをライトする

- ⚠ フォルマント・モーション・データはグローバル・データとして扱われます。全プログラムで 16 個保存することができます。

- 1 プログラム・プレイ・モード、プログラム・エディット・モード、またはボコーダ・エディット・モードで [WRITE] キーを押します。  
ライト・ダイアログが表示されます。



- 2 “To” でライト先のフォルマント・モーション・データ・ナンバーを指定します。

- ⚠ ライト先をエディット中のナンバー以外に指定し実行した場合、指定したナンバーへエディット中のフォルマント・モーション・データが上書きされ、エディット中だったナンバーのデータはエディット前の状態に戻ります。

- ⚠ ライト先をエディット中のナンバー以外に指定し実行した場合、ボコーダ・パラメーターの “Formant” (※105 ページ [P08-1: MODULATOR]) が指定したナンバーへ変更されます。

- 3 [WRITE] キーまたは [EDIT/YES] キーを押します。  
ライトが完了し、ライト前の状態に戻ります。

- ⚠ ライト作業中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊されるおそれがあります。

- ⚠ 工場出荷時のフォルマント・モーション・データは、フォルマント・モーション・データのライト動作を行うと上書きされます。

- note** カーソル [▲/◀] キーで “Write” を選択すると、ライトする内容を以下の 3 通りのタイプから選ぶことができます。

Program: プログラムの保存をします。

Formant: フォルマント・モーション・データの保存をします。

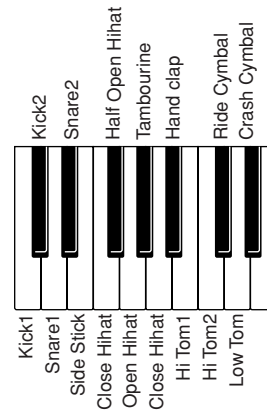
Prg&Frmnt: プログラムとフォルマント・モーション・データの両方を保存します。

新たに記録したフォルマント・モーション・データ (※58 ページ「フォルマント・モーション・データを記録する」) がない場合は、“Write” には Program が表示されます。新たにフォルマント・モーション・データを記録した場合は、“Write” には Prg&Frmnt が表示されます。

# ドラム・パラメーターのエディット

## ドラムキットとは？

ドラムキットとは、バス・ドラムやシンバルなどの16個の音色プログラムを1つずつ鍵盤にアサインしたセットです。  
**RADIUS**では、このドラムキットを32個内蔵しています。



## ドラム・インストとは？

ドラム・インストとは、ドラムキットを構成する1つ1つの楽器（例えば、バス・ドラムやライド・シンバルなど）を意味します。ドラムキットには16個のドラム・インストがあります。ドラム・インストは、プログラムのティンバーとほぼ同じ構成となっています（インサート・エフェクトとモジュレーション・シーケンサー以外）。プログラムと同様に、オシレーターからバーチャル・パッチまで細かく音作りをすることが可能です。

## エディットの基本操作

ここでは、ドラム・エディット・モードでドラムキットを作成する方法と、作成したドラムキットをプログラム・プレイ・モードで使用方法を説明をします。

### 1. ドラム・インストを選択する

ドラム・プレイ・モードで16KEYS [1]～[16]キーを押して、エディットするドラム・インストを選びます。

### 2. ページを選択する

プログラム・エディット・モードと同様に、PAGE [+], [-]と16KEYS [1]～[16]キーを使います。16KEYS [1]～[16]キーとページの対応は、以下のようになります。

| [1]～[16]キー | ページ            | タブ・ページ   |         |       |    |    |    |
|------------|----------------|----------|---------|-------|----|----|----|
| [1]        | P01: NAME      | KIT      | INST    |       |    |    |    |
| [2]        | P02: COMMON    | DRUM MAP |         |       |    |    |    |
| [5]        | P05: PITCH     |          |         |       |    |    |    |
| [6]        | P06: OSC/MIXER | OSC1     | OSC2    | MIXER |    |    |    |
| [7]        | P07: FILTER    | FILTER1  | FILTER2 |       |    |    |    |
| [8]        | P08: AMP       |          |         |       |    |    |    |
| [9]        | P09: EG        | EG1      | EG2     | EG3   |    |    |    |
| [10]       | P10: LFO       | LFO1     | LFO2    |       |    |    |    |
| [11]       | P11: PATCH     | P1       | P2      | P3    | P4 | P5 | P6 |
| [16]       | P16: UTILITY   |          |         |       |    |    |    |

### 3. パラメーターを選択する

プログラム・エディット・モードと同様に、カーソル・キーでパラメーターにカーソルを移動します。

### 4. 値を入力する

[PROGRAM/VALUE]ダイヤルで値を入力します。

- 設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます（※32ページ「エディットしたプログラムの保存ーライト」）。

## 5. ドラムキット、ドラムキットの保存ーライト (WRITE)

エディットしたドラムキット、ドラム・インストの設定は、保存せずに電源をオフにしたり、別のドラムキットを切り替えたりすると、消えてしまいます。ドラムキット、ドラム・インストを保存するときは、必ずライトの操作をしてください。

保存するときは、グローバル・モードP02: MEMORYページの“Protect”をOffにしてください。工場出荷時はOnに設定されています (☞115ページ「PageMem (Page Memory)」)。

ドラムキット、ドラム・インストは、ドラム・プレイ・モードまたはドラム・エディット・モードで[WRITE]キーを押してライトします。操作方法は、プログラムと同様です。(☞32ページ「エディットしたプログラムの保存ーライト」)

⚠ ライト作業中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊されるおそれがあります。

## ドラム・インストのエディット

ドラムキットを作成するには、まずドラムキットを構成する16個のドラム・インストを準備します。ドラム・インストを作成する方法としては、以下の3つの方法があります。

### 現在選択しているドラム・インストをエディットする

現在選択しているドラム・インストが、作成するドラム音色に近い場合は、そのドラム・インストをエディットします。ドラム・インストを構成するパラメーターは、シンセ・プログラムと同様です。37ページ「プログラム・パラメーターのエディット」を参照してください。

### 他のドラム・インスト、またはテンプレートをロードしてエディットする

他のドラム・インストをロードしてエディットする場合は、以下の手順で行います。

- 1 ドラム・プレイ・モードで、ドラム・インストを選びます。
- 2 [EDIT/YES] キーを押して、ドラム・エディット・モードに入ります。  
[DRUM] キーと [EDIT/YES] キーが点灯します。

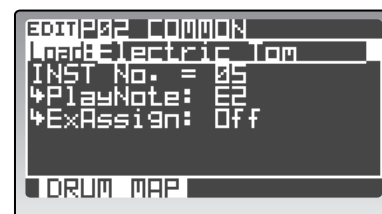
- 3 P02: COMMON, DRUM MAP ページを選びます。

- 4 カーソル [▲/◀] キーで “Load:” にカーソルを移動します。

- 5 [PROGRAM/VALUE] ダイアルで他のドラム・インストまたはテンプレートを選びます。

作成するドラム音色のイメージに近いドラム・インストをロードします。

選択した時点でデータがロードされ、各パラメーターが選択した音色の設定になります。



- ⚠ 選択できるテンプレートは、プログラムのティンバーでも選択できる共通の音色データです。

- 6 ロードしたドラム・インストまたはテンプレートを各ページでエディットします。

ドラム・インストを構成するパラメーターは、シンセ・プログラムと同様です。37ページ「プログラム・パラメーターのエディット」を参照してください。



### 他のドラムキットで使用しているドラム・インストをコピーする

他のドラムキットで使用しているドラム・インストが作成するドラム音色に近い場合は、そのドラム・インストをコピーします。

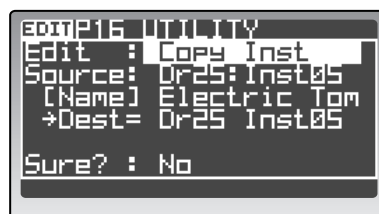
- 1 ドラム・プレイ・モードで、コピー先のドラムキット、ドラム・インストを選びます。
- 2 [EDIT/YES]キーを押して、ドラム・エディット・モードに入ります。  
[DRUM]キーと[EDIT/YES]キーが点灯します。

- 3 P16: UTILITY ページを選びます。

- 4 “Edit” で Copy Inst を選びます。

- 5 “Source” でコピー元のドラムキットとインスト・ナンバーを選びます。

**note** コピー先のドラム・インストを選び直すときは、16KEYS [SELECT]キーをPROGRAMにして、[1]～[16]キーでドラム・インストを選びます。



- 6 “Sure?” を Press [YES] にして [EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Complete と表示され、コピーが完了します。

**!** 設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます (※32 ページ「エディットしたプログラムの保存ーライト」)。

### ドラム・インストにノート・ナンバーを割り当てる

ドラム・キットに含まれる16個のドラム・インストにノート・ナンバーを割り当てます。

- 1 ドラム・プレイ・モードでドラムキットを選びます。
- 2 [EDIT/YES]キーを押して、ドラム・エディット・モードに入ります。
- 3 P02: COMMON, DRUM MAP ページを選びます。

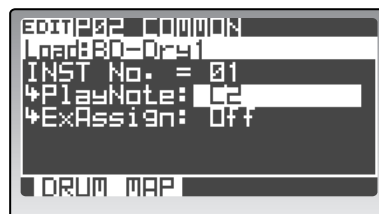
- 4 16KEYS [SELECT]キーでPROGRAMを選び、16KEYS [1]～[16]キーでドラム・インストを指定します。

- 5 “PlayNote” でドラム・インストを割り当てるノート・ナンバー (C-1～G9) を選びます。

- 6 手順4～5を繰り返して、鍵盤にドラム・インストにノート・ナンバーを割り当てます。

複数のドラム・インストを同じノート・ナンバーに割り当てると、鍵盤を弾いたときに割り当てたドラム・インストが一緒に発音します。

**!** 設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます (※32 ページ「エディットしたプログラムの保存ーライト」)。



## ドラムキットをプログラムのティンバーにアサインする

作成したドラムキットをプログラムのティンバーにアサインします。プログラム・プレイ・モードでのドラムキットの演奏や、ステップ・シーケンサーでリズム・パターンを演奏させながら、他の音色で演奏することなどが可能です (☞65ページ「ステップ・シーケンサーのスタート設定」)。

- 1 **プログラム・プレイ・モードでプログラムを選びます。**  
イニシャル・プログラム (プログラム名が “Init Program” のプログラム) を選択することをおすすめします。

- 2 [EDIT/YES] キーを押して、プログラム・エディット・モードに入ります。

- 3 P02-2: COMMON – DRUM タブ・ページを選びます。

- 4 “DrumTmbr” でドラムキットをアサインするティンバーを選びます。  
プログラムにイニシャル・プログラムを選んだ場合は、ティンバー 1 を選びます。



- 5 “KitNo.” アサインするドラムキットを選びます。  
“KitNo.” の下に選択したドラムキットの名前が表示されます。

- 6 [EXIT/NO] キーを押して、プログラム・プレイ・モードに戻ります。

- ⚠ 設定を残しておきたい場合はライトしてください。ライトを行わないと作成したデータが失われます (☞32ページ「エディットしたプログラムの保存ーライト」)。

- 7 **ドラム・インストをアサインした鍵盤を押さえます。**  
ドラムキットが発音します。

- ⚠ 発音しない場合は、鍵盤の “OCTAVE” が、設定と合っているかどうか確認してください。

- ⚠ ティンバーのキーゾーン設定がアサインした位置と合っていない場合は、ドラムキットが発音しません。

- note** 工場出荷時のドラムキットは、C2 ~ D#3 にドラム・インストがアサインされています。

- note** 同じ MIDI チャンネルが設定されているティンバーがある場合、レイヤー設定が重なっていると一緒に発音します。鍵盤上で各ティンバーを引き分けたい場合は、プログラム・エディット・モード P03-3: TIMBRE – ZONE タブ・ページの “Bottom” と “Top” でキー・ゾーンを設定します。(☞64ページ「キー・ゾーンの設定」)

# キー・ゾーンの設定

## レイヤーとスプリット

ティンバーが発音する音域のことをキー・ゾーンといいます。各ティンバーでキー・ゾーンを設定することにより、鍵盤の位置で異なる音色が発音するプログラム等が作成できます。

ティンバーごとに設定したキー・ゾーンを組み合わせることで、レイヤー・タイプやスプリット・タイプの音色を作ることができます。

**レイヤー・タイプ**とは、鍵盤を弾いたときに、複数のティンバーが同時に発音する設定のことをいいます。



**Layer (レイヤー):**  
複数のティンバーを同時に重ねて演奏します。

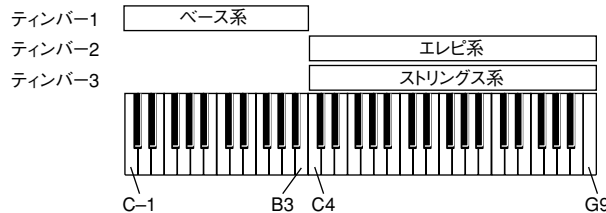
**スプリット・タイプ**とは、鍵盤の弾く位置によって、異なるティンバーが発音する設定のことをいいます。



**Split (スプリット):**  
音域(鍵盤の位置)によって、異なるティンバーを弾き分けます。

各ティンバーのキー・ゾーンは、P03-3: TIMBRE - ZONE タブ・ページの“Top”と“Bottom”で上限と下限を設定します。

例えば、下の図はティンバー1~3がレイヤー（鍵盤を弾いたとき、複数の音色が発音する）とスプリット（音色ごとに鍵盤の位置を分ける）になっているプログラムを表しています。ティンバー2とティンバー3がレイヤー、ティンバー1とティンバー2、3は、B3とC4の間で切り替わるスプリットとなっています。

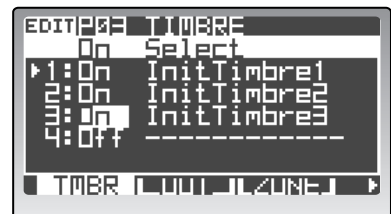


上記のようなプログラムを作成する例を示します。

### ティンバー1~3の音色を設定する

ここでは、なにも設定されていないイニシャル・プログラムを選び、テンプレート機能を使ってティンバー1にベース系、ティンバー2にエレピ系、ティンバー3にストリングス系の音色を設定します。

- 1 プログラム・プレイ・モードで、イニシャル・プログラムを選びます。  
イニシャル・プログラムは P バンクにある名前が “Init Program” のプログラムです。
- 2 プログラム・エディット・モードに入り、P03-1: TIMBRE - TMBR タブ・ページの “ON” で、ティンバー1~3を On にします。

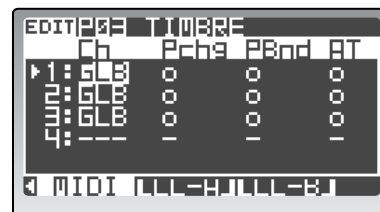


- 3 P03-1:TIMBRE – TMBRタブ・ページ、ティンバー1の“Select”で、ベース系の音色をロードします。
- 4 ティンバー2の“Select”で、エレピ系の音色をロードします。
- 5 ティンバー3の“Select”で、ストリングス系の音色をロードします。



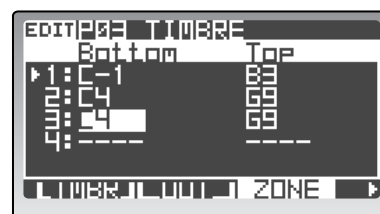
### ティンバー 1～3 の MIDI チャンネルを設定する

- 6 プログラム・エディット・モードの P03-4:TIMBRE – MIDI タブ・ページの“Ch”で各ティンバーのMIDIチャンネルを設定します。  
各ティンバーのMIDIチャンネルを同じチャンネルに設定します。ここでは、すべてGLBにします。



### 各ティンバーのキー・ゾーンを設定する

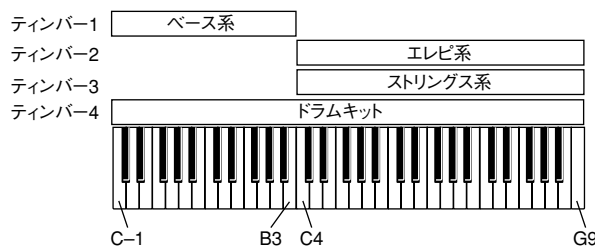
- 7 プログラム・エディット・モード、P03-3:TIMBRE – ZONE タブ・ページの“Bottom”と“Top”で、各ティンバーのキー・ゾーンを設定します。  
ここでは、以下のように設定します。  
ティンバー 1: “Bottom”=C-1、“Top”=B3  
ティンバー 2: “Bottom”=C4、“Top”=G9  
ティンバー 3: “Bottom”=C4、“Top”=G9



- 8 プログラム・プレイ・モードに戻り、鍵盤を押さえます。  
C-1 から B3 の鍵盤範囲を押さえるとベースの音色のみが発音し、C4 から G9 の鍵盤範囲を押さえると、エレピとストリングスの音色が発音します。

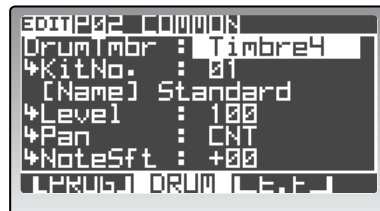
## ステップ・シーケンサーのスタート設定

上記のプログラムの設定に続き、ティンバー 4 にドラムキットをアサインし、パターンが設定してあるステップ・シーケンサーを使用して、指定した範囲の鍵盤を押さえたときに、シーケンサーがスタートする設定について説明します。



### ティンバー 4 にドラムキットを設定する

- 1 プログラム・エディット・モード P03-1:TIMBRE –TMBE タブ・ページの “ON” で、ティンバー4 を On にします。
- 2 フロント・パネルの TIMBRE SELECT [4] キーを押して、ティンバー 4 を選びます。
- 3 P02-2: COMMON – DRUM タブ・ページを表示します。
- 4 “DrumTmbr” で Timbre4 を選びます。
- 5 “KitNo.” でティンバー 4 にアサインするドラムキットを選びます。



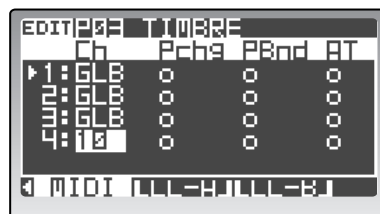
### ティンバー 4 にステップ・シーケンスをアサインする

ここでは、ティンバー 4 にステップ・シーケンサー 1 をアサインします。

- 6 ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] キーで STEP SEQ1 を選びます。
- 7 ステップ・シーケンサー 1 にデータを入力します。  
ステップ・シーケンスのデータは、50 ページ「ステップ・シーケンサーのレコーディングとエディット」を参考に入力するか、P16-5: UTILITY – ARP タブ・ページのコピー・ステップ・シーケンス (CopyStepSeq) 機能を使って、他のプログラムで使用しているドラム・パターンのシーケンス・データをコピーする方法もあります。

### ティンバー 4 の MIDI チャンネルを設定する

- 8 P03-4:TIMBRE – MIDI タブ・ページの “Ch” でティンバー4 の MIDI チャンネルを設定します。  
プログラム・プレイ・モードでは、ティンバー・セレクトによって選ばれているティンバーのMIDIチャンネルで発音しますので、ここではティンバー 1 ~ 3 とは違うチャンネルに設定します。



### ティンバー 4 のキー・ゾーンを設定する

- 9 P03-3:TIMBRE – ZONE タブ・ページの “Bottom” と “Top” でティンバー4 のキー・ゾーンを設定します。  
ここでは、“Bottom”=C-1、“Top”=G9 に設定します。  
ここで設定するキー・ゾーンは、鍵盤を弾いたときの演奏範囲ではなく、シーケンス・データの発音範囲を設定することになります。よって全領域を設定します。

### シーケンサーがスタートする鍵盤の範囲 (スキャン・ゾーン) を設定する

- 10 P15-1: STEP SEQ – COMN タブ・ページ “ScanBotom” と “ScanTop” で、シーケンサーがスタートする鍵盤範囲を設定します。  
ここでは、以下のように設定します。  
“ScanBotom”=C3、“ScanTop”=G3  
この設定では、C3 ~ G3 の鍵盤を押さえたときに、シーケンサーがスタートします。



**note** 上記の場合、プログラム・プレイ・モードでは、TIMBRE SELECT [1] ~ [4] キーでティンバー 1 ~ 3 のいずれかを選んで演奏してください。

# エンベロープ・フォロワーの設定

エンベロープ・フォロワーを使用すると、外部音声信号によってフィルターのカットオフ周波数など、様々なパラメーターにモジュレーションをかけることができます。

ここでは、エンベロープ・フォロワーを用いて、INPUT 端子に入力したリズム・パターン等でティンバー 1 の Filter1 Cutoff にモジュレーションをかける手順を説明します。

1 INPUT 1 端子にドラム・マシンや CD プレーヤー等を接続します。

2 TIMBRE SELECT [1] キーでティンバー 1 を選び、プログラム・エディット・モード P02-3: COMMON - E.F タブ・ページを選びます。

3 “Source” を ExtIn1 にします。

4 外部接続機器からリズム・パターン等を ExtIn1 (Audio In1) へ入力し、フロント・パネルの AUDIO IN [1・INST] ノブ入力レベルを調節します。

LED が赤く点灯しないように調節します。

5 “Sens”、“Response” を入力信号にあわせて調節します。

パラメーターについては 76 ページ「P02-3: E.F (Envelope Follower Common)」を参照してください。

6 Filter1 の “Cutoff” を 30 などの低い値にします。

7 P11-1: PATCH - P1 タブ・ページのパッチ 1 を設定します。

以下のように設定します。

“Source”: EnvF

“Dest”: Filt1Cut

“Intensity”: +32

8 鍵盤を弾いて、ティンバー 1 を発音します。

リズム・パターン等に合わせてフィルター 1 のカットオフ周波数にモジュレーションがかかります。



# Global パラメーターのエディット

グローバル・モードでは、本機の全体に関する設定やユーザー・スケールなどを設定します。

## エディットの基本操作

### 1. グローバル・モードに入る

[GLOBAL] キーを押します。  
 グローバル・モードに入ります。ディスプレイの上段にページ・ナンバーとページ名、中央にパラメーター名とパラメーターの値などを表示します。



### 2. ページを選択する

プログラム・エディット・モードやドラム・エディット・モードと同様に、PAGE [+], [-]と16KEYS [1]～[16]キーを使います。16KEYS [1]～[16]キーとページの対応は、以下のようになります。

| キー   | ページ                 | 機能                             |
|------|---------------------|--------------------------------|
| [1]  | P01: GLOBAL         | マスター・チューンなど全般的な設定              |
| [2]  | P02: MEMORY         | メモリーに関する設定                     |
| [3]  | P03: PRELOAD        | 工場出荷時に戻す機能                     |
| [4]  | P04: MIDI           | MIDI CH、MIDI クロックなど MIDI 関連の設定 |
| [5]  | P05: MIDI DUMP      | 他の MIDI 機器へのダンプ機能              |
| [6]  | P06: MIDI FILTER    | MIDI フィルター設定                   |
| [7]  | P07: MIDI MAP[CC#]  | コントロール・チェンジに関する MIDI MAP 設定    |
| [8]  | P08: PEDAL/SW       | ペダル、フット・スイッチの機能設定              |
| [9]  | P09: USER SCALE     | ユーザー・スケールの設定                   |
| [10] | P10: CATEGORY NAME  | カテゴリー名の変更                      |
| [11] | P11: CALIB[A.SW]    | アサインابل・スイッチのキャリブレーション         |
| [12] | P12: CALIB[A.PEDAL] | アサインابل・ペダルのキャリブレーション          |

### 3. パラメーターを選択する

他のエディット・モードと同様に、カーソル・キーでパラメーターにカーソルを移動します。

### 4. 値を入力する

[PROGRAM/VALUE] ダイヤルで値を入力します。

### 5. グローバル・パラメーターを保存する (ライト)

- エディットしたグローバル・パラメーターは、保存せずに電源をオフにするとエディット前の設定に戻ってしまいます。保存するときはかならずライトの操作を行ってください。

- 1 グローバル・モードで [WRITE] キーを押します。  
ライト確認画面が表示されます。
  - 2 ライトする場合は、もう一度 [WRITE] キーを押します。ライトを中止する場合は、[EXIT/NO] キーを押します。
- ライト作業中は、絶対に電源を切らないでください。データが破壊されるおそれがあります。



**note** グローバル・モードでライトを実行した場合、グローバル・データは、メモリーのプロテクト（グローバル・モード P02: MEMORY ページの “Protect”）の設定にかかわらず保存できます（☞115 ページ「Protect」）。

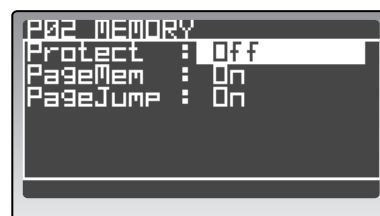
**note** グローバル・データにはフォルマント・データ（☞58 ページ「フォルマント・モーション・データを記録する」）が含まれますが、グローバル・モードでは保存できません。プログラム・プレイ・モード、プログラム・エディット・モード、またはボコーダ・エディット・モードで保存してください（☞59 ページ「フォルマント・モーション・データをライトする」）。

## パラメーターのエディット

### メモリー・プロテクトを解除する

不用意にデータを書き換えてしまわないように、メモリー・プロテクト（メモリーへの書き込みを禁止する）が用意されています。エディットしたデータをライトするには、あらかじめメモリー・プロテクトを Off にしておく必要があります。Off のとき、ライト時にはプロテクトされない設定となります。

- 1 [GLOBAL] キーを押します。  
グローバル・モードに入ります。
- 2 P02: MEMORY ページを選びます。
- 3 “Protect” を Off にします。  
これでライト操作が実行できるようになります。



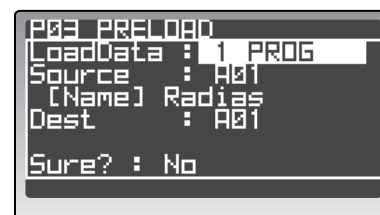
### 工場出荷時の設定に戻す

工場出荷時の設定をプリロード・データといい、本機のプログラムやグローバルの設定などを工場出荷時に戻すことをプリロード・データのロードといいます。

- ▲ ロードを実行すると、データは工場出荷時のもの書き換わります。ロードを実行する前に、データを書き換えてもよいかどうか、あらかじめ確認してください。
- ▲ メモリー・プロテクトが解除されてないと、プリロード・データはロードできません。ロードするときは、あらかじめメモリー・プロテクトを Off にしておいてください（☞「メモリー・プロテクトを解除する」）。

ここでは、1つのプログラムをロードします。

- 1 [GLOBAL] キーを押してグローバル・モードに入ります。
- 2 P03: PRELOAD ページを選びます。
- 3 [PROGRAM/VALUE] ダイヤルで 1 PROG を選びます。  
1 PROG にすると、1つのプログラムだけをロードします。
- 4 “Source” でロードするプログラムのバンクとナンバーを、“Dest” でロード先のプログラムのバンクとナンバーを選びます。  
その他のロードできるデータに関しては、116 ページ「P03-1: PRELOAD」を参照してください。
- 5 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Complete と表示され、ロードが完了します。
- 6 [EXIT/NO] キーを押します。  
手順 2 の画面に戻ります。





## 外部機器と MIDI チャンネルを合わせる

RADIUSを音源モジュールとして使用するときや、マスター・キーボードとして使用するときには、演奏する前に本機のグローバルMIDIチャンネルと接続した外部MIDI機器のMIDIチャンネルを合わせる必要があります。設定の方法は、17ページ「MIDIチャンネルの設定－演奏する前の準備」を参照してください。

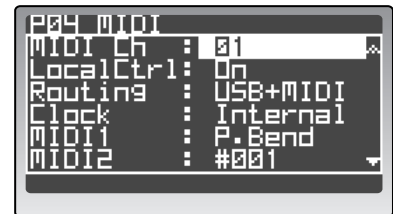
## 外部 MIDI 機器との同期を設定する

RADIUSのアルペジエーターのテンポに合わせて、シーケンサーやリズム・マシーンなどの外部MIDI機器を同期演奏させたり、RADIUSのアルペジエーターの演奏を外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期させることができます。


接続した外部MIDI機器との同期は、グローバル・モード P04: MIDI ページの“Clock”で設定します。

- 1 RADIUS と外部 MIDI 音源を MIDI ケーブルで接続します。
- 2 RADIUS と外部 MIDI 音源の電源をオンにします。
- 3 [GLOBAL] キーを押して、グローバル・モードに入ります。
- 4 P04: MIDI ページを選びます。

- 5 “Clock” で外部 MIDI 機器との同期を設定します。  
Internal にすると、アルペジエーターの [TEMPO] ノブで設定したテンポで、MIDI クロックを本機から送信します。  
Ext-USB や Ext-MIDI にすると、ステップ・シーケンサーやアルペジエーターが外部MIDI機器のテンポに合わせて動作します (117 ページ「Clock」)。



- 6 外部 MIDI 機器の MIDI クロックを設定します。  
RADIUSの“Clock”をInternalにした場合は、外部MIDI機器側はMIDIクロックを受信するように(スレーブとして)設定します。  
RADIUSの“Clock”をExt-USBやExt-MIDIにした場合は、外部MIDI機器がMIDIクロックを送信するように(マスターとして)設定します。

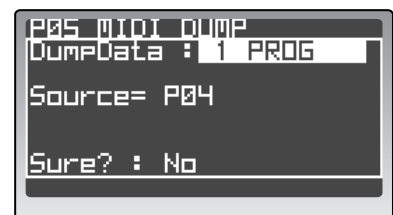
 外部 MIDI 機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

## 外部接続機器へデータを保存する (データ・ダンプ)

本体内の各設定データをMIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、接続したMIDIデータ・ファイラーなどのMIDI機器へデータを保存します。あらかじめMIDIのダンプ・データが受信できる機器(データ・ファイラー、コンピュータ、RADIUSなど)を接続し、グローバルMIDIチャンネルを合わせておきます。

ここでは、1つのプログラム・データを送信します。

- 1 [GLOBAL] キーを押して、グローバル・モードに入ります。
- 2 P05: MIDI DUMP ページを表示します。
- 3 [PROGRAM/VALUE] ダイアルで 1 PROG を選びます。  
1 PROG にすると、現在選ばれているプログラムだけを送信します。
- 4 外部MIDI機器をMIDIダンプ・データを受信できるように設定しておきます。
- 5 “Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。  
データを送信します。送信が完了すると“Completed”と表示されます。
- 6 [EXIT/NO] キーを押します。  
手順 1 の画面に戻ります。



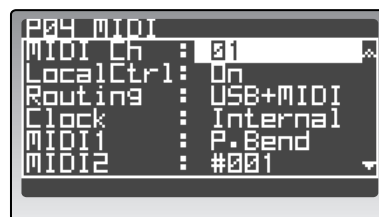
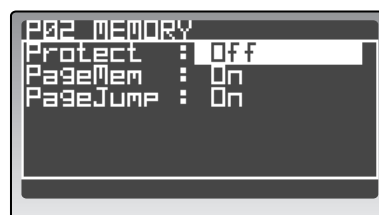
- ⚠ データの送信中は、本体のノブやキー、鍵盤、ホイール等に触れないでください。
- ⚠ ダンプ・データを本機で受信するときは、あらかじめグローバル・モード P02: MEMORY ページの “Protect” を Off、P06: MIDI FILTER ページの “SystemEx” を○にしてください。これらの設定が異なると、ダンプ・データを受信できません (※115 ページ「Protect」、118 ページ「SystemEx (System Exclusive)」)。

## 付属の RADIUS Sound Editor ソフトウェアを使用する

付属の RADIUS Sound Editor ソフトウェアで、コンピューターから RADIUS をエディットすることができます。RADIUS Sound Editor ソフトウェアを使用するときは、RADIUS 本体で以下の設定をしてください。

**note** RADIUS Sound Editor ソフトウェアを使うときは、本機とコンピューター間で大容量のデータを送受信するので、データ転送速度の速い USB を使用することをおすすめします。

- 1 本機とコンピューターを接続します。  
※18 ページ「6. コンピューターとの接続」
- 2 グローバル・モード P02: MEMORY ページを選びます。
- 3 “Protect” を Off にします。
- 4 グローバル・モード P04: MIDI ページを選びます。
- 5 “Routing” を USB または USB+MIDI に設定します。
- 6 グローバル・モード P06: MIDI FILTER ページを選びます。
- 7 “SystemEx” を○に設定します。
- 8 [PROGRAM] キーを押して Program モードに戻ります。  
 ソフトウェアのインストール、接続後の設定、操作方法など、詳細については、付属の CD-ROM に収録されている RADIUS Sound Editor ソフトウェアの取扱説明書を参照してください。



**note** これらの設定を保存しておくには、グローバル・データのライトを行ってください。(※68 ページ「5. グローバル・パラメーターを保存する (ライト)」)



# パラメーター編

プログラム・パラメーター  
ドラム・パラメーター  
グローバル・パラメーター  
エフェクト・ガイド

# プログラム・パラメーター

プログラム・パラメーターは、プログラムの音色を構成するパラメーターです。

⚡ エディットしたプログラムを保存するときは、必ずライトの操作を行ってください。32 ページ「エディットしたプログラムの保存・ライト」を参照してください。

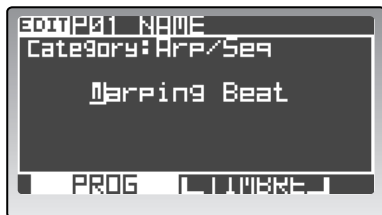
## 1. Name

### P01 NAME

プログラムの名前やカテゴリー、プログラムで使用するティンバーの名前に関するパラメーターです。

#### P01-1: PROG (Program Name)

現在選択しているプログラムのカテゴリー、プログラム名を設定します。



#### 0: Category

[Bass...User]

プログラムのカテゴリーを選択します。  
ここで選択したカテゴリーにプログラムが登録されます。  
演奏時などに、カテゴリーからプログラムを選択することができます。カテゴリーによるプログラムの選択については、21 ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」を参照してください。

#### 1: Program Name

[space, ! ...←]

プログラムの名前を設定します。  
カーソル・キーと [PROGRAM/VALUE] ダイアル、または [EDIT/YES] キーと16個のノブで設定します。

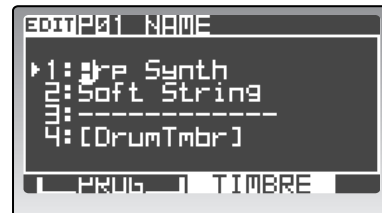
使用できる文字

```
 _!"#$%&' ()*+, - . / 0123
 456789: ; < = > ? @ A B C D E F G
 H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 [\] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z { | } ~ ←
```

名前の設定方法については、35 ページ「名前の設定方法」を参照してください。

#### P01-2: TIMBRE (Timbre Name)

フロント・パネルのTIMBRE SELECT [1]~[4] キーで選択しているティンバーの名前を設定します。



#### 1: Timbre Name

[space, ! ...←]

ティンバーの名前を設定します。  
使用できる文字と設定方法は、プログラムの名前と同様です。  
名前の設定の方法については、35 ページ「名前の設定方法」を参照してください。

## 2. Program Common

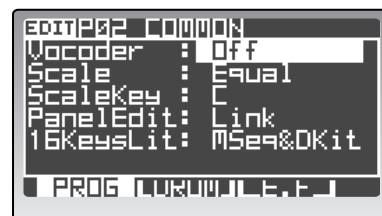
現在選択しているプログラム全体に関するパラメーターです。

**note** 括弧 <> で括った大文字のパラメーター名があるものは、フロント・パネルのノブやキーで設定できるパラメーターです。

### P02 COMMON (Program Common Parameters)

#### P02-1: PROG (Program Common)

ボコーダーのオン、オフ、プログラムで発音するスケール・タイプ、フロント・パネルのノブとキーでのエディット対象、16KEYS [1]~[16] キーの点灯パターンに関するパラメーターです。



#### 1: Vocoder <VOCODER>

[Off, On]

プログラムでボコーダーを使用するかどうかを設定します。

⚡ 設定によって最大ボイス数が変わります。

**off**

ボコーダーを使用しないプログラムになります。

**On**

ボコーダーを使用したプログラムになります。  
INPUT 2 端子に音声を入力することで、ボコーダー効果が得られます。  
ボコーダーのエディットの方法と、ボコーダーのパラメーターについては、56ページ「ボコーダーのエディット」、104ページ「6. Vocoder Parameters」を参照してください。

**2: Scale [Equal...User]**

プログラムのスケール・タイプを選択します。10種類のスケール・タイプがあります。

**Equal**

一般的に広く使われている平均律です。各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

**Major**

純正律長音階です。“Scale Key”で設定したキー（調）のメジャー・コードが完全に調和する音階です。

**minor**

純正律短音階です。“Scale Key”で設定したキー（調）のマイナー・コードが完全に調和する音階です。

**Arabic**

アラビック音階です。アラビア音楽の1/4 トーン・スケールを含んだ音階です。

**Pytha**

ピタゴラス音階です。古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的な音階です。

**Werck**

ベルクマイスター音階です。バロック時代後期に用いられていた平均律的な音階です。

**Kirn**

キルンベルガー音階です。18世紀に作られた音階で、おもにハーブシコードの調律に用いられていた音階です。

**Slendoro**

スレンドロ音階です。1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“Scale Key”がCのとき、C、D、F、G、A（ド、レ、ファ、ソ、ラ）の鍵盤を使用します。

**Pelog**

ペログ音階です。1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“Scale Key”がCのとき、C、D、E、F、G、A、B（ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ）の鍵盤を使用します。

**User**

グローバル・モード P11: USER SCALE ページで設定したスケールになります (☞ 120ページ「P09-1: USER SCALE」)。

**3: ScaleKey [C...B]**

“Scale”で選択したスケールの基準となるキー（調）を設定します。

**4: PanelEdit [Link, Timbre1...Timbre4, Vocoder]**

フロント・パネルのノブとキーを使って、エディットできる対象を選択します。

**Link**

[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーをエディットできます。通常は、この設定にしておきます。

**Timbre1...Timbre4**

[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーに関係なく、選択したティンバーだけをエディットできます。

**Vocoder**

[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーに関係なく、ボコーダーをエディットできます。

**5: 16KeysLit (16 Keys Light)**

[Off, Mod.Seq, MSeq&DKit, Arp/S.Seq]

16KEYS [1]～[16]キーの点灯パターンを選択します。

**Off**

プログラム選択時に、プログラム・ナンバーに対応するLEDが点灯します。

**Mod.Seq.**

[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーでモジュレーション・シーケンサーが使用されている場合、再生するステップに同期して16KEYS [1]～[16]キーが点灯します。

**Mod.Seq.&D.Kit**

[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーでモジュレーション・シーケンサーが使用されている場合、再生するステップに同期して16KEYS [1]～[16]キーが点灯します。

また、[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーにドラムキットがアサインされている場合、発音するドラム・インストに同期して16KEYS [1]～[16]キーが点灯します。

**Arp./Step Seq.**

[TIMBRE SELECT] キーで選択しているティンバーでアルペジエーター、ステップ・シーケンサーが使用されている場合、再生するステップに同期して16KEYS [1]～[16]キーが点灯します。

## P02-2: DRUM (Drum Common)

ドラムキットに関するパラメーターです。プログラムのティンバーにドラムキットをアサインする場合に設定します。ティンバーにアサインするドラムキットの選択、ドラムキット全体の音量やパンの設定などがあります。



### 1: DrumTmbr (Drum Timbre)

[Off, Timbre1...Timbre4]

ドラムキットをアサインするティンバーを選択します。

**!** ドラムキットをアサインしたティンバーに対しては、音色に関するパラメーターはエディットできません。

### 2: KitNo.

[01...32]

ティンバーにアサインするドラムキットを選択します。下の[Name]に選択したドラムキット名が表示されます。  
 p.28 「ドラムキットの演奏—ドラム・プレイ・モード」

### 3: Level

[000...127]

ドラムキット全体の音量を設定します。値が大きいほど、音量が大きくなります。

**note** ティンバーにドラムキットをアサインしているときは、このパラメーターをフロント・パネルの [LEVEL] ノブで設定できます。

### 4: Pan

[L63...CNT...R63]

ドラムキット全体のパン（定位）を設定します。R63 で右チャンネルのみ、CNT で中央、L63 で左チャンネルのみに定位します。

**note** ティンバーにドラムキットをアサインしているときは、このパラメーターをフロント・パネルの [PAN] ノブで設定できます。

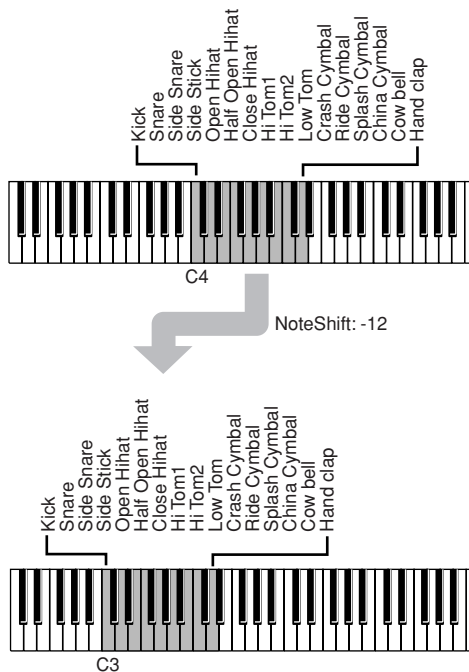
### 5: NoteSft (NoteShift)

[-48...+48]

ドラムキット全体の鍵盤へのアサイン位置を移動します。ドラム・エディット・モードで設定したドラム・インストの鍵盤へのアサイン位置を、ティンバーのキー・ゾーン設定 (p.78 ページ「P03-3: ZONE (Timbre Zone)」) に適した位置に移動することができます。0にするとドラム・エディット・モードで設定したままの位置、-12で1オクターブ下、+12で1オクターブ上に移動します。

例えば、図のように、Kick～Hand Clapの16個のドラム・インストをC4～D#5にアサインしたドラムキットに対して、

“NoteShift” を-12にすると、16個のドラム・インストのアサインがC3～D#4の位置にシフトします。

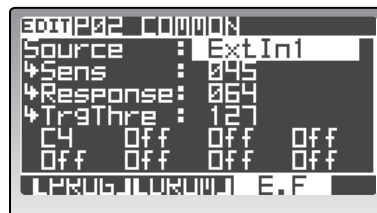


## P02-3: E.F (Envelope Follower Common)

エンベロープ・フォロワーに関するパラメーターです。エンベロープ・フォロワーは、外部入力端子や内部バスから入力した信号のエンベロープを検出します。

ここでの設定によって、検出したエンベロープからエンベロープ情報とゲート情報を得ることができます。エンベロープ情報は、バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースとして使用されます。例えば、入力した音声信号によって、内部音源のフィルター・カットオフなどにモジュレーションをかけます。ゲート情報は、内部音源を発音させるときのトリガーとして使用されます。例えば、検出したエンベロープによって、音源が発音するプログラムのノート・オン、オフを行います。

**note** ここでのエンベロープ・フォロワーは、ポコーダーのエンベロープ・フォロワーとは異なり、入力される信号の音域全体からエンベロープを検出します。ポコーダーのエンベロープ・フォロワーは、入力信号を16バンドに分割した後、それぞれのエンベロープを検出します。



**1: Source** [Off, ExtIn1, ExtIn2, ExtIn1+2, IntBus]  
エンベロープの入カソースを選択します。

#### Off

エンベロープを検出する機能をオフにします。モジュレーション・ソースとして使用しない場合や、鍵盤をトリガーにして内部音源を発音させる場合は、オフにしておくことをおすすめします。

#### ExtIn1

INPUT1 端子が入カソースになります。INPUT1 端子には、シンセサイザーやオーディオ機器などの出力を入力します。

#### ExtIn2

INPUT2 端子が入カソースになります。INPUT2 端子には、外部マイクなどの音声を入力します。

#### ExtIn1+2

INPUT1 と INPUT2 端子の両方が、入カソースになります。

#### IntBus

内部バスが入カソースになります。ティンバーの出力が内部バス経由で入力されます。

**note** 内部バスを入カソースにする場合は、あらかじめ P03-2: TIMBRE – OUT タブ・ページで、ティンバーの出力を内部バスにアサインしてください (P. 78 ページ「P03-2: OUT (Timbre Output)」)。

## 2: Sens (Sensitivity) [000...127]

入力信号の振幅を調整します。  
入力信号の振幅が小さい場合には、値を大きくすることで、検出するエンベロープの振幅を大きくすることができます。  
また、検出するエンベロープをゲート信号のような矩形波にしたい場合も値を大きくします。

## 3: Response [000...127]

エンベロープ情報への変換速度を設定します。  
値を小さくすると、入力された信号の立ち上がり、立下がりをすばやく検出します。  
値を大きくすると、アタック感のない、ゆっくりとした変化のエンベロープを検出します。

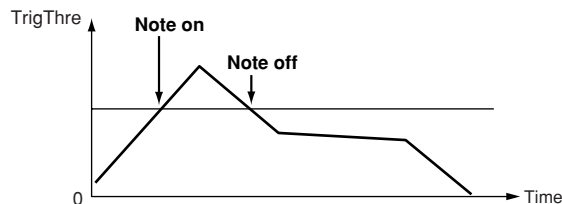
## 4: TrgThre (Trigger Threshold) [000...127, Off]

検出したエンベロープによって内部音源を発音させるときの、トリガー・レベルを設定します。エンベロープが、設定したレベルを超えたときにノート・オンを送信し、設定したレベルよりも低くなったときにノート・オフを送信します。  
ノート・オン送信時は、“Trigger Note No.” で設定したノート・ナンバーが TIMBRE SELECT [1] ~ [4] キーで選択されているティンバーの MIDI チャンネルで、内部音源へ送信されます。また、選択したティンバーにアルペジエーターやステップ・シーケンサーをアサインしている場合は、送信したノート・データによってアルペジエーターやステップ・シーケンサーを動作させることができます。

### 000...127

検出したエンベロープのレベルが、ここで設定した値を超えるとノート・オンを送信します。

0 にすると、外部入力端子や内部バスから入力に関わらず、ノート・オンを送信します。一度ノート・オンを送信すると、プログラムを変更するか、電源をオフにするまではこの状態を継続します。



#### Off

入力に関わらず発音しません。

## 5: Trigger Note 1...8 [C-1...G9, Off]

“TrgThre” によるノート・オンと共に送信するノート・ナンバーを設定します。最大で8音まで設定できます。

### C-1...G9

設定したノート・ナンバーで発音します。

#### Off

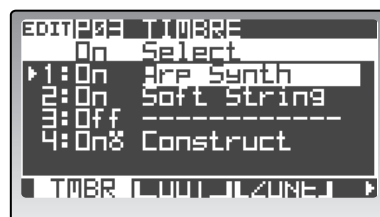
発音しません。

## P03 TIMBRE (Timbre Common Parameters)

プログラムの各ティンバーに関するパラメーターです。  
表示されるパラメーターを、4つのティンバーに対して設定します。


### P03-1: TMBR (Timbre)

各ティンバーのオンとオフの切り替え、各ティンバーへのアルペジエーターとステップ・シーケンサーのアサインに関するパラメーターです。



## 1: On (Timbre On) [Off, On]

各ティンバーのオン、オフを設定します。

**note** ティンバーにドラムキットがアサインされているときは、右側に “” が表示されます。

#### Off

ティンバーがオフになります。  
オフのティンバーは、発音しません。



**On**

ティンバーがオンになります。鍵盤または、MIDI IN端子からのノート・オンによって、ティンバーが発音します。

**note** [EXIT/NO] キーを押しながら、TIMBRE SELECT [1] ~ [4] キーを押すことで、キーを押したティンバーのオフ、オンを切り替えることができます。

**2: Select [A01T1...P16T4, Tmp001...Tmp128]**

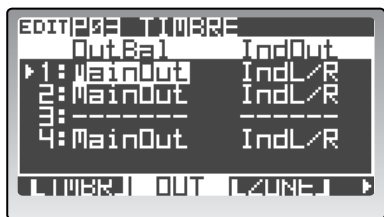
他のティンバーまたはテンプレートの設定をロードします。ティンバーへカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルでティンバーまたはテンプレートを選択します。

**note** “Select” で選択できるティンバーは、プログラムでオンになっているティンバーです。ティンバーを選択すると、音色パラメーター、モジュレーション・シーケンス、インサート・エフェクトの設定をロードすることができます。音色テンプレートを選択すると、テンプレートの音色パラメーターがロードされ、モジュレーション・シーケンス、インサート・エフェクトの設定はそれぞれオフの状態になります。

**note** ドラムキットがアサインされているティンバーの場合は、ドラムキットをアサインしている他のティンバーと32個のドラムキットを選択してロードすることができます。ドラムキットをアサインしているティンバーを選択した場合は、インサート・エフェクトの設定もロードされます。32個のドラムキットを選択した場合には、インサート・エフェクトの設定はオフの状態になります。

**P03-2: OUT (Timbre Output)**

各ティンバーの出力に関するパラメーターです。



**1: OutBal (Output Balance)**

[MainOut, M63I01...M63I63...M01I63, IndOut]

各ティンバーの出力先を設定します。

**MainOut**

マスター・エフェクトを通してからMAIN L/MONOとR端子に出力されます。

**M63I01...M63I63...M01I63**

設定したバランスでMAIN L/MONO、R端子とINDIV. L、Rバスに出力します。MAIN L/MONO、R端子へはマスター・エフェクトを通してから出力されます。

**IndOut**

INDIV. LとRバスに出力されます。

**2: IndOut (Individual Output)**

[IndL/R, IntBus]

INDIV. LとRバスの出力先を設定します。

“OutBal”でINDIV. LとRバスに出力した場合に設定します。

**IndL/R**

INDIV. LとR端子に出力します。

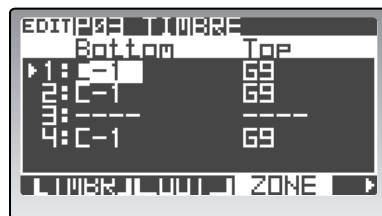
**IntBus**

内部バスに出力します。ボコーダーやエンベロープ・フォローの入カソースとして使用できます。

**P03-3: ZONE (Timbre Zone)**

各ティンバーが発音する音域（キー・ゾーン：鍵盤の範囲）を設定します。

音色の異なるティンバーを使用して、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く位置で異なる音色を弾き分けることができます（スプリット）。発音範囲を重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音します（レイヤー）。スプリットとレイヤーの設定については、64ページ「キー・ゾーンの設定」を参照してください。



**1: Bottom**

[C-1...G9]

鍵盤によって、各ティンバーが発音する音域の下限を設定します。

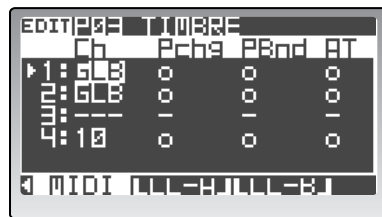
**2: Top**

[C-1...G9]

鍵盤によって、各ティンバーが発音する音域の上限を設定します。

**P03-4: MIDI (Timbre MIDI Parameters)**

各ティンバーに対して、MIDI送受信チャンネル、プログラム・チェンジ・メッセージ、ピッチベンド・メッセージ、アフター・タッチ・メッセージの受信について設定します。○ (Enable) でMIDIメッセージを受信します。× (Disable) では受信しません。



**1: Ch (MIDI Channel)**

[01...16, GLB]

MIDI送受信チャンネルを設定します。

複数のティンバーを、同じMIDIチャンネルに設定し、P03-3:TIMBRE – ZONE タブ・ページでキー・ゾーンを設定することによって、各ティンバーを、鍵盤の任意の位置で弾き分けたり（スプリット）、重ねたりすることができます（レイヤー）。

また、それぞれのティンバーを異なるMIDIチャンネルに設定することによって、**RADIUS**をマルチ・ティンバー音源として、外部シーケンサーなどからコントロールできます。

**note** プログラム・チェンジ（“Pchg”）の設定と組み合わせることによって、他のプログラムで使用しているティンバーの設定に変更することが可能です。

### 01...16

設定した値がMIDI送受信チャンネルとなります。

設定したMIDIチャンネルがグローバルMIDIチャンネル（グローバル・モードで設定）と一致するときは、数値の横に“G”と表示されます。

**note** 外部 MIDI シーケンサーを接続したときは、各ティンバーのMIDI送受信チャンネルを、シーケンサーの各トラックのMIDIチャンネルに合わせます。

### GLB (Global)

ティンバーのMIDI送受信チャンネルは、グローバルMIDIチャンネルと、常に一致します。

グローバルMIDIチャンネルは、グローバル・モードの3: MIDI ページの“MIDI Ch”で設定します。（116 ページ「MIDI Ch」）

### 2: Pchg (Program Change) [x, o]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

プログラム・プレイ・モード時、“Ch”で設定したMIDIチャンネルと一致するMIDIバンク・セレクト・メッセージとMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信すると、そのティンバーは、他のプログラムで使用しているティンバーに切り替わります。

**note** プログラム・チェンジ、バンク・セレクトについては、146 ページ「プログラム・チェンジ/バンク・セレクト」を参照してください。

### 3: PBnd (Pitch Bend) [x, o]

MIDIピッチ・バンド・メッセージを受信するかを設定します。

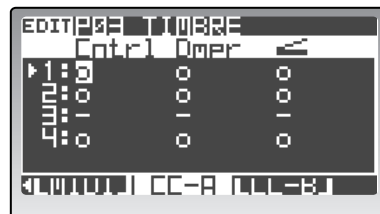
### 4: AT (After Touch) [x, o]

MIDIアフター・タッチ・メッセージを受信するかを設定します。

## P03-5: CC-A (Controller's CC)

本体のコントローラーにアサインされているモジュレーション・ホイールやダンパー・ペダル等のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかどうかを、各ティンバーに対して設定します。○（Enable）でMIDIメッセージを受信します。×（Disable）では受信しません。

**note** エフェクトのコントロール・ソース（“Ctrl Src”パラメーター）では、ここでの設定に関わりなくMIDIコントロール・チェンジやアフター・タッチ等を使用することができます。例えば、“Dmpr”を×（受信しない）に設定して、エフェクトのコントロール・ソースにダンパーを選択すると、ダンパーでエフェクトだけをコントロールすることができます。



### 1: Cntrl (Controller's CC) [x, o]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ CC#01（モジュレーション・ホイール）CC#02/CC#16/CC#80/CC#81を受信するかを設定します。

### 2: Dmpr (Damper Pedal) [x, o]

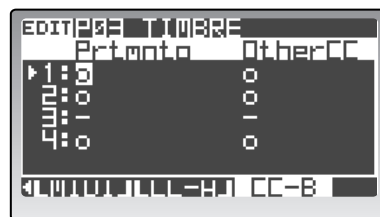
MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ CC#64 ホールド（ダンパー・ペダル）を受信するかを設定します。

### 3: (Foot Pedal/Sw) [x, o]

フット・ペダル、フット・スイッチの効果を受信するかを設定します。

## P03-6: CC-B (Other Control Change)

ポルタメント・オン、オフやその他のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。



### 1: Prtmnto (Portamento) [x, o]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ CC#65 ポルタメント・オン、オフを受信するかを設定します。

### 2: OtherCC (Other Control Change) [x, o]

前述までのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージに該当しないメッセージを受信するかを設定します。

## 3. Synth Parameters

ティンバーを構成するパラメーターです。  
4つのティンバーに対して、それぞれ同じページがあります。  
エディットするティンバーは、TIMBRE SELECT [1] ~ [4]  
キーで選択します。

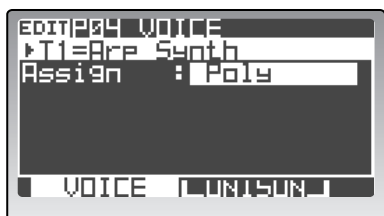
**▲** ティンバーにドラムキットをアサインしている場合は、そのティンバーのP04: VOICE ~ P12: MOD SEQ ページのパラメーターは設定できません。

### P04 VOICE

ティンバーの発音に関するパラメーターです。

#### P04-1: VOICE

ティンバーの発音のしかたを設定します。



##### 1: Assign (Voice Assign) [Mono, Poly]

ティンバーの発音のしかたを選択します。

###### Mono

モノフォニックで発音します。

###### Poly

ポリフォニックで発音します。最大発音数は、設定条件によって異なります。

##### 2: Priority [Last, Low, High]

モノフォニックでの発音で、複数の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音させるかを選択します。  
"Assign" が Mono のときに表示され設定できます。

###### Last

最後に押された鍵盤を優先して発音します。

###### Low

低い音の鍵盤を優先して発音します。

###### High

高い音の鍵盤を優先して発音します。

##### 3: Trigger [Single, Multi]

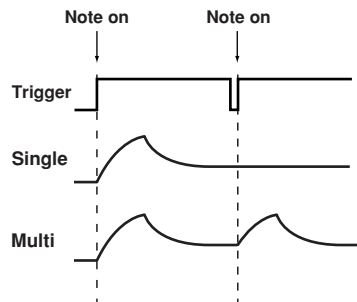
1回目発音時の鍵盤を押さえたまま、次の鍵盤を押さえて発音させるときに、リトリガーするかどうかを設定します。  
"Assign" が Mono のときに表示され設定できます。

###### Single

2回目の発音以降は、EG をリトリガーしません。レガートで演奏するときに設定します。

#### Multi

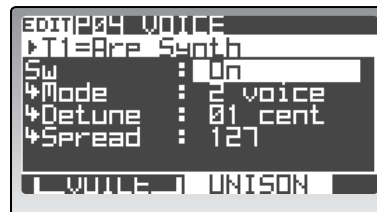
発音のたびにEGをリトリガーします。



#### P04-2: UNISON

ユニゾンに関するパラメーターです。

ユニゾンとは、同じ音程のボイスを複数発音させて、音を重ねる機能です。RADIASでは、最大6つのボイスを同時に発音させることができます。



##### 1: Sw (Unison On/Off) <UNISON> [Off, On]

ユニゾンをオン、オフします。

###### Off

ユニゾンをオフにします。

###### On

ユニゾンをオンにします。

オンのときは、"Mode"、"Detune"、"Spread" でボイス数、デチューン、定位を設定します。

##### 2: Mode [2...6 voice]

ユニゾンで発音させたときに、重ねるボイス数を設定します。1つの鍵盤を押さえると、設定したボイス数で発音し、より厚い音色が得られます。


"Sw" が On のときに表示され、設定できます。

**▲** ボイス設定に関する他の設定によっては、ここで設定したボイス数で発音しない場合があります。

##### 3: Detune [00...99 cent]

ユニゾンで発音させたときに、同時に発音する音をデチューン (ピッチをずらす) させます。"Mode" で設定したボイス数と、ここで設定したデチューン量に応じて同時に発音する音が均等に割り振られ発音します。

"Sw" が On のときに表示され、設定できます。


 P06-1: OSC1 の “Wave (OSC1 Wave)” (☞ p.82) が DrumPCM のとき、このパラメーターはオシレーター 1 に対して無効になります。

#### 4: Spread [000...127]

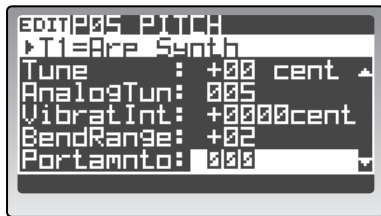
ユニゾンで発音させたときに、同時に発音する音の定位を広げます。“Mode” で設定したボイス数と、ここで設定した値に応じて、同時に発音するボイスが均等に割り振られて発音します。“Sw” が On のときに表示され、設定できます。

## P05 PITCH

発音する音のピッチ (音程) に関するパラメーターです。

 P06-1: OSC1 の “Wave” (☞ p.82) が DrumPCM のとき、このページのパラメーターはオシレーター 1 に対して無効になります。

### P05-1: PITCH



#### 1: Transpose [-48...+48]

オシレーターが発音する音のピッチを半音 (100cent) 単位で設定します。

設定できる範囲は、上下 4 オクターブです。

**note** フロントパネルの [OCTAVE] キーによる音域の変更は、鍵盤、または 16KEYS [1] ~ [16] キーに割り当てている音域をオクターブ単位ですらしているものです。発音している音のピッチを変更しているものではありません。ライト操作による保存もできません。オシレーター自体のピッチを変更したいときは、この “Transpose” で設定します。

#### 2: Tune [-50...+50 cent]

オシレーターが発音する音のピッチをセント単位で設定します。

設定できる範囲は -50 ~ +50cent です。

#### 3: AnalgTun (Analog Tune) [000...127]

各ノートのピッチのズレを調節します。各ノートのピッチをランダムにずらし、アナログ・シンセサイザー風の不安定なピッチをシミュレートします。値を大きくすると、ピッチのズレが大きくなります。

#### 4: VibratInt (Vibrato Intensity)

[-2400...+2400cent]

モジュレーション・ホイールを最大にしたときの、ビブラート効果の深さを設定します。

オシレーターのピッチに対して、LFO2 がビブラート効果をかけます。

#### 5: BendRange [-12...+12]

ピッチ・バンドを操作したときのピッチの変化量を半音単位で設定します。ここでは、ピッチ・バンドを + 方向へ最大にしたときの変化量を設定します。

#### 6: Portamnto (Portamento Time) < TIME > [000...127]

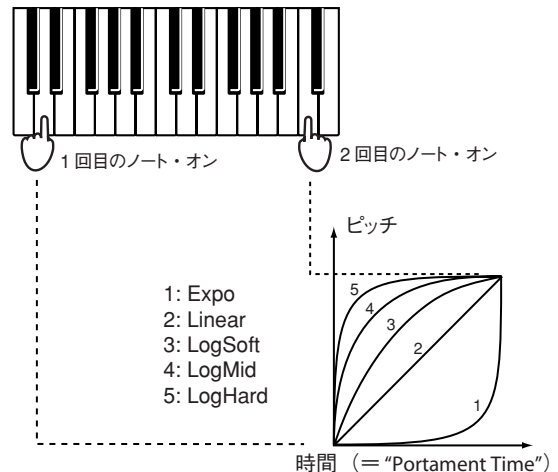
ポルタメント効果のかかり方を設定します。

ポルタメントとは、ある音程から次の音程の異なる音になめらかに移行する効果のことです。

000 にすると、ポルタメント効果はかかりません。値を大きくすると、音程の移行時間が長くなります。

#### 7: PrtmCurve (Portamento Curve) [LogHard...Expo]

ポルタメント効果のカーブを設定します。



## P06 OSC/MIXER

各オシレーターの波形と出力に関するパラメーターです。

RADIUS では、各ティンバーで 2 つのオシレーターを使用することができます。この 2 つのオシレーターを使用して、複雑な波形を作ることができます。

### P06-1: OSC 1



**1: Wave (OSC1 Wave) < WAVE [▲], [▼]>**

[Saw...Audioln]

オシレーター 1 (OSC1) の波形を選択します。  
ここで選択した波形や“OSC Mod”の設定によって“Control1”ノブと“Control2”ノブで調節できるパラメーターが変わります。

**Saw**

ノコギリ波は、ベースやパッドなど、幅広いアナログ・シンセサイザー独特の音色を作るのに適した波形です。

設定によっては、ノイズが出る場合があります。

**“OSC Mod”がWaveformのとき**

**Control1: Waveform (Waveform Modulation)**

[000...127]

値を調節すると、波形が変化します。0で純粋なノコギリ波になり、127で1オクターブ高いノコギリ波になります。



**Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity)** [000...127]

LFO1で“Control1”の効果(Waveform modulation)を変化させます。このときの、変化量を調整します。LFO1の“Wave”(P12-1: LFO - LFO1 タブ・ページの“Wave”)をTriにして効果をかけると、波形をデチューンさせたような効果になり、音色に厚みが加わります。

**“OSC Mod”がCrossのとき**

クロス・モジュレーションのときは、“Wave”で選択した波形がキャリアとなります。

**Control1: ModDepth (Cross Modulation Depth)** [000...127]

クロス・モジュレーションの深さを調整します。

**Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity)** [000...127]

LFO1でクロス・モジュレーションの深さを変化させます。このときの変化量を設定します。

ピッチ・モジュレーションの効果幅は、基準ピッチに対して音階的に上下均等に効果がかかりますが、クロス・モジュレーションの効果幅は、基準ピッチに対して周波数的に上下均等に効果がかかります。

**“OSC Mod”がUnisonのとき**

ユニゾン、オシレーター1内部で5つのオシレーターのピッチをずらして同時に出力することで厚みのある音を作ることができます。

**Control1: Detune (Unison Detune)** [000...127]

複数のユニゾン・オシレーター間のピッチ差を調整します。値を大きくするほど、各オシレーターのピッチ差が広がり、厚みのある音色になります。

**Control2: Phase (Unison Phase)** [000...127]

ノート・オン時の各オシレーターの位相を設定します。アタック時の音色が変化します。

**“OSC Mod”がVPMのとき**

**Control1: ModDepth (VPM Depth)** [000...127]

VPM効果の深さを調整します。

**Control2: Harmonics (VPM Harmonics)** [01...32]

VPMのモジュレーターの周波数を、オシレーター1の倍音の倍率(Harmonics)として設定します。

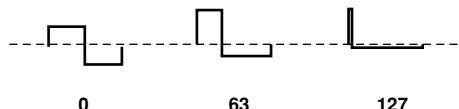
**Square**

電子音や管楽器の音色に適したパルス波です。パルス幅を調整すると、クラビやサクスのような音色になります。

**“OSC Mod”がWaveformのとき**

**Control1: Waveform (Waveform Modulation)** [000...127]

パルス幅を調整します。0で純粋な矩形波、127でパルス幅が完全に無くなり音が消えます。



**Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity)** [000...127]

LFO1で“Control1”の効果(Pulse Width)を変化させます。このときの変化量を調整します。LFO1の“Wave”(P12-1: LFO - LFO1 タブ・ページの“Wave”)をTriにして効果をかけると、パルス・ワイズ・モジュレーションの効果となり、厚みのある音色になります。

**“OSC Mod”がCrossのとき**

“Wave”がSawのときと同様です。

**“OSC Mod”がUnisonのとき**

“Wave”がSawのときと同様です。

**“OSC Mod”がVPMのとき**

“Wave”がSawのときと同様です。

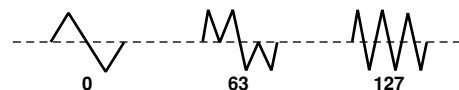
**Tri**

三角波は、ノコギリ波や矩形波に比べると、倍音が少なくベースやパッドのような丸い音色に適しています。

**“OSC Mod”がWaveformのとき**

**Control1: Waveform (Waveform Modulation)** [000...127]

値を調節すると、波形が変化します。0で純粋な三角波、127で1オクターブと5度高い音程(3倍音)の三角波になります。



**Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity)** [000...127]

LFO1で“Control1”の効果を変化させます。このときの変化の度合いを調整します。

**“OSC Mod”がCrossのとき**

“Wave”がSawのときと同様です。

**“OSC Mod”がUnisonのとき**

“Wave”がSawのときと同様です。

**“OSC Mod”がVPMのとき**

“Wave”がSawのときと同様です。



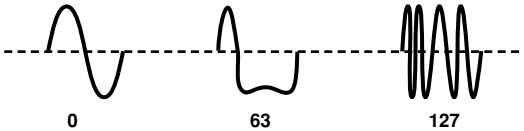
**Sin**

サイン波（正弦波）は、倍音を含んでいない基音のみの丸い音色です。

**“OSC Mod” がWaveformのとき**

**Control1: Waveform (Waveform Modulation)** [000...127]

0で純粋なサイン波です。値を大きくする、図のように倍音の出方が変わり、波形が変化します。



**Control2: LFO1 Mod (LFO1 Modulation Intensity)** [000...127]

LFO1で“Control1”の効果を変化させる度合いを調整します。

**“OSC Mod” がCrossのとき**

“Wave”がSawのときと同様です。

**“OSC Mod” がUnisonのとき**

“Wave”がSawのときと同様です。

**“OSC Mod” がVPMのとき**

“Wave”がSawのときと同様です。

**Formant**

フォルマントは、人間の声に似たような音色です。

**Control1: Formant (Formant Width)** [000...127]

フォルマント特有の周波数成分を調整します。口の形（声の母音）を変化させたような音色の効果になります。

**Control2: Offset (Formant Offset)** [-63...+63]

フォルマント全体の周波数成分を上下に移動します。このときの移動量を調整します。口の大きさを変化させたような効果が得られます。0で基準のフォルマント位置になります。

**Noise**

ノイズを生成します。“Control1”でノイズ内の音程成分を強調し、“Control2”で音色の明るさを調整します。

**Control1: Resonance** [000...127]

ノイズ・オシレーター内部にあるフィルターのレゾナンス量を調整します。値を大きくすると、ノイズ内の音程成分にあたる周波数のポイントを強調します。

**Control2: LPF/HPF** [LPF63...CNT...HPF63]

ローパス、ハイパス・フィルターのミックス・バランスを調整し、音色の明るさが変化します。

**SynthPCM**

アコースティック楽器やデジタル・シンセなどのPCM波形です。64種類のPCM波形から選択できます。

PCM波形の種類については、156ページ「Voice Name List」を参照してください。

**Control1:** ---無効になります。

**Control2: Wave Sel (Wave Select)** [01...64]

PCM波形を選択します。

**DrumPCM**

ドラムやパーカッションなどのPCM波形です。

**Control1: Pitch (Drum Pitch)** [-63...+63]

ピッチを調整します。

**Control2: Wave Sel (Wave Select)** [01...128]

ドラム PCM 波形を選択します。ドラム PCM の波形のピッチはノート・ナンバーに関わらず一定です。128種類のドラム PCM 波形から選択できます。

ドラム PCM 波形の種類については、156ページ「Voice Name List」を参照してください。

**Audioln**

“Source”で選択した入力ソースをオシレーターの出力に使用します。

**Control1: Gain** [-63...+63]

オーディオ入力の音量を調整します。

**Control2: Balance** [L63...CNT...R63]

入力する信号のLチャンネル（INPUT1端子）とRチャンネル（INPUT2端子）のバランスを調整します。

**note**

P04-2: VOICE – UNISONタブ・ページの“Sw”がOnのときは、入力音声ステレオで扱えるようにするため、特定のパラメーターが自動的に設定されます。その時は以下の点に注意してください。

- ・“Balance”（Control2）の設定によらず、Int.Bus LまたはExt.In 1側の信号は“Balance”=L63、Int.Bus RまたはExt.In 2側の信号は“Balance”=R63に固定されます。

- ・“Unison Mode”の設定によらず、2 voice 固定になります。

- ・“Unison Spread”を0にすると、ティンバー出力のLchとRchは共に“PAN”がCNT（Center）になります。“Spread”を127にすると、ティンバー出力のLchとRchは、それぞれ“PAN”がL63、R63になります。

**2: Source** [ExtIn, IntBus]

オーディオ入力ソースを選択します。

“Wave”をAudiolnにしたときに有効になります。

入力の音量はControl1の“Gain”、バランスはControl2の“Balance”で調整します。

**ExtIn**

INPUT1、2端子から入力された波形が入力ソースになります。INPUT1端子からの入力はオシレーターのLチャンネル、2端子からの入力はRチャンネルに入力されます。P4-2: VOICE – UNISONタブ・ページの“SW”がOffのときは、モノラルでミックスされます。

**IntBus**

内部バスが入力ソースになります。バスのLチャンネルからの入力はオシレーターのLチャンネル、Rチャンネルからの入力はRチャンネルに入力されます。

**note**

内部バスを使用するにはあらかじめP03-2: TIMBRE – OUTタブ・ページでティンバーの出力を内部バスにアサインする必要があります。P4-2: VOICE – UNISONタブ・ページの“SW”がOffのときは、モノラルでミックスされます。

### 3: OSC Mod <OSC MOD>

#### [Waveform, Cross, Unison, VPM]

オシレーター 1 のモジュレーションのタイプを選択します。

“Wave” が Formant、Noise、Synth PCM、Drum PCM、Audio In のときは、モジュレーションはかけられません。Waveform と表示されます。

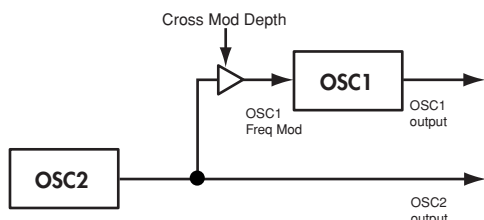
“Wave” と “OSC Mod” の組み合わせによって、最大ボイス数が変わります。

#### Waveform (Waveform Modulation)

波形を “Control1” で設定します。波形の変化については、82 ページ [Wave (OSC1 Wave)< WAVE [▲], [▼]>] を参照してください。

#### Cross (Cross Modulation)

クロス・モジュレーションは、オシレーター 2 (モジュレーター) の出力波形で、オシレーター 1 (キャリア) の周波数を高速に変調し、うねりのある音色が得られます。“Wave” で選択した波形がキャリアとなります。



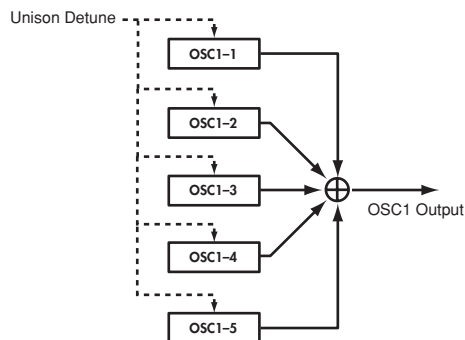
“Wave” が Saw、Squ、Tri、Sin のときに、選択した各波形に対して以下のパラメーターが設定できます。

**Control1: ModDepth (Cross Modulation Depth) [000...127]**  
クロス・モジュレーションの深さを調整します。

**Control2: LFO1Mod (LFO1 Modulation Intensity) [000...127]**  
LFO1 でクロス・モジュレーションをかけるときの変化量を設定します。ピッチ・モジュレーションの効果幅は、基準ピッチに対して音階的に上下均等に効果がかかりますが、クロス・モジュレーションの効果幅は、基準ピッチに対して周波数的に上下均等に効果がかかります。

#### Unison

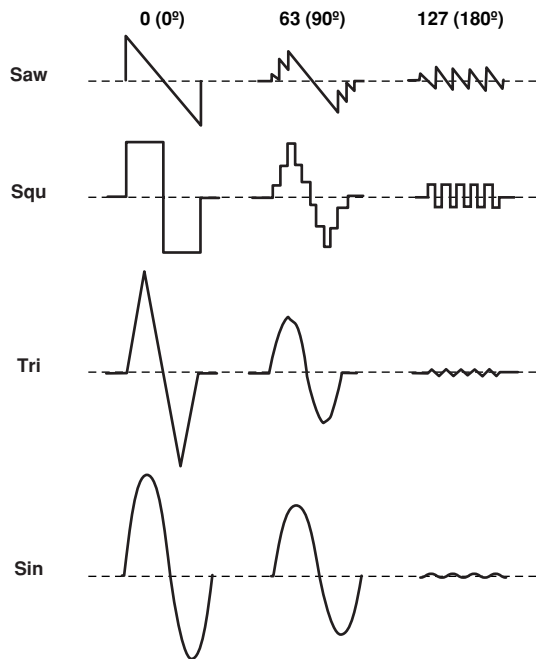
ユニゾンとは、オシレーター 1 内部で 5 つのオシレーターのピッチをずらして同時に出力することで厚みのある音を作ることができます。



“Wave” が Saw、Squ、Tri、Sin のときに、選択した各波形に対して以下のパラメーターが設定できます。

**Control1: Detune (Unison Detune) [000...127]**  
複数のユニゾン・オシレーター間のピッチ差を調整します。値を大きくするほど、各オシレーターのピッチ差が広がり、厚みのある音色になります。

**Control2: Phase (Oscillator Phase) [000...127]**  
ノート・オン時の各オシレーターの位相を設定します。アタック時の音色が変化します。また、値を 127 にすると音程と音量が変化します。



#### VPM

VPM (バリエブル・フェイズ・モジュレーション) は、オシレーター 1 の整数倍の倍音に相当する周波数 (Harmonics) で発振するサイン波を使い、オシレーター 1 発振時の位相を変調することで金属的な倍音を発生します。クロス・モジュレーションは、波形にうねりのある音色が得られるのに対して、VPM の変調の効果は、オシレーター 1 の整数倍の周波数で発振するサイン波がオシレーター 1 の位相を変調するので、波形は静止したまま倍音を増加できます。なお変調用のサイン波はオシレーター 1 の内部に組み込まれており、オシレーター 2 の波形がオシレーター 1 の音色に影響を与えることはありません。

“Wave” が Saw、Squ、Tri、Sin のときに、選択した各波形に対して以下のパラメーターが設定できます。

#### “OSC Mod” が VPM のとき

**Control1: Mod Depth (VPM Depth) [000...127]**  
VPM による効果の深さを調整します。

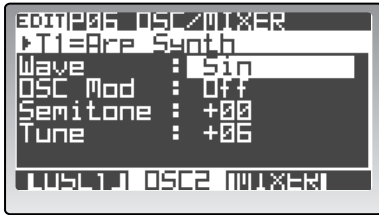
**Control2: Harmonics (Mod Harmonics) [01...32]**  
VPM のモジュレーターとなる周波数を、オシレーター 1 の倍音の倍率 (Harmonics) として設定します。

**4: Control1 < CONTROL1 >****5: Control2 < CONTROL2 >**


“Control1”と“Control2”では、選択した波形のパラメーターを設定します。選択した波形によって、パラメーターや設定する値が異なります（82 ページ「Wave (OSC1 Wave)< WAVE [▲], [▼]>」）。

**P06-2: OSC 2**

オシレーター 2 の波形に関するパラメーターです。

**1: Wave < WAVE > [Saw, Square, Tri, Sin]**

オシレーター 2 の波形を選択します。

 設定によって最大ボイス数が変わります。

**Saw**

シンセ・ベースやシンセ・ベースなどアナログ・シンセサイザー独特の音色を作るのに適したノコギリ波です。

**Square**

電子音や、クラリネットなどの木管楽器のような音色の矩形波です。

**Tri**

ノコギリ波や矩形波に比べ倍音が少なく、基音が強い三角波です。丸い音色のベース音に適しています。

**Sin**

正弦波（サイン波）です。

**2: OSC Mod (Oscillator Modulation Type) < OSC MOD >**

[Off, Ring, Sync, RingSync]

オシレーターのモジュレーション・タイプを選択します。

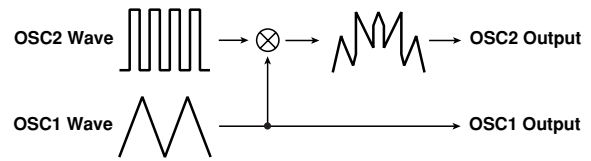
 設定によっては、ノイズが出る場合があります。

**Off**

モジュレーションをかけずに出力します。“Semitone”と“Tune”を調節すると、広がりのあるデチューン効果を得ることができます。また、シンセ・ベースの音色では、オシレーター 1 と 2 のピッチを 1 オクターブずらします。

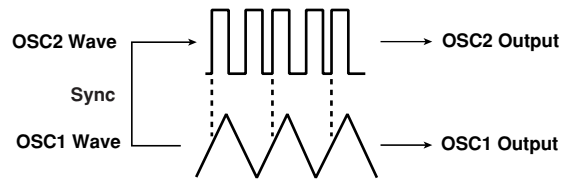
**Ring**

オシレーター 1 と 2 の波形の和と差の周波数を生み出すモジュレーションです。“Semitone”と“Tune”を調節すると、音程感が少ない金属的な音になります。効果音などに有効です。

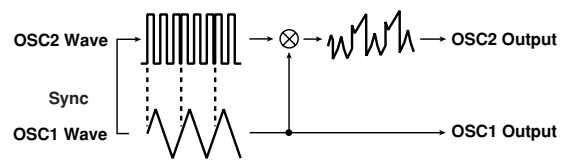
**Sync**

オシレーター 1 の位相に同期して、オシレーター 2 の位相を強制的にリセットするモジュレーションです。

シンセ・リードの音色に効果的です。“Semitone”と“Tune”で倍音を調節します。

**RingSync**

Ring と Sync のモジュレーションが同時にかかります。

**3: Semitone < SEMITONE > [-24...+24]**

OSC1 に対するデチューン量を半音単位で設定します。

値が ±12 で 1 オクターブ、±24 で 2 オクターブ音程がずれます。値が 0 で OSC1 と同じピッチになります。

**4: Tune < TUNE > [-63...+63]**

オシレーター 1 に対するデチューン量を設定します。

値が ±63 で ±2 オクターブ、±48 で ±1 オクターブ音程がずれます。値が 0 の付近ではピッチを微調整します。

**note** “OSC Mod” を Sync にしたときは、“Semitone”や“Tune”の調整で倍音のピッチが変化します。基音のピッチは変わりません。

**P06-3: MIXER**

各オシレーターの出力レベルに関するパラメーターです。

この設定がフィルターへの入力レベルとなります。





**1: OSC1 Lvl (OSC1 Level) < OSC1 > [000...127]**  
 オシレーター 1 の出力レベルを設定します。

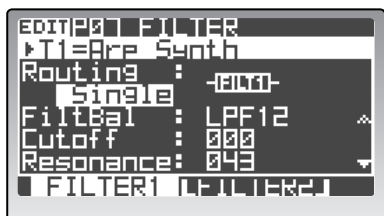
**2: OSC2 Lvl (OSC2 Level) < OSC2 > [000...127]**  
 オシレーター 2 の出力レベルを設定します。

**3: NoiseLvl (Noise Level) < NOISE > [000...127]**  
 ノイズ・ジェネレーター の出力レベルを設定します。

## P07 FILTER

フィルター 1、フィルター 2 とフィルター 全体の設定に関するパラメーターです。

### P07-1: FILTER1



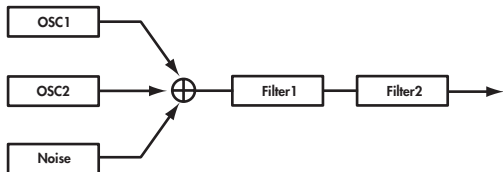
**1: Routing < ROUTING >**  
**[Single, Serial, Para, Indiv]**

フィルター 1 と 2 のルーティング (並び) を設定します。

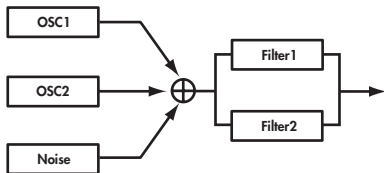
設定によって最大ボイス数が変わります。

**Single**  
 フィルター 1 のみ使用します。

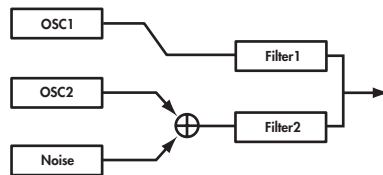
**Serial**  
 フィルター 1 とフィルター 2 を直列に接続して使用します。



**Para**  
 フィルター 1 とフィルター 2 を並列に接続して使用します。



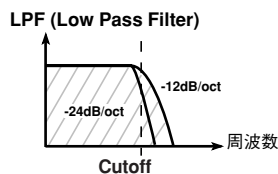
**Indiv**  
 フィルター 1 をオシレーター 1 に、フィルター 2 をオシレーター 2 とノイズに使用します。



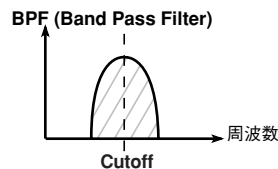
**2: FiltBal (Filter1 Balance) < FILTER TYPE >**  
**[LPF24...LPF12...HPF...BPF...THRU]**

フィルター・タイプを選択します。値の中間値は、挟まれる 2 つのフィルター の中間の特性になります。

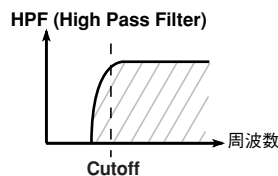
**LPF12 (-12dB/oct), LPF24 (-24dB/oct)**  
 LPF (Low Pass Filter) は、カットオフ周波数よりも低い帯域を通過させ、高い帯域をカットする一般的なフィルターです。カットオフ周波数 ("Cutoff" の値) を大きくすると、明るい音色になります。



**BPF (-12dB/oct)**  
 BPF (Band Pass Filter) は、カットオフ周波数付近の帯域を通過させ、それ以外の帯域をカットするフィルターです。一部の音だけを強調するときなどに使用します。



**HPF (-12dB/oct)**  
 HPF (High Pass Filter) は、カットオフ周波数よりも高い帯域を通過させ、低い帯域をカットするフィルターです。音色を細くするときを使用します。ただし、カットオフ周波数を大きくしすぎると音量が極端に下がります。



**THRU**  
 フィルター効果をかけずに、信号をそのまま通過させます。

### 3: Cutoff (Cutoff Frequency) < CUTOFF >

[000...127]

カットオフ周波数を設定します。値を大きくするほどカットオフ周波数が高くなります。

**note** “Cutoff” は、EG 1 による時間的な変化や鍵盤を弾く位置（キーボード・トラック）、強さ（ベロシティ）による変化を与えることができます。それぞれの効果の深さは、“EG 1 Int”、“Key Track”、“Velo Sens” で設定します。

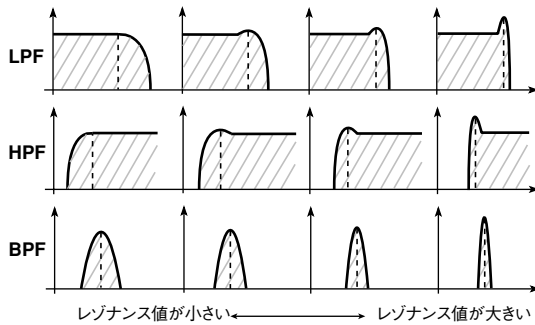
**!** “Cutoff” の設定によって、音量が極端に低くなったり、音が出なくなる場合があります。

### 4: Resonance < RESONANCE >

[000...127]

レゾナンスを設定します。“Cutoff” で設定した周波数付近の倍音成分を強調して、音にくせを付けます。値を大きくするほど、効果が大きくなります。

レゾナンスによる効果

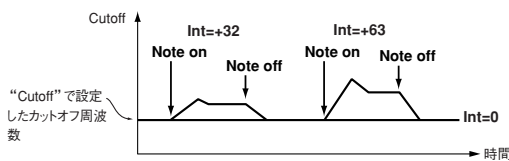


**!** “Resonance” の値を大きくすると、カットオフや入力音によっては音がひずむ場合があります。

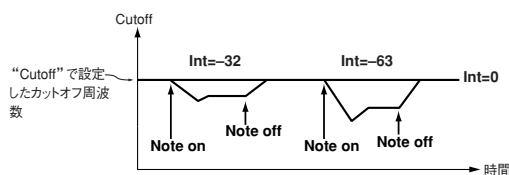
### 5: EG1 Int (EG1 Intensity) < EG 1 INT >

[-63...+63]

EG 1 によるカットオフ周波数へのモジュレーションの深さを設定します。カットオフ周波数が時間的に変化します。+の値にするほど、変化が大きくなります。



-の値にするほど、逆方向に変化が大きくなります。



### 6: KeyTrack (Keyboard Track) < KEY TRACK >

[-2.00...+2.00]

キーボード・トラック（鍵盤を弾く位置）によるカットオフ周波数の変化を設定します。

0にすると、キーボード・トラックによる変化はありません。+の値にすると、C4高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が高くなり、低域の鍵盤を弾くと低くなります。値を+ 1.0にすると、カットオフ周波数の変化がピッチに比例します。-の値にすると、C4より高域の鍵盤を弾くとカットオフ周波数が低くなり、低域の鍵盤を弾くと高くなります。

**note** キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズ、モジュレーション・シーケンサーによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

### 7: VeloSens (Velocity Sens)

[-63...+63]

ベロシティ（鍵盤を弾く強さ）によるカットオフ周波数の変化を設定します。

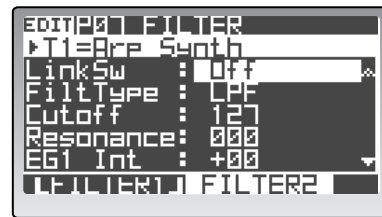
+の値にすると、鍵盤を強く弾くほどカットオフ周波数が高くなります。

-の値にすると、鍵盤を強く弾くほどカットオフ周波数が低くなります。

## P07-2: FILTER2

フィルター 2 のパラメーターです。

FILTER1の“Routing”がSerial、Para、Indivのときに設定できます。



#### 1: LinkSw

[Off, On]

フィルター 1 のパラメーター設定でフィルター 2 が動作します。

#### Off

フィルター 1 とフィルター 2 で、それぞれパラメーターを設定します。

#### On

フィルター 1 のパラメーター設定でフィルター 2 が動作します。“Cutoff” 以降のパラメーターがフィルター 1 の設定になります。

#### 2: FiltType (Filter2 Type) < TYPE >

[LPF, HPF, BPF, COMB]

フィルター・タイプを選択します。

**!** 設定によって最大ボイス数が変わります。

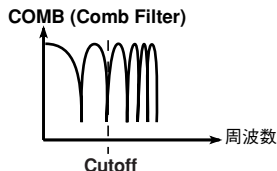
#### LPF, HPF, BPF

フィルター 1 と同様の - 12dB/oct タイプのフィルターとなります。

86 ページ「FiltBal (Filter1 Balance) < FILTER TYPE >」を参照してください。

**COMB**

COMB フィルター（くし型フィルター）は、通過する帯域とカットする帯域が連続するフィルターで、音に独特のくせをつけます。カットオフ周波数（“Cutoff” 値）を大きくすると、くしの目が粗くなりカットする帯域が多くなります。



- 3: Cutoff (Cutoff Frequency) < CUTOFF > [000...127]
  - 4: Resonance < RESONANCE > [000...127]
  - 5: EG1 Int (EG1 Intensity) < EG1 INT > [-63...+63]
  - 6: KeyTrack (Keyboard Track) < KEY TRACK > [-2.0...+2.0]
  - 7: VeloSens (Velocity Sens) [-63...+63]
- FILTER1と同様です。86ページ「P07-1: FILTER1」を参照してください。

## P08 AMP (Amplifier)

ティンバーの音量に関するパラメーターです。

### P08-1: AMP



**1: Level (Amp Level) < LEVEL > [000...127]**

ティンバーの音量を設定します。

ティンバーにドラムキットがアサインされているとき、フロント・パネルの [LEVEL] ノブで調節できるパラメーターは、P02-2: COMMON - DRUM タブ・ページの“Level” となります。

**2: Pan < PAN > [L63...CNT...R63]**

ティンバーのパンポット（音の定位）を設定します。

ティンバーにドラムキットがアサインされているとき、フロント・パネルの [PAN] ノブで調節できるパラメーターは、P02-2: COMMON - DRUM タブ・ページの“Pan” となります。

**3: Drive/WS (Drive/Wave Shape) < DRIVE/WS > [Off, Drive, WavShape]**

ドライブ、またはウェーブ・シェープを切り替えます。

設定によって最大ボイス数が変わります。

**Off**

ドライブ、ウェーブ・シェープをオフします。

**Drive**

ドライブがかかります。歪み具合は、P06-3: OSC/MIXER - MIXER タブ・ページの各オシレーターの出カレベル（または MIXER [OSC1] ノブなど）で調節します。

**WavShape**

“WS Type” で選択したウェーブ・シェープ・タイプでウェーブ・シェープがかかります。

**4: Position [PreFilt1, PreAmp]**

ドライブ、ウェーブ・シェープをかける位置を設定します。

**PreFilt1**

フィルター1の前でドライブ、ウェーブ・シェープをかけます。

**PreAmp**

アンプの前でドライブ、ウェーブ・シェープをかけます。

**5: Depth [000...127]**

ドライブ、ウェーブ・シェープのかかり具合を設定します。

**6: WS Type (Wave Shape Type) [Decimator...Lvl Boost]**

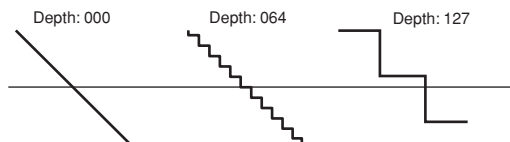
ウェーブ・シェープのタイプを選択します。“Drive/WS” で WS を選択したときに表示され、設定できます。

設定によって最大ボイス数が変わります。

設定によっては、ノイズが出る場合があります。

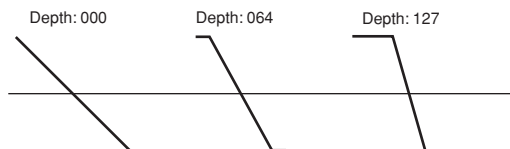
**Decimator**

サンプリング周波数を低下させます。



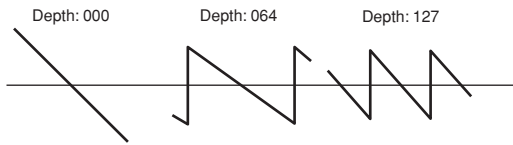
**Hard Clip**

境界レベル以上の波形を一定にします。



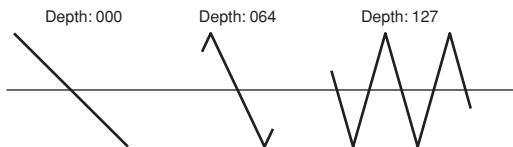
**OctSaw**

境界レベルを超えた波形を切り取り、プラスマイナス反対方向の境界レベル内へ移動させます。



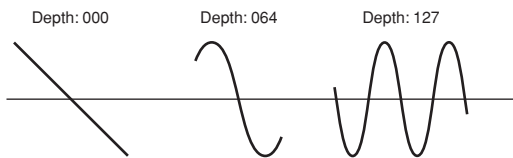
**MultiTri**

ノコギリ波を入力すると、三角波が生成されます。



**MultiSin**

ノコギリ波を入力すると、サイン波が生成されます。

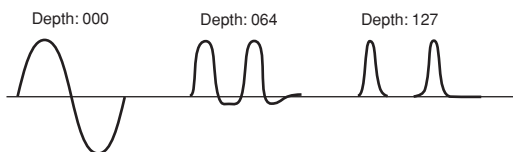


**SubOSCSaw, SubOSCSqu, SubOSCTri, SubOSCSin**

選択した波形がオシレーター 1 の 1 オクターブ下で発音します。“Depth” でオシレーター 1 とのミックス量を調整します。

**Pickup**

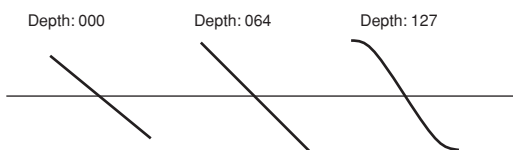
電磁ピックアップのシミュレーションです。“Depth” でかかり具合を調節します。



**note** 上の Pickup の図は、C4 のサイン波を入力したときの出力波形の違いです。入力するピッチ（音の高さ）によって変化が異なります。

**Lvl Boost**

出力レベルをブーストします。“Depth” でブースト量を変化させます。



**▲** 他のウェーブ・シェープ・タイプよりも大きな音量で出力されることがあります。

**7: PunchLvl (Punch Level)**

[000...127]

オシレーター出力に対して、アタック時のみのパルス波形を足しこむ量（パンチ・レベル）を調整します。値を大きくすると、よりアタックが強調されます。

**▲** EG などでアタックを遅く設定した場合には効果が得られません。

**8: KeyTrack (Keyboard Track)**

[-63...+63]

キーボード・トラックによる音量の変化を設定します。+の値では、C4 より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が大きくなり、低域の鍵盤を弾くほど小さくなります。-の値では、C4 より高域の鍵盤を弾くほど音量変化が小さくなり、低域の鍵盤を弾くほど大きくなります。値を0にすると、キーボード・トラックによる音量変化はありません。

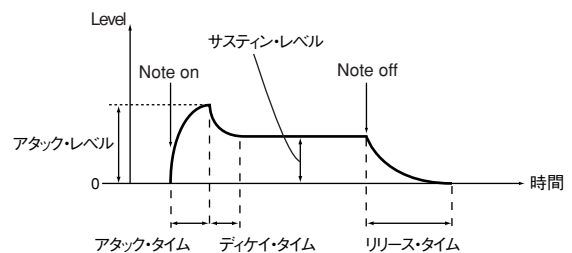
**note** キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズ、モジュレーション・シーケンサーによって変化したピッチで動作します。ビブラートやバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

**P09 EG (Envelope Generator)**

フィルター、アンプなどに時間的な変化を与えるEG (Envelope Generator) のパラメーターです。EG1はフィルター 1、フィルター 2 のカットオフ周波数に対するエンベロープ・ソースとして内部的に接続されています。EG2は、アンプの音量に対するエンベロープ・ソースとして内部的に接続されています。

**note** EG3 だけは内部パラメーターになっています。フロント・パネルにノブはありません。

**P09-1...3: EG 1...3**



**1: Attack < ATTACK >**

[000...127]

ノート・オンからアタック・レベル（エンベロープの最大値）に到達するまでの時間を設定します。

**2: Decay < DECAy > [000...127]**

アタック・レベルに到達してからサスティン・レベルに移行するまでの時間を設定します。

**3: Sustain < SUSTAIN > [000...127]**

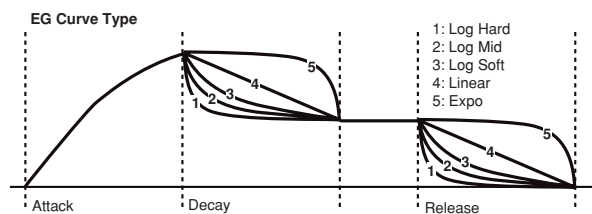
サスティン・レベルを設定します。

**4: Release < RELEASE > [000...127]**

ノート・オフからレベルが0になるまでの時間を設定します。

**5: Curve [LogHard...Expo]**

ディケイとリリース時間の遷移カーブを選択します。



**6: LvlVelInt (Level Velocity Intensity) [-63...+63]**

鍵盤を弾いたときのベロシティによって、EGの振幅をコントロールします。値が大きいくほど、ベロシティの強弱による振幅の差が大きくなります。

**+**の値

弱く弾いたときはEGの振幅が小さくなり、強く弾いたときはEGの振幅が大きくなります。

**-**の値

強く弾いたときはEGの振幅が小さくなり、弱く弾いたときはEGの振幅が大きくなります。

**7: TimKeyTrk(Decay/ReleaseTime Keyboard Track) [-63...+63]**

キーボード・トラック(鍵盤を弾く位置)によって、EGのディケイ・タイムとリリース・タイムをコントロールします。値を大きくするほど、EGの設定値との時間差が大きくなります。

鍵盤位置は、C4が中心(EGの設定値で動作)となります。

**+**の値

C4より高い鍵盤を弾いたときはEGの時間パラメーターが設定値より短くなり、低い鍵盤を弾いたときは長くなります。

**-**の値

C4より低い鍵盤を弾いたときはEGの時間パラメーターが設定値より短くなり、高い鍵盤を弾いたときは長くなります。

**8: TimVelInt(Decay/ReleaseTime Velocity Intensity) [-63...+63]**

ベロシティでEGのディケイ・タイムとリリース・タイムをコントロールします。値を大きくするほど、EGの設定値との時間差が大きくなります。

**+**の値

弱く弾いたときは時間パラメーターが長くなり、強く弾いたときは時間パラメーターが短くなります。

**-**の値

強く弾いたときは時間パラメーターが長くなり、弱く弾いたときは時間パラメーターが短くなります。

**P10 LFO**

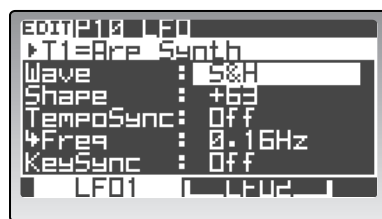
周期的な変化を与えるLFO (Low Frequency Oscillator) に関するパラメーターです。

LFO1は、オシレーター1の"Control1"のモジュレーション・ソースとして内部的に接続されています。

LFO2は、モジュレーション・ホイール(または、接続した外部MIDI機器のモジュレーション・ホイール)でコントロールするオシレーターのピッチに対するモジュレーション・ソースとして内部的に接続されています。

**!** LFOによる効果がわかりにくいときは、モジュレーション先のデプスやインテンシティの値を大きくしてください。

**P10-1, 2: LFO 1, 2**

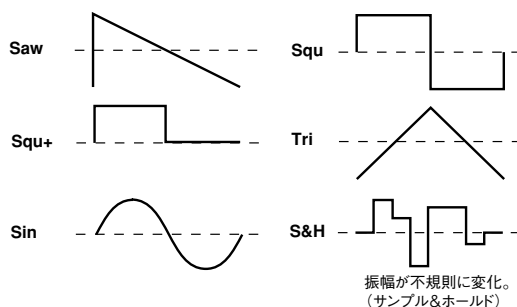


**1: Wave < SELECT > [Saw, Squ, Squ+, Tri, S&H]**

LFOの波形を選択します。

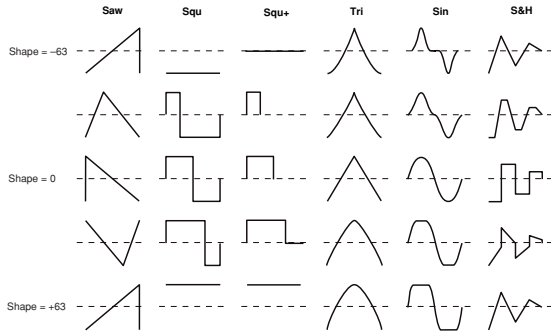
LFO1は、波形をSaw、Squ、Tri、S/Hの中から選択します。

LFO2は、波形をSaw、Squ+、Sin、S/Hの中から選択します。



**2: Shape** [-63...+63]


“Wave” で選択した波形に変化を与えます。



**3: TempoSync** [On, Off]

Onにすると、LFOの周期がテンポまたはMIDIクロックに同期します。

グローバル・モード P04: MIDI ページの “Clock” (MIDI クロック設定) が Internal のときは、[TEMPO] ノブで設定したテンポに同期します。External のときは、外部MIDI機器から受信したMIDIクロックに同期します。

 LFO1 と LFO2、それぞれの “TempoSync” が On のときは、P11-1 ~ 6 : PATCH - P1 ~ P6 タブ・ページの “Dest” に LFO1Freq または LFO2Freq を選んでも無効になります。

**4: Freq (Frequency) < FREQ >** [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。“TempoSync” が Off のときに表示され、設定できます。

値が大きいほど周期が短くなります。

**5: SyncNote** [8/1...1/64]

LFOの周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync” が On のときに表示され設定できます。

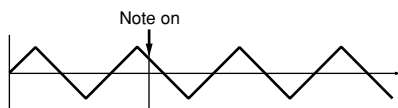
テンポに対して、設定した値 (音符) の長さが1周期になります。例えば、♪1/4にすると、1拍が1周期になります。

**6: KeySync** [Off, Timbre, Voice]

ノート・オンしたボイスに対する LFO のかかり方を設定します。

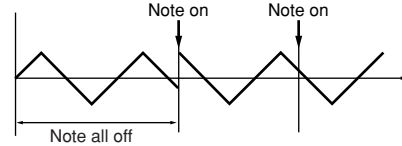
**Off**

ノート・オンしてもLFOの位相はリセットされません。



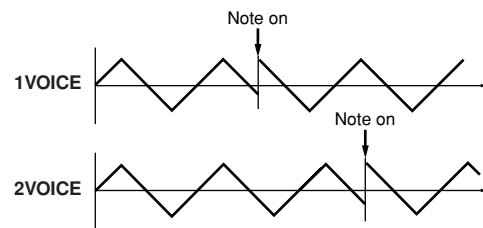
**Timbre**

なにも鍵盤を押さえていない状態から、最初のノート・オンでLFOの位相がリセットされ、以後ノート・オンしたボイスに対しても、その位相でモジュレーションがかかります。



**Voice**

ノート・オンごとにLFOの位相がリセットされ、個々のボイスに対して異なる位相でモジュレーションがかかります。



**7: IniPhase (Initial Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“KeySync” が Timbre、または Voice のときに有効なパラメーターです。

0にすると、ノート・オン時に波形の先頭からスタートします。180にすると、ノート・オン時に波形の半周期先からスタートします。

**P11 PATCH (Virtual Patch)**

バーチャル・パッチに関するパラメーターです。バーチャル・パッチは、EGやLFOなどのモジュレーション・ソースを、様々なパラメーターにアサインする機能です。1つのティンバーに対して6種類の組み合わせが可能です。

**P11-1...6: P1...P6 (PATCH1...PATCH6)**



**1: Source < SOURCE >** [EG1...MIDI5]

モジュレーション・ソースを選択します。

**EG1, EG2, EG3**

EG1、EG2、EG3がモジュレーション・ソースになります。



### LFO1, LFO2

LFO1、LFO2がモジュレーション・ソースになります。

### Velocity

鍵盤を弾く強さがモジュレーション・ソースになります。

### P.Bend

ピッチベンドがモジュレーション・ソースになります。

### M.Wheel

モジュレーション・ホイールがモジュレーション・ソースになります。

### KeyTrack

鍵盤を弾く位置がモジュレーション・ソースになります。

**note** キーボード・トラックは、ピッチ・ベンドやトランスポーズ、モジュレーション・シーケンサーによって変化したピッチで動作します。ビブラートとバーチャル・パッチによるピッチの変化は反映されません。

### EnvF

エンベロープ・フォロワーで得られたエンベロープ情報がモジュレーション・ソースとなります。

### MIDI1, MIDI2, MIDI3, MIDI4, MIDI5

グローバル・モードP04: MIDIページの“MIDI1”、“MIDI2”、“MIDI3”、“MIDI4”、“MIDI5”で設定されている機能がモジュレーション・ソースになります。

## 2: Dest (Destination) < DESTINATION >

[Pitch...LFO2Freq]

モジュレーション先のパラメーターを選択します。

### Pitch

ティンバー全体のピッチにモジュレーションがかかります。

### OSC2Pitch

P06-2: OSC/MIXER – OSC2 タブ・ページの“Tune”にモジュレーションがかかります。

### OSC1Ctrl

P06-1: OSC/MIXER – OSC1 タブ・ページの“Control1”にモジュレーションがかかります。

### OSC1Level, OSC2Level, NoiseLvl

P06-3: OSC/MIXER – MIXERタブ・ページの“OSC1 Lvl”、“OSC2 Lvl”、“NoiseLvl”にモジュレーションがかかります。

### Filt1Type

P07-1: FILTER – FILTER1 タブ・ページの“Type”にモジュレーションがかかります。

### Filt1Cut

P07-1: FILTER – FILTER1 タブ・ページの“Cutoff”にモジュレーションがかかります。

### Filt1Reso

P07-1: FILTER – FILTER1 タブ・ページの“Resonance”にモジュレーションがかかります。

### Filt2Cut

P07-2: FILTER – FILTER2 タブ・ページの“Cutoff”にモジュレーションがかかります。

### Drv/WsDpt

P08-1: AMPページの“Depth”にモジュレーションがかかります。

### AmpLevel

P08-1: AMPページの“Level”にモジュレーションがかかります。

### Pan

P08-1: AMPページの“Pan”にモジュレーションがかかります。

### LFO1Freq

P10-1: LFO – LFO1 タブ・ページの“Freq”にモジュレーションがかかります。

### LFO2Freq

P10-2: LFO – LFO2 タブ・ページの“Freq”にモジュレーションがかかります。

**note** LFO1 と LFO2、それぞれの“TempoSync”がOnのときは、LFO1Freq または LFO2Freq を選んでも無効になります。

## 3: Intensity < INTENSITY >

[-63...+63]

モジュレーション・ソースによるモジュレーションの効果の深さを設定します。

0では、モジュレーションがかかりません。

# P12 MOD SEQ (Modulation Sequencer)

モジュレーション・シーケンサーに関するパラメーターです。モジュレーション・シーケンサーは、従来のアナログ・シーケンサーのように音色を構成するパラメーターに時間的変化を与えます。ティンバーごとに3つのモジュレーション・シーケンサーを搭載しています。

## P12-1: COMN (SEQ Common)



### 1: LastStep

[01...16]

シーケンスの長さ(最大ステップ数)を設定します。

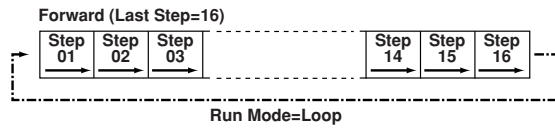
### 2: SeqType (Sequence Type)

[Forward...Alt2]

シーケンス・タイプ(シーケンスの再生方向)を設定します。

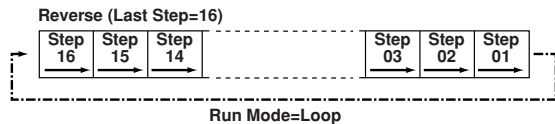
#### Forward

先頭のステップ (Step01) から再生します。



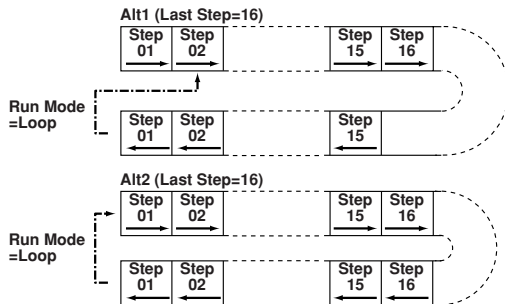
#### Reverse

最後のステップ (“Last Step” で設定したステップ数) からリバース再生します。



#### Alt1/Alt2

ForwardとReverseを交互に再生します。



**note** Motion Rec 時は、常に Forward で再生します。

#### 3: RunMode [OneShot, Loop]

再生時のループ機能を設定します。

##### One Shot

1サイクルだけ再生し、最後のステップの値を保持します。

##### Loop

“Seq Type” で設定したシーケンス・タイプでループ再生します。

**note** Motion Rec 時、または “Key Sync” Off 時は、常に Loop で再生します。

#### 4: KeySync [Off, Timbre, Voice]

ノート・オン時 (鍵盤を弾いたとき) のシーケンスのリセットについて設定します。

##### Off

ノート・オンしても、リセットはかかりません。

##### Timbre

鍵盤がすべてオフの状態から、最初のノート・オンによって発音するティンバーに対してリセットがかかります。

鍵盤を弾く位置で、各ティンバーを弾き分ける設定のプログラムでは (スプリット)、ノート・オンした鍵盤によって発音するティンバーがリセットします。

#### Voice

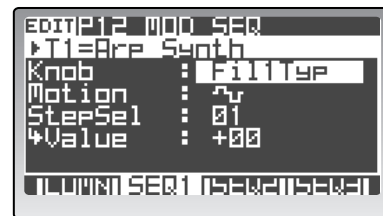
ノート・オンしたボイスごとにリセットがかかります。

**note** モジュレーション・シーケンサーとアルペジエーターの両方がオンのときは、Off または Timbre に設定してください。Voice にすると、アルペジエーターが発音するたびにシーケンスがリセットされます。Timbre にすると、コード・チェンジのたびにリセットします。

#### 5: Resolutn (Resolution) [1/48...1/1]

シーケンスの再生スピードを、[TEMPO] ノブで設定したテンポ (MIDI クロック) に対するレゾリューションで設定します。テンポに対して、設定した値 (音符) のリズムで1ステップ進みます。例えば、1/4 にすると、1拍で1ステップ進みます。

### P12-2...4: SEQ1...SEQ3



#### 1: Knob [None, Pitch...Pch6Int]

モジュレーション・シーケンサーに記録するパラメーターを選択します。

##### None

モジュレーション・シーケンスの効果は、何もかかりません。

##### Pitch

発音するオシレーター全体のピッチに対して、±24半音の範囲で変化を与えます。

##### その他

パネルのノブにアサインされているパラメーターに対して、±63 (OSC2 Semは±24) の範囲で変化を与えます。

**note** 複数のシーケンスで同じパラメーターを設定しているときは、右側に “ \* ” が表示されます。この場合は、SEQ3、SEQ2、SEQ1 の順でアサインが有効になります。

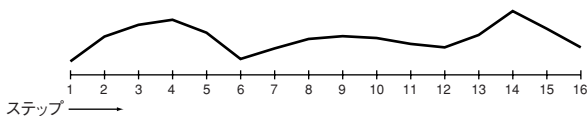
#### 2: Motion [~ , ~]

シーケンサーを再生したときの、各ステップに記録されている値の変化のしかたを設定します。




 (Smooth)

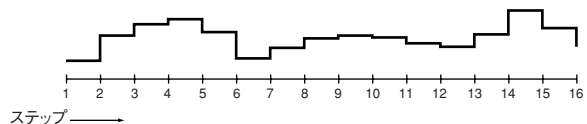
ステップごとに記録されている値を、直線的につないだ変化になります。



**note** OSC1 の “Wave” が Synth PCM または Drum PCM のときに、“Knob” に OSC1c2 (OSC1 Control2) を選択した場合は、Smooth に設定しても Step と同じ動作になります。

 (Step)

記録されている値を、次のステップを再生するまで保持します。



**3: StepSel (Step Select)** [01...Last Step]  
 エディットするステップを選択します。

**4: Value (Step Value)** [-24...+24, -63...+63]  
 “StepSel” で選択したステップに記録されているモジュレーション・シーケンスの値を変更します。

設定する値は、モジュレーション・シーケンスにアサインされているパラメーターの現在の値に対する可変幅（オフセット）となります。例えば現在の値が+10、シーケンス・データがステップ1から順に+10、+10、+20・・・と設定されているときは、再生を開始すると+20、+20、+30・・・という値で動作します。

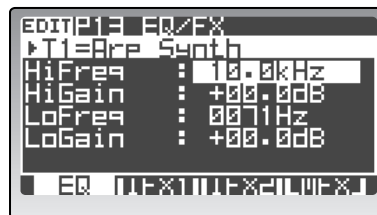
カーソル・キーで、変更したいステップにカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイヤルで値を変更します。また、MOD SEQUENCER [SELECT] キーでエディット対象のモジュレーション・シーケンスを選択し、16個のノブで値を変更することもできます。

## P13 EQ/FX (Equalizer/Effect)

イコライザーとエフェクトに関するパラメーターです。

### P13-1: EQ

イコライザーを設定します。  
 イコライザーは、埋もれがちな音色を浮き立たせたり、目立ちすぎる音色を抑えたりするなど、ティンバー同士の音色のバランスを整えます。ティンバーの出力直後に接続されています。




**1: HiFreq (High Frequency)** [1.00...20.0kHz]  
 ハイ・イコライザー（シェルビング・タイプ）のカットオフ周波数を設定します。

**2: HiGain (High Gain) < HI >** [-15.0...+15.0dB]  
 ハイ・イコライザーのゲインを設定します。+の値にするとカットオフ周波数付近の音が強調され、-の値にするとカットオフ周波数付近の音がカットされます。

**3: LoFreq (Low Frequency)** [0020...1000Hz]  
 ロー・イコライザー（シェルビング・タイプ）のカットオフ周波数を設定します。

**4: LoGain (Low Gain) < LO >** [-15.0...+15.0dB]  
 ロー・イコライザーのゲインを設定します。+の値にするとカットオフ周波数付近の音が強調され、-の値にするとカットオフ周波数付近の音がカットされます。

 ゲインを大きくしすぎると、出力音がひずむことがあります。


### P13-2, 3: IFX1, 2 (Insert Effect 1, 2)

インサート・エフェクト1と2を設定します。  
 インサート・エフェクトは、各ティンバーに対してインサート・エフェクト1とインサート・エフェクト2の2系統ずつ用意されています。ティンバーの出力がEQを通過後、エフェクト1→2の順で直列に接続されています。



**0: Load (Load Template) [001...128]**

インサート・エフェクトのテンプレートをロードします。カーソル [▲/◀] キーでカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイアルを回すと、ロードされます。

 テンプレートをロードすると、エディット中のエフェクト・パラメーターが上書きされますので注意してください。

**note** 本体に内蔵されたテンプレートのほかに、自分で作成した設定をテンプレートにすることもできます。テンプレートについては、33 ページ「他のティンバー音色のロード/テンプレート機能」を参照してください。

**1: IFX ON/OFF < ON > [OFF, ON]**

[FX1-FX2] キーで選択しているインサート・エフェクトのオン、オフを切り替えます。オンでキーが点灯します。

**2: Type (Effect Type) [No Effect, St.Compressor...TalkingMod(W)]**

インサート・エフェクトで使用するエフェクトを選択します。使用できるエフェクトについては、121 ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

**3: Edit1 < EDIT 1 >****4: Edit2 < EDIT 2 >**

フロント・パネルのINSERT FX [EDIT1] ノブと [EDIT2] ノブにエフェクトのパラメーターをアサインします。

アサインできるパラメーターは、エフェクトのタイプによって異なります。121 ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

**5: Effect Parameter**

“Type” で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターの数、種類、効果はエフェクトのタイプによって異なります。パラメーターについては、121 ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。


**P13-4: MFX (Master Effect)**

マスター・エフェクトに関するパラメーターです。

マスター・エフェクトは、各ティンバーの音色をミックスし、まとめたものに対して、リバーブ等の空間系のエフェクトをかける等して音色全体を整えます。


各ティンバー出力は、EQ とインサート・エフェクト通過後、1 つにまとめられ、マスター・エフェクトに入力されます。マスター・エフェクトの出力は、MAIN OUT 端子に送られます。

**note** このページは、フロント・パネルの TIMBRE SELECT [1] ~ [4] キーで選択しているティンバーにかかわらず、各ティンバーで共通のページです。

 IndOut 側出力にマスター・エフェクトはかかりません。

**0: Load (Load Template) [001...128]**

マスター・エフェクトのテンプレートをロードします。カーソル [▲/◀] キーを押してカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイアルを回すと、テンプレートがロードされます。

 テンプレートをロードすると、エディット中の設定に上書きされますので注意してください。

**note** 本体に内蔵されたテンプレートのほかに、自分で作成した設定をテンプレートにすることもできます。テンプレートについては、33 ページ「他のティンバー音色のロード/テンプレート機能」を参照してください。

**1: MFX ON/OFF < ON > [OFF, ON]**

マスター・エフェクトのオン、オフを切り替えます。オンでキーが点灯します。

**2: Type (Effect Type) [No Effect, St.Compressor...Talking Mod]**

マスター・エフェクトで使用するエフェクトを選択します。使用できるエフェクトについては、121 ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

**3: Edit < EDIT >**

フロント・パネルの MASTER FX [EDIT] ノブに、マスター・エフェクトのパラメーターをアサインします。

アサインできるパラメーターは、エフェクトのタイプによって異なります。121 ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

**4: Effect Parameter**

“Type” で選択したエフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターの数、種類、効果はエフェクトのタイプによって異なります。パラメーターについては、121 ページ「エフェクト・ガイド」を参照してください。

## 4. ARPEGGIATOR

アルペジエーターに関するパラメーターです。

**note** RADIAS は、プログラムごとにアルペジエーターを 1 つ搭載しています。アルペジエーターは、複数のティンバーにアサインできますが、すべて同じ動作になります。

### Front Panel Parameter

フロント・パネルの ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER セクションで設定できるパラメーターです。

“\*” が付いているパラメーターは、ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [SELECT] キーで ARPEGGIATOR を選択してから設定します。

#### ON (Step Sequencer/Arpeggiator On) ◀ ON ▶

[Off, On]

アルペジエーターのオン、オフを切り替えます。On にするとキーが点灯します。

フロント・パネルの [ON] キーのみで設定できるパラメーターです。

**note** オンにすると、2 つのステップ・シーケンサーもオンになります。

#### LATCH\* [Off, On]

アルペジエーターのラッチ動作を設定します。

##### On (キー点灯)

鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏を続けます。

##### Off (キー消灯)

鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏を停止します。

フロント・パネルの [LATCH] キーのみで、設定できるパラメーターです。

#### TYPE\* (/STEP REC)

ティンバーにアルペジエーターがアサインされているときは、アルペジオ・タイプの選択キーとなり、押すたびにアルペジオ・タイプが切り替わります。

アルペジオ・タイプについては、97 ページ「Type (Arpeggio Type) ◀ TYPE (/STEP REC) ▶」を参照してください。

#### SELECT

[Off, ARPEGGIATOR, STEP SEQ1, STEP SEQ2]

各ティンバーにアルペジエーター、またはステップ・シーケンサーをアサインします。

##### Off

ティンバーにアルペジエーター、ステップ・シーケンサーをアサインしません。

#### ARPEGGIATOR

ティンバーにアルペジエーターをアサインします。

鍵盤などでトリガーをかけ、アルペジエーターを動作させると、設定されているアルペジオ・パターンでティンバーが発音します。

#### STEP SEQ1

ティンバーにステップ・シーケンサー 1 をアサインします。鍵盤などでトリガーをかけ、ステップ・シーケンサーをスタートさせると、設定されているシーケンス・パターンでティンバーが発音します。

#### STEP SEQ2

ティンバーにステップ・シーケンサー 2 をアサインします (☞ [STEP SEQ1])。

**note** ステップ・シーケンサーのリンク機能 (☞ 100 ページ「S.SeqLink (Sequencer Link)」) がオンのときは、ここで StpSeq1 と StpSeq2 のどちらを選んでいても、ステップ・シーケンサー 1 と 2 両方のシーケンス・パターンを連続で再生します。

**note** アルペジエーターを起動する MIDI チャンネルは、グローバル MIDI チャンネルと、アルペジエーターがアサインされているティンバーの MIDI チャンネルになります (☞ 103 ページ「アルペジエーター、ステップ・シーケンサーが起動する MIDI チャンネル」)。

#### GATE\*

97 ページ「Gate Time (Gate Time Offset) ◀ GATE ▶」を参照してください。

#### TEMPO

アルペジエーターの演奏テンポを設定します。97 ページ「Tempo ◀ TEMPO ▶」を参照してください。

#### TAP TEMPO\*(REST/TIE)

アルペジエーターの演奏テンポを設定します。キーを数回軽く押すことによって設定します。

## P14 ARPEGGIATOR

### P14-1: COMN (Arpeggiator Common)


アルペジエーター全体に関するパラメーターです。


**!** このページの “Tempo” と “KeySync” 以外のパラメーターは、現在選択中のティンバーでアルペジエーターがアサインされていないときは設定できません。



**1: Tempo < TEMPO > [20.0...300.0]**

アルペジエーターの演奏テンポを設定します。  
値を大きくするほど、演奏のテンポが速くなります。

 グローバル・モード P03: MIDI ページの "Clock" (p.117) が External のとき、"Tempo" の設定は無効になります。

 "Tempo" の設定は、モジュレーション・シーケンサー、ステップ・シーケンサーの再生スピードにもなります。

**2: KeySync [Off, On]**

アルペジエーター、ステップ・シーケンサーと鍵盤の同期を設定します。Onにすると、鍵盤を押さえたときに、常にアルペジオやステップ・シーケンサーを記録したデータの先頭から演奏します。他の楽器と合わせて演奏するような時に、この機能を使って小節の頭を合わせることができます。

**3: Type (Arpeggio Type) < TYPE (/STEP REC) >****[Up...Trigger]**

アルペジオ・タイプを選択します。

**Up**

音程の低い方から高い方へ発音します。

**Down**

音程の高い方から低い方へ発音します。

**Alt1**

UpとDownを繰り返して発音します。(最高音と最低音で1回発音します)

**Alt2**

UpとDownを繰り返して発音します。(最高音と最低音で2回発音します)


**Random**

ランダムに発音します。

**Trigger**

実際に押さえている鍵盤の音を和音で発音します。  
トリガーのタイミングは"Tempo"の設定で決まります。  
"Range"の設定は、無効になります。



 P04-1: VOICE ページの "Assign (Voice Assign)" で設定したティンバーの最大発音数以上の鍵盤が押されたときは、低い音程から最大発音数の数だけの音が発音します。

**4: Range (Octave Range) [1...4 octave]**

アルペジオの音域を、オクターブ単位で設定します。

**5: Resolutn (Resolution) [ $\frac{1}{32}$ ... 1/1]**

"Tempo" で設定したテンポに対するレゾリューション (発音の間隔) を設定します。テンポに対して、設定した音符で各ステップが発音します。例えば、 $\frac{1}{4}$  にすると、テンポに対して4分音符のタイミングで各ステップが発音します。

**6: LastStep [01...32]**

アルペジエーターのステップの長さを設定します。この設定によって、演奏時のオン、オフ繰り返し周期が決まります。

**7: Gate Time (Gate Time Offset) < GATE >****[-100...+100]**

ゲート・タイム (発音する音の長さ) のオフセットを設定します。P14-3: ARPEGGIATOR - GATE タブ・ページで設定した各ステップのゲート・タイムを変化させ、演奏の幅を広げます。

＋の値にするとゲート・タイムより長くなり、－の値にすると短くなります。

また、フロント・パネルの[GATE]ノブによってリアルタイムにコントロールできます。

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

先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。



**9: ScanBotom** [C-1...G9]

**10: ScanTop** [C-1...G9]

アルペジオが動作する鍵盤の範囲を設定します。“ScanBotom”で鍵盤の下限、“ScanTop”で鍵盤の上限を設定します。設定した範囲の鍵盤を押さえたときにアルペジオ動作します。

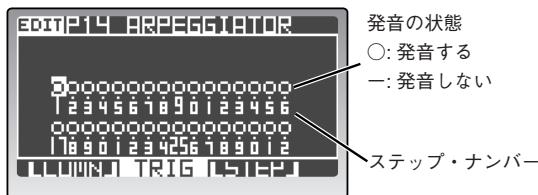
**P14-2: TRIG (Arpeggiator Step On/Off)**

アルペジオ・パターンをステップ単位でオン、オフします。単純になりがちなアルペジオ演奏に幅を広げます。

**note** P16-5: UTILITY – ARPタブ・ページの“CopyArpStep”機能により、他プログラムのアルペジエーターのステップ・オン、オフ設定をコピーすることができます (☞ 110 ページ「CopyArpStep」)。



P14-2: ARPEGGIATOR – TRIGタブ・ページでは、各ステップの発音のオン、オフを表示します。



**1: Trigger (Step On/Off)** [-, o]

1～16のステップごとのオン、オフを設定します。P14-1: ARPEGGIATOR – COMN タブ・ページの“LastStep”で設定したステップまでが有効になります。

**- (Off)**  
このステップのノートは発音しません。

**o (On)**  
このステップのノートは発音します。

**P14-3: STEP (Arpeggiator Step Parameters)**

アルペジエーターによって発音するノートのゲート・タイム(発音する音の長さ)、ベロシティ値をステップ単位で設定します。機械的になりがちなアルペジエーターの演奏にリズム感、グルーブ感を与えます。

**note** P16-5: UTILITY – ARP/STEP SEQ UTILITY タブ・ページの“CopyArpStep”で、他のプログラムのアルペ

ジエーター設定をコピーすることができます (☞ 110 ページ「CopyArpStep」)。

**note** この設定の有効長(繰り返し周期)は、オン、オフの有効長と同様に P14-1: ARPEGGIATOR – COMN タブ・ページの“LastStep”によって設定されます。

**note** ステップでのアルペジオ・パターンを発音させないようにするには、P14-2: ARPEGGIATOR – TRIG タブ・ページで設定してください。



**1: Step** [01...32]

エディットするステップを選択します。選択できるステップの最大値は、P14-1: ARPEGGIATOR – COMN タブ・ページの“LastStep”で設定したステップ数です。

**2: GateTime** [001...099, TIE]

“Step”で選択したステップのゲート・タイムを設定します。値を大きくするほど音が長くなり、TIEにすると次のノートまで発音します。

**3: Velocity** [001...127, KEY]

“Step”で選択したステップのベロシティ値を設定します。1～127にすると、常に設定したベロシティ値で発音します。Keyにすると、アルペジエーター再生開始時に打鍵したベロシティ値で発音します。

**4: Trigger** [-, o]

“Step”で選択したステップのオン、オフを設定します。P14-2: ARPEGGIATOR – TRIG タブ・ページの“Trigger”と同様です。

## 5. Step Sequencer

ステップ・シーケンサーに関するパラメーターです。

**RADIAS**ではステップ・シーケンサーを2基搭載しています。各ステップ・シーケンサーを複数のティンバーにアサインできます。このときは、複数のティンバーすべてが同じ動作になります。

### Front Panel Parameter

フロント・パネルのARPEGGIATOR/STEP SEQUENCERセクションで設定できるパラメーターです。

“\*”の付いているパラメーターは、[SELECT] キーで StepSeq1 または StepSeq2 を選択して、設定します。

#### ON (Step Sequencer/Arpeggiator On) < ON >

[Off, On]

すべてのステップ・シーケンサーのオン、オフを切り替えます。Onにするとキーが点灯します。

フロント・パネルの[ON]キーのみで設定できるパラメーターです。

**note** オンにすると、アルペジエーターもオンになります。

#### LATCH\* [Off, On]

鍵盤から手を離れたときのステップ・シーケンサーの動作を設定します。

#### On (キー点灯)

鍵盤から手を離してもシーケンス演奏を続けます。

#### Off (キー消灯)

鍵盤から手を離すとシーケンス演奏を停止します。

フロント・パネルの[LATCH]キーのみで設定できるパラメーターです。

#### (TYPE/)/STEP REC\*

ティンバーにステップ・シーケンサー 1 または 2 がアサインされているときは、録音開始キーとなります。

#### SELECT (Arpeggiator/Step Sequencer Select) < SELECT >

[Off, ARPEGGIATOR, STEP SEQ1, STEP SEQ2]

各ティンバーにアルペジエーター、またはステップ・シーケンサーをアサインします。

説明は、96ページ「SELECT」を参照してください。

**note** ステップ・シーケンサーを起動する MIDI チャンネルは、グローバル MIDI チャンネルと、ステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーの MIDI チャンネルになります。

#### GATE\*

101 ページ「GateTime」を参照してください。

#### TEMPO

ステップ・シーケンサーの演奏テンポを設定します。

値を大きくするほど、演奏のテンポが速くなります。P14-1: ARPEGGIATOR – COMN タブ・ページの“Tempo”で設定できます。

**note** グローバル・モード P03: MIDI ページの“Clock” (p.117) が External のとき、“Tempo”の設定は無効になります。

**note** “Tempo”の設定は、アルペジエーター、モジュレーション・シーケンサーの再生スピードにもなります。

#### (TAP TEMPO) REST/TIE\*

ステップ・シーケンサーの演奏テンポを設定します。曲などに合わせて、複数回軽く押すことによって、テンポを設定します。ステップ・シーケンサーの録音中には、休符（レスト）/タイの入力キーとなります。休符を入力するには、鍵盤の代わりに、このキーを押します。タイを入力するには、鍵盤を押さえながら、このキーを押します。

## P15 STEP SEQ

### P15-1: COMN (STEP SEQ1 Common)

**▲** 現在選択しているティンバーにステップ・シーケンサー 1、またはステップ・シーケンサー 2 がアサインされていない場合は、ディスプレイに“No Selected”と表示され、このページのパラメーターは設定できません。



#### 1: LastStep [01...64]

ステップ・シーケンサー 1 のステップ数を設定します。設定したステップ数が、シーケンサー 1 の長さになります。

“S.SeqLink”がOffのときは、1～32ステップの範囲で設定できます。

“S.SeqLink”がOnのときは、1～64ステップの範囲で設定できます。

**note** ここでの設定は、録音時に記録したステップ数に自動的に設定しなおされます。

#### 2: RunMode [OneShot, Loop, Step]

ステップ・シーケンサー 1 の再生方法を設定します。

##### OneShot

鍵盤を押さえると、録音されているシーケンス・データを1回再生します。



**Loop**

鍵盤を押さえている間、録音されているシーケンス・データをループ再生します。

**Step**

鍵盤を押さえるたびに、録音されているシーケンス・データの1ステップだけを再生し、次のステップに進みます。押し続けている鍵盤をすべて離すと再生が停止します。

**note** Stepでの再生は鍵盤によってゲートされますので、フロントパネルの[LATCH]キー、[GATE]ノブと、“Gate Time”、“Swing”パラメーターによる設定が無効になります。

**3: Resolutn (Resolution) [1/32...、1/1]**

“Tempo”で設定したテンポに対するレゾリューション（発音の間隔）を設定します。テンポに対して、設定した音符で各ステップが発音します。例えば、♪1/4にすると、テンポに対して4分音符のタイミングで各ステップが発音します。

**4: Transpose [Off, On]**

鍵盤を押さえて、ステップ・シーケンサー1を再生したとき、押さえた鍵盤の位置に応じて、ピッチを変えるかどうかを設定します。

Onにすると、“Base Note”の値から、押さえた鍵盤の位置までの差分に応じて、発音のピッチが変わります。例えば、BaseNoteよりも半音低い鍵盤を押さえると、発音のピッチは半音低くなります。ベース・パターンや和音などの音程のある楽器のシーケンス・パターンに適しています。

Offにすると、常に同じ音程で演奏します。ドラム・パターンなどのシーケンスに適しています。

**note** “ScanBotom”と“ScanTop”で、ステップ・シーケンサーが再生を開始する鍵盤の範囲を設定します。

**5: BaseNote [C-1...G9]**

ステップ・シーケンサー1再生時に、基準となるノートナンバーを設定します。例えば、C4に設定した場合、鍵盤のC4を押さえると、記録されているピッチで発音します。

**note** “BaseNote”の値は、ステップ・シーケンサー録音終了時、録音されたデータの中で、一番低いノートに自動的に設定しなおされます。

**6: GateTime (Gate Time Offset) < GATE > [-100...+100]**

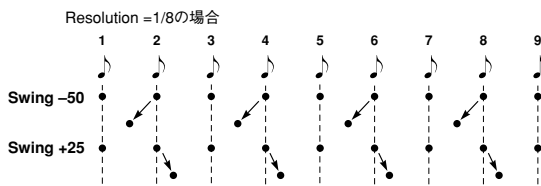
ゲート・タイム（発音する音の長さ）のオフセットを設定します。P15-3: STEP SEQ1 - STEPタブ・ページ (p.101)で設定した各ステップのゲート・タイムに対して変化を与えて、演奏の幅を広げます。

＋の値にすると設定値より長くなり、－の値にすると短くなります。

**note** ステップ・シーケンサー再生時に、フロントパネルの[GATE]ノブでゲート・タイムをリアルタイムにコントロールできます。

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

ステップ・シーケンサー再生時に、先頭から偶数番目の音のタイミングをずらしします。



**8: ScanBotom (Scan Bottom) [C-1...G9]**

**9: ScanTop (Scan Top) [C-1...G9]**

ステップ・シーケンサー1が再生を開始する鍵盤の範囲を設定します。“ScanBotom”で鍵盤の下限、“ScanTop”で鍵盤の上限を設定します。設定した範囲の鍵盤を押さえたときに、ステップ・シーケンサーが再生を開始します。

**10: S.SeqLink (Sequencer Link) [Off, On]**

ステップ・シーケンサー1とステップ・シーケンサー2をリンクします。

**Off**

ステップ・シーケンサー1とステップ・シーケンサー2が、個別に動作します。

**On**

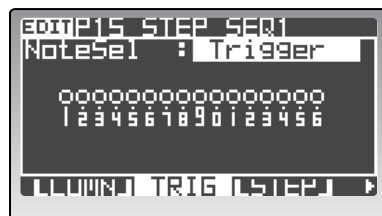
ステップ・シーケンサー1とステップ・シーケンサー2をリンクします。最大64ステップのシーケンスになります。録音可能なステップ数も最大64ステップになります。

シーケンス・データは、常にシーケンサー1→シーケンサー2の順で再生します。シーケンサー2から再生したい場合は、P16-5: UTILITY - ARPタブ・ページの“SwapStepSeq”でシーケンス・データを入れ替えてください (p.110 ページ「SwapStepSeq」)。

**note** 2つのシーケンサーをリンクさせたときの動作に関するパラメーターは、“BaseNote”を除いてシーケンサー1の設定が優先になります。

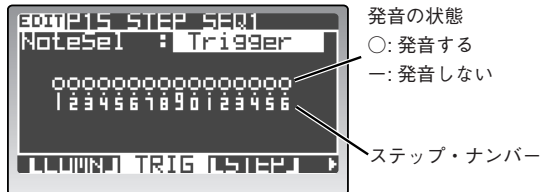
**P15-2: TRIG (STEP SEQ1 Trigger)**

P15-2: STEP SEQ1 - TRIG タブ・ページでは、各ステップの発音のオン、オフを設定します。



**1: NoteSel (Note Select)****[Trigger, Drum01...Drum16, C-1...G9]**

エディットするノートの種類を指定します。指定したノートの種類によって、下に表示される各ステップのオン、オフ表示が変わります。

**Trigger**

“Trigger” (P. 101 ページ [Trigger]) の設定を表示します。“Trigger” がオンのステップには○が表示されます。オフのステップには-が表示されます。

**Drum01...Drum16**

ドラム・インストを指定します。ティンバーにドラムキットを使用している場合に有効です。指定したドラム・インストが発音するステップには○が表示されます。

▲ “Trigger” (P. 101 ページ [Trigger]) の設定が-の場合、指定したドラム・インストが発音するステップでも-が表示されます。

**C-1...G9**

ノート・ナンバーを指定します。指定したドラム・インストが発音するステップには○が表示されます。

▲ “Trigger” (P. 101 ページ [Trigger]) の設定が-の場合、指定したノート・ナンバーが発音するステップでも-が表示されます。

**2: Step On/Off****[-, o]**

ステップのオン、オフを設定します。カーソル・キーでオン、オフ表示に移動し、[PROGRAM/VALUE]ダイヤルでオン・オフを設定します。

**P15-3: STEP (STEP SEQ1 Step)**

ステップ・シーケンサーに録音されたデータを、ステップ単位でエディットします。録音したデータの調整に便利な機能です。

**1: Step****[01...64]**

エディットするステップ・ナンバーを選択します。

選択できるステップは、“LastStep” で設定したステップまでです。

**2: GateTime****[001...099, TIE]**

各ステップで発音するノートの長さ (ゲート・タイム) を設定します。

値を大きくするほど音が長くなり、TIE にすると次のステップまで発音が持続します。

**note** 同じステップ内のノートは、ノート・ナンバーにかかわらず、同じゲート・タイムになります。

**3: Velocity****[001...127, KEY]**

各ステップで発音するノートのペロシティ値を設定します。1~127にすると、常に設定したペロシティ値で発音します。KEY にすると、ステップ・シーケンサー再生開始時に打鍵したペロシティ値で発音します。

**note** 同じステップ内のノートは、ノート・ナンバーにかかわらず、同じペロシティ値になります。

**4: Trigger****[-, o]**

各ステップのオン、オフを設定します。○にすると、そのステップを発音します。-にすると、そのステップは発音しません。-のステップを○にすると、以前に指定してあったノート・ナンバーが設定されます。以前にノートが設定されていないステップの場合は、以下のルールでノート・ナンバーが設定されます。

- ステップ・シーケンサーをアサインしているティンバーがドラムキットを使用している場合は、DrumKit Inst=01 のノート・ナンバーが設定されます。
- ステップ・シーケンサーをアサインしているティンバーがドラムキットを使用していない場合は、C4 のノート・ナンバーが設定されます。

**5: Trigger Note 1...8****[C-1...G9, ---]**

各ステップで発音するノート・ナンバーを設定します。最大で8音まで設定できます。

**C-1 ~ G9**

設定したノート・ナンバーで発音します。

---  
発音しません。

**P15-4: COMN (STEP SEQ2 Common)**

ステップ・シーケンサー2を設定します。パラメーターの内容は、ステップ・シーケンサー1と同様です。

▲ P15-1: STEP SEQ1 - COMN タブ・ページの “S.SeqLink” が On にして 2 つのステップ・シーケンサーをリンクしているときは、ステップ・シーケンサー2の各ステップのパラメーターを P15: STEP SEQ1 ページで設定します。P15-4: COMN タブ・ページ以降では “No Selected” と表示され、ステップ・シーケンサー2のパラメーターは設定できません。



|                                       |                  |
|---------------------------------------|------------------|
| 1: LastStep                           | [01...32]        |
| 2: RunMode                            | [OneShot...Step] |
| 3: Transpose                          | [Off, On]        |
| 4: BaseNote                           | [C-1...G9]       |
| 5: GateTime (Gate Time Offset) <GATE> | [-100...+100]    |
| 6: Resolutn (Resolution)              | [♪1/32...♩1/1]   |
| 7: Swing                              | [-100...+100 %]  |
| 8: ScanBotom (Scan Bottom)            | [C-1...G9]       |
| 9: ScanTop (Scan Top)                 | [C-1...G9]       |

ステップ・シーケンサー 1のパラメーターと同様です。

☞ 99ページ [P15-1: COMN (STEP SEQ1 Common)]

---

### P15-5: TRIG (STEP SEQ2 Trigger)

1: NoteSel [Trigger, Drum01...Drum16, C-1...G9]

2: Trigger (Step On/Off) [-, o]

ステップ・シーケンサー 1のパラメーターと同様です。

☞ 100ページ [P15-2: TRIG (STEP SEQ1 Trigger)]

---

### P15-6: STEP (STEP SEQ2 Step)

1: Step [01...32]

2: GateTime [001...099, TIE]

3: Velocity [001...127, KEY]

4: Trigger [-, o]

5: Trigger Note 1...8 [C-1...G9, ---]

ステップ・シーケンサー 1のパラメーターと同様です。

☞ 101ページ [P15-3: STEP (STEP SEQ1 Step)]

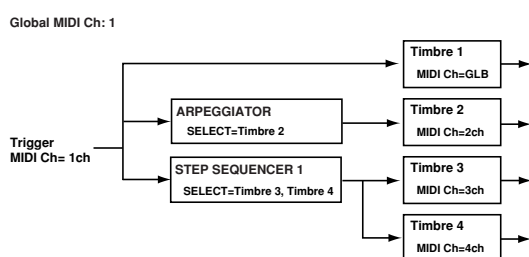
## アルペジエーター、ステップ・シーケンサーが起動する MIDI チャンネル

アルペジエーター、ステップ・シーケンサーを起動する MIDI チャンネルは、グローバル MIDI チャンネルとアルペジエーター、ステップ・シーケンサーがアサインされているティンバーの MIDI チャンネルになります。

### 設定 1

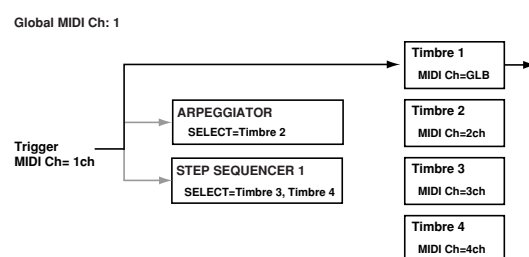
アルペジエーター、ステップ・シーケンサーで発音させるティンバーは、ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON] キーによってオン、オフの切り替えが可能となります。演奏中に鍵盤で発音させるティンバーと同時に発音させたり、ミュートさせたりできます。

#### アルペジエーター / ステップ・シーケンサー・オン時



ティンバー 1 : Trigger MIDI Ch=1 のノート・オンで発音。  
 ティンバー 2: アルペジエーターが出力するノート・オンで発音。  
 ティンバー 3: ステップ・シーケンサー 1 が出力するノート・オンで発音。  
 ティンバー 4: ステップ・シーケンサー 1 が出力するノート・オンで発音。

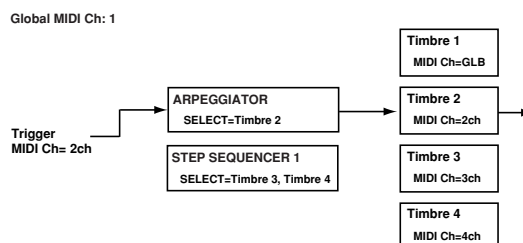
#### アルペジエーター / ステップ・シーケンサー・オフ時



ティンバー 1 : Trigger MIDI Ch=1 のノート・オンで発音。  
 ティンバー 2: アルペジエーターが起動しないので発音しない。  
 ティンバー 3: ステップ・シーケンサー 1 が起動しないので発音しない。  
 ティンバー 4: ステップ・シーケンサー 1 が起動しないので発音しない。

### 設定 2

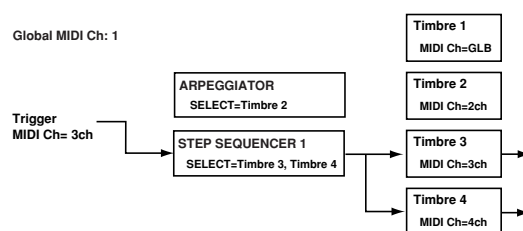
[TIMBRE SELECT] キーでグローバル MIDI チャンネル以外に設定したティンバーを選択して鍵盤を弾いたり、グローバル MIDI チャンネル以外に設定した MIDI チャンネルでノート・オン情報を入力することによって、アルペジエーター や ステップ・シーケンサーを個別の MIDI チャンネルでトリガーすることが可能です。



ティンバー 2: アルペジエーターが出力するノート・オンで発音。

### 設定 3

ステップ・シーケンサー 1 を別の MIDI チャンネルに設定した複数のティンバーにアサインした場合、複数設定されている MIDI チャンネルのノート情報によってステップ・シーケンサー 1 が起動します。



ティンバー 3: ステップ・シーケンサー 1 が出力するノート・オンで発音。  
 ティンバー 4: ステップ・シーケンサー 1 が出力するノート・オンで発音。

## 6. Vocoder Parameters

ボコーダーに関するパラメーターです。

ボコーダーがオンのプログラムで、TIMBRE SELECT [VOCODER] キー、[EDIT] キーの順に押して、ボコーダー・エディット・モードに入り、パラメーターを設定します (☞ 56 ページ「ボコーダーのエディット」)。

P1: NAME、P2: COMMON ページのパラメーターは、プログラム・エディット・モードと共通です。これらのパラメーターについては、74 ページ「P01 NAME」、74 ページ「P02 COMMON (Program Common Parameters)」を参照してください。

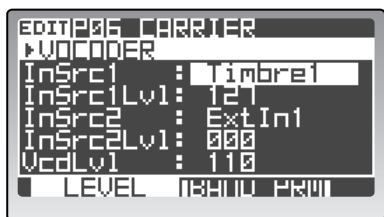
### P06 CARRIER

ボコーダー効果がかかるキャリアに関するパラメーターです。

#### P06-1: LEVEL

キャリアの選択、キャリアの入力レベル、キャリア側の出力レベルを設定します。

RADIUS のボコーダーでは、“入力ソース 1”と“入力ソース 2”の 2 つの入力ソースをミックスした信号がキャリアとなります。



##### 1: InSrc1 (In Source 1) [Timbre1...4]

入力ソース 1 をティンバー 1~4 の中から選びます。ティンバーのアンブ・セクション出力 (インサート・エフェクトへ入力される前の信号) をモノ・ミックスした信号が入力ソースになります。

##### 2: InSrc1Lvl (In Source 1 Level) < SRC1 > [000...127]

入力ソース 1 の音量を設定します。

##### 3: InSrc2 (In Source 2) [ExtIn1...IntBusR]

入力ソース 2 を選択します。

##### ExtIn1

INPUT1 端子が入力ソース 2 になります。

##### IntBusL+R

内部バス (プログラム出力) L+R チャンネル (モノ・ミックス) が入力ソース 2 になります。

**note** 内部バスのルーティングについては、5 ページ「プログラムの構成」の図を参照してください。

##### IntBusL

内部バス L チャンネルが入力ソース 2 になります。

##### IntBusR

内部バス R チャンネルが入力ソース 2 になります。

**note** 内部バスを入力ソースとして使用する場合は、あらかじめプログラム・エディット・モード P03-2: TIMBRE - OUT タブ・ページで、ティンバーの出力を内部バスにアサインする必要があります (☞ 78 ページ「P03-2: OUT (Timbre Output)」)。

##### 4: InSrc2Lvl (In Source 2 Level) < SRC2 > [000...127]

入力ソース 2 の音量を設定します。

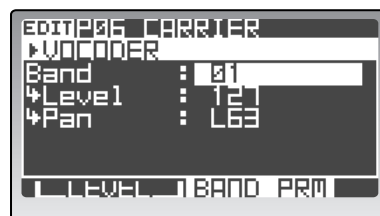
##### 5: VcdLvl (VOCODER LEVEL) < VC LEVEL > [000...127]

ボコーダの出力レベルを設定します。

### P06-2: BAND PRM (Band Parameters)

キャリア側の 16 個のフィルターに対して、出力レベルとパンポット (定位) を設定します。

出力レベルとパンポットの設定は、カーソル・キーと [PROGRAM/VALUE] ダイアルのほか、MOD SEQUENCER [SELECT] キーで LEVEL (MOD1) または PAN (MOD2) を選び、16 個のノブで設定することもできます (☞ 57 ページ「フィルターの設定」)。



##### 1: Band [01...16]

出力レベル、またはパンポットを設定するフィルターを選択します。

**note** 16 個のノブでエディットするときは、左から順に 1、2、3 バンド・・・となります。

##### 2: Level < LEVEL > [000...127]

フィルターの出力レベルを設定します。

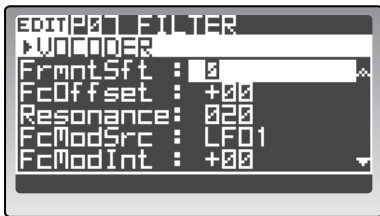
##### 3: Pan < PAN > [L63...CNT...R63]

フィルターのパンポットを設定します。

## P07 FILTER

キャリア側のバンドパス・フィルターとモジュレーター側のエンベロープ・フォロワーに関するパラメーターです。ポコーダーのキャラクターを作るうえで使用頻度の高いパラメーターです。

### P07-1: FILTER



#### 1: FrmntSft (Formant Shift) < FRMNT SHFT >

[-2...+2]

キャリア側バンドパス・フィルターの各カットオフ周波数をシフトします。ポコーダー出力のキャラクターを大幅に変更することができます。

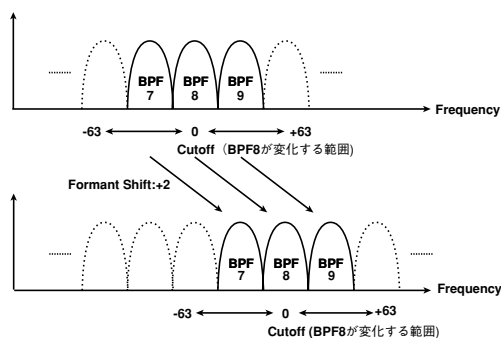
#### 2: FcOffset (Frequency Offset) < FC OFFSET >

[-63...+63]

キャリア側バンドパス・フィルターの各カットオフ周波数を調節します。

##### “FrmntSft”と“FcOffset”の関係

“Formant Shift”=0、“FcOffset”=0 のときにモジュレーター側のバンドパス・フィルターの各カットオフ周波数に一致した特性になります。“FcOffset”は、“Formant Shift”によってシフトした結果に対して上下各2段の範囲 (“Formant Shift”と組み合わせると上下各4段) で連続的に特性を変化させます。



#### 3: Resonance < RESONANCE >

[000...127]

各バンドパス・フィルターのレゾナンス量を設定します。値を大きくすると、カットオフ周波数付近の音域を強調します。

#### 4: FcModSrc (Fc Modulation Source) < FC MOD SRC >

[EG1...MIDI5]

“FcOffset”にかけるモジュレーション・ソースを選択します。選択できるモジュレーション・ソースは、プログラム・パ

ラメーターのバーチャル・パッチのモジュレーション・ソース (“Source”) と同じです。

詳しくは、91 ページ「Source < SOURCE >」を参照してください。

#### 5: FcModInt (Fc Modulation Intensity) < FC MOD INT >

[-63...+63]

“FcOffset”にかけるモジュレーション効果の深さを設定します。


#### 6: E.F.Sens (Envelope Follower Sens) < E.F.SENS >


[000...127]

モジュレーター側のエンベロープ・フォロワーの感度を設定します。

値を小さくすると、P08-1: MODULATORページの“Source”で設定した入力信号の立ち上がり、立ち下りを素早く検出します。

値を大きくすると、逆にゆっくりした変化になり、アタックのないリリースの長い音になります。127にすると、一番初めに入力された信号の特性を保持 (ホールド) し続けます。以後、入力の有無に関係なく保持された特性で発音します。

 無入力時に値を 127 にすると、それ以後音声を入力しても、出力しなくなります。

 **RADIAS** でホールド設定 (127) にしたときのキャリア信号の特性をプログラム・データとして保存できますが、RADIAS Sound Editor ソフトウェアでこの特性データをプログラム・データへ記録する場合は一度プログラム・ダンプを行ってください。

## P08 MODULATOR

モジュレーターに関するパラメーターです。


モジュレーター側には声を入力し、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。

### P08-1: MODULATOR



#### 1: Modulator (Modulator Select) < MODULATOR >

[Audio, FrmntPly]

 設定によって最大ボイス数が変わります。

##### Audio

“AudioSrc”で選択した入力ソースがモジュレーターになります。

## FrmntPly

RADIUSのフォルマント・モーション機能によって記録したフォルマント・モーション・データがモジュレーターになります。

フォルマント・モーション・データの記録方法については、58ページ「フォルマント・モーション機能」を参照してください。

### 2: Formant (Formant Motion Select)

[Motion01...Motion16]

フォルマント・モーション・データを選択します。“Modulator”がFrmntPlyのときに表示され、設定できます。



フォルマント・モーション・データを新たに記録をする、と、選択しているフォルマント・モーション・データはエディット状態になり、フォルマント・モーション・データ番号の最後に“\*”が表示されます。



ライトせずに別のフォルマント・モーション・データを選択すると、エディット中のフォルマント・モーション・データは失われます。(☞ 59 ページ「フォルマント・モーション・データをライトする」)



フォルマント・モーション・データのライト時に、ダイアログの“To”でデータ・ナンバーを変更しライトすると、“Formant”もダイアログで変更したナンバーになります。(☞ 59 ページ「フォルマント・モーション・データをライトする」)

### 3: Mode (Formant Motion Play Mode)

[FreeRun, TrigReset]

フォルマント・モーション・データの再生方法を設定します。“Modulator”がFrmntPlyのときに表示され、設定できます。

#### FreeRun

フォルマント・モーション・データの先頭から終わりまでをループ再生します。

#### TrigReset

鍵盤が押されるたびに、フォルマント・モーション・データを先頭から再生します。



フォルマント・モーション・データをトリガーする MIDI チャンネルは、“InSrc1”で選択したティンバーに設定されているチャンネルになります。

### 4: AudioSrc (Audio Source) [ExtIn2...IntBusR]

モジュレーターへの入力ソースを選択します。

#### ExtIn2

INPUT2 端子からの入力がモジュレーターになります。マイクを接続して声を入力するときに選びます。

#### IntBusL+R

内部バス(プログラム出力)L+Rチャンネルがモジュレーターになります。

#### IntBusL

内部バスLチャンネルがモジュレーターになります。

## IntBusR

内部バスRチャンネルがモジュレーターになります。



入力ソースに内部バスを使用する場合は、あらかじめプログラム・エディット・モード P03 -2: TIMBRE - OUT タブ・ページでティンバーの出力を内部バスにアサインする必要があります(☞ 78 ページ「P03-2: OUT (Timbre Output)」)。

### 5: GateSens [000...127]

入力ソースに対するゲートの反応速度を設定します。値を小さくすると、ゲートが速く動作し、ポコーダー音の減衰が速くなります。

値を大きくすると、ゲートがゆっくりと動作し、ポコーダー音の減衰が長くなります。



ゲートは、“Threshold”の設定によって動作が変わります。“Threshold”の値が大きい場合に効果がかかりやすく、値が0の場合には効果がかかりません。

### 6: Threshold < THRESHOLD > [000...127]

入力ソースをカットするレベルを設定します。適切な値に設定すると、無入力時のノイズなどをカットすることができます。

値を大きくすると、入力ソースがカットされやすくなります。



値を大きくしすぎると、入力された音声がかットされてしまい、ポコーダー効果がかかりにくくなります。

### 7: HPF Level < HPF LEVEL > [000...127]

入力ソースの高域成分をポコーダー出力へミックスする量を設定します。値を大きくすると、音声の子音に当たる部分を強調できます。

### 8: HPF Gate [Disable, Enable]

入力ソースの高域成分をポコーダー出力へミックスするときに、内部音源が発音するときだけ出力するか、“Source”に入力があるときは必ず出力するかを設定します。

#### Disable

入力ソースから信号が入力されているときは、必ず出力します。ギターを(エフェクトなどを介して)INPUT1端子に接続した場合に効果的です。

#### Enable

内部音源が発音するときだけ出力します。ポコーダー効果を内部音源のみへかける場合や、RADIUSを音源として使用しINPUT1端子に他のシンセサイザーを接続した場合に設定します。

### 9: DirectLvl (Direct Level) < DIRECT LEVEL > [000...127]

モジュレーターへの入力ソースを直接出力する音量レベルを設定します。

# 7. Utility

コピー、初期化、スワップ（入れ替え）など、エディットを効率よく行うための機能です。

## P16 UTILITY

### P16-1: PROG (Program Utility)

プログラムに関するユーティリティです。

**note** プログラムをコピーした場合は、プログラムのライトを行ってください。

#### 1: Edit [InitPROG...CopyVOCODER]

ユーティリティの機能を選択します。

##### InitPROG

選択しているプログラムのティンバー、エフェクト、ステップ・シーケンサー、アルペジエーター、モジュレーション・シーケンサーの各設定を初期化します。



- 1 “Edit” で InitPROG を選びます。
- 2 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Completed と表示され、プログラムの初期化が完了します。
- 3 [EXIT/NO] キーを押します。  
元の画面に戻ります。

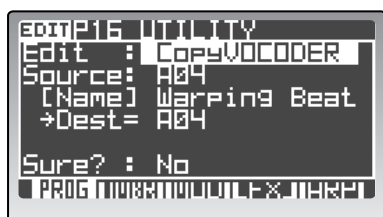
##### InitVOCODER

選択しているプログラムのボコーダー設定を初期化します。

“Edit” で InitVOCODER、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞「InitPROG」)

##### CopyVOCODER

選択しているプログラムのボコーダー設定に、他のプログラムのボコーダー設定をコピーします。



- 1 “Edit” で CopyVOCODER を選びます。

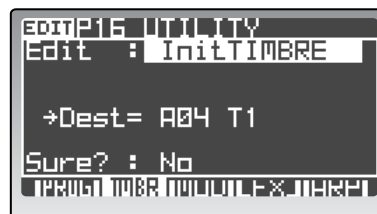
- 2 “Source” でコピー元のプログラムを選びます。  
“Dest” にはコピー先のプログラムが表示されます。
- 3 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Completed と表示され、ボコーダー設定のコピーが完了します。
- 4 [EXIT/NO] キーを押します。  
元の画面に戻ります。

### P16-2: TMBR (Timbre Utility)

ティンバーに関するユーティリティです。

#### 1: Edit [InitTIMBRE...NameTemplate]

ユーティリティの機能を選択します。



##### InitTIMBRE

“TIMBRE SELECT” で選択しているティンバーの設定を初期化します。

“Edit” で InitTIMBRE、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞「InitPROG」)

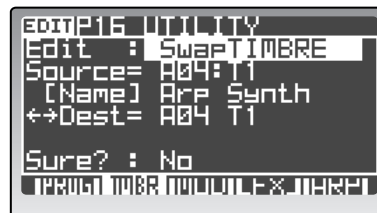
##### CopyTIMBRE

“TIMBRE SELECT” で選択しているティンバーの設定に、他のティンバー設定をコピーします。

“Edit” で CopyTIMBRE、“Source” でコピー元のティンバー、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞「CopyVOCODER」)

##### SwapTIMBRE

“TIMBRE SELECT” で選択しているティンバーの設定と、同じプログラムで使用されている別のティンバーの設定を入れ替えます。



- 1 “Edit” で SwapTIMBRE を選びます。
- 2 “Source” で入れ替え先のティンバーを選択します。  
“Dest” には入れ替え元のティンバーが表示されます。
- 3 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。

“Sure?” に Completed と表示され、ティンバー設定の入れ換えが完了します。

- 4 [EXIT/NO] キーを押します。  
元の画面に戻ります。

**MakeTemplate**

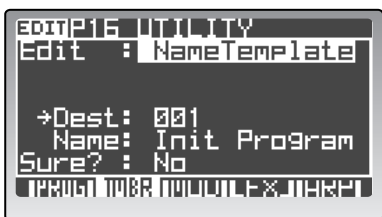
“TIMBRE SELECT” で選択しているティンバーの設定をテンプレートにします。



- 1 “Edit” で MakeTemplate を選びます。  
“Source” にはテンプレートとして保存するティンバーが表示されます。
- 2 “Dest” で保存先のテンプレート・ナンバー(001~128)を選びます。
- 3 “Name” で保存するテンプレートの名前を設定します。  
名前は最大で 12 文字まで設定できます。カーソル・キーでエディットする文字を選択し、[PROGRAM/VALUE] ダイアルで設定します。
- 4 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Completed と表示され、テンプレートの保存が完了します。
- 5 [EXIT/NO] キーを押します。  
元の画面に戻ります。

**NameTemplate**

テンプレート名をエディットします。



- 1 “Edit” で NameTemplate を選びます。
- 2 “Dest” で名前をエディットするテンプレート・ナンバー (001 ~ 128) を選びます。
- 3 “Name” で保存するテンプレートの名前を設定します。  
名前は最大で 12 文字まで設定できます。カーソル・キーでエディットする文字を選択し、[PROGRAM/VALUE] ダイアルで設定します。

- 4 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Completed と表示され、テンプレート名のエディットが完了します。
- 5 [EXIT/NO] キーを押します。  
元の画面に戻ります。

**P16-3: MOD (Mod Seq Utility)**

モジュール・シーケンサーに関するユーティリティです。

- 1: Edit [InitModSeq...SwapModSeq]  
ユーティリティの機能を選択します。

**InitModSeq**

現在選ばれているティンバーのモジュール・シーケンサーを初期化します。

- 1 “Edit” で InitModSeq を選びます。
- 2 “Dest” で初期化するモジュール・シーケンサーを選びます。  
MOD1、MOD2、MOD3 を選択して初期化を実行した場合、選択したモジュール・シーケンサーだけが初期化されます。

| タブ・ページ                    | パラメーター   | 値      |
|---------------------------|----------|--------|
| MOD1: P12: MOD SEQ - SEQ1 | “Knob”   | None   |
| MOD2: P12: MOD SEQ - SEQ2 | “Motion” | Smooth |
| MOD3: P12: MOD SEQ - SEQ3 | “Value”  | 0      |

ALL を選択して初期化を実行した場合、P12-1: MOD SEQ - COMN タブ・ページのパラメーターと 3 基のモジュール・シーケンサーが初期化されます。

| タブ・ページ              | パラメーター      | 値       |
|---------------------|-------------|---------|
| P12: MOD SEQ - COMN | “Last Step” | 16      |
|                     | “SeqType”   | Forward |
|                     | “RunMode”   | Loop    |
|                     | “KeySync”   | Timbre  |
| P12: MOD SEQ - SEQ1 | “Resolutn”  | ♪ 1/16  |
|                     | “Knob”      | Pitch   |
|                     | “Motion”    | Smooth  |
| P12: MOD SEQ - SEQ2 | “Value”     | 0       |
|                     | “Knob”      | None    |
| P12: MOD SEQ - SEQ3 | “Motion”    | Smooth  |
|                     | “Value”     | 0       |
|                     | “Knob”      | None    |

- 3 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Completed と表示され、モジュール・シーケンサーの初期化が完了します。



- 4 [EXIT/NO] キーを押します。  
元の画面に戻ります。

### CopyModSeq

現在選ばれているプログラム、またはティンバーのモジュール・シーケンスに、他のプログラムやティンバーのモジュール・シーケンスをコピーします。

- 1 “Edit” で CopyModSeq を選びます。
- 2 “Source” でコピー元のプログラム、ティンバー、モジュール・シーケンサーを選びます。
- 3 “Dest” でコピー先のモジュール・シーケンサーを選びます。
- 4 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Completed と表示され、モジュール・シーケンサーのコピーが完了します。
- 5 [EXIT/NO] キーを押します。  
元の画面に戻ります。

### SwapModSeq

現在選ばれているプログラム、またはティンバーのモジュール・シーケンスと、同じプログラムのモジュール・シーケンスを入れ替えます。

- 1 “Edit” で SwapModeSeq を選びます。
- 2 “Source” で入れ換え先のティンバーとモジュール・シーケンサーを選びます。
- 3 “Dest” で入れ替え元のモジュール・シーケンサーを選びます。
- 4 “Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。  
“Sure?” に Completed と表示され、モジュール・シーケンサーの入れ換えが完了します。
- 5 [EXIT/NO] キーを押します。  
元の画面に戻ります。

## P16-4: FX (Effect Utility)

エフェクトに関するユーティリティです。

### 1: Edit [CopyInsFx...NameMfxTemp]

ユーティリティの機能を選択します。

#### CopyInsFx

現在選ばれているプログラム、またはティンバーのインサート・エフェクトに、他のプログラムやティンバーのインサート・エフェクトをコピーします。

“Edit” で CopyInsFX、“Source” でコピー元のプログラム、ティンバー、インサート・エフェクト、“Dest” でコピー先のインサート・エフェクト、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 109ページ [CopyModSeq])

#### CopyMstFx

現在選ばれているプログラムのマスター・エフェクトに、他のプログラムのマスター・エフェクトをコピーします。

“Edit” で CopyMstFX、“Source” でコピー元のプログラム、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 107ページ [CopyVOCODER])

#### MakelFxTemp

現在選ばれているティンバーのインサート・エフェクトの設定をテンプレートにします。

“Edit” で MakelFxTemp、“Source” でインサート・エフェクト、“Dest” で保存先を選び、“Name” で名前を設定し、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 108ページ [MakeTemplate])

#### NamelFxTemp

インサート・エフェクトのテンプレート名をエディットします。

“Edit” で NamelFxTemp、“Dest” テンプレート・ナンバーを選び、“Name” で名前を設定し、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 108ページ [NameTemplate])

#### MakeMfxTemp

現在選ばれているプログラムのマスター・エフェクトをテンプレートにします。

“Edit” で MakeMfxTemp、“Source” でマスター・エフェクト、“Dest” で保存先を選び、“Name” で名前を設定し、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 108ページ [MakeTemplate])

#### NameMfxTemp

マスター・エフェクトのテンプレートの名前をエディットします。

“Edit” で NameMfxTemp、“Dest” テンプレート・ナンバーを選び、“Name” で名前を設定し、“Sure?” で Press[YES] を選び、[EDIT/YES] キーを押します。(☞ 108ページ [NameTemplate])



### P16-5: ARP (Arpeggiator/Step Seq Utility)

#### 1: Edit [InitArpStep...SwapStepSeq]

ユーティリティの機能を選択します。

##### InitArpStep

現在選ばれているプログラムのアルペジオ設定を初期化します。

“Edit”でInitArpStep、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 107ページ「InitPROG」)

##### CopyArpStep

現在選ばれているプログラムのアルペジオ設定に、他のプログラムのアルペジオ設定をコピーします。

“Edit”でCopyArpStep、“Source”でコピー元のプログラム、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 107ページ「CopyVOCODER」)

##### InitStepSeq

現在選ばれているプログラムのステップ・シーケンサーを初期化します。

“Edit”でInitStepSeq、“Dest”で初期化するステップ・シーケンサー、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 108ページ「InitModSeq」)

##### CopyStepSeq

現在選ばれているプログラムのステップ・シーケンスに、他のプログラムのステップ・シーケンサーをコピーします。

“Edit”でCopyStepSeq、“Source”でコピー元のプログラム、ステップ・シーケンサー、“Dest”でコピー先のステップ・シーケンサー、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 109ページ「CopyModSeq」)

##### SwapStepSeq

現在選ばれているプログラムのステップ・シーケンス1とステップ・シーケンサー2を入れ替えます。

- 1 “Edit”でSwapStepSeqを選びます。  
“Source”と“Dest”には入れ換え先、入れ替え元のステップ・シーケンサーが表示されます。
- 2 “Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。  
“Sure?”にCompletedと表示され、ステップ・シーケンサーの入れ換えが完了します。
- 3 [EXIT/NO]キーを押します。  
元の画面に戻ります。

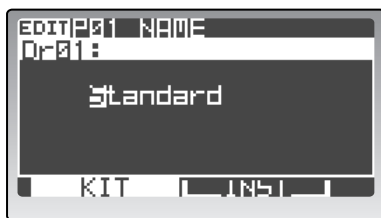
# ドラム・パラメーター

ドラムキットとドラム・インストに関するパラメーターです。  
エディットするときは、[DRUM] キーを押してから、[EDIT]  
キーを押します。

## 1. Name

### P01 NAME

#### P01-1: KIT (Drumkit Name)

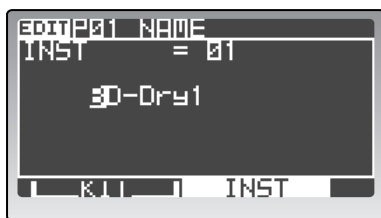


#### 1: Name [space, ! ...←]

ドラムキットの名前を設定します。使用できる文字、設定方法は、プログラム等と同様です。  
設定の方法は、35 ページ「名前の設定方法」を参照してください。

#### P01-2: INST (Drum Instrument Name)

名前を設定するドラム・インストは、16KEYS [SELECT] を PROGRAM の状態にして、[1]～[16] キーで選択します。



#### 1: Name [space, ! ...←]

ドラム・インストの名前を設定します。使用できる文字、設定方法は、プログラム等と同様です。  
名前の設定方法は、35 ページ「名前の設定方法」を参照してください。

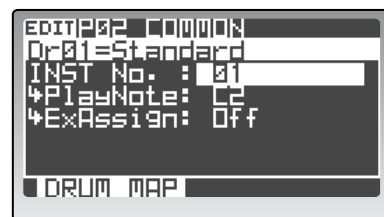
## 2. Drum Common

### P02 COMMON

#### P02-1: DRUM MAP

ドラム・インストを1つずつ鍵盤にアサインして、ドラムキットを作成します。

アサイン方法は、62 ページ「ドラム・インストにノート・ナンバーを割り当てる」を参照してください。



#### 0: Load [01-01...32-16, Tmp001...Tmp128]

各ドラムキットのドラム・インストと音色テンプレートからパラメーター設定をロードします。カーソル [▲/▼] キーでカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE] ダイアルでドラム・インストまたはテンプレートを選択します。

#### 1: PlayNote [C-1...G9]

“INST No.” で選択したインストをアサインする鍵盤を選びます。

**note** 1つの鍵盤に複数のドラム・インストをアサインすると、打鍵時に複数のドラム・インストが同時に発音します。

#### 2: ExAssign [Off, Group1, Group2]

鍵盤にアサインしたドラム・インストをグループ化します。グループ化したインストは、後に押された鍵盤のインストを優先してモノフォニックで発音します。ハイハットのオープンとクローズなどの音色に有効です。

## 3. Drum Inst

ドラム・インストに関するパラメーターを設定します。各パラメーターの内容は、ティンバーのパラメーターと同じです。詳しくは73ページ「プログラム・パラメーター」を参照してください。

エディットするドラム・インストは、16KEYS [SELECT] を PROGRAMの状態にして、[1]～[16]キーで選択します。

- ⚠ エディットした設定を保存する場合は、必ず [WRITE] キーを押してライトを行ってください。ライトを行わないと作成したデータが失われます (※ 61 ページ「5. ドラムキット、ドラムキットの保存ーライト (WRITE)」)。

### P05 PITCH

#### P05-1: PITCH

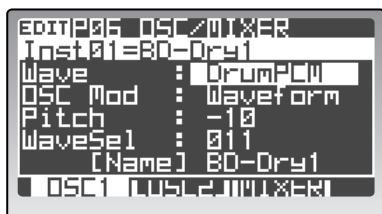


81ページ「P05 PITCH」を参照してください。

- ⚠ ドラム・パラメーターでは、一部無効なパラメーターがあります。

### P06 OSC/MIXER

#### P06-1...3: OSC1, 2, MIXER



81ページ「P06 OSC/MIXER」を参照してください。

### P07 FILTER

#### P07-1, 2: FILTER1, 2



105ページ「P07 FILTER」を参照してください。

### P08 AMP (Amplifier)

#### P08-1: AMP



88ページ「P08 AMP (Amplifier)」を参照してください。

### P09 EG (Envelope Generator)

#### P09-1...3: EG1...3



89ページ「P09 EG (Envelope Generator)」を参照してください。

## P10 LFO

### P10-1, 2: LFO1, 2



90ページ「P10 LFO」を参照してください。

## P11 PATCH (Virtual Patch)

### P11-1...6: P1...6



91ページ「P11 PATCH (Virtual Patch)」を参照してください。

## 4. Utility

ドラムキットとドラム・インスタに関するパラメーターのコピー、初期化、スワップ（入れ替え）など、エディットを効率的に行うための機能です。

## P16 UTILITY

### P16-1: DRUM UTILITY

ドラムに関するユーティリティです。



#### 1: Edit [Init Kit...NameTemplate]

ユーティリティの機能を選択します。

#### Init Kit

現在選択しているドラムキットを初期化します。

“Edit”でInit Kit、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 107ページ「InitPROG」)

#### Init Inst

現在選択しているドラム・インスタを初期化します。

“Edit”でInit Inst、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 107ページ「InitPROG」)

#### Copy Inst

ドラム・インスタをコピーします。

“Edit”でCopy Inst、“Source”でコピー元のドラムキット、ドラム・インスタ、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 107ページ「CopyVOCODER」)

#### Swap Inst

現在選択しているドラムキット内でドラム・インスタの設定を入れ替えます。

“Edit”でSwap Inst、“Source”で入れ換え先のドラム・インスタ、“Dest”で入れ換え元のドラム・インスタ、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 109ページ「SwapModSeq」)

#### MakeTemplate

現在選択しているドラム・インスタの設定をテンプレート化します。

“Edit”でMakeTemplate、“Source”で保存するドラム・インスタ、“Dest”で保存先を選び、“Name”で名前を設定し、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 108ページ「MakeTemplate」)



ドラム・インスタのテンプレートは、ティンバーのテンプレートと同じエリアに保存され、データのやりとりができませんが、誤って上書きしないように注意してください。

#### NameTemplate

テンプレートの名前をエディットします。

“Edit”でNameTemplate、“Dest”テンプレート・ナンバーを選び、“Name”で名前を設定し、“Sure?”でPress[YES]を選び、[EDIT/YES]キーを押します。(☞ 108ページ「NameTemplate」)

# グローバル・パラメーター

RADIASの全体に関するパラメーターです。

グローバル・パラメーターを設定するときは、[GLOBAL]キーを押してください。

設定した内容を保存するときは、ライトの操作を行ってください。ライトを行わないと設定が失われます (※ 68 ページ「5. グローバル・パラメーターを保存する (ライト)」)。

## P01 GLOBAL

### P01-1: COMMON



#### 1: Mst Tune (Master Tune) [430.0Hz...450.0Hz]

発音する全体のピッチ (音の高さ) をA4 (ラの音) を基準ピッチとして0.1Hz単位で設定します。

他の楽器とピッチを合わせるときに使用します。

#### 2: Transpose [-12...+12]

発音する全体のピッチを半音 (100cent) 単位で設定します。演奏する曲に合わせて移調するときを使用します。

設定範囲は、上下1オクターブです。

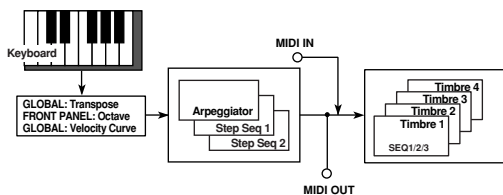
#### 3: Position [PostKBD, PreTG]

本機内部のMIDI INとMIDI OUTのルーティングを設定します。この設定によって、MIDI データの送受信やアルペジエーターのデータの扱い方が変わります。

##### PostKBD

MIDI IN 端子から受信したデータは、本機内部の設定やアルペジエーターに影響されずにティンバーへ送られます。

鍵盤やSELECT[1]~[16]キーから出力されるデータは、本機内部の設定で変換され、アルペジエーターやステップ・シーケンサーを通過してからティンバーとMIDI OUT 端子へ送られます。



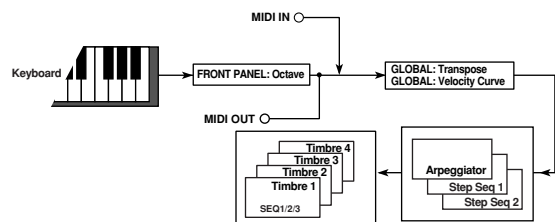
PostKBD 時、アルペジエーターとシーケンサーの両方をオンにして鍵盤 (または SELECT [1] ~ [16] キー) を弾いたときのMIDI データを、外部シーケンサーで記録

し、外部シーケンサーのデータを再生させたときは、シーケンスのリセットのしかたが変わってしまいます。このような使い方をする場合は、Pre TG に設定してください。

##### PreTG

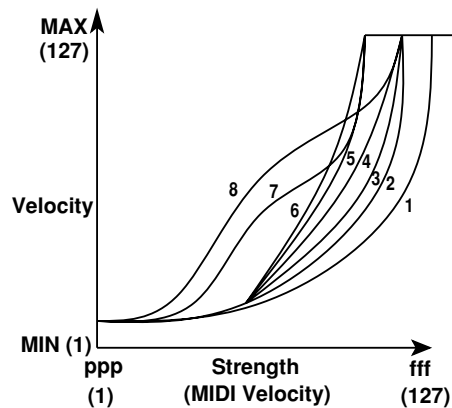
MIDI IN 端子から受信したデータは、本機内部の設定で変換され、アルペジエーターやステップ・シーケンサーを通過してからティンバーへ送られます。

鍵盤、またはSELECT [1]~[16]キーから出力されたデータは、“Octave” 以外の本機内部の設定やアルペジエーターに影響されずにMIDI OUT 端子へ送られ、ティンバーへは本機内部の設定で変換され、アルペジエーターを経てから送られます。



#### 4: VeloCurve (Velocity Curve) [1...8, CONST]

ペロシティ (打鍵の強さ) による音量や音色変化のしかたを選択します。ここでの設定は、“Position” の影響を受けます。



- 1: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。
- 2, 3: |
- 4: 標準的なカーブです。
- 5: |
- 6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。
- 7: 中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果が得られるカーブです。
- 8: 中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果が得られるカーブです (7 よりもフラットになります)。

##### note

7、8 のカーブは中打鍵時の変化が小さいので、ペロシティを必要としない場合や音の強さを揃えたい場合に向いていますが、弱打鍵時の変化が大きくコントロールが難しいカーブです。選択するカーブは、ペロシティの強さや得たい効果によって使い分けてください。

**CONST**

“Value”で設定したベロシティ値で発音します。

**5: Value (Velocity Value) [001...127]**

“Vel.Curve”をCONSTにしたときに表示され、設定できるパラメーターです。

常に設定したベロシティ値で発音します。

打鍵の強さによる音量や音色の変化がなくなります。

**6: AudInThru (Audio In Thru)****[Off, Ext In 1+2, Ext In 1, Ext In 2]**

INPUT 1 または INPUT 2 端子からの信号をそのまま出力します。各端子から信号が正しく入力されているかを確認できません。

**Off**

INPUT 1 端子、または INPUT 2 端子から入力される信号は、そのまま出力されません。

**Ext In 1+2**


INPUT 1 端子と INPUT 2 端子から入力される信号をそのまま MAIN L/MONO、R 端子へ出力します。

**Ext In 1**

INPUT 1 端子から入力される信号をそのまま MAIN L/MONO、R 端子へ出力します。

**Ext In 2**

INPUT 2 端子から入力される信号をそのまま MAIN L/MONO、R 端子へ出力します。

 この設定は、ライトの操作では記憶されません。電源オン時は、常に Off になります。

**7: KnobMode [Jump, Catch]**

フロント・パネルのノブの位置と、実際のパラメーターの値が一致していないときの動作を設定します。

**Jump**

ノブを回したときに、パラメーターの値はノブが示す値にジャンプします。エディット時に効果がわかりやすいので、この設定をおすすめします。

**Catch**

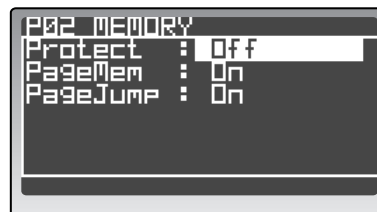
ノブを回したときに、パラメーターの値はノブが示す値と一致するまで音色は変化しません。ライブ演奏など、唐突に音が変わりたくないようする場合に、この設定をおすすめします。

**8: LCD Cont (LCD Contrast) [000...015]**

ディスプレイのコントラストを調整します。

**P02 MEMORY****P02-1: MEMORY**

本体のメモリーに関するパラメーターです。

**1: Protect [Off, On]**

本体のメモリーにプロテクトをかけるかどうかを設定します。

**Off**

本体のメモリーに書き込みができます。

**On**

以下の書き込みが禁止されます。

- プログラム、ドラムのライト
- 工場出荷時のデータのロード
- ダンプ・データの受信

**2: PageMem (Page Memory) [Off, On]**

ページ・メモリー機能を設定します。

**Off**

各エディット・モードまたはグローバル・モードに入ったときに、モードの先頭のページをディスプレイに表示します。

各エディット・モードでは、それぞれ P01: NAME ページを表示します。グローバル・モードでは、P01: GLOBAL ページを表示します。

**On**

各エディット・モード、グローバル・モードに入ったとき、前回モードを抜けたときのページを、ディスプレイに表示します。

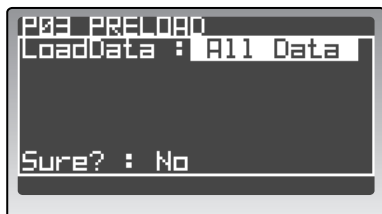
**3: PageJump [Off, On]**

On にしておくと、各エディット・モードでフロント・パネルのノブを操作したときに、ノブのパラメーターのページをディスプレイに表示します。

## P03 PRELOAD

### P03-1: PRELOAD

工場出荷時のデータをロードします。  
ロードのしかたは、69 ページ「工場出荷時の設定に戻す」を参照してください。



#### 1: Load data [All Data...GLOBAL]

##### All Data

すべてのデータをロードします。

##### 1 PROG

1つのプログラム・データだけをロードします。

##### All PROG

すべてのプログラム・データ（256個）をロードします。

##### 1 D-KIT

1つのドラムキット・データをロードします。

##### All D-KIT

すべてのドラムキット・データをロードします。

##### All TEMPLT

すべてのテンプレート・データをロードします。

##### GLOBAL

グローバル・データをロードします。

#### 2: Source

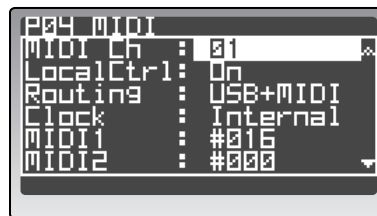
ロードするデータを選択します。1つのデータをロードするときに表示されます。

#### 3: Dest (Destination)

“Source” で選択したデータのロード先を設定します。1つのデータをロードするときに表示されます。

## P04 MIDI

### P04-1: MIDI



#### 1: MIDI Ch [01...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。  
グローバルMIDIチャンネルは、次の操作をするときに使用します。

- Program Play/Edit モードで GLB に設定しているティンバーやインサートエフェクトをコントロールするとき。
- マスターエフェクトをコントロールするとき。
- Drum Play/Edit モードで演奏情報を送受信するとき。
- システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するとき。

**note** グローバルMIDIチャンネルで演奏情報を受信するときは、各ティンバーのMIDIチャンネルをグローバルMIDIチャンネルに一致させておきます。プログラム・エディット・モード P03-4: TIMBRE – MIDI タブ・ページの “Ch” を GLB に設定します。

#### 2: LocalCtrl (Local Control) [Off, On]

ローカル・コントロールのオン、オフを設定します。

##### Off

鍵盤、16KEYS [1]～[16]キー、モジュレーション・ホイールなどのコントローラーが音源部から切り離されます。外部シーケンサーを接続したときに、外部シーケンサーからのエコーバック（本機を弾いたときに送信する演奏データが外部シーケンサーから本機に戻ってくること）によって二重に発音してしまうのを防ぎます。

##### On

RADIAS を外部MIDI機器と接続しないで使用するときに設定します。

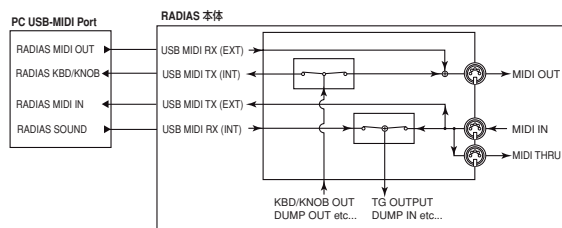
#### 3: Routing [USB+MIDI, USB, MIDI]

MIDIメッセージを送受信するときの接続端子を選択します。

##### USB+MIDI

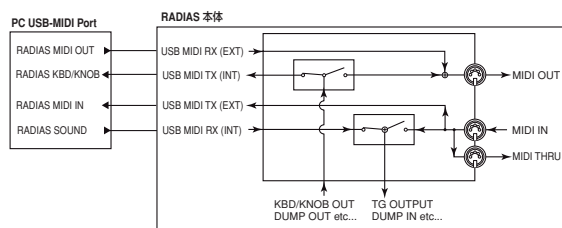
MIDIメッセージの送受信にMIDI端子とUSB端子を使用します。MIDIメッセージを受信するときは、両方の端子からのMIDIメッセージをミックスし、後から受信したMIDIメッセー

ジを優先します。送信するときは、両方の端子から同じ内容のMIDIメッセージを出力します。



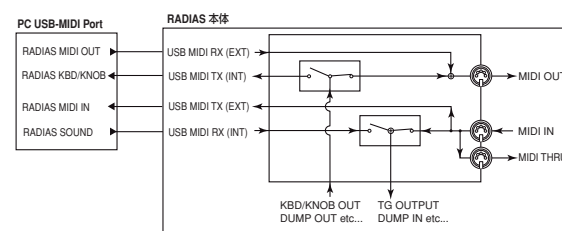
## USB

MIDI メッセージの送受信に USB 端子のみを使用します。MIDI IN と MIDI THRU 端子によるスルーが可能です。



## MIDI

MIDI メッセージの送受信に MIDI 端子のみを使用します。



## 4: Clock [Auto, Internal, Ext-USB, Ext-MIDI]

接続した外部MIDI機器との同期について設定します。

### Auto

接続した外部MIDI機器からMIDIクロックが入力されたときに、自動的にExt-MIDIまたはExt-USBとして動作します。入力がない場合は、Internalとして動作します。

### Internal

本機がマスター（コントロールする側）になります。本機のステップ・シーケンサーやアルペジエーターに合わせて接続した外部MIDI機器（シーケンサー等）が同期します。また、LFO1とLFO2の“TempoSync”をOnにすると、LFOの周期が[TEMPO]ノブで設定したテンポに同期します。

### Ext-USB

本機がUSB端子から入力したMIDIクロックのスレーブ（コントロールされる側）になります。接続した外部USB-MIDI機器からのMIDIクロックに合わせて本機のステップ・シーケンサーやアルペジエーターが同期します。またLFO1とLFO2の“TempoSync”をOnにすると、LFOの周期が外部USB-MIDI機器のMIDIクロックに同期します。

### Ext-MIDI

本機がMIDI IN端子から入力したMIDIクロックのスレーブ（コントロールされる側）になります。接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに合わせて、本機のステップ・シーケンサーやアルペジエーターが同期します。またLFO1とLFO2の“TempoSync”をOnにすると、LFOの周期が外部MIDI機器のMIDIクロックに同期します。



外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

**5: MIDI1** [P.Bend...#119 (CC#119)]

**6: MIDI2** [P.Bend...#119 (CC#119)]

**7: MIDI3** [P.Bend...#119 (CC#119)]

**8: MIDI4** [P.Bend...#119 (CC#119)]

**9: MIDI5** [P.Bend...#119 (CC#119)]

それぞれバーチャル・パッチのモジュレーション・ソースMIDI1、2、3、4、5にアサインする機能を選択します。

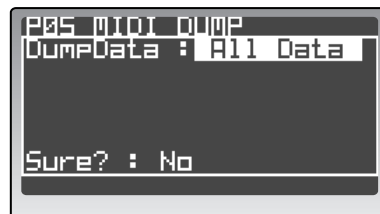
工場出荷時は、“MIDI1”が#016 (CC#16)、“MIDI2”が#002 (CC#02)、“MIDI3”が#080 (CC#80)、“MIDI4”が#081 (CC#81)、“MIDI5”がA.Touchに設定されています。



選択した機能が、他のパラメーターにアサインされているときは、値の右端に“\*”を表示します。

## P05 MIDI DUMP

### P05-1 : MIDI DUMP



### 1: MIDI Dump [All Data...GLOBAL]


ダンプするデータを選択します。本機のプログラム、ドラム、グローバルの設定をMIDI OUT端子に接続したMIDIデータ・ファイラーや、USB端子に接続したコンピューター等に送信します。また別のRADIUSへ同じデータを送信することもできます。ダンプのしかたについては、「外部接続機器へデータを保存（データ・ダンプ）」を参照してください。

ダンプ・データを受信するときは、MIDI FILTER ページの“SystemEx”を○ (Enable) にしておくと、常にダンプ・データを受信できます。ダンプ・データの送受信はグローバルMIDIチャンネルで行います。



データの送受信中は、本体のノブ、スイッチには触らないでください。また、絶対にRADIUSの電源をオフにしないでください。



 フォルマント・モーション・データの記録中は (p.58)、接続した外部 MIDI 機器からの MIDI ダンプや MIDI ダンプ・リクエストは受け付けません。

**All Data**

すべてのプログラム、ドラム、グローバル、テンプレート・データを送信します。

**All PROG**

すべてのプログラム・データを送信します。

**1 PROG**

現在選ばれているプログラムのデータだけを送信します。

**All D-KIT**

すべてのドラムキットのデータを送信します。

**1 D-KIT**

現在選ばれているドラムキットのデータを送信します。

**All TMLPT**

すべてのテンプレート・データを送信します。

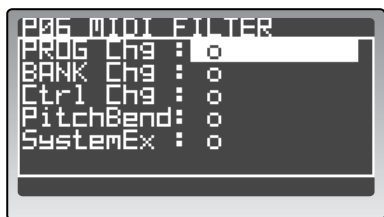
**GLOBAL**

グローバル・データを送信します。

| ダンプするデータ  | データのサイズ (Bytes) | 所要時間       |
|-----------|-----------------|------------|
| All Data  | 681842 (Max)    | 約 10 分     |
| All PROG  | 525824          | 約 7 分      |
| 1 PROG    | 2054            | 約 1 秒      |
| All D-KIT | 63040           | 約 1 分      |
| 1 D-KIT   | 1970            | 約 1 秒      |
| All TMLPT | 70240           | 約 20 秒     |
| GLOBAL    | 220356 (Max)    | 約 2 分 30 秒 |

## P06 MIDI FILTER

### P06-1: MIDI FILTER



**1: PROG Chg (Program Change) [x, o]**

プログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

**x (Disable)**

プログラム・チェンジ・メッセージを送受信しません。

**o (Enable)**

プログラム・チェンジ・メッセージを送受信します。

**2: BANK Chg (Bank Change) [x, o]**

バンク・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

**x (Disable)**

バンク・チェンジ・メッセージを送受信しません。

**o (Enable)**

バンク・チェンジ・メッセージを送受信します。

**3: Ctrl Chg (Control Change) [x, o]**

コントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

**x (Disable)**

コントロール・チェンジ・メッセージを送受信しません。

**o (Enable)**

コントロール・チェンジ・メッセージを送受信します。

**4: PitchBend [x, o]**

ピッチ・バンド情報を送受信するかを設定します。

**x (Disable)**

ピッチ・バンド情報を送受信しません。

**o (Enable)**

ピッチ・バンド情報を送受信します。

**5: SystemEx (System Exclusive) [x, o]**

MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するかを設定します。

**x (Disable)**

MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信しません。

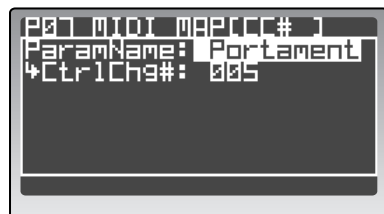
**o (Enable)**

MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信します。

## P07 MIDI MAP

### P07-1 : MIDI MAP [CC#] (Control Change)

フロント・パネルのノブとキーに MIDI コントロール・チェンジ・ナンバー (CC#) をアサインします。ノブやキーを操作すると、アサインしたコントロール・チェンジを送受信します。



**1: ParamName (Parameter Name) [Portament...VcdEFSens]**

ノブまたはキーを選択します。

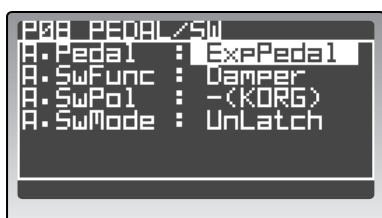
**2: CtrlChg# (Control Change No.)**

[Off, 000...095, 102...119]

“ParamName” で選択したノブまたはキーに対して、MIDI コントロール・チェンジ・ナンバー (CC#) を設定します。

**note** 設定した値が他のパラメーターにアサインされているときは、値の右端に “\*” を表示します。

**note** ボコーダー・パラメーターの MIDI チャンネルは、ボコーダーのキャリアとして選択されているティンバー (ボコーダー・エディット・モード P06: CARRIER ページの “InSrc1”) と同じ MIDI チャンネルになります。

**P08 PEDAL/SW****P08-1: PEDAL/SW****1: A. Pedal (Assignable Pedal) [Volume...FootPedal]**

ASSIGNABLE の PEDAL 端子に接続したペダルの機能を選択します。工場出荷時は ExpPedal に設定されています。

**Volume**

プログラムで使用するティンバーのボリュームをコントロールします。

**ExpPedal**

プログラムで使用するティンバーのボリュームをコントロールします。エクスプレッションは、ボリューム値とのかけ算で音量が決まります。

**Pan**

プログラムで使用するティンバーのパンをコントロールします。

**AftTouch**

プログラムで使用するティンバーのアフター・タッチをコントロールします。

**ModWheel**

モジュレーション・ホイールの効果をコントロールします。

**BrthCtrl**

MIDI コントロール・チェンジ Breath Control (CC#02) をコントロールします。

**FootPedal**

MIDI コントロール・チェンジ Foot Control (CC#04) をコントロールします。

**2: A.SwFunc (Assignable Switch Function)**

[Damper...FootSw]

ASSIGNABLE の SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチの機能を選択します。工場出荷時の設定は Damper です。

**Damper**

ダンパー・ペダルとして機能します。

**ProgUp, ProgDown**

プログラムを1つずつ切り替えます。

**OctUp, OctDown**

オクターブを切り替えます。オンにすると、ピッチが+1/-1オクターブ、シフトします。

**PortSw**

ポルタメントのオン、オフ・スイッチとして機能します。

**ArpSw**

アルペジエーターとステップ・シーケンサーのオン、オフ・スイッチとして機能します。

**ArpStop**

アルペジエーターとステップ・シーケンサーのストップ & リセット・スイッチとして機能します。

**FootSw**

エフェクト等のコントロール・ソースで FootSw にしたときに、アサインされているパラメーターをコントロールできます。

**3: A.SwPol (Assignable Switch Polarity)**

[- (KORG), +]

ASSIGNABLE の SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチの極性を設定します。工場出荷時は - (KORG) に設定されています。

**note** コルグ・ペダル・スイッチ PS-1 を使用する場合は、またはペダル・スイッチを使用しないときは - に設定します。

**4: A.SwMode (Assignable Switch Mode)**

[UnLatch, Latch]

ASSIGNABLE の SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチのオン、オフの切り替わり方を設定します。工場出荷時は UnLatch に設定されています。

**UnLatch**

スイッチを押している間だけオンになります。

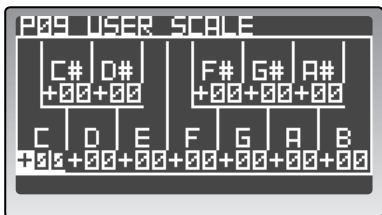
**Latch**

スイッチを押すたびに、オンとオフが切り替わります。

## P09 USER SCALE

### P09-1: USER SCALE

ユーザー・スケールを設定します。1オクターブ（C～B）内のピッチを-99～+99centの範囲で設定します。カーソル・キーで音名（C～B）にカーソルを移動し、[PROGRAM/VALUE]ダイヤルでピッチを設定します。プログラム・エディット・モードP02-1: COMMON - PROGタブ・ページの“Scale”をUserScaleにすると、全音域がこの設定になります。





- 1: C...B** [-99...+99]  
 C～Bのピッチに対して、平均率を基準（0）にし、セント単位で設定します。  
 +99にすると、基準のピッチよりも約半音高くなります。  
 -99にすると、基準のピッチよりも約半音低くなります。

## P10 CATEGORY NAME

### P10-1: CATEGORY NAME

カテゴリーの名前を設定します。すべてのプログラムは16個のカテゴリーに分類されています。プログラム選択時に、カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムのみを選ぶことができます。カテゴリーによる選択については、21ページ「カテゴリーによるプログラムの選択」を参照してください。



-  名前を変更後、ライト操作を行ってください。ライトを行わないと、変更前の名前に戻ります。
-  **note** プログラムのカテゴリーへの登録は、プログラム・エディット・モードP01-1: NAME - PROGタブ・ページで行います（※ 36ページ「カテゴリーの登録」）。

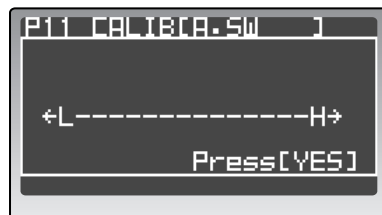
- 1: Category** [01...16]  
 エディットするカテゴリーのナンバーを選択します。

- 2: Name** [!...←]  
 カテゴリーの名前を設定します。  
 使用できる文字と設定方法は、プログラムの名前と同様です。名前設定の方法については、36ページ「カテゴリーの登録」を参照してください。

## P11 CALIB [A.SW]

### P11-1: CALIB [A.SW] (Assignable Sw)

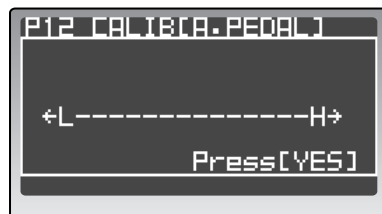
本体に接続したペダル・スイッチを設定します。接続したペダル・スイッチをオン、オフしてから、[EDIT/YES]キーを押します。





## P12 CALIB [A.PEDAL]

### P12-1: CALIB [A.PEDAL] (Assignable Pedal)

本体に接続したペダルの有効可動範囲を設定します。接続したペダルの最大可動範囲を操作してから、[EDIT/YES]キーを押します。



-  設定が適切に行われなかった場合、[EDIT/YES]キーを押したときに、“Invalid Data”とディスプレイに表示されます。そのときは、もう一度設定しなおしてください。
-  11: CALIB [A.SW]と12: CALIB [A.PEDAL]のキャリブレーションの設定も、他のGlobalパラメーターと同様にライトの操作を行ってください。ライトの操作を行わないと、前の設定に戻ります（※ 68ページ「5. グローバル・パラメーターを保存する（ライト）」）。

# エフェクト・ガイド

## Overview

RADIUSのエフェクトは、2バンドEQ、2系統のインサート・エフェクト、1系統のマスター・エフェクトで構成しています。ティンバーごとの音をEQとインサート・エフェクトで音作りし、マスター・エフェクトで全体の空間処理を行います。

インサート・エフェクト、マスター・エフェクトには、30種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

|       |                                                     |
|-------|-----------------------------------------------------|
| 01-10 | EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系                           |
| 11-19 | リバーブ系、アーリー・リフレクション、ディレイ系                            |
| 20-30 | コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系、ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター |

## エフェクトの入出力について

インサート・エフェクト、マスター・エフェクトの入出力は、ステレオ・インーステレオ・アウトです。“Dry/Wet”のDry（エフェクトをかけないダイレクト音）は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet（エフェクトをかけた音）は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

|     |                        |  |
|-----|------------------------|--|
| Wet | Mono In - Mono Out     |  |
|     | Mono In - Stereo Out   |  |
|     | Stereo In - Stereo Out |  |

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。

最良の音質を得るためにインサート・エフェクト、マスター・エフェクトへの入力レベルは、“AmpLevel”、“OSC1 Level”、“OSC2 Level”、“Noise Level”や、各エフェクトの“Trim”で調節し、クリップしない最大レベルで入力させてください。その後、各エフェクトの“Dry/Wet”や“Output Level”などでエフェクトの出力レベルを調整してください。

▲ エフェクト・タイプによっては、“Trim”や“Output Level”パラメーターを持たないものがあります。

▲ エフェクトの入力レベルを認識する入力レベル・メーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足によるS/N比が低下したり、過入力のあるときはクリップ音が発生することがあります。

## ディレイ・タイムについて

### TimeRatio

ディレイ・エフェクトでは、ディレイ・タイムと“TimeRatio”を掛け合わせた時間が実際のディレイ・タイムとなります。

例えば、

- “TempoSync”: Off, “L Delay”: 0800ms, “R Delay”: 0400ms, “TimeRatio”: 50% の場合、実際のディレイ・タイムは Lch で 400ms, Rch で 200ms となります。
- “TempoSync”: On, “L Delay”: ♩1/4, “R Delay”: ♩1/8, “TimeRatio”: 50% の場合、実際のディレイ・タイムは Lch で 8分音符、Rch で 16分音符となります。

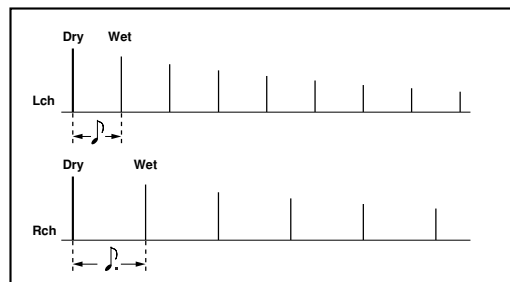
### Tempo Sync オン時のディレイ・タイム

“TempoSync”をOnにすると、[TEMPO]ノブで設定したテンポ（または外部MIDIクロック）に同期します。アルペジエーターやステップ・シーケンサーの演奏に追従するのでライブ・パフォーマンスなどに有効です。

“TempoSync”をOnにすると、ディレイ・タイムを音符の長さで指定します。

例えば、

- “TempoSync”: On, “TimeRatio”: 100%, “L Delay”: ♩1/8, “R Delay Base Note”: ♩3/16 の場合、左チャンネルのディレイ・タイムは 8分音符、右チャンネルは付点8分音符の時間に設定されます。



▲ ディレイ・タイム × “TimeRatio” で算出される時間が、割り当てられたディレイ・タイムの設定可能範囲を超えた場合、“TimeRatio”の値の右に Over と表示され、ディレイ・タイムは設定値の1/2になります。1/2にした時点で、まだ設定可能範囲を超えている場合は、さらに1/4、1/8、1/16・・・になります。

## インサート・エフェクトのディレイ・タイム

ディレイを使用しているエフェクト・タイプは、大きく分けると2つのタイプがあります。

- ディレイ系エフェクト
- ディレイ・タイムを固定したディレイを内部的に使用しているコーラスなどのモジュレーション系エフェクト

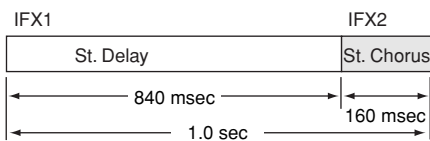
2つのインサート・エフェクトに、これらのエフェクトを使用した場合、エフェクトのディレイ・タイムは、各ティンバーごとに合計で最大1.0secまで設定することができます。

例えば、

- インサート・エフェクト 1 に St. Delay、インサート・エフェクト 2 に St. Auto Panning Delay を使用した場合、各エフェクトには、500msec ずつのディレイ・タイムが割り当てられます。



- インサート・エフェクト 1 に St. Chorus、インサート・エフェクト 2 に St. Delay を使用した場合、St. Chorus には 160ms 分のディレイ・タイム、St. Delay には 840msec 分のディレイ・タイムが割り当てられます。



## エフェクト・パラメーターのコントロール


インサート・エフェクトでは、フロント・パネルの INSERT FX [EDIT1] ノブと [EDIT2] ノブ、マスター・エフェクトではフロント・パネルの MASETER FX [EDIT] ノブでエフェクトのパラメーターをリアルタイムでコントロールできます。また、ノブにアサインしたパラメーターを、外部 MIDI 機器などからコントロールすることもできます。

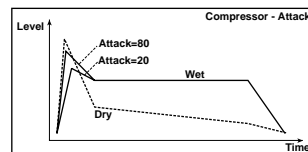
ノブへのアサインは、プログラム・エディット・モード P13-2, 3: EQ/FX – IFX1、IFX2 タブ・ページの “Edit1” と “Edit2”、MFX タブ・ページの “Edit” で行います。使用しているエフェクト・タイプによってアサインできるパラメーターは異なります。

ノブにアサイン可能なパラメーターについては、123 ページ「エフェクト・パラメーター」を参照してください。

- ⚠ 発音中にノブにアサインしていないパラメーターを操作すると、ノイズが発生する場合があります。

# エフェクト・パラメーター

- [パラメーター名] **only MFX**: マスター・エフェクトで使用したときに表示され、設定できるパラメーターです。
- [パラメーター名] **only IFX**: インサート・エフェクトで使用したときに表示され、設定できるパラメーターです。
- [エフェクト名] **Double Size**: インサート・エフェクト1でのみ選択できるエフェクトです。このエフェクト・タイプを選んだときは、インサート・エフェクト2は使用できません。
- [パラメーター名] : フロント・パネルのノブにアサインできるパラメーターです。



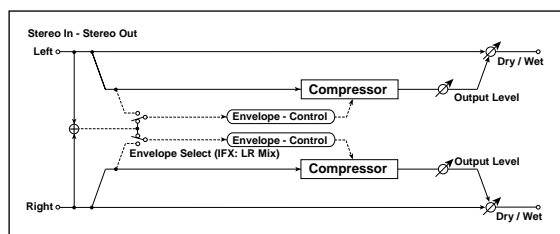
## OutLevel (Output Level)

[000...127]

コンプレッサーの出力レベルを調節します。

## 1. St.Compressor (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して音の粒をそろえて、パンチを与えるエフェクトです。アタックの強い音に使用すると効果的です。マスター・エフェクトでは、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



### Dry/Wet

[Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

### Env Sel (Envelope Select) **only MFX**

[LR Mix, LR Indv.]

LR Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号のエンベロープで同時にコントロールします。LR Indiv.にすると、左右独立してコントロールします。

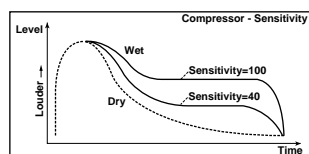


LR Mix と LR Indiv. の切り替えは、マスター・エフェクトのみ可能です。インサート・エフェクトでは、LR Mix 固定となります。

### Sens (Sensitivity)

[001...127]

コンプレッサーの感度を調節します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity”の値を上げると全体的に音量が大きくなるので、“OutLevel”で最終的な音量を調節します。



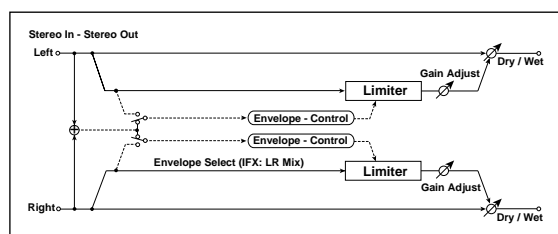
### Attack

[000.1...0500.0ms]

コンプレッサーのアタック感の強さを調節します。

## 2. St.Limiter (Stereo Limiter)

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。設定したレベル以上の音のみを圧縮して不要なピークを抑えます。マスター・エフェクトでは、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



### Dry/Wet

[Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

### Env Sel (Envelope Select) **only MFX**

[LR Mix, LR Indv.]

⇨ 123ページ「1. St.Compressor (Stereo Compressor)」

### Ratio

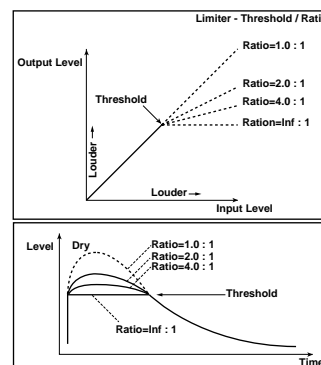
[1.0:1...50.0:1...Inf:1]


信号の圧縮比を調節します。

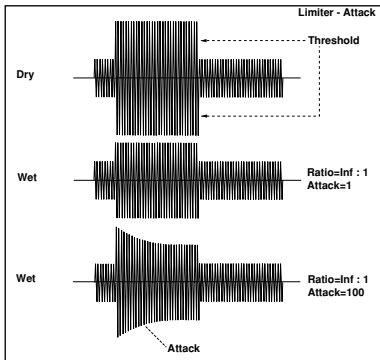
### Threshold


[-40...+00dB]

圧縮がかかるレベルを調節します。トリガー信号の大きさが“Threshold”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。



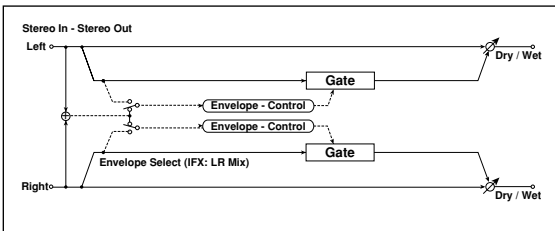
**Attack**  [0000.1...0500.0ms]  
 圧縮のアタック・タイムを調節します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。




**GainAdjst (Gain Adjust)**  [-Inf, -40...+24dB]  
 出力レベルを調節します。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“GainAdjst”で調節します。


### 3. St.Gate (Stereo Gate)

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。




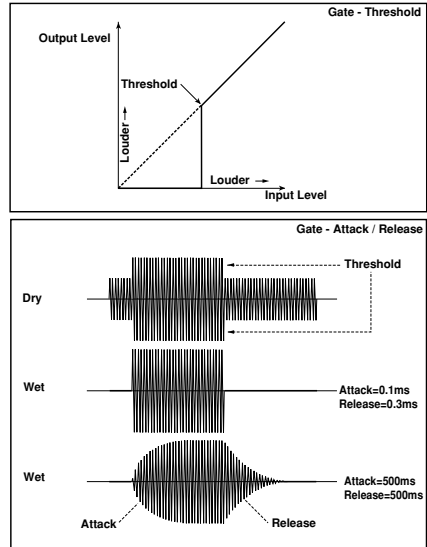
**Dry/Wet**  [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
 エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Env Sel (Envelope Select)**  only MFX [LR Mix ,LR Indv.]  
 123 ページ 「1. St.Compressor (Stereo Compressor)」

**Threshold**  [000...127]  
 ゲートのかかるレベルを調節します。

**Attack**  [0000.1...0500.0ms]  
 ゲートのアタック・タイムを調節します。

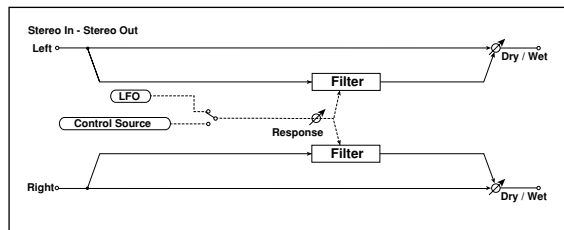
**Release**  [0000.3...1500.0ms]  
 ゲートのリリース・タイムを調節します。




**GainAdjst (Gain Adjust)**  [-Inf, -40...+24dB]  
 出力レベルを調節します。

### 4. St.Filter (Stereo Filter)

ステレオ・タイプのフィルターです。



**Dry/Wet**  [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
 エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Filter (Filter Type)** [LPF24 (-24dB/oct), LPF18 (-18dB/oct), LPF12 (-12dB/oct), HPF12 (-12dB/oct), BPF12 (-12dB/oct)]  
 フィルター・タイプを選択します。

86 ページ 「FiltBal (Filter1 Balance) < FILTER TYPE >」

**Cutoff**  [000...127]  
 フィルターのカットオフ周波数を設定します。

87 ページ 「Cutoff (Cutoff Frequency) < CUTOFF >」

**Resonance**  [000...127]  
 フィルターのレゾナンスを調節します。

87 ページ 「Resonance < RESONANCE >」

**Trim** [000...127]  
 エフェクトへの入力レベルを調節します。



**Mod Src (Mod Source)** [LFO, Ctrl]

カットオフ周波数へのモジュレーション・ソースを選択します。LFOにすると、LFOでカットオフ周波数にモジュレーションをかけます。Ctrlにすると、“Ctrl Src”で選択したコントロール・ソースでカットオフ周波数をコントロールします。

**Mod Int (Modulation Intensity)** [-63...+63]

モジュレーション・ソースによるモジュレーション効果の深さを調節します。

**Response (Mod Response)** [000...127]

モジュレーション効果のレスポンスを調節します。0で反応がゆっくりになります。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]

LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。“Mod Int”がLFOのときに表示され、設定できます。

Offにすると、“LFO Freq”で設定した周期でLFOが動作します。Onにすると、LFOの周期がテンポまたはMIDIクロックに同期します。

**note** グローバル・モードP04: MIDIページの“Clock”(MIDIクロック設定)がInternalのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポに同期します。Externalのときは、外部MIDI機器から受信したMIDIクロックに同期します。

**LFO Freq (LFO Frequency)** [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。“Mod Src”がLFO、“TempoSync”がOffのときに表示され、設定できます。値が大きいほど周期が速くなります。

**!** このパラメーターが“Edit1”、“Edit2”または“Edit”にアサインされている場合、“TempoSync”をOnにするとSync Noteにアサインが切り替わります。

**Sync Note (LFO Sync Note)** [8/1...1/64]

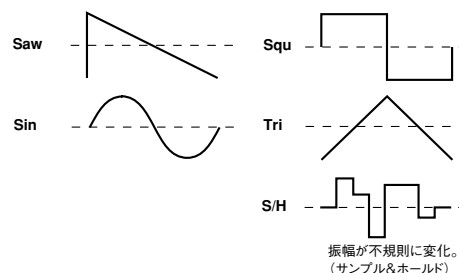
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。テンポに対して、設定した値(音符)の長さが1周期になります。例えば、♪1/4にすると、1拍が1周期になります。

“Mod Src”がLFO、“TempoSync”がOnのときに表示され、設定できます。

**!** このパラメーターが“Edit1”、“Edit2”または“Edit”にアサインされている場合、“TempoSync”をOffにするとLFO Freqにアサインが切り替わります。

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

LFOの波形を選択します。Mod Src”がLFOのときに表示され、設定できます。



**LFO Shape** [-63...+63]

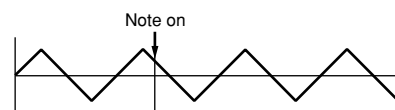
LFO波形を調節します。Mod Src”がLFOのときに表示され、設定できます。

☞ 91ページ「Shape」

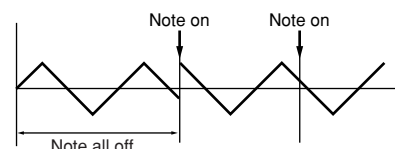
**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。“Mod Src”がLFOのときに表示され、設定できます。

Offにすると、ノート・オン時にLFOの位相はリセットされません。



Timbreにすると、なにも鍵盤を押さえていない状態から、最初のノート・オンで“InitPhase”で設定した位相にLFOがリセットされ、以後のノート・オンに対しても、その位相でモジュレーションをかけます。



**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

0°にすると、ノート・オン時に波形の先頭からスタートします。180°にすると、ノート・オン時に波形の半周期先からスタートします。

**Ctrl Src (Control Source)** [Off, Velocity...MIDI5]

コントロール・ソースを選択します。“Mod Src”がCtrlのときに表示され、設定できます。

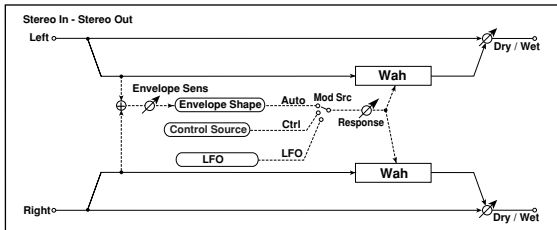
選択したソースによってフィルターをコントロールします。

| ソース      | 説明            |
|----------|---------------|
| Off      | 使用しない         |
| Velocity | ベロシティ         |
| P.Bend   | ピッチベンド        |
| M.Wheel  | モジュレーション・ホイール |

| ソース     | 説明                                       |
|---------|------------------------------------------|
| F.Pedal | フット・ペダル                                  |
| F.SW    | フット・スイッチ                                 |
| Damper  | ダンパー・ペダル                                 |
| E.F     | エンベロープ・フォロー                              |
| MIDI1   | グローバル・モード P04-1: MIDI の "MIDI1" で設定したソース |
| MIDI2   | グローバル・モード P04-1: MIDI の "MIDI2" で設定したソース |
| MIDI3   | グローバル・モード P04-1: MIDI の "MIDI3" で設定したソース |
| MIDI4   | グローバル・モード P04-1: MIDI の "MIDI4" で設定したソース |
| MIDI5   | グローバル・モード P04-1: MIDI の "MIDI5" で設定したソース |

## 5. St.Wah (Stereo Wah)

ピンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーション、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Wah Type** [Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX]  
ワウ・タイプを選択します。  
"ModSource" が Auto/Ctrl (PitchBend 以外) のときは、"Freq"=0、"Resonance"=0、"ModInt" =+63 でモデリングしたワウの特性になります。  
"ModSource" が LFO/Ctrl(PitchBend) のときは、"Freq"=32、"Resonance"=0、"ModInt" =45のときにモデリングしたワウの特性になります。

**Wah Freq (Frequency)** [-63...+63]  
ワウの中心周波数を設定します。

**Resonance** [-63...+63]  
レゾナンス(共振の強さ)を調節します。

**Mod Src (Modulation Source)** [Auto, LFO, Ctrl]  
ワウの中心周波数をコントロールするソースを選択します。

Auto にすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使用されます。

LFO にすると、LFO によってワウの中心周波数を周期的にコントロールします。

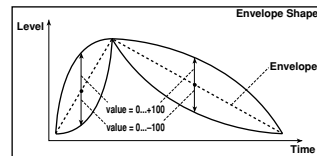
Ctrl にすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターをコントロールできます。

**Mod Int (Modulation Intensity)** [-63...+63]  
モジュレーション・ソースによるモジュレーション効果の深さを調節します。

**Response (Modulation Response)** [000...127]  
モジュレーション効果のレスポンスを調節します。0 で反応が緩やかになります。

**Env Sens (Envelope Sensitivity)** [000...127]  
"Mod Src" が Auto のときに、オート・ワウの感度を調節します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一瞬止まってしまうようなときには、値を小さくします。

**Env Shape (Envelope Shape)** [-63...+63]  
"Mod Src" が Auto のときに、オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]  
LFOの周期を [TEMPO] ノブで設定したテンポや MIDI クロックに同期させるかどうかを設定します。"Mod Src" が LFO のときに表示され、設定できます。

125ページ [TempoSync (LFO Tempo Sync)]

**LFO Freq (LFO Frequency)** [0.01...100.0Hz]  
LFOの周期を設定します。"Mod Src" が LFO、"TempoSync" が Off のときに表示され、設定できます。

125ページ [LFO Freq (LFO Frequency)]

**Sync Note (LFO Sync Note)** [8/1...1/64]  
LFOの周期を、[TEMPO] ノブで設定したテンポに対するレゾリューションによって設定します。

"Mod Src" が LFO、"TempoSync" が On のときに表示され、設定できます。

125ページ [Sync Note (LFO Sync Note)]

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]  
"Mod Src" が LFO のときの LFO の波形を選択します。

125ページ [LFO Wave (LFO Waveform)]

**LFO Shape** [-63...+63]  
"Mod Src" が LFO のときの LFO 波形を調節します。

125ページ [LFO Shape]

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]  
ノート・オン時の LFO のリセットについて設定します。"Mod Src" が LFO のときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ 「Key Sync (LFO KeySync)」

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ 「InitPhase (LFO Init Phase)」

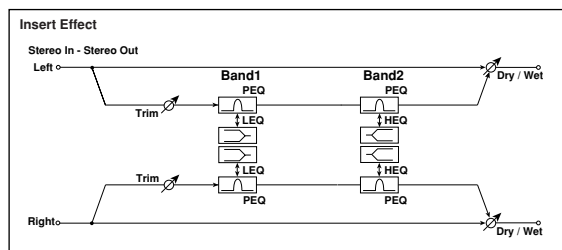
**Ctrl Src (Control Source)** [Off, Velocity...MIDI5]

コントロール・ソースを選択します。“Mod Src”がCtrlのときに表示され、設定できます。選択したソースによってワウの中心周波数をコントロールします。

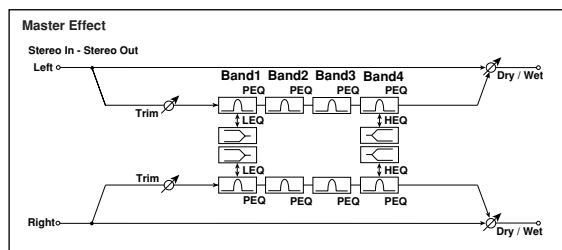
☞ 125ページ St.Filter 「Ctrl Src (Control Source)」

## 6. St.2BandEQ (IFX)/ St.4BandEQ (MFX)

タイプを独立して選べるステレオEQです。インサート・エフェクトでは2バンドのステレオEQになります。



マスター・エフェクトでは、4バンドのステレオEQになります。このときは、2つのバンド（B2、B3）のイコライザー・タイプがピーキング・タイプのイコライザーに固定されます。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Trim** [000...127]

イコライザーへの入力レベルを調節します。

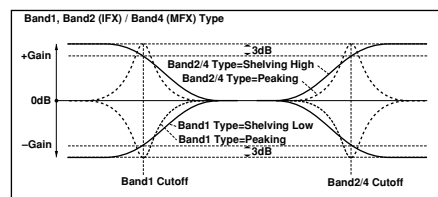
**B1 Type** [Peaking, Shelv Lo]

バンド1のイコライザー・タイプを選択します。

**B2 Type/B4 Type** [Peaking, Shelv Hi]

インサート・エフェクトでは、バンド2のイコライザー・タイプを選択します。

マスター・エフェクトでは、バンド4のイコライザー・タイプを選択します。このときバンド2は、ピーキング・タイプのイコライザーになります。



**B1 Freq (B1 Frequency)** [20Hz...20.0kHz]

バンド1の中心周波数を設定します。

**B1 Q** [00.5...10.0]

バンド1の帯域幅を設定します。

**B1 Gain** [-18.0...+18.0dB]

バンド1のゲインを調節します。

**B2 Freq (B2 Frequency)** [20Hz...20kHz]

バンド2の中心周波数を設定します。

**B2 Q** [00.5...10.0]

バンド2の帯域幅を設定します。

**B2 Gain** [-18.0...+18.0dB]

バンド2のゲインを調節します。

**B3 Freq (B3 Frequency) only MFX** [20Hz...20kHz]

バンド3の中心周波数を設定します。

**B3 Q only MFX** [00.5...10.0]

バンド3の帯域幅を設定します。

**B3 Gain** only MFX [-18.0...+18.0dB]

バンド3のゲインを調節します。

**B4 Freq (B4 Frequency) only MFX** [20Hz...20kHz]

バンド4の中心周波数を設定します。

**B4 Q only MFX** [00.5...10.0]

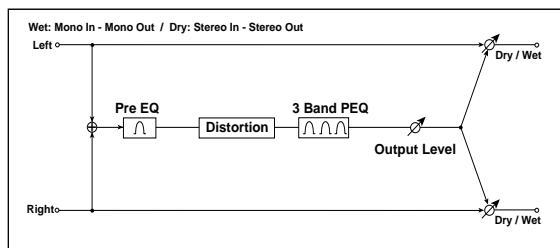
バンド4の帯域幅を設定します。

**B4 Gain** only MFX [-18.0...+18.0dB]

バンド4のゲインを調節します。

## 7. Distortion

3バンドのEQで幅広いバリエーションが得られるディストーション・エフェクトです。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Gain** [000...127]  
歪み具合を調節します。

**Pre Freq (Pre EQ Frequency)** [20Hz...20.0kHz]  
PreEQの中心周波数を設定します。

**Pre Q (Pre EQ Q)** [00.5...10.0]  
PreEQの帯域幅を設定します。

**Pre Gain (Pre EQ Gain)** [-18.0...+18.0dB]  
PreEQのゲインを設定します。

**B1 Freq (B1 Frequency)** [20Hz...20kHz]  
バンド1の中心周波数を設定します。

**B1 Q** [00.5...10.0]  
バンド1の帯域幅を設定します。

**B1 Gain** [-18.0...+18.0dB]  
バンド1のゲインを設定します。

**B2 Freq (B2 Frequency)** [20Hz...20kHz]  
バンド2の中心周波数を設定します。

**B2 Q** [00.5...10.0]  
バンド2の帯域幅を設定します。

**B2 Gain** [-18.0...+18.0dB]  
バンド2のゲインを設定します。

**B3 Freq (B3 Frequency)** [20Hz...20kHz]  
バンド3の中心周波数を設定します。

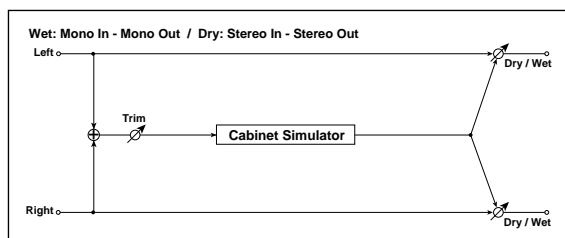
**B3 Q** [00.5...10.0]  
バンド3の帯域幅を設定します。

**B3 Gain** [-18.0...+18.0dB]  
バンド3のゲインを設定します。

**Out Level (Output Level)** [000...127]  
出力レベルを調節します。

## 8. CabinetSimltr (Cabinet Simulator)

有名なギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**CabiType (Cabinet Type)** [TWD 1x8...US V30]  
キャビネット・タイプを選択します。

**TWD 1x8**  
8インチ×1のスピーカー、オープン・バックのキャビネット・モデル。

**TWD 1x12**  
12インチ×1のスピーカー、オープン・バックのブルー・ジーンズな特性を持つキャビネット。

**TWD 4x10**  
10インチ×4のスピーカー、オープン・バックのキャビネット。

**BLK 2x10**  
10インチ×2のスピーカー、オープン・バックのキャビネット。

**BLK 2x12**  
12インチ×2のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット。

**AC15**  
12インチ×1のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15のキャビネット。

**AC30**  
12インチ×2のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30のキャビネット。

**AD412**  
12インチ×4のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412のキャビネット。

**UK H30**  
30W、12インチ×4のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット。

**UKT75**  
75W、12インチ×4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット。

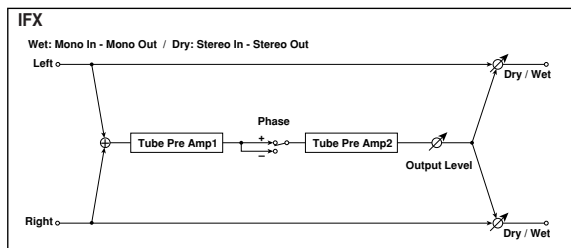
**US V30**  
30W、12インチ×4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット。

**Air** [000...127]  
マイクの位置を設定します。

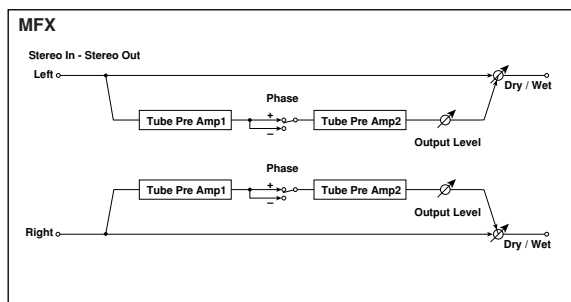
**Trim** [000...127]  
 入力レベルを調節します。

## 9. TubePreAmpSim (IFX)/ St.TubePreAmp (MFX)

2 段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ 2 本の真空管を個別に設定できます。真空管のもつ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。インサート・エフェクトでは、モノ・インーモノ・アウトになります。



マスター・エフェクトでは、ステレオ・インーステレオ・アウトとなります。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
 エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

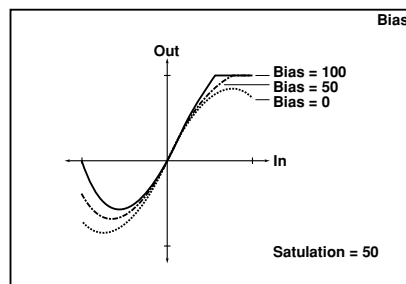
**Tu1 LoCut (Tube1 Low Cut)** [000...127]  
 1 段目の低域カット・フィルターの周波数を設定します。

**Tu1 HiCut (Tube1 High Cut)** [000...127]  
 1 段目の高域カット・フィルターの周波数を設定します。

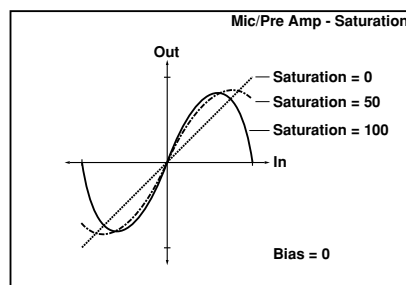
**Tu1 Gain (Tube1 Gain)** [-Inf, -40...+24dB]  
 1 段目の入力ゲインを調節します。

**Tu1 Bias (Tube1 Bias)** [000...100%]  
 1 段目の入出力特性を設定します。  
 真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。

また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。



**Tu1 Satu (Tube1 Saturation)** [000...100%]  
 1 段目のバイアス電圧を設定します。値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



**Phase** [Normal, Inverted]  
 信号の位相を反転します。  
 Inverted にすると、1 段目と 2 段目の間で信号の位相を反転します。2 段目では、反転した信号に対して "Bias" がかかるため音色が変化します。  
 Normal では、位相は反転しません。

**Tu2 LoCut (Tube2 Low Cut)** [000...127]  
 2 段目の低域カット・フィルターの周波数を設定します。

**Tu2 HiCut (Tube2 High Cut)** [000...127]  
 2 段目の高域カット・フィルターの周波数を設定します。

**Tu2 Gain (Tube2 Gain)** [-Inf, -40...+24dB]  
 2 段目の入力ゲインを調節します。

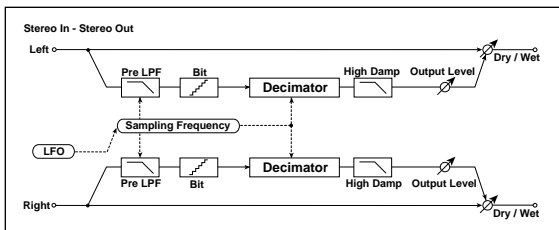
**Tu2 Bias (Tube2 Bias)** [000...100%]  
 2 段目の入出力特性を設定します。  
 ⓘ 129 ページ 「Tu1 Bias (Tube1 Bias)」

**Tu2 Satu (Tube2 Saturation)** [000...100%]  
 2 段目のバイアス電圧を設定します。  
 ⓘ 129 ページ 「Tu1 Satu (Tube1 Saturation)」

**Out Level (Output Level)** [000...127]  
 出力レベルを調節します。

## 10. St.Decimator (Stereo Decimator)

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**PreLPF** [Off, On]  
サンプリング低下による高調波ノイズの有無を設定します。サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF”をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。“Fs”を3kHz程度に設定しておいて“Pre LPF”をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

**HighDamp** [000...100%]  
高域の減衰量を調節します。

**Fs** [01.0k...48.0kHz]  
サンプリング周波数を設定します。

**Bit** [04...24bit]  
データのビット長を設定します。値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので“Out Level”で調節してください。

**Out Level (Output Level)** [000...127]  
出力レベルを調節します。

**FsModInt (Mod Intensity)** [-63...+63]  
LFOによるサンプリング周波数へのモジュレーション効果の深さを調節します。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]  
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

⇒ 125ページ [TempoSync (LFO Tempo Sync)]

**LFO Freq (LFO Frequency)** [0.01...100.0Hz]  
LFOの周期を設定します。“TempoSync”がOffのときに表示され、設定できます。

⇒ 125ページ [LFO Freq (LFO Frequency)]

**Sync Note (LFO Sync Note)** [8/1...1/64]  
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync”がOnのときに表示され、設定できます。

⇒ 125ページ [Sync Note (LFO Sync Note)]

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]  
LFOの波形を選択します。

⇒ 125ページ [LFO Wave (LFO Waveform)]

**LFO Shape** [-63...+63]  
LFO波形を調節します。

⇒ 91ページ [Shape]

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]  
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。“Mod Src”がLFOのときに表示され、設定できます。

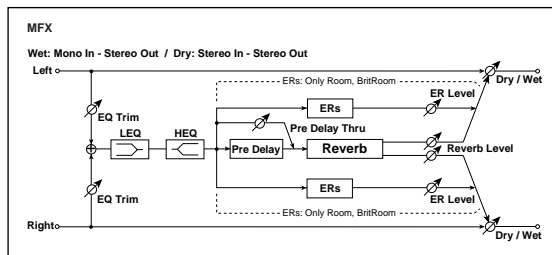
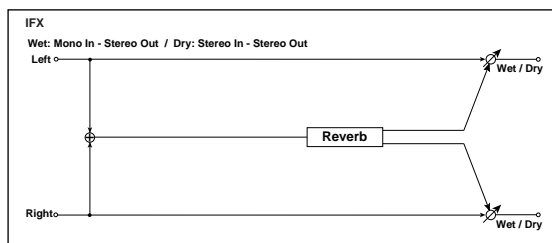
⇒ 125ページ [Key Sync (LFO KeySync)]

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]  
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

⇒ 125ページ [InitPhase (LFO Init Phase)]

## 11. Reverb

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Type** [Hall...BritRoom]  
リバーブ・タイプを選択します。インサート・エフェクトとマスター・エフェクトでは、選べるリバーブ・タイプが異なります。



**Hall**

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

**SmthHall**<sup>only MFX</sup>

大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。マスター・エフェクトのみで選択が可能です。

**Plate**<sup>only IFX</sup>

プレート・リバーブ。  
インサート・エフェクトのみで選択が可能です。

**WetPlate**<sup>only MFX</sup>

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。

マスター・エフェクトのみで選択が可能です。


**DryPlate**<sup>only MFX</sup>

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。マスター・エフェクトのみで選択が可能です。

**Room**

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

**BritRoom**<sup>only MFX</sup>

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。（ Reverb Room）  
マスター・エフェクトのみで選択が可能です。

**Rev Time (Reverb Time)**  [00.1...10.0sec]

残響時間を設定します。  
“Type”によって設定できる残響時間が変わります。

Hall～DryPlate: 0.1～10sec  
Room、BritRoom: 0.1～3.0sec

**High Damp** [000...100%]

高域の減衰量を設定します。

**Pre Delay**<sup>only MFX</sup> [000...200msec]

ダイレクト音からのディレイタイムを設定します。

**PrDlyThru (Pre Delay Thru)**<sup>only MFX</sup> [000...127]

ディレイしない音をミックスする量を設定します。

**Trim (Pre EQ Trim)**<sup>only MFX</sup> [000...127]

イコライザーへの入力レベルを設定します。

**LoEQGain (Low EQ Gain)**<sup>only MFX</sup> [-15.0...+15.0dB]

低域イコライザーのゲインを設定します。

**HiEQGain (High EQ Gain)**<sup>only MFX</sup> [-15.0...+15.0dB]

高域イコライザーのゲインを設定します。

**ER Level** <sup>only MFX</sup> [000...127]

初期反射音のレベルを設定します。  
マスター・エフェクトで、RoomまたはBritRoomを選択したときに表示され、設定できます。

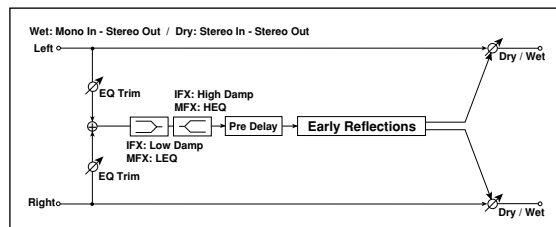
**Rev Level (Reverb Level)**<sup>only MFX</sup> [000...127]

リバーブ・レベルを設定します。

マスター・エフェクトで Room または BritRoom を選択したときに表示され、設定できます。

## 12. Early Reflect (Early Reflections)

リバーブの初期反射音のみ取り出したエフェクトで、音に臨場感、存在感を与えます。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選べます。

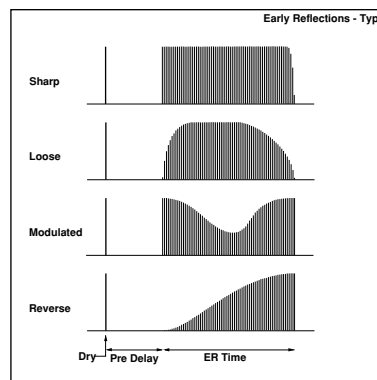


**Dry/Wet**  [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Type** [Sharp, Loose, Modulation, Reverse]

初期反射音の減衰カーブを選択します。



**ER Time**  [IFX: 010...400msec/MFX: 010...800msec]

初期反射音の長さを設定します。  
インサート・エフェクトでは 10～400msec、マスター・エフェクトでは 10～800msec の範囲で設定します。

**Pre Delay** [IFX: 000...100msec/MFX: 000...200msec]

原音から最初の初期反射音までの時間を設定します。  
インサート・エフェクトでは 0～100msec、マスター・エフェクトでは 0～200msec の範囲で設定します。

**Trim (Pre EQ Trim)** [000...127]

エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベルを調節します。

**LoEQGain (Low EQ Gain)**<sup>only MFX</sup> [-15.0...+15.0dB]

低域イコライザーのゲインを調節します。

**HiEQGain (High EQ Gain)**<sup>only MFX</sup> [-15.0...+15.0dB]

高域イコライザーのゲインを調節します。

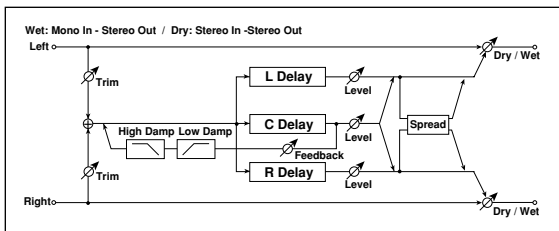


**High Damp<sup>only</sup> IFX** [000...100%]  
 高域の減衰量を調節します。

**Low Damp<sup>only</sup> IFX** [000...100%]  
 低域の減衰量を調節します。

### 13. L/C/R Delay

3タップがそれぞれ左、中央、右に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調整することができます。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
 エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**TempoSync (DelayTime Tempo Sync)** [Off, On]  
 ディレイ・タイムの同期を設定します。  
 Onにすると、ディレイ・タイムがテンポまたはMIDIクロックに同期します。

**Time Ratio** [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]

各ディレイ・タイムを、“L Delay”、“C Delay”、“R Delay”の値に対する割合で設定します。“TempoSync”のOn時とOFF時で設定範囲が変わります。

例えば、“Time Ratio”を50%、“L Delay”を500msec、“C Delay”を1000msec、“R Delay”を1200msecにすると、ディレイ・タイムは、それぞれ250msec、500msec、600msecになります。

🔊 インサート・エフェクトで、このエフェクトとディレイやコーラスのエフェクトを使用した場合、ディレイ・タイムが制限されます。

🔊 各ディレイ・タイムと“Time Ratio”の設定によって制限を超えたときは、“Time Ratio”にOVERと表示されます。

**L Delay, C Delay, R Delay (L, C, R Delay Time)**  
 [IFX: 0000...1000msec, MFX: 0000...1400msec, 1/64... 1/1]

タップL、C、Rの各ディレイ・タイムを設定します。ディレイ・タイムは、ここでの値と“Time Ratio”の値で決まります。

“TempoSync”がOffのときは、msec単位で設定します。インサート・エフェクトでは0~1000msec、マスター・エフェクトでは0~1400msecの範囲で設定します。

“TempoSync”がOnのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションでディレイ・タイムを設定します。

**L Level, C Level, R Level (L, C, R Delay Level)** [000...127]  
 タップL、C、Rの出力レベルを調節します。

**C Fback (C Feedback)** [000...127]  
 タップCのフィードバック量を調節します。

**High Damp** [000...100%]  
 高域の減衰量を調節します。

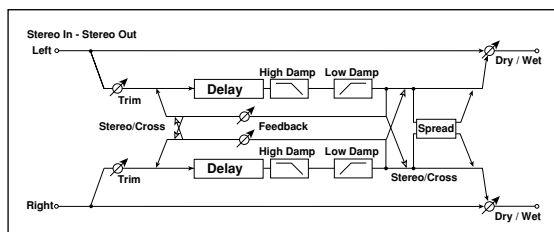
**Low Damp** [000...100%]  
 低域の減衰量を調節します。

**Trim** [000...127]  
 エフェクトへの入力レベルを調節します。

**Spread** [000...127]  
 エフェクト音の定位する幅を設定します。  
 127にすると、最大に広がります。  
 0にすると、両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

### 14. St.Delay (Stereo Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイが左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
 エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Type** [Stereo, Cross]  
 ディレイ・タイプを選択します。

Stereoにすると、ノーマルなステレオ・ディレイになります。Crossにすると、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイになります。

**TempoSync (DelayTime Tempo Sync)** [Off, On]  
 ディレイ・タイムの同期を設定します。

📖 132ページ LCR Delay [TempoSync (DelayTime Tempo Sync)]

**Time Ratio** [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) /TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]

📖 132ページ LCR Delay [Time Ratio]

**L Delay, R Delay (L, R Delay Time)**

[IFX: 000...500msec, MFX: 000...700msec, 1/64... 1/1]  
左右チャンネルのディレイタイムを設定します。

“TempoSync” がOffのときは、msec単位でディレイタイムを設定します。インサート・エフェクトでは0～500msec、マスター・エフェクトでは0～700msecの範囲で設定します。

“TempoSync” がOnのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションによってディレイ・タイムを設定します。

**Feedback** [000...127]

左右チャンネルのフィードバック量を調節します。左右のチャンネルで減衰時間が一定になるように、右側のフィードバック量が左右の各ディレイタイムの比率に連動して変化します。

**High Damp** [000...100%]

高域の減衰量を調節します。

**Low Damp** [000...100%]

低域の減衰量を調節します。

**Trim** [000...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

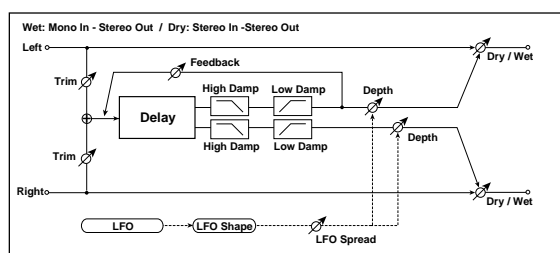
**Spread** [000...127]

エフェクト音の定位する幅を設定します。

⇨132ページ LCR Delay 「Spread」

## 15. AutoPanDelay (Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるエフェクトです。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**TempoSync (DelayTime Tempo Sync)** [Off, On]

⇨132ページ LCR Delay 「TempoSync (DelayTime Tempo Sync)」

**Time Ratio** [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) / TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]

⇨132ページ LCR Delay 「Time Ratio」

**L Delay, R Delay (L, R Delay Time)**

[IFX: 0000...1000msec, MFX: 0000...1400msec,

1/64... 1/1]

左右チャンネルのディレイタイムを設定します。

“TempoSync” がOffのときは、msec単位でディレイタイムを設定します。インサート・エフェクトでは0～1000msec、マスター・エフェクトでは0～1400msecの範囲で設定します。

“TempoSync” がOnのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションによってディレイ・タイムを設定します。

**Feedback** [000...127]

左チャンネルのフィードバック量を調節します。

**Mod Depth** [000...127]

モジュレーション効果の深さを調節します。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]

LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

⇨125ページ 「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

**LFO Freq (LFO Frequency)** [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

⇨125ページ 「LFO Freq (LFO Frequency)」

**Sync Note (LFO Sync Note)** [8/1...1/64]

LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync” がOnのときに表示され、設定できます。

⇨125ページ 「Sync Note (LFO Sync Note)」

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

LFOの波形を選択します。

⇨125ページ 「LFO Wave (LFO Waveform)」

**LFO Shape** [-63...+63]

⇨125ページ 「LFO Shape」

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

⇨125ページ 「Key Sync (LFO KeySync)」

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“Key Sync” がTimbreのときに表示され、設定できます。

⇨125ページ 「InitPhase (LFO Init Phase)」

**High Damp** [000...100%]

高域の減衰量を調節します。

**Low Damp** [000...100%]

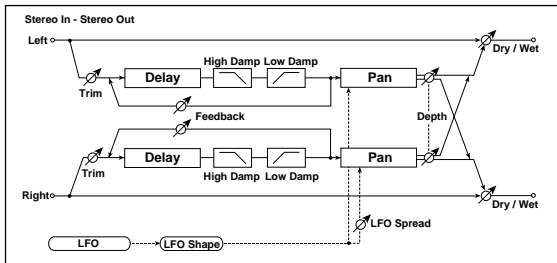
低域の減衰量を調節します。

**Trim** [000...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

## 16. St.AutoPanDly (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**TempoSync (DelayTime Tempo Sync)** [Off, On]  
⇨132ページ LCR Delay [TempoSync (DelayTime Tempo Sync)]

**Time Ratio** [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER)  
/TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]  
⇨132ページ LCR Delay [Time Ratio]

**L Delay, R Delay (L, R Delay Time)**  
[IFX: 000...500msec, MFX: 000...700msec, 1/64... 1/1]  
⇨133 ページ StDelay [L Delay, R Delay (L, R Delay Time)]

**Feedback** [000...127]  
⇨133ページ StDelay [Feedback]

**Mod Depth** [000...127]  
モジュレーション効果の深さを調節します。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]  
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。  
⇨ 125 ページ [TempoSync (LFO Tempo Sync)]

**LFO Freq (LFO Frequency)** [0.01...100.0Hz]  
LFOの周期を設定します。  
⇨ 125 ページ [LFO Freq (LFO Frequency)]

**Sync Note (LFO Sync Note)** [8/1...1/64]  
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync”がOnのときに表示され、設定できます。  
⇨ 125 ページ [Sync Note (LFO Sync Note)]

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]  
LFOの波形を選択します。  
⇨ 125 ページ [LFO Wave (LFO Waveform)]

**LFO Shape** [-63...+63]  
⇨ 125ページ [LFO Shape]

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]  
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。  
⇨ 125ページ [Key Sync (LFO KeySync)]

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]  
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。  
⇨ 125ページ [InitPhase (LFO Init Phase)]

**LFO Spread** [-180...+180°]  
左右チャンネルの位相差を設定します。

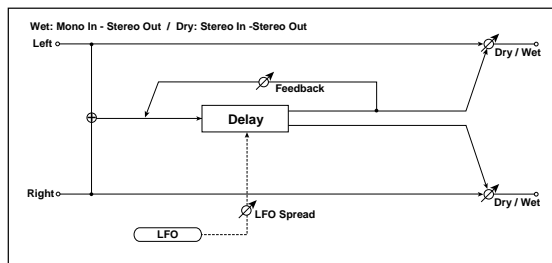
**High Damp** [000...100%]  
高域の減衰量を調節します。

**Low Damp** [000...100%]  
低域の減衰量を調節します。

**Trim** [000...127]  
エフェクトへの入力レベルを調節します。

## 17. Mod Delay (Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。




**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。


**TempoSync (DelayTime Tempo Sync)** [Off, On]  
⇨132ページ LCR Delay [TempoSync (DelayTime Tempo Sync)]

**Time Ratio** [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER)  
/TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]  
⇨132ページ LCR Delay [Time Ratio]

**L Delay, R Delay (L, R Delay Time)**  
[IFX: 000...980msec, MFX: 0000...1380msec, 1/64... 1/1]  
⇨133 ページ StDelay [L Delay, R Delay (L, R Delay Time)]

**Feedback**  [000...127]  
左チャンネルのフィードバック量を調節します。

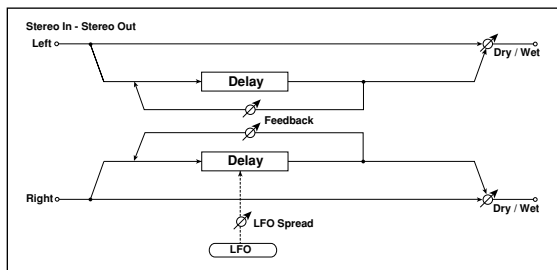
**Mod Depth**  [000...127]  
モジュレーション効果の深さを調節します。


**LFO Freq (LFO Frequency)**  [0.01...100.0Hz]  
LFOの周期を設定します。値が大きいかほど周期が速くなります。

**LFO Spread** [−180...180°]  
左右チャンネルの位相差を設定します。


## 18. St.Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ステレオ・タイプのモジュレーション・ディレイです。



**Dry/Wet**  [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**TempoSync (DelayTime Tempo Sync)** [Off, On]  
132ページ LCR Delay [TempoSync (DelayTime Tempo Sync)]

**Time Ratio**  [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) / TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]  
132ページ LCR Delay [Time Ratio]

**L Delay, R Delay (L, R Delay Time)** [IFX: 000...480msec, MFX: 000...680msec, 1/64... 1/1]  
133 ページ StDelay [L Delay, R Delay (L, R Delay Time)]

**Feedback**  [000...127]  
133ページ StDelay [Feedback]

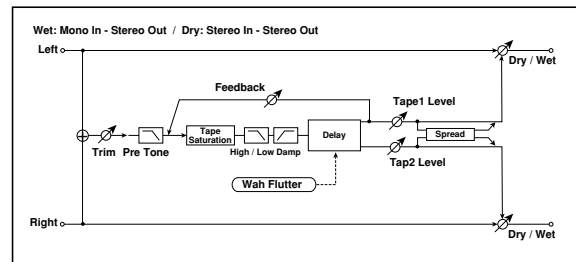
**Mod Depth**  [000...127]  
モジュレーション効果の深さを調節します。

**LFO Freq (LFO Frequency)**  [0.01...100.0Hz]  
LFOの周期を設定します。値が大きいかほど周期が速くなります。

**LFO Spread** [−180...180°]  
左右チャンネルの位相差を設定します。


## 19. Tape Echo

テープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



**Dry/Wet**  [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**TempoSync (DelayTime Tempo Sync)** [Off, On]  
132ページ LCR Delay [TempoSync (DelayTime Tempo Sync)]

**Time Ratio**  [TempoSync Off: 000.5...400.0% (OVER) / TempoSync On: 012.5...400.0% (OVER)]  
132ページ LCR Delay [Time Ratio]

**Tap1 Delay, Tap2 Delay (Tap1, Tap2 Delay Time)** [IFX: 000...980msec, MFX: 0000...1380msec, 1/64... 1/1]  
Tap1、Tap2の各ディレイ・タイムを設定します。

132 ページ LCR Delay [L Delay, C Delay, R Delay (L, C, R Delay Time)]


**Tap1 Level, Tap2 Level**  [000...127]  
タップ1、タップ2の出力レベルを調節します。

**Feedback**  [000...127]  
タップ1のフィードバック量を調節します。

**High Damp** [000...100%]  
高域の減衰量を調節します。

**Low Damp** [000...100%]  
低域の減衰量を調節します。

**Trim** [000...127]  
エフェクトへの入力レベルを調節します。

**Saturatn (Saturation)**  [000...127]  
エフェクト音の歪み具合を調節します。

**Wah Freq (Wah Flutter Frequency)** [0.01...100.0Hz]  
ピッチの揺れ具合をHz単位で調節します。

**Wah Depth (Wah Flutter Depth)** [000...127]  
ピッチの揺れの深さを調節します。

**Pre Tone** [000...127]  
入力音の音質を調節します。

Spread

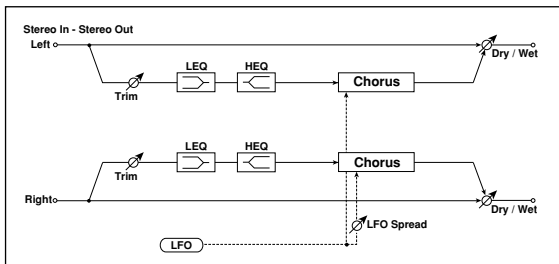
[000...127]

エフェクト音の定位する幅を設定します。

☞ 132 ページ LCR Delay 「Spread」

## 20. St.Chorus (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムを揺らすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのEQによって好みの音質を得ることができます。また左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。



Dry/Wet

[Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Mod Depth (Modulation Depth)

[000...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

LFO Freq (LFO Frequency)

[0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。値が大きいくほど周期が速くなります。

LFO Spread (LFO Spread)

[-180...180°]

左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

PreDelayL, PreDelayR

[00.0...50.0msec]

左右チャンネルの各ディレイタイムを設定します。

Trim

[000...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

LoEQGain (Low EQ Gain)

[-15.0...+15.0dB]

低域イコライザーのゲインを調節します。

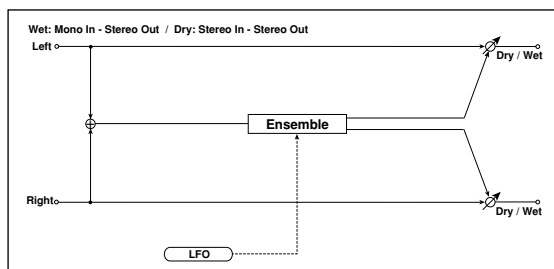
HiEQGain (High EQ Gain)

[-15.0...+15.0dB]

高域イコライザーのゲインを調節します。

## 21. Ensemble

深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られるエフェクトです。



Dry/Wet

[Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Mod Depth (Modulation Depth)

[000...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

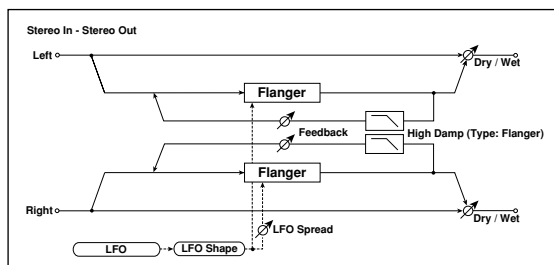
Speed

[001...127]

LFOのスピードを調節します。

## 22. St.Flanger (Stereo Flanger/Comb Filter)

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして広がりをコントロールすることができます。コム・フィルターとして使用することもできます。



Dry/Wet

[Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

Type

[Flanger, Comb]

エフェクトをフランジャーまたはコム・フィルターに切り替えます。

Delay

[000...30.0msec]

“Type” が Flanger のときに、ディレイ・タイムを msec 単位で設定します。



このパラメーターが “Edit1”、“Edit2” または “Edit” にアサインしている場合、“Type” を Comb にすると、アサインが Cutoff に切り替わります。

**Cutoff (Cutoff Frequency)**  [000...127]

“Type” が Comb のときに、コム・フィルターのカットオフ周波数を設定します。

**Mod Depth (Modulation Depth)**  [000...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

**Feedback**  [000...127]

左右チャンネルのフィードバック量を調節します。

**Phase** [+ , -]

“Type” が Flanger のときに、出力とフィードバックの位相を切り替えます。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]

LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

 125ページ [TempoSync (LFO Tempo Sync)]


**LFO Freq (LFO Frequency)**  [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

 125ページ [LFO Freq (LFO Frequency)]

**Sync Note (LFO Sync Note)**  [8/1...1/64]

LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync” が On のときに表示され、設定できます。

 125ページ [Sync Note (LFO Sync Note)]

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

LFOの波形を選択します。

 125ページ [LFO Wave (LFO Waveform)]

**LFO Shape** [-63...+63]

 125ページ [LFO Shape]

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

 125ページ [Key Sync (LFO KeySync)]

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“Key Sync” が Timbre のときに表示され、設定できます。

 125ページ [InitPhase (LFO Init Phase)]

**LFO Spread (LFO Spread)** [-180...+180°]

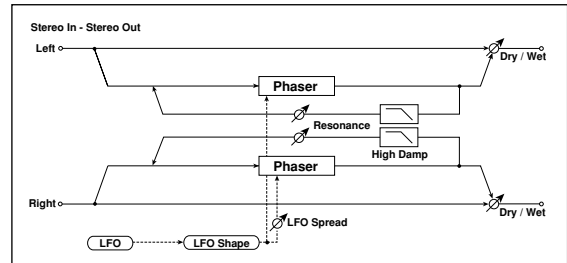
左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

**High Damp** [000...100%]

“Type” が Flanger のときに、高域の減衰量を調節します。

## 23. St.Phaser (Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。

**Dry/Wet**  [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Type** [Blue, U\_VB]

フェイザーのタイプを選択します。

**Manual**  [000...127]

効果のかかる周波数を設定します。

**Mod Depth (Modulation Depth)**  [000...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

**Resonance**  [000...127]

レゾナンス量を調節します。

**Phase** [+ , -]

出力とフィードバックの位相を切り替えます。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]

LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

 125ページ [TempoSync (LFO Tempo Sync)]

**LFO Freq (LFO Frequency)**  [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

 125ページ [LFO Freq (LFO Frequency)]

**Sync Note (LFO Sync Note)**  [8/1...1/64]

LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync” が On のときに表示され、設定できます。


 125ページ [Sync Note (LFO Sync Note)]

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

LFOの波形を選択します。

 125ページ [LFO Wave (LFO Waveform)]

**LFO Shape** [-63...+63]

 125ページ [LFO Shape]

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。



☞ 125 ページ 「Key Sync (LFO KeySync)」

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

☞ 125 ページ 「InitPhase (LFO Init Phase)」

**LFOspread (LFO Spread)** [-180...+180°]

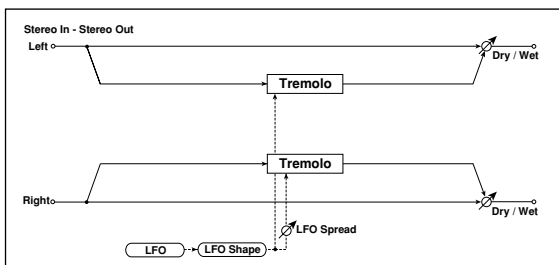
左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

**High Damp** [000...100%]

高域の減衰量を調節します。

## 24. St.Tremolo (Stereo Tremolo)

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと左右にゆれるような効果が得られます。



**Dry/Wet** ☞ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Mod Depth (Modulation Depth)** ☞ [000...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]

LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125 ページ 「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

**LFO Freq (LFO Frequency)** ☞ [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

☞ 125 ページ 「LFO Freq (LFO Frequency)」

**Sync Note (LFO Sync Note)** ☞ [8/1...1/64]

LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync”がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125 ページ 「Sync Note (LFO Sync Note)」

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

LFOの波形を選択します。

☞ 125 ページ 「LFO Wave (LFO Waveform)」

**LFO Shape** [-63...+63]

☞ 125 ページ 「LFO Shape」

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125 ページ 「Key Sync (LFO KeySync)」

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がOnのときに表示され、設定できます。

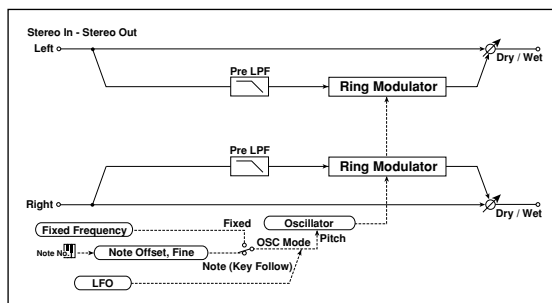
☞ 125 ページ 「InitPhase (LFO Init Phase)」

**LFOspread (LFO Spread)** [-180...+180°]

左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

## 25. St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調すると、非常に過激なモジュレーションが得られます。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリング・モジュレーション効果が得られます。



**Dry/Wet** ☞ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**OSC Mode** [Fixed, Note]

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを設定します。

Note にすると、オシレーターの周波数は入力した信号のノートに追従します。

**FixedFreq (Frequency)** ☞ [0Hz...12.0kHz]

“OSC Mode”がFixedのときの、オシレーターの周波数を設定します。

⚠ このパラメーターが“Edit1”、“Edit2”または“Edit”にアサインしている場合、“OSC Mode”をNoteにすると、アサインがNoteOfstに切り替わります。

**NoteOfst (Note Offset)** ☞ [-48...+48]

“OSC Mode”がNoteのときの、入力したノートとのピッチの差を半音単位で調節します。


**NoteFine** [-100...+100]

“OSC Mode”がNoteのときの、入力したノートとのピッチの差をセント単位で調節します。



**note** “NoteOfst” と “NoteFine” でオシレーターの周波数を  
入力したノートに追従させると、正しい音階でリングモ  
ジュレーション効果が得られます。

**OSC Wave (OSC Waveform)** [Saw, Tri, Sin]  
オシレーターの波形を選択します。


**LFO Int (LFO Intensity)**  [-63...+63]  
LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]  
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロッ  
クに同期させるかどうかを設定します。

⇒ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

**LFO Freq (LFO Frequency)**  [0.01...100.0Hz]  
LFOの周期を設定します。

⇒ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

**Sync Note (LFO Sync Note)**  [8/1...1/64]  
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率  
で設定します。“TempoSync”がOnのときに表示され、設定  
できます。

⇒ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]  
LFOの波形を選択します。

⇒ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

**LFO Shape** [-63...+63]  
⇒ 125ページ「LFO Shape」

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]  
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

⇒ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]  
波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreの  
ときに表示され、設定できます。

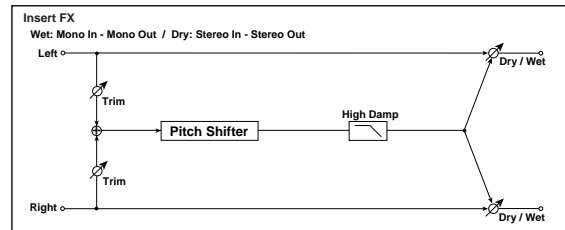
⇒ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

**Pre LPF** [000...127]  
リングモジュレーターに入力する音の高域の減衰量を設定し  
ます。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音  
が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

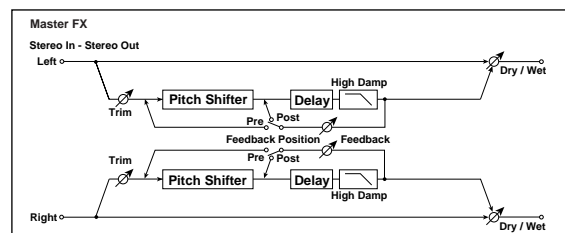
## 26. Pitch Shifter (IFX) /St.PitchShift (MFX)


入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速い  
タイプ、音質変化の少ないタイプ、その中間の3つのタイプか  
ら選べます。またフィードバック付きのディレイを持っている  
ので、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）よ  
うな特殊効果も得られます。

インサート・エフェクトでは、モノ・イン・モノ・アウトにな  
ります。



マスター・エフェクトでは、ステレオ・イン・ステレオ・アウト  
になります。



**Dry/Wet**  [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Pitch (Pitch Shift)**  [-24...+24]  
ピッチシフト量を半音単位で調節します。

**Fine** [-100...+100]  
ピッチシフト量をセント単位で調節します。

**TempoSync (DelayTime Tempo Sync)** <sup>only MFX</sup> [Off, On]  
ディレイ・タイムの同期を設定します。

⇒ 132ページ LCR Delay「TempoSync (DelayTime Tempo  
Sync)」

**Time Ratio**  <sup>only MFX</sup>  
[TempoSync Off: 000.5...400% (OVER)/  
TempoSync On: 012.5...400% (OVER)]

⇒ 132ページ LCR Delay「Time Ratio」

**Delay (Delay Time)** <sup>only MFX</sup> [000...500msec, 1/64... 1/1]

“TempoSync”がOffのときは、msec単位でディレイタイム  
を設定します。0～500msecの範囲で設定します。

“TempoSync”がOnのときは、[TEMPO]ノブで設定したテ  
ンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションによっ  
てディレイ・タイムを設定します。

**FB Pos (FB Position)** <sup>only MFX</sup> [Pre, Post]  
フィードバックの接続を切り替えます。

**Feedback** only MFX [000...127]  
フィードバック量を調節します。

**Mode** [Slow, Medium, Fast]  
ピッチシフターの動作モードを選択します。

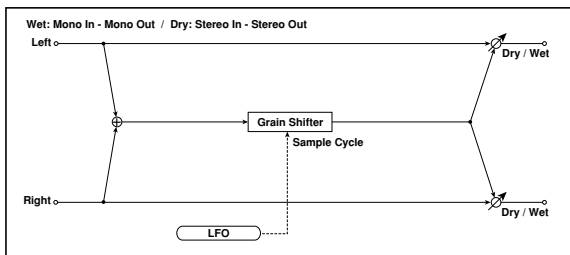
Slowすると音質変化が少なく、Fastにすると反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けます。

**High Damp** [000...100%]  
高域の減衰量を調節します。

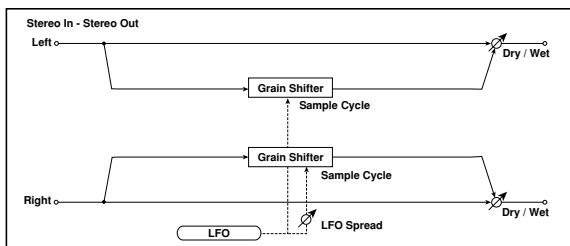
**Trim** [000...127]  
エフェクトへの入力レベルを調節します。

## 27. Grain Shifter (IFX) /St.GrainShift (MFX)

ある周期で音をごく短い時間サンプリングし、ループ再生します。外部入力音など音色が常に変化する音に有効です。インサート・エフェクトでは、モノ・インーモノ・アウトになります。



マスター・エフェクトでは、ステレオ・インーステレオ・アウトになります。



**Dry/Wet** [Dry, 99:1...1:99, Wet]  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Tempo Sync (Duration Tempo Sync)** [Off, On]  
ループ再生する波形の同期を設定します。  
Onにすると、ループ再生する波形がテンポまたはMIDIクロックに同期します。

**Time Ratio** [TempoSync Off: 000.5...400% (OVER)/TempoSync On: 012.5...400% (OVER)]  
ループ再生する波形の長さを、“Duration”の値に対する割合で設定します。

**Duration**  
[IFX: 000...500msec, MFX: 000...350msec, 1/64... 1/1]  
ループ再生する波形の長さを設定します。  
ここでの設定と“TimeRatio”の設定によって波形の長さが決まります。

“Tempo Sync”がOffのときは、msec単位で設定します。インサート・エフェクトでは、0～500msec、マスター・エフェクトでは、0～350msecの範囲で設定します。

Tempo SyncがOnのときは、[TEMPO]ノブで設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションで設定します。

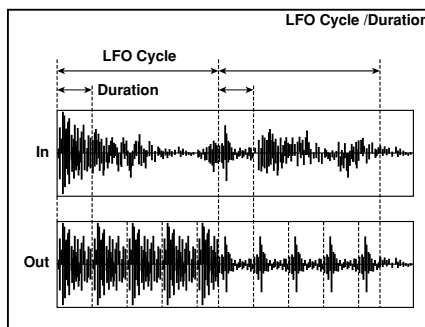
インサート・エフェクトで、このエフェクトともう一方にディレイやコーラスのエフェクトを使用した場合、波形の長さが制限されます。

“Duration”と“TimeRatio”の設定によって制限を超えたときは、“TimeRatio”にOVERと表示されます。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]  
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

**LFO Freq (LFO Frequency)** [0.01...100.0Hz]  
“TempoSync”がOffのときに、波形を切り替える周期をHz単位で設定します。  
“Duration”で設定された長さの波形をループ再生し、LFOの周期ごとに波形が入れ替わります。



このパラメーターが“Edit1”、“Edit2”または“Edit”にアサインされている場合、“TempoSync”をOnにするとアサインがSync Noteに切り替わります。

**Sync Note (LFO Sync Note)** [8/1...1/64]  
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync”がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]  
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

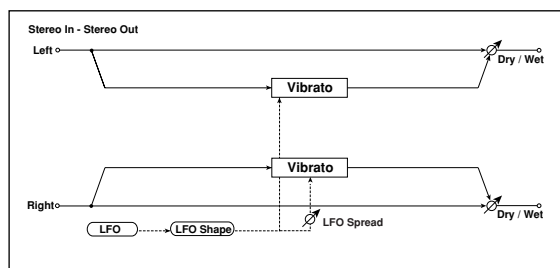
☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

**LFOspread (LFO Spread)<sup>only MFX</sup>** [-180...+180°]

左右チャンネルの位相差を設定します。

## 28. St.Vibrato (Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。



**Dry/Wet** ☑ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Mod Depth (Modulation Depth)** ☑ [000...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]

LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

**LFO Freq (LFO Frequency)** ☑ [0.01...100.0Hz]

LFOの周期を設定します。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

**Sync Note (LFO Sync Note)** ☑ [8/1...1/64]

LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync”がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]

LFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

**LFO Shape** [-63...+63]

☞ 125ページ「LFO Shape」

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

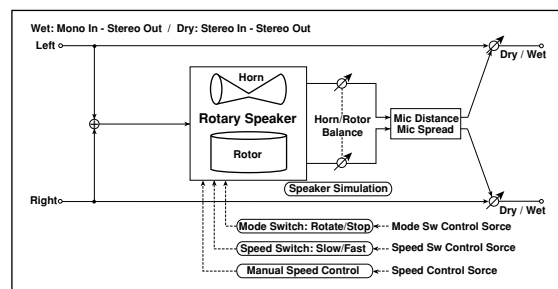
**LFOspread (LFO Spread)** [-180...+180°]

左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

## 29. RotarySpkr(IFX W-size) Double Size RotarySpeaker (MFX)

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクのセッティングもシミュレートしています。

🔍 インサート・エフェクトで、このエフェクトを使用する場合、インサート・エフェクト1で選択してください。このとき、インサート・エフェクト2は使用できません。



**Dry/Wet** ☑ [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**Mode Sw (Mode Switch)** ☑ [Rotate, Stop]

スピーカーの回転、停止を切り替えます。

**Ctrl Src (Mode Sw. Ctrl. Source)** [Off, Velocity...MIDI5]

“Mode Sw”をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

☞ 125ページ St.Filter「Ctrl Src (Control Source)」

**Ctrl Mode (Mode Sw. Ctrl. Mode)** [Toggle, Moment]

“CtrlSrc”で選択したモジュレーション・ソースの切り替え方を選択します。

Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転、停止が切り替わります。

**note** モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびに、回転、停止が切り替わります。

Moment にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけ停止します。


**note** モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のとき停止します。

**Sp Ctrl (Speaker Ctrl. Type)** [Switch, Manual]

回転速度のスイッチ操作、マニュアル操作を切り替えます。

**Speed Sw (Speed Switch)**  [Slow, Fast]

“Sp Ctrl” が Switch のときの、スピーカの回転速度を切り替えます。

 このパラメーターが“Edit1”または“Edit2”にアサインしている場合、“Sp Ctrl” を Manual にすると、アサインが Speed に切り替わります。

**Ctrl Src (Sw. Ctrl. Source)** [Off, Velocity...MIDI5]


“Sp Ctrl” が Switch のときに、スピーカの回転速度スロー/ファストを切り替えるモジュレーション・ソースを選びます。

125ページ St.Filter 「Ctrl Src (Control Source)」


**Ctrl Mode (Sw. Ctrl. Mode)** [Toggle, Moment]

“Sp Ctrl” が Switch のときに、スピーカの回転速度スロー/ファストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モードを選びます。

Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスローとファストが切り替わります。


 モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにスロー/ファストが切り替わります。

Moment にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファストになります。

 モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときスロー、64 以上のときファストになります。

**Speed**  [001...127]

“Sp Ctrl” が Manual のときに、スピーカの回転速度を設定します。

 このパラメーターが“Edit1”、“Edit2”または“Edit”にアサインしている場合、“Sp Ctrl” を Switch にすると、アサインが Speed Sw に切り替わります。

**Ctrl Src (Speed Ctrl.Source)** [Off, Velocity...MIDI5]

“Sp Ctrl” が Manual のときに、スピーカの回転速度をコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。

125ページ St.Filter 「Ctrl Src (Control Source)」

**Ctrl Int (Speed Ctrl.Int)** [-63...+63]

“Sp Ctrl” が Manual のときに、スピーカの回転速度をコントロールするモジュレーション・ソースの効果の深さ

**H/R Bal (Horn/Rotor Balance)** [Rotor, 1:99...99:1, Horn]

高音側ホーンと低音側ローターの音量バランスを調節します。

**HornAccel (Horn Acceleration)** [000...127]

高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さを調節します。実際のロータリー・スピーカーではスローとファストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“Horn Acceleration” は、高音側ホーンの切り替えの速さを調節します。

**HornRatio** [Stop, 0.50...2.00]

高音側ホーンの回転速度の調節します。1.0 で標準、Stop で停止します。

**RotrAccel (Rotor Acceleration)** [000...127]

低音側ローターの回転速度の切り替えの速さを調節します。実際のロータリー・スピーカーではスローとファストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“Rotor Acceleration” は、低音側ローターの切り替えの速さを調節します。

**RotrRatio (Rotor Ratio)** [Stop, 0.5...2.0]

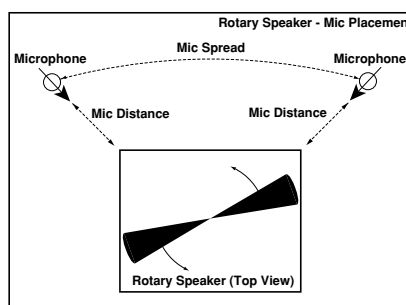
低音側ローターの回転速度の調節します。1.0 で標準、Stop で停止します。

**MicDistnc (Mic Distance)**  [000...127]

マイクロフォンとロータリースピーカの距離を設定します。

**Spread** [000...127]

左右のマイクロフォンの角度を設定します。




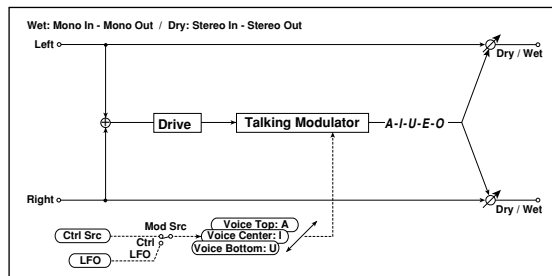
**Trim** [000...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

## 30. TalkingMod(IFX W-size) Double Size Talking Mod (MFX)

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。

 インサート・エフェクトで、このエフェクトを使用する場合、インサート・エフェクト 1 で選択してください。このとき、インサート・エフェクト 2 は使用できません。





**Dry/Wet**  [Dry, 99:1...1:99, Wet]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

**VoiceCtrl (Voice Control)**  [Bottom, -62...-01, Center, +01...+62, Top]

声のパターンのコントロール

**Vo Top (Voice Top)**  [A, I, U, E, O]  
コントロール上端での声の母音を設定します。

**Vo Center (Voice Center)**  [A, I, U, E, O]  
コントロール中央での声の母音を設定します。

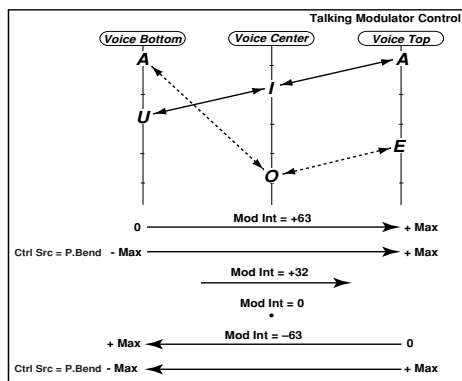
**Vo Bottom (Voice Bottom)**  [A, I, U, E, O]  
コントロール下端での声の母音を設定します。


例：“Vo Top”をA、“Vo Center”をI、“Vo Bottom”をUに設定した場合。

“Mod Int”=+63のとき、モジュレーション・ソースの値によって、「アー」(Voice Top) → 「イー」(Voice Center) → 「ウー」(Voice Bottom) と声が変わります。

“Mod Int”=-63のとき、モジュレーション・ソースの値によって、「ウー」(Voice Bottom) → 「イー」(Voice Center) → 「アー」(Voice Top) と声が変わります。


“Mod Int”=0のとき、「イー」(Voice Center) に固定されません。



**Resonance**  [000...127]  
声のパターンのレゾナンスの強さを調節します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

**Drive**  [000...127]  
歪み具合を調節します。

**Mod Src (Modulation Source)** [Auto, LFO, Ctrl]  
モジュレーション・ソースを選択します。

**Mod Int (Modulation Intensity)**  [-63...+63]  
モジュレーション・ソースによるモジュレーション効果の深さを調節します。

**Response (Mod Response)** [000...127]  
モジュレーション効果のレスポンスを調節します。0で反応がゆっくりになります。

**Env Sens (Envelope Sensitivity)** [000...127]  
“Mod Src”がAutoのときに、オート時の感度を設定します。


**Env Shape (Envelope Shape)** [-63...+63]  
“Mod Src”がAutoのときに、スワイプ・カーブを設定します。

**TempoSync (LFO Tempo Sync)** [Off, On]  
LFOの周期を[TEMPO]ノブで設定したテンポやMIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

☞ 125ページ「TempoSync (LFO Tempo Sync)」

**LFO Freq (LFO Frequency)**  [0.01...100.0Hz]  
LFOの周期を設定します。

☞ 125ページ「LFO Freq (LFO Frequency)」

**Sync Note (LFO Sync Note)**  [8/1...1/64]  
LFOの周期を、[TEMPO]ノブで設定したテンポに対する倍率で設定します。“TempoSync”がOnのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「Sync Note (LFO Sync Note)」

**LFO Wave (LFO Waveform)** [Saw, Squ, Tri, Sin, S&H]  
LFOの波形を選択します。

☞ 125ページ「LFO Wave (LFO Waveform)」

**LFO Shape** [-63...+63]

☞ 125ページ「LFO Shape」

**Key Sync (LFO KeySync)** [Off, Timbre]  
ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。

☞ 125ページ「Key Sync (LFO KeySync)」

**InitPhase (LFO Init Phase)** [000...180°]

波形のスタート位置を設定します。“Key Sync”がTimbreのときに表示され、設定できます。

☞ 125ページ「InitPhase (LFO Init Phase)」

**Ctrl Src (Control Source)** [Off, Velocity...MIDI5]

コントロール・ソースを選択します。“Mod Src”がCtrlのときに表示され、設定できます。選択したソースによってフィルターをコントロールします。

☞ 125ページ「Ctrl Src (Control Source)」



# 資料編



# MIDI について

MIDI 機器同士を MIDI ケーブルで接続することによって、異なるメーカーや機種の間で演奏情報のやりとりをすることができます。例えば、本機から外部 MIDI 機器をコントロールしたり、外部 MIDI 機器から本機をコントロールして音源を発音させたりすることができます。

## RADIUS が送受信する MIDI メッセージ

### MIDI チャンネル

MIDI チャンネルには 1～16 のチャンネルがあり、送信側と受信側のチャンネルを合わせることにより MIDI メッセージの送受信を行います。

- プログラムでは、4 つのティンバーを使用し、各ティンバーに対して個別に MIDI のチャンネルを設定できます。各ティンバーの MIDI チャンネルは、プログラム・エディット・モード P03-4: TIMBRE – MIDI タブ・ページの “Ch” で設定します。



本機に接続した外部 MIDI シーケンサー等から各ティンバーを個別に発音させる場合などには、各ティンバーの MIDI チャンネルを外部 MIDI シーケンサーのトラックと同じチャンネルに設定してください。

- 以下のコントロールは、ティンバー MIDI チャンネルで送受信を行います。
  - シンセ・パラメーターに対応するフロント・パネル上のノブにアサインされているコントロール・チェンジ。
  - インサート・エフェクトの [EDIT1] と [EDIT2] ノブ、[HI EQ]、[LO EQ] ノブにアサインされているコントロール・チェンジ。
  - インサート・エフェクトの “Mod.Source” で選択したコントロール・ソース。
- マスター・エフェクトの [EDIT] ノブにアサインされているコントロール・チェンジは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。グローバル MIDI チャンネルは、グローバル・モード P04: MIDI ページの “MIDI Ch” (☞ p.116) で設定します。
- ボコーダー・パラメーターに対応するフロント・パネル上のノブにアサインされているコントロール・チェンジは、ボコーダー・エディット・モード P06: CARRIER ページの “InSrc1” (☞ p.104) で設定しているティンバーの MIDI チャンネルで送受信します。
- 本体フロント・パネル上のシンセ・パラメーターやインサート・エフェクトの [EDIT1]、[EDIT2]、[HI EQ]、[LO EQ] ノブを操作したときの MIDI チャンネルは、プログラム・エディット・モード P02-1: COMMON – PROG タブ・ページの “PanelEdit” の設定とフロント・パネル上の TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーで選択しているティン

バーによって決まります。

“Panel Edit” を Link に設定したときは、フロント・パネル上の TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーで選択しているティンバーの MIDI チャンネルとなります。

“Panel Edit” を Timbre1 ～ Timbre4 にしたときは、“Panel Edit” で設定されているティンバーの MIDI チャンネルとなります。

- ドラム・プレイモード、ドラム・エディットモードでは、グローバル MIDI チャンネルでドラム・インストが発音します。

### ノート・オン、オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]

ノート・オフ [8n, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ペロシティー)

RADIUS の鍵盤を弾くと、ノート・オン、オフを送信します。鍵盤を接続しないで単体で使用する場合は、プログラム・プレイ・モード時に 16KEYS [SELECT] キーを KEYBOARD にして 16KEYS [1]～[16] キーを押すと、ノート・オン、オフを送信します。

ノート・オフのペロシティーは固定値 64 で送信しますが、受信はしません。



ドラム・モード時、16KEYS [SELECT] キーを PROGRAM にして 16KEYS [1]～[16] キーを押すと、ドラム・インストは発音しますが、ノート情報は送信されません。



プログラム・パラメーターのエンベロープ・フォロワー機能を使用して RADIUS へ入力するオーディオ信号に応じて内部音源に対してノート・オン、オフを送信することも可能です。このときのノート・データの MIDI チャンネルは TIMBRE SELECT [1] ～ [4] キーで選択しているティンバーの MIDI チャンネルになります。

グローバル・モード P01: GLOBAL ページの “Position” が PostKBD の場合、アルペジエーターやステップ・シーケンサー動作時、アルペジエーターまたはステップ・シーケンサーによるノート・オン、オフを送信します。

## プログラム・チェンジ / バンク・セレクト

### プログラム / バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]


(n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバーで 128 音色まで選択)

RADIUS のプログラム A01～H16、I01～P16 は、プログラム・チェンジ [Cn,00]～[Cn,7F] に対応します。

プログラム・プレイモードでプログラムを切り替えると、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを送信します。

本機がプログラム・チェンジを受信すると、プログラムが切り替わります。

プログラム・チェンジを受信するときは、グローバル・モード P06: MIDI FILTER ページの“PROG Chg”と、プログラム・エディット・モード P03-4: TIMBRE – MIDI タブ・ページの“Pchg”を○に設定します。どちらかの設定が×になっているとプログラム・チェンジを受信しません。

 プログラム・エディット・モード、ドラム・エディット・モード、グローバル・モードのときはプログラム・チェンジは受信しません。

### バンク・セレクト MSB (CC#0) [Bn,00,mm]


### バンク・セレクト LSB (CC#32) [Bn,20,bb]

(n: チャンネル、mm: バンク・ナンバーの上位、bb: バンク・ナンバーの下部)

| Bank(CC#0)<br>MSB | Bank(CC#32)<br>LSB | ProgChange<br>Value | Bank&Prog<br>Number |
|-------------------|--------------------|---------------------|---------------------|
| 0                 | 0                  | 0-127               | A01-H16             |
| 0                 | 1                  | 0-127               | I01-P16             |

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムとバンクは、プログラム・チェンジを受信した時点ではじめて切り替わります。

バンク・セレクトを受信するときは、グローバル・モード P06: MIDI FILTER ページの“BANK Chg”を○に設定します。×になっているとバンク・セレクトを受信しません。

 プログラム/バンクの切り替えは、グローバル MIDI チャンネルで送受信を行います。

## ティンバーを切り替える

バンク・セレクトとプログラム・チェンジを使用して、プログラムで使用されているティンバーの設定を、別プログラムのティンバーの設定へ切り替えることができます。

ティンバーにドラムキットをアサインしていないときは、シンセ・パラメーターとモジュレーション・シーケンサー、インサート・エフェクトの設定を切り替えることができます。

ティンバーにドラムキットをアサインしているときは、別のドラムキットへ切り替えることができます。


プログラム・チェンジ・メッセージを受信したときにバンク・セレクトで指定した音色に切り替わります。


| Bank (CC#0)<br>MSB | Bank (CC#32)<br>LSB | ProgChange<br>Value* <sup>1</sup> | Prog&Timbre<br>Number* <sup>1</sup> |
|--------------------|---------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| 32                 | 32                  | 0-127                             | A01-H16 (Timbre1)                   |
| 32                 | 33                  | 0-127                             | I01-P16 (Timbre1)                   |
| 32                 | 34                  | 0-127                             | A01-H16 (Timbre2)                   |
| 32                 | 35                  | 0-127                             | I01-P16 (Timbre2)                   |
| 32                 | 36                  | 0-127                             | A01-H16 (Timbre3)                   |
| 32                 | 37                  | 0-127                             | I01-P16 (Timbre3)                   |
| 32                 | 38                  | 0-127                             | A01-H16 (Timbre4)                   |
| 32                 | 39                  | 0-127                             | I01-P16 (Timbre4)                   |
| 32                 | 64                  | 0-31                              | Drum Kit 0-31 * <sup>2</sup>        |


\*<sup>1</sup>:


| Prog Bank | ProgChange Value |
|-----------|------------------|
| A, I Bank | 0-15             |
| B, J Bank | 16-31            |
| C, K Bank | 32-47            |
| D, L Bank | 48-63            |
| E, M Bank | 64-79            |
| F, N Bank | 80-95            |
| G, O Bank | 96-111           |
| H, P Bank | 112-127          |

\*<sup>2</sup>: ドラムキットを使用している場合のみ有効。

 送信する MIDI メッセージの内容については、付属の CD-ROM に収録されている MIDI インプリメンテーションを参照してください。


 ティンバーの切り替えは、ティンバー MIDI チャンネルで送受信します。

 ティンバーにドラムキットをアサインしているときは、ドラムキット以外へ切り替えることはできません。また、ティンバーにドラムキットをアサインしていないときは、ドラムキットへ切り替えることはできません。

 グローバル MIDI チャンネルと同じチャンネルに設定しているティンバーを切り替えるためには、プログラム・チェンジを行う場合は異なるバンク・セレクトを使用します。このため、その後にプログラム・チェンジをする場合には、プログラム・チェンジに必要なバンク・セレクトとプログラム・チェンジを合わせて送信してください。

## ドラム・プレイモードでドラムキットを切り替える

ドラム・プレイモードでは、バンク・セレクトとプログラム・チェンジでドラムキットを切り替えることができます。

 ドラムキットの切り替えは、グローバル MIDI チャンネルで送受信を行います。

## アフター・タッチ

### チャンネル・アフター・タッチ [Dn, vv]

(n: チャンネル、vv: 値)

グローバル・モード P04: MIDI ページの“MIDI1”、“MIDI2”、“MIDI3”、“MIDI4”、“MIDI5”のいずれかを A.Touch にすると、シンセ・プログラムのバーチャル・パッチやボコーダーの FC MOD のモジュレーション・ソースとしてアフター・タッチを使用できます。このときは、ティンバーで設定した MIDI チャンネルで受信します。

グローバル・モード P08: PEDAL/SW ページの“A.Pedal”を AftTouch にすると、ペダルの操作によって、選択しているティ

ンバーのMIDIチャンネルで、チャンネル・アフター・タッチを送信します。

チャンネル・アフター・タッチの送受信を行うときは、グローバル・モードP06: MIDI FILTERページの“CtrlChg”と、プログラム・エディット・モードP03-4: TIMBRE – MIDI タブ・ページの“AT”を○に設定します。どちらかの設定が×になっているとチャンネル・アフター・タッチの送受信は行いません。

## ピッチ・ベンド

### ピッチ・ベンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル、bb: 値の下位、mm: 値の上位)

ピッチ・ベンド・チェンジを受信すると、プログラム・エディット・モードP05: PITCHページの“BendRange”の値にしたがってピッチ・ベンド効果がかかります。また、バーチャル・パッチやポコーダーのFC MODのモジュレーション・ソースとして選択すると、ピッチ・ベンドを使用できます。この場合、mm=64、bb=00を0（センター値）として、-127～+127の範囲でコントロールするモジュレーション・ソースになります（ティンバーのMIDIチャンネルで受信します）。

RADIUSのピッチ・ベンド・ホイールを操作すると、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、ピッチ・ベンド・チェンジを送信します。

ピッチ・ベンド・チェンジを受信するときは、グローバル・モードP06: MIDI FILTERページの“PitchBend”とプログラム・エディット・モードP03-4: TIMBRE – MIDI タブ・ページの“PBnd”を○に設定します。どちらかの設定が×になっていると、ピッチ・ベンド・チェンジを受信しません。

送信はグローバル・モードP06: MIDI FILTER ページ“PitchBend”の設定にしたがって行われます。

## コントロール・チェンジ

### コントロール・チェンジ [Bn, cc, vv]

(n: チャンネル、cc: コントロール・チェンジNo.、vv: 値)

モジュレーション・ホイールの演奏情報やモジュレーション・ソース (MIDI1、MIDI2、MIDI3、MIDI4、MIDI5) など、コントロール・チェンジ・ナンバーに応じて様々なコントローラーとして送受信を行います。

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ全般の送受信のオン・オフは、グローバル・モードP06: MIDI FILTERページの“Ctrl Chg”で設定します。プログラムでは各種コントロール・チェンジに対して、プログラム・エディット・モードP03-5, 6: TIMBRE – CC-A、CC-B タブ・ページでティンバーごとに受信のオン、オフ設定ができます。

### モジュレーション・デプス (CC#01) [Bn, 01, vv]

モジュレーション・デプスを受信すると、プログラム・エディット・モードP05: PITCHページの“VibratInt”で設定した値に従って、LFO2によるビブラートの強さが変化します。受信した値が最大値（127）のときは“VibratInt”で設定された音程範囲でビブラートがかかり、受信した値が0のとき、ビブラートはかかりません。

RADIUSのモジュレーション・ホイールを操作すると、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、モジュレーション・デプスを送信します。

### ボリューム (CC#07) [Bn, 07, vv]

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.Pedal”をVolumeにすると、ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、ボリュームを送信します。グローバル・モードP07: MIDI MAP[CC#]ページの“AmpLevel”にボリューム (CC#07) をアサインすると、ボリュームの受信によって音量をコントロールすることができます。

### パンポット (CC#10) [Bn, 0A, vv]

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.Pedal”をPanにすると、ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、パンポットを送信します。グローバル・モードP07: MIDI MAP[CC#]ページの“Pan”にパンポット (CC#10) をアサインすると、パンポットの受信によって出力の定位をコントロールすることができます。

### エクスプレッション (CC#11) [Bn, 0B, vv]

エクスプレッションを受信することによって、ティンバーの音量をコントロールします。受信した値が最大値（127）のときは音量が最大になり、受信した値が0のときは音量が0になります。

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.Pedal”をExpPedalにすると、ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、エクスプレッションを送信します。

### ダンパー・ペダル (CC#64) [Bn, 40, vv]

ダンパー・ペダルを受信することによって、ティンバーのダンパー効果（ホールド）のオン、オフをコントロールします。

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.SwFunc”をDamperにすると、スイッチ・ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、ダンパー・ペダルを送信します (0: OFF、7F: ON)。

### ポルタメント (CC#65) [Bn, 41, vv]

ポルタメントを受信すると、ティンバーのポルタメント効果のオン、オフをコントロールします。ポルタメント・タイムが0になっている場合は、ポルタメント効果はかかりません。

グローバル・モードP08: PEDAL/SWページの“A.SwFunc”をPortSwにすると、スイッチ・ペダルの操作によって、選択しているティンバーのMIDIチャンネルで、ポルタメントを送信します (0: OFF、7F: ON)。

## バーチャル・パッチのモジュレーション・ソースとして使用する場合

グローバル・モードP04: MIDIページの“MIDI1”、“MIDI2”、“MIDI3”、“MIDI4”、“MIDI5”をCC#cc (cc=00～95/102～119) にすることによって、バーチャル・パッチやポコーダーのFC MODのモジュレーション・ソースとして、コントロール・チェンジを使用できます。モジュレーション・ソースとして値: 0～127 がそのまま用いられます。上位バイト

(MSB) / 下位バイト (LSB)、コンティニューアス・タイプ/スイッチ・タイプの区別はされません。

## パラメーター操作子（ノブ、キー）にアサインして使用する場合

フロント・パネル上のおもなパラメーター操作子（ノブ、キー）に CC#00 ~ CC#95、CC#102 ~ CC#119 のコントロール・チェンジをアサインすることができます。グローバル・モード P07: MIDI MAP[CC#] ページで設定します

コントロール・チェンジをアサインすることによって、ノブやキーを操作すると、アサインされているコントロール・チェンジを送信します。


アサインされているコントロール・チェンジを受信するとその値に応じて操作子が操作されたことと同じ動作をします。

音色パラメーター、インサート・エフェクトに対応する操作子に対しては、ティンバーの MIDI チャンネルで送受信を行います。マスターエフェクトに対応する操作子に対しては、グローバル MIDI チャンネルで送受信を行います。ポコーダー・パラメーターに対応する操作子に対しては、ポコーダー・エディット・モード P06: CARRIER ページの "InSrc1" で設定しているティンバーの MIDI チャンネルで送受信を行います。

## NRPN で送受信するパラメーター

前述のコントロール以外の本機フロント・パネル上のノブ、キーに対しては、NRPN (Non Registered Parameter No.) がアサインされています。NRPN は、楽器メーカー/機種などで自由に使用できるメッセージです。

NRPN でのエディットは、下記の手順で行います。

- 1 NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] と NRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: チャンネル、mm, rr: パラメーター No. の上位と下位) でパラメーターを選びます。
  - 2 データ・エントリー MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] (n: チャンネル、mm: パラメーターの値) で設定します。
-  RADIAS では、データ・エントリー MSB のみで設定します。

## アルペジエーター、ステップ・シーケンサーのコントロール

アルペジエーター、ステップ・シーケンサーの設定をフロント・パネルのキーやノブで変更したとき、各パラメータに対応した NRPN を送信します。また、NRPN を受信すると、パラメーターの値に従ってアルペジエーター、ステップ・シーケンサーを設定します。これらのメッセージは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。

各パラメータと NRPN の対応は、付属の CD-ROM に収録されている MIDI インプリメンテーションを参照してください。

## その他のコントロール


アルペジエーター、ステップ・シーケンサー以外の VIRTUAL PATCH 1 ~ 6 の SOURCE/DESTINATION、ポコーダーの FC MOD. SOURCE と CH PARAM (チャンネル・パラメーター) に対して、各パラメータに対応した NRPN を送受信することができます。VIRTUAL PATCH 1 ~ 6 の SOURCE/DESTINATION のコントロールは、ティンバーの MIDI チャンネルで送受信します。ポコーダーの FC MOD SOURCE や CH PARAM のコントロールは、ポコーダー・エディット・モード P06: CARRIER ページの "InSrc1" で設定しているティンバーの MIDI チャンネルで送受信を行います。


各パラメータと NRPN の対応は、付属の CD-ROM に収録されている MIDI インプリメンテーションを参照してください。

## エフェクトのコントロール

使用するエフェクトのタイプによって、フロント・パネルの操作子（モジュレーション・ホイールやペダル、スイッチなど）やグローバル・モード P04: MIDI ページで設定する "MIDI1"、"MIDI2"、"MIDI3"、"MIDI4"、"MIDI5" でエフェクト・パラメーターにモジュレーションをかけることができます。

また、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトに対応するフロント・パネルの [EDIT] ノブに対して、コントロール・チェンジをアサインし、パラメーターをコントロールすることができます。アサインは、グローバル・モード P07: MIDI MAP[CC#] ページで設定します。

 インサート・エフェクトのコントロール・ソースで使用するコントロール・チェンジは、ティンバーの MIDI フィルター（プログラム・エディット・モード P03-5、6: TIMBRE - CC-A, CC-B タブ・ページ）の設定に関わりなく送受信を行います。

 マスター・エフェクトのコントロール・ソース、または [EDIT] ノブのコントロールは、グローバル MIDI チャンネルで送受信を行います。

## チャンネルのすべての音をミュートする

### オール・ノート・オフ (CC#123) [Bn, 7B, 00]

(値は 00)

オール・ノート・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音がすべてオフになります。エンベロープなどの設定によっては音の余韻は残ります。

### オール・サウンド・オフ (CC#120) [Bn, 78, 00]

(値は 00)

オール・サウンド・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音が消えます。オール・ノート・オフでは、音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに音が消えます。ただし、これらのメッセージは、緊急のときに使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。



## チャンネルのすべてのコントローラーをリセットする

**リセット・オール・コントローラーズ (CC#121)**  
[Bn, 79, 00]

(値は00)

リセット・オール・コントローラーズを受信すると、そのチャンネルで動作中のコントローラーの値がすべてリセットされます。

## アルペジエーター、ステップ・シーケンサー、モジュレーション・シーケンサー、LFO を同期させる

接続した外部MIDI機器に本機のアルペジエーターを同期させた場合、システム・リアルタイム・メッセージのスタート/ストップでアルペジエーター、ステップ・シーケンサーをコントロールできます。

### スタート [FA]

スタート [FA] を受信すると、アルペジエーターは最初に発音するノートからスタートします。ステップ・シーケンサーはステップ1からスタートします。モジュレーション・シーケンサーやLFOの“Key Sync”がOFFに設定されている場合は、位相がリセットされます。

### ストップ [FC]

ストップ [FC] を受信すると、アルペジエーター、ステップ・シーケンサーがストップします。オフではないので、トリガーをかけると、アルペジエーターが再びスタートします。

## システム・エクスクルーシブ・メッセージ

### RADIUSのフォーマット

F0: エクスクルーシブ・ステータス

42: コルグID

3n: [n=0~F] グローバルMIDIチャンネル

72: RADIUS機種ID

ff: ファンクションID (メッセージの種類)

{ }

F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

### ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ


システム・エクスクルーシブの中には、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

RADIUSでは、ユニバーサル・エクスクルーシブのうち、マスター・ボリュームとマスター・ファイン・チューニングに対応しています。

**マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]**

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、mm, vv=7F, 7Fのとき音量最大、mm, vv=00, 00のとき音量0)

マスター・ボリュームを受信することによって全体の音量を調節します。

 INDIV. OUTの信号にはマスター・ボリュームは効きません。

**マスター・ファイン・チューニング [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]**

(値が8192 [mm, vv=40, 00]のときはセンター (0セント、A4=440.0Hz)、4096 [mm, vv=20, 00]のときは-50セント、12288 [mm, vv=60, 00]のときは+50セントとなります)


マスター・ファイン・チューニングを受信することによって、グローバル・モードP01: GLOBALページの“Mst Tune”で設定されている値は無効になり、受信したデータによって全体のピッチが設定されます。


## 音色等の設定データを送る (データ・ダンプ)

プログラム・データ、グローバル・データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信することができます。MIDIエクスクルーシブ・データを外部MIDI機器に送信することをデータ・ダンプといいます。データ・ダンプを行うと、外部MIDI機器に各データを記憶させたり、もう一台のRADIUSの音色等を設定することができます。

本機では、次のようにデータ・ダンプを行います。

- グローバル・モード P05: MIDI DUMP ページで送信するデータを選んでダンプします。(All Data, All Prog, 1 Prog, All D.Kit, 1 D.Kit, All Temp, Global)  
1 Prog/1 D.Kitを受信すると、その時選択されているプログラム (またはドラムキット) の設定が、受信したデータに応じて変わります。  
All, All Prog, All D.Kit, All Temp, Globalのダンプ・データを受信した場合には、本体メモリに直接書き込まれます。ライトの操作をする必要はありません。
- 外部よりダンプ・リクエストを受信した場合、リクエストのメッセージに応じてデータ・ダンプを行います。

 ダンプ・データを受信するときは、グローバル・モード P06: MIDI FILTERページの“SystemEx”を○に設定します。×になっていると、ダンプ・データを受信しません。

 MIDI Exclusive Format 情報を含む「MIDI Implementation」の配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

## 本体ノブ／キーのコントロール・チェンジ・アサイン

RADIASでは、パネル上のノブやキーによる音色の変更を演奏情報として扱えるようにするために、各ノブやキーにコントロール・チェンジをアサインすることができます。

コントロール・チェンジの値に対する本体パラメータの対応については、各パラメータとNRPNの対応は、付属のCD-ROMに収録されているMIDIインプリメンテーション「\*4: Panel Knob & Switch Control (assignable)」を参照してください。

| Section | Parameter            | Initial |
|---------|----------------------|---------|
| UNISON  | Unison SW            | CC#03   |
| PITCH   | Portamento           | CC#05   |
| OSC1    | OSC1 Wave            | CC#08   |
|         | OSC1 Mod.            | CC#09   |
|         | OSC1 Ctrl1           | CC#15   |
|         | OSC1 Ctrl2           | CC#17   |
| OSC2    | OSC2 Wave            | CC#18   |
|         | OSC2 Mod.            | CC#19   |
|         | OSC2 Semitone        | CC#20   |
|         | OSC2 Tune            | CC#21   |
| MIXER   | OSC1 Level           | CC#23   |
|         | OSC2 Level           | CC#24   |
|         | Noise Level          | CC#25   |
| FILTER  | Filter Routing       | CC#26   |
| FILTER1 | Filter1 Type Balance | CC#27   |
|         | Filter1 Cutoff       | CC#74   |
|         | Filter1 Resonance    | CC#71   |
|         | Filter1 EG1 Int      | CC#79   |
|         | Filter1 KeyTrack     | CC#28   |
| FILTER2 | Filter2 Type         | CC#29   |
|         | Filter2 Cutoff       | CC#30   |
|         | Filter2 Resonance    | CC#68   |
|         | Filter2 EG1 Int      | CC#69   |
| AMP     | Filter2 KeyTrack     | CC#82   |
|         | Amp Level            | CC#07   |
|         | Panpot               | CC#10   |
|         | Drive/WVS Depth      | CC#83   |
| EG1     | Drive/WVS SW         | CC#84   |
|         | EG1 Attack           | CC#85   |
|         | EG1 Decay            | CC#86   |
|         | EG1 Sustain          | CC#87   |
| EG2     | EG1 Release          | CC#88   |
|         | EG2 Attack           | CC#73   |
|         | EG2 Decay            | CC#75   |
|         | EG2 Sustain          | CC#70   |
| LFO1    | EG2 Release          | CC#72   |
|         | LFO1 Wave            | CC#89   |
| LFO2    | LFO1 Frequency       | CC#90   |
|         | LFO2 Wave            | CC#102  |
| PATCH1  | LFO2 Frequency       | CC#76   |
| PATCH2  | Patch1 Int.          | CC#103  |
| PATCH3  | Patch2 Int.          | CC#104  |
|         | Patch3 Int.          | CC#105  |

| Section           | Parameter                 | Initial |
|-------------------|---------------------------|---------|
| PATCH4            | Patch4 Int.               | CC#106  |
| PATCH5            | Patch5 Int.               | CC#107  |
| PATCH6            | Patch6 Int.               | CC#108  |
| EQ                | EQ Hi.Gain                | CC#109  |
|                   | EQ Low.Gain               | CC#110  |
| MOD.SEQ.          | Mod.Seq. SW               | CC#111  |
| I.FX1             | FX1 SW                    | CC#115  |
|                   | FX1 Edit1                 | CC#12   |
|                   | FX1 Edit2                 | CC#112  |
| I.FX2             | FX2 SW                    | CC#116  |
|                   | FX2 Edit1                 | CC#13   |
|                   | FX2 Edit2                 | CC#113  |
| M.FX              | MFx SW                    | CC#94   |
|                   | MasterFX Edit             | CC#114  |
| VOCODER           | Vocoder Threshold         | Off     |
|                   | Vocoder HPF Level         | Off     |
|                   | Vocoder HPF Gate          | Off     |
|                   | Vocoder Modulator Select  | Off     |
|                   | Vocoder Direct Level      | Off     |
|                   | Vocoder In Source 1 Level | Off     |
|                   | Vocoder In Source 2 Level | Off     |
|                   | Vocoder Level             | Off     |
|                   | Vocoder Formant Shift     | Off     |
|                   | Vocoder FC Offset         | Off     |
|                   | Vocoder Resonance         | Off     |
|                   | Vocoder Fc Mod.Int        | Off     |
| Vocoder E.F. Sens | Off                       |         |

**note** ボコーダー、マスター・エフェクト以外のパラメーターは、ティンバーのMIDIチャンネルで送受信します。

**note** マスター・エフェクトのパラメーターは、ティンバーのMIDIチャンネルに関わらずグローバルMIDIチャンネルで送受信します。

**note** ボコーダー・パラメーターは、ボコーダー・エディット・モードP06: CARRIER ページの“InSrc1”で選択したティンバーのMIDIチャンネルで送受信します。

# MIDI ドライバのインストールと設定

## Windows XP をお使いの場合

### KORG USB-MIDI Driver for Windows XP のインストール

Windows XP へのドライバのインストールおよびアンインストールを行うためには Administrator の管理者権限が必要です。詳しくはシステム管理者に相談してください。

デジタル署名によるドライバのインストールの抑制を行わないようにしておいてください。(「デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには」)

このドライバは Windows XP 専用です。Windows95/98/Me では使用できません。

ドライバのインストールは USB のポートごとに必要です。KORG USB-MIDI Driver for Windows XP をインストールしたときとは異なる別の USB ポートに RADIAS を接続して使用する場合は、同様の手順で新たに KORG USB-MIDI Driver for Windows XP をインストールし直してください。

1 RADIAS をコンピューターと接続する前に、KORG USB-MIDI Driver Tools をインストールする必要があります。RADIAS が接続されていないことを確認し、付属の CD-ROM を CD-ROM ドライブに入れます。通常、「RADIAS Application Installer」が自動的に起動します。

コンピューターの設定などで自動的に起動しない場合は、CD-ROM 中の「KorgSetup.exe」をダブルクリックします。

2 リストから「KORG USB-MIDI Driver Tools」を選択し、[Install] をクリックして KORG USB-MIDI Driver Tools のインストーラーを起動します。

3 KORG USB-MIDI Driver Tools Installer の画面が表示されるので、[次へ>] をクリックします。

4 「使用許諾契約」が表示されるので、内容をよく確認の上、同意される場合は「使用許諾契約の条項に同意します」をチェックして、[次へ>] をクリックします。



5 ユーザー情報を入力して、[次へ>] をクリックします。

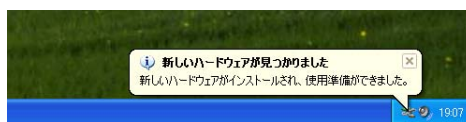
6 インストール先を指定します。画面にはインストール先のフォルダが表示されるので、変更したい場合 [変更] をクリックしてインストール先を選択してください。[次へ>] をクリックし、インストールを開始します。

7 インストールが終了したら [完了] をクリックしてインストーラーを終了します。

8 RADIASとコンピューターをUSBケーブルで接続し、RADIASの電源を入れます。WindowsがRADIASの接続を認識します。



そして、標準のドライバが自動的にインストールされます。



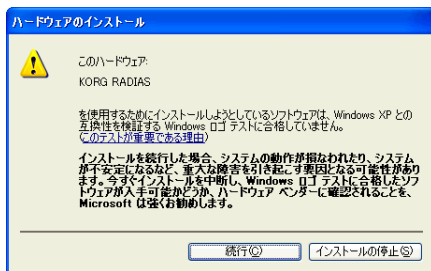
9 タスクバーの [スタート] → [すべてのプログラム] → [KORG] → [KORG USB-MIDI Driver Tools] → [Install KORG USB-MIDI Device] を選び、セットアップ・ユーティリティを起動します。上部のリストに現在コンピューターに接続されている KORG USB-MIDI デバイスが表示されます。下部には、これからインストールする KORG USB-MIDI Driver のバージョン情報が表示されます。現在コンピューターに接続している KORG USB-MIDI デバイスをリストから選択し、[Install] をクリックします。ドライバのインストールが始まります。



10 インストールの途中、デジタル署名認証の警告ダイアログが表示される場合がありますが、[続行] をクリックして先に進めます。

11 ドライバのインストールが終了しました。[Finish] をクリックして、インストーラーを終了させます。





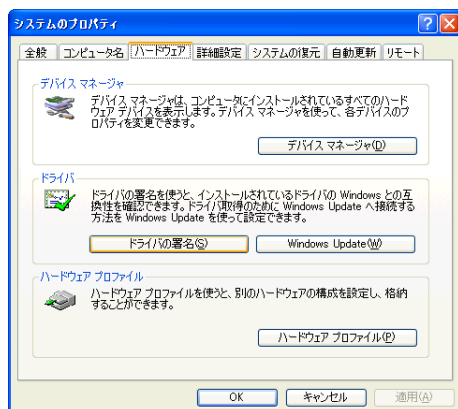
Windows の再起動を求められた場合には、[はい] を選んで再起動させてください。



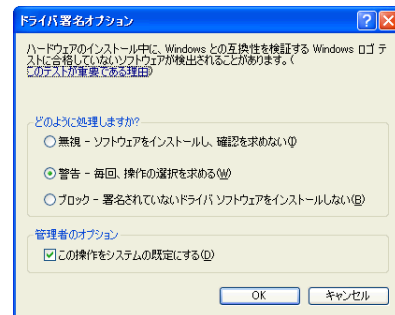
## デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには

お使いのコンピューターが、デジタル署名の無いドライバをインストールできないように設定されている場合は、KORG USB-MIDI ドライバをインストールできるように設定を変更してください。

- 1 タスクバーの [スタート] → [コントロールパネル] の順にクリックしてコントロールパネルを表示させます。コントロールパネルの中の「システム」を起動し、[ハードウェア] タブをクリックします。[ドライバの署名] をクリックします。



- 2 “どのように処理しますか？” で「ブロック」が設定されていると、ドライバをインストールすることができません。[無視] または [警告] を選び、[OK] をクリックします。必要があれば、ドライバをインストール後、この設定を元に戻してください。



## KORG USB-MIDI Driver for Windows XP をアンインストールするには

- 1 タスクバーの [スタート] → [すべてのプログラム] → [KORG] → [KORG USB-MIDI Driver Tools] → [Uninstall KORG USB-MIDI Device] を選び、セットアップ・ユーティリティを起動します。[Next >] をクリックします。
  - 2 すでにインストールされている KORG MIDI デバイスがリストに表示されます。削除したい MIDI デバイスのみにチェック・マークをつけます。[Next >] をクリックします。
- ▲ チェック・マークがついているすべての MIDI デバイスが削除対象となるので、注意してください。



- 3 確認のダイアログが表示されるので、[はい] をクリックします。
- 4 [Finish] をクリックして終了させます。変更を確実にするために、Windows を再起動させます。

## Mac OS X をお使いの場合

### KORG USB-MIDI Driver for Mac OS X のインストール

- ▲ このドライバは、Mac OS X 10.2 以降専用です。
- 1 RADIASとコンピューターをUSBケーブルで接続し、RADIASの電源を入れます。

- 2 CD-ROM中のKORG USB-MIDI Driver用のフォルダ「KORG USB-MIDI Driver」内にある「KORG USB-MIDI Driver.pkg」をダブルクリックして、インストーラーを起動します。
- 3 OSのバージョンによっては、ここで認証のダイアログが表示されます。その場合は、パスワードを入力し[OK]をクリックします。インストーラーが起動すると、以下の画面が表示されるので、[続ける]をクリックします。



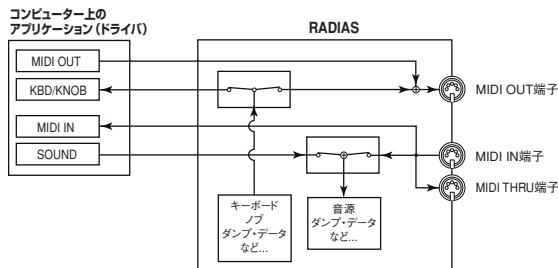
- 4 「大切な情報」が表示されるので、内容を確認してから[続ける]をクリックします。
- 5 「使用許諾契約」が表示されるので、内容をよく確認の上[続ける]をクリックします。ソフトウェア使用許諾契約同意のダイアログが表示されるので、同意される場合は[同意します]をクリックします。
- 6 「インストール先」を選択の画面が表示されるので、インストール先を選択し[続ける]をクリックします。



- 7 「簡易インストール」のダイアログが表示されます。[インストール]をクリックします。
- 8 OSのバージョンによっては、ここで認証のダイアログが表示されます。その場合は、パスワードを入力し[OK]をクリックします。
- 9 正常にインストールされたら、[閉じる]をクリックしてインストーラーを終了します。

## RADIUS とドライバのポートについて

RADIUSのUSB-MIDIは、ドライバ（コンピューター）側からみると2 IN - 2 OUTになります。



## MIDI IN デバイス

### MIDI IN

RADIUSのMIDI IN端子に入力されたMIDIメッセージが、このポートに入力されます。例えば、外部シーケンサーのMIDIメッセージを、コンピューターのアプリケーションに送信したり、RADIUSをUSB-MIDIインターフェイスとして使用することができます。このときは、アプリケーションのMIDI入力設定で、このポートを選択してください。

### KBD/KNOB

RADIUSのキーボードやノブからのMIDIメッセージが入力されます。また、ダンプ・データの受信にも使用します。

- このポートを使用するときは、グローバル・モード P04: MIDI ページの "Routing" を USB または USB+MIDI に設定してください。

## MIDI OUT デバイス

### MIDI OUT

ソフトウェアが出力したMIDIメッセージを、そのままRADIUSのMIDI OUT端子へ送信します。コンピューターのアプリケーションのMIDIメッセージを外部機器に送信する等の、RADIUSをUSB-MIDIインターフェイスとして使用する場合に、アプリケーションのMIDI出力設定で、このポートを選択してください。

### SOUND

ソフトウェアからRADIUSの音源を発音させたり、ダンプ・データを送信するときに使用します。

- このポートを使用するときは、グローバル・モード P04: MIDI ページの "Routing" を USB または USB+MIDI に設定してください。

# 故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

## 電源が入らない

- AC/AC パワー・サプライがコンセントに接続されていますか？  
☞16ページ「1. AC/AC パワー・サプライとの接続」
- [ON/STANDBY] スイッチがオンになっていますか？  
☞19ページ「電源オン、オフ」

## 音が出ない

- 接続機器やヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？  
☞16ページ「2. 外部オーディオ機器との接続」
- 接続機器の電源がオンになっていますか？
- [VOLUME] ノブは、音が出る位置に設定されていますか？  
☞19ページ「音量の調節」
- グローバル・モード P04: MIDI ページの“LocalCtrl”の設定が ON になっていますか？  
☞116ページ「LocalCtrl (Local Control)」
- 音量に関するパラメーターの値が 0 になっていませんか？  
☞86ページ「OSC1 Lvl (OSC1 Level) Ü OSC1 á」  
☞88ページ「Level (Amp Level) Ü LEVEL á」
- FILTER の“Cutoff”が 0 になっていませんか？  
112ページ「P07 FILTER」を参照してください。
- 本体にペダルが接続されている場合、ペダルによって音が出されない設定になっていませんか？

## 音が止まらない

- グローバル・モード P08: PEDAL/SW ページの“A.SWFunc”の設定が、接続しているペダル・スイッチと合っていますか？  
☞119ページ「A.SwFunc (Assignable Switch Function)」

## プログラム、グローバルの設定がライトできない

- グローバル・モード P02: MEMORY ページの“Protect”が OFF になっていますか？  
☞69ページ「メモリー・プロテクトを解除する」  
☞115ページ「Protect」

## トランスポーズ、ベロシティカーブを正しく送受信できない

- グローバル・モード P01: GLOBAL ページの“Position”が適切に設定されていますか？  
☞114ページ「Position」

## アルペジエーターやステップ・シーケンサーがスタートしない

- アルペジエーター、ステップ・シーケンサーがオン (ARPEGGIATOR/STEP SEQUENCER [ON/OFF] キーの LED が点灯) になっていますか？  
☞13ページ「[ON]キー」
- 使用するティンバーにアルペジエーター、ステップ・シーケンサーがアサインされていますか？  
☞47ページ「ティンバーへのアサイン」  
☞50ページ「レコーディング前の準備」
- グローバル・モード P04: MIDI ページの“Clock”の設定が Internal になっていますか？  
☞117ページ「Clock」

## 外部から送信された MIDI データに応答しない

- MIDI ケーブルは正しく接続されていますか？  
☞16ページ「セットアップ」
- 外部 MIDI 機器が送信するデータの MIDI チャンネルと本機のグローバル MIDI チャンネルが合っていますか？  
☞17ページ「MIDI チャンネルの設定 - 演奏する前の準備」
- グローバル・モード P06: MIDI FILTER ページの各パラメーターの設定が 0 になっていますか？  
☞118ページ「P06-1: MIDI FILTER」

## 音が入力できない

- リア・パネルの入力端子にソースが正しく接続されていますか？  
☞16ページ「セットアップ」
- フロント・パネルの AUDIO IN [1/INST] または [2/VOICE] ノブで入力レベルが正しく調整されていますか？  
☞26ページ「外部オーディオ・ソースを入力する」

# Voice Name List

## Program

| No. | Program Name    | Category     | Timbre 1 Name | Timbre 2 Name  | Timbre 3 Name | Timbre 4 Name | Drum Kit | Arp Sw | Programmer        |
|-----|-----------------|--------------|---------------|----------------|---------------|---------------|----------|--------|-------------------|
| A01 | HarnessPower *1 | Vocoder      | Carrier Wave  | Stutterer      | Uni Bass      | Boof          | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| A02 | Warping Beat    | Arp/Seq      | Arp Synth     | Soft String    | -----         | Construct     | Timbre 4 | ON     | Richard Devine    |
| A03 | Tronik Sign     | Arp/Seq      | Tronika Sine  | -----          | -----         | Glitch/Click  | Timbre 4 | ON     | KORG Inc.         |
| A04 | Radias          | Motion       | ModSeq Voice  | Radiation      | BPF Seq Pad   | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| A05 | BPF Plus        | Motion       | FreewheelBPF  | BounceBPF      | -----         | -----         | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| A06 | VeloSyncLead    | Lead         | ProSyncLead   | -----          | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| A07 | Hyper Hoover    | Bass         | Hyper Hoover  | Dist Signal    | -----         | Drum'n'Bass   | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| A08 | Mogalog Bass    | Bass         | Moge Bass     | -----          | -----         | Standard      | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| A09 | WideOpenPad     | Synth Hard   | Wide Pad      | -----          | -----         | Micro         | Timbre 4 | OFF    | Oliver Muniyak    |
| A10 | Glide 5thPad    | Synth Soft   | Sweep OB Pad  | Ghost Pad      | Sync Arp      | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| A11 | Triangulate     | Strings/Pad  | Triangulate   | Tee Bass 1     | Tee Bass 2    | Decay Bass    | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| A12 | Wave Pluckin    | Guitar/Pluck | Mod PCM Comb  | -----          | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| A13 | Smooth EP       | Keyboard     | Smooth EP     | FlyingWahGtr   | -----         | -----         | OFF      | ON     | Jerry Kovarsky    |
| A14 | On the 5th      | Split        | Take5 Lead    | Dirty-B-Bass   | -----         | HipHop        | Timbre 4 | OFF    | Oliver Muniyak    |
| A15 | White Flame     | Hit/Drum     | BPFsweepStab  | -----          | -----         | -----         | OFF      | ON     | KORG Inc.         |
| A16 | Transmission    | S.E          | Trans Talk    | Trans Vox      | Trans Wire    | Trans Pan     | OFF      | OFF    | Richard Devine    |
| B01 | Yo Everybody *1 | Vocoder      | Carrier Wave  | -----          | -----         | -----         | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| B02 | Minimal         | Arp/Seq      | Minimal Arp   | 2016 Synth     | -----         | Analog 88     | Timbre 4 | ON     | Oliver Muniyak    |
| B03 | Trance Build    | Arp/Seq      | Screamer      | Sweep Nag      | Trance Bass   | Trance        | Timbre 4 | ON     | Phill Macdonald   |
| B04 | Future Rezzo    | Motion       | ResonateComb  | Slash Signal   | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| B05 | Alpha Base      | Motion       | Alpha         | -----          | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Martin Richardson |
| B06 | Soft Lead       | Lead         | SoftLead      | SequenceBass   | Noise         | Bleep         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| B07 | Digital Bass    | Bass         | DistSqu Bass  | RingHorrorBs   | Danger Taste  | Nu Breaks     | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| B08 | Smack Sonic     | Bass         | Smack Bass    | -----          | -----         | Garage/R&B    | Timbre 4 | OFF    | Oliver Muniyak    |
| B09 | Cyber Hydra     | Synth Hard   | Cyber Hydra   | -----          | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| B10 | Space Piano     | Synth Soft   | Piano Stage   | Wind FX        | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Richard Devine    |
| B11 | Warm Pad        | Strings/Pad  | Soft Pad      | Glide Sine     | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| B12 | Hills Lead      | Bell/Decay   | Hills Lead    | -----          | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Richard Devine    |
| B13 | HousePrcOrgn    | Keyboard     | HouseOrgn1    | HouseOrgn2     | -----         | House 99      | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| B14 | Sync City       | Split        | Sync Lead     | LFO Synca      | SQBurbbleBass | Standard      | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |
| B15 | Orch Hit        | Hit/Drum     | AcousticHarp  | FastString     | DigiPluckker  | Down Tempo    | Timbre 4 | ON     | Phill Macdonald   |
| B16 | Windy!          | S.E          | Windy!        | -----          | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| C01 | Special-A *1    | Vocoder      | Carrier Wave  | Rev Pad        | Tree 03       | Glitch/Click  | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |
| C02 | RadiaSweep      | Arp/Seq      | VPM Sweep     | Bell L         | Bell R        | Seq Bass      | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| C03 | Codex Rhythm    | Arp/Seq      | CodexCarrier  | For Arp=Off    | -----         | Synth Drum    | Timbre 4 | ON     | Oliver Muniyak    |
| C04 | 4-Way Morph     | Motion       | First Up      | 2nd Up         | 3rd Up        | Last          | OFF      | OFF    | Jerry Kovarsky    |
| C05 | Hyper Ventil    | Motion       | Analog Seq    | Digital Seq    | -----         | House 99      | Timbre 4 | OFF    | Oliver Muniyak    |
| C06 | EuphonicLead    | Lead         | EuphonicLead  | -----          | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| C07 | Rasp Bass       | Bass         | Rasp Bass 1   | Rasp Bass 2    | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Richard Devine    |
| C08 | VPM DynoBass    | Bass         | VPM DynoBass  | UTurn Code     | Dist Shot     | Nu Breaks     | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| C09 | Jumper          | Synth Hard   | Fat Ana Saws  | -----          | -----         | Standard      | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| C10 | Xtal Shimmer    | Synth Soft   | Xtal Shimmer  | Bell Tree      | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| C11 | 1st Movement    | Strings/Pad  | 1stMovement1  | 1stMovement2   | 1stMovement3  | -----         | OFF      | OFF    | Martin Richardson |
| C12 | HipHopWahGtr    | Guitar/Pluck | Wah Guitar    | HipHop Bass    | -----         | HipHop        | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| C13 | ProfeticClav    | Keyboard     | ProfeticClav  | -----          | -----         | Down Tempo    | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| C14 | Fusion Split    | Split        | Fusion Lead   | Piano Pad      | Mr.Bassman    | Standard      | Timbre 4 | OFF    | Oliver Muniyak    |
| C15 | 3 Hits          | Hit/Drum     | StringsShot   | Organ Gliss    | EP Gliss      | Hoover Auto   | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| C16 | Aqua Release    | S.E          | Aqua Release  | -----          | -----         | Modulus       | Timbre 4 | OFF    | Martin Richardson |
| D01 | Formant Beat *1 | Vocoder      | Carrier Wave  | St.Sweep Pad   | Drone Bass    | Down Tempo    | Timbre 4 | OFF    | Jerry Kovarsky    |
| D02 | Drum WaveSeq    | Arp/Seq      | CombDrumSeq   | Digitaltalkin' | Elektro Bass  | Analog 88     | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| D03 | Heli Base       | Arp/Seq      | Heli Base     | -----          | -----         | Drum'n'Bass   | Timbre 4 | ON     | Martin Richardson |

## Voice Name List

| No. | Program Name    | Category     | Timbre 1 Name | Timbre 2 Name | Timbre 3 Name | Timbre 4 Name | Drum Kit | Arp Sw | Programmer        |
|-----|-----------------|--------------|---------------|---------------|---------------|---------------|----------|--------|-------------------|
| D04 | Irradiation     | Motion       | Specktrum     | VPM SpaceOrg  | Phones        | Arp Bell      | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| D05 | Sweep EF Pad    | Motion       | Sweep EF Pad  | Morph Detune  | Trig For EF   | -----         | OFF      | ON     | KORG Inc.         |
| D06 | RngBass/Lead    | Lead         | RngBass/Lead  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| D07 | NuSkoolSynth    | Bass         | NuSkoolSynth  | -----         | -----         | Drum'n'Bass   | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyak     |
| D08 | Pulse Bass      | Bass         | VeloPWBass    | CrossModArp   | Infected Arp  | Synth Drum    | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| D09 | ClassicBrass    | Synth Hard   | ClassicBrass  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| D10 | SweepDownPad    | Synth Soft   | LPFSweepDown  | Tri-Sqr Bass  | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| D11 | PWM Strings     | Strings/Pad  | PWM Strings   | Silky Arp     | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| D12 | SpektrumBell    | Bell/Decay   | VPM Bell      | Spektra       | FallingBell   | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| D13 | Funky Wurlly    | Keyboard     | EP Wurlly     | FunkyWahClav  | FunkyWahBass  | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| D14 | Hooz Next       | Split        | VC Arp Hi     | VC Arp Lo     | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| D15 | 1NoteBreakDo    | Hit/Drum     | 5th Seq       | 5th Stutter   | Seq Bass      | Boof          | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| D16 | Thunder!        | S.E          | Thunder       | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| E01 | Radias Power *1 | Vocoder      | Carrier Wave  | Trance Line   | React Bass    | Trance        | Timbre 4 | ON     | Phill Macdonald   |
| E02 | Deep Jazz       | Arp/Seq      | PortamentoEP  | Strings       | -----         | Analog 88     | Timbre 4 | ON     | Richard Devine    |
| E03 | CrossedWires    | Arp/Seq      | Cross Wire    | Cross Pad     | PulseCrossBs  | PulseCrossBa  | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| E04 | Ryukyu Pad      | Motion       | Reverse Pad   | Drop Impulse  | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| E05 | Flea Comb       | Motion       | The Flea      | Mod Pad       | -----         | -----         | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| E06 | DeepHouseLD     | Lead         | DeepHS Lead   | House EP      | -----         | Deep House    | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyak     |
| E07 | Krash Bass      | Bass         | Krash Bass    | Rapid Talk    | Screw Up      | 80s OldSkool  | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| E08 | Mr.Bassman      | Bass         | Mr.Bassman    | Guitar Chord  | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyak     |
| E09 | Analog Motha    | Synth Hard   | PWM Pad L     | PWM Pad R     | Tinker Reso   | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| E10 | Fondest Time    | Synth Soft   | Sine Element  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| E11 | BreathMonsta    | Strings/Pad  | BreathMonsta  | TumbinAir     | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| E12 | Syn Guitar      | Guitar/Pluck | Guitar Synth  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| E13 | AmpDrive EP     | Keyboard     | AmpDrive EP   | MG Squ Bass   | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| E14 | EP Padulus      | Keyboard     | EP Padulus    | Breath        | Tinklet       | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| E15 | SpinningCode    | Hit/Drum     | SpinningCode  | -----         | -----         | -----         | OFF      | ON     | KORG Inc.         |
| E16 | Clockworks      | S.E          | High Bell     | Low Bell      | Ticky         | Tocky         | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| F01 | Tech Morph *1   | Vocoder      | Carrier Wave  | Filter Bass   | 5th Stabber   | House 99      | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyak     |
| F02 | Dark Moon       | Arp/Seq      | Moon Bass     | Copter        | MoonSquiggle  | Hat           | OFF      | ON     | David Polich      |
| F03 | Amalgam         | Arp/Seq      | Noise Pad     | Res Sweep     | Drum Filter   | Modulus       | Timbre 4 | ON     | Martin Richardson |
| F04 | Mod Sweep       | Motion       | Mod Sweep 1   | Mod Sweep 2   | -----         | Metalic       | Timbre 4 | OFF    | Martin Richardson |
| F05 | Glider          | Motion       | Down 5th      | Up 5th        | Gated Pad     | Ana Burble    | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| F06 | DubleScreama    | Lead         | HighScreamer  | LowScreamer   | Trance Bass   | Trance        | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |
| F07 | Sub Bass        | Bass         | Sub Bass      | CutWahGuitar  | Simple Shot   | Dancehall     | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| F08 | Velo SquBass    | Bass         | Acid SquBass  | EP AmpDrive   | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| F09 | Trancematic     | Synth Hard   | Trancer Pad   | Off Bass      | -----         | Trance        | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyak     |
| F10 | CombZilla       | Synth Soft   | CombPad       | -----         | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyak     |
| F11 | AnaStringEns    | Strings/Pad  | AnaStrings    | Arpeggio-EP   | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| F12 | El Pizzo        | Bell/Decay   | SynPizzo 1    | SynPizzo 2    | Synth Bass    | Trance        | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |
| F13 | DeepFunk Org    | Keyboard     | DeepFunk Org  | Guitar Chord  | DeepFunkBass  | Standard      | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| F14 | Vibrations      | Split        | Phase EP      | PicknickBass  | Saw The Lead  | Drum'n'Bass   | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyak     |
| F15 | Metalic Kit     | Hit/Drum     | Metalic       | Gated Synth   | -----         | -----         | Timbre 1 | ON     | KORG Inc.         |
| F16 | InfiniteRise    | S.E          | ShepardTone1  | ShepardTone2  | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| G01 | Aliens *1       | Vocoder      | Carrier Wave  | Hyper Drive   | Retros        | -----         | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| G02 | Epic Scene      | Arp/Seq      | Trance Line   | React Bass    | Snare Roll    | Trance        | Timbre 4 | ON     | KORG Inc.         |
| G03 | IDM Beat        | Arp/Seq      | Synth Tone    | Breathy Pad   | -----         | IDM           | Timbre 4 | ON     | Richard Devine    |
| G04 | Glacial Air     | Motion       | Glacial Air   | Morse Arp     | -----         | -----         | OFF      | ON     | KORG Inc.         |
| G05 | Wavesequenza    | Motion       | Wave Motion   | Ens Strings   | -----         | House 99      | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyak     |
| G06 | Wired Lead      | Lead         | Wired Lead    | Sweep Gate    | BoostSynBass  | Nu Breaks     | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| G07 | RadiatorBass    | Bass         | Radiate Bass  | AmpMod Sine   | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| G08 | Whacker Bass    | Bass         | Whacker Bass  | -----         | -----         | Down Tempo    | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| G09 | SQ Blubber      | Synth Hard   | SQ Blubber    | SQ Arp        | SQ Bass       | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| G10 | Sweep Up Pad    | Synth Soft   | LPFSweepUp    | SimpleSqrSaw  | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| G11 | Soft Fantasy    | Strings/Pad  | Uni Triangle  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| G12 | A. Guitar       | Guitar/Pluck | AcousticGtr1  | AcousticGtr2  | -----         | Analog 88     | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |



# 資料編

| No. | Program Name    | Category     | Timbre 1 Name | Timbre 2 Name | Timbre 3 Name | Timbre 4 Name | Drum Kit | Arp Sw | Programmer        |
|-----|-----------------|--------------|---------------|---------------|---------------|---------------|----------|--------|-------------------|
| G13 | DampWahClav     | Keyboard     | DamperPdClv   | FunkySynBass  | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| G14 | Club Jazz       | Split        | Stage EP      | Pick Bass     | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| G15 | House Hit       | Hit/Drum     | 7th Hit       | Sus Glide     | Simple Bass   | House 99      | Timbre 4 | ON     | Phill Macdonald   |
| G16 | Old Radio       | S.E          | Old Radio     | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| H01 | GimmeA Break *1 | Vocoder      | Carrier Wave  | Blatty        | Hit Bass      | Trance        | Timbre 4 | ON     | Phill Macdonald   |
| H02 | Deep Phaser     | Arp/Seq      | Deep Mod      | Riots VPM     | -----         | Deep House    | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| H03 | Ambi Groove     | Arp/Seq      | Ambi Groove1  | Ambi Groove2  | Ambi Groove3  | Modulus       | Timbre 4 | ON     | Martin Richardson |
| H04 | Warp Factor     | Motion       | MetalCombPad  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| H05 | 5thAmendmen     | Motion       | 5th Pad       | Da Da Daa     | Panning Arp   | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| H06 | Dukey Lead      | Lead         | Dukey Lead    | Loop Timbre1  | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Jerry Kovarsky    |
| H07 | VintgSyncBs     | Bass         | Sync Bass     | -----         | -----         | Standard      | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| H08 | Organ Bass      | Bass         | Organ Bass    | Sync Nag      | -----         | Trance        | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |
| H09 | Visualizer      | Synth Hard   | Multi Sweep   | SweepSquBass  | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| H10 | Amber           | Synth Soft   | Movie Pad1    | Movie Pad2    | Light Pad     | -----         | OFF      | OFF    | Richard Devine    |
| H11 | RetroStrings    | Strings/Pad  | RetroStrings  | 70s NorthArp  | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| H12 | Glockenspiel    | Bell/Decay   | Kling Bells   | -----         | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| H13 | VPM Piano       | Keyboard     | VPM Piano     | VeloSynPiano  | -----         | Analog 88     | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| H14 | Combo 68        | Split        | 68ComboOrgn   | EP Bass       | -----         | Standard      | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| H15 | PolysixChord    | Hit/Drum     | Polysix 1     | Polysix 2     | Polysix 3     | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| H16 | Entity          | S.E          | Entity1       | Entity2       | Entity3       | Entity4       | OFF      | ON     | Martin Richardson |
| I01 | FormantMorph *1 | Vocoder      | 5th Pad Wave  | Breath Sweep  | Arp Walkin'   | -----         | OFF      | OFF    | Jerry Kovarsky    |
| I02 | Aerial Beat     | Arp/Seq      | Arp Synth     | Soft Synth    | Slow Pad      | House 99      | Timbre 4 | ON     | Richard Devine    |
| I03 | Wah Guitars     | Arp/Seq      | Dirty Guitar  | CleanWahGtr   | > Wah Pedal   | -----         | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| I04 | FallingFilta    | Motion       | FilterSweep   | Scatterbrain  | Noise Filter  | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| I05 | InterfusePad    | Motion       | EnvF.5thPad   | Motion Arp    | -----         | -----         | OFF      | ON     | KORG Inc.         |
| I06 | HardTuneLead    | Lead         | HardTuneLead  | HardTechBass  | -----         | Trance        | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| I07 | Noize Bass      | Bass         | Noize Bass    | Filter FX     | -----         | Nu Breaks     | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| I08 | Slap Bass       | Bass         | Slap Bass     | ChickenSynth  | -----         | Standard      | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |
| I09 | Slap Brass      | Synth Hard   | Slap Brass 1  | Slap Brass 2  | Slap Brass 3  | Slap Brass 4  | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| I10 | Drama Pad       | Strings/Pad  | EP Pad        | Choir Pad     | -----         | 80s OldSkool  | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| I11 | Phazing Pad     | Strings/Pad  | Phazing Pad   | Arp Shot      | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| I12 | VPM Jazz Gtr    | Guitar/Pluck | VPM Guitar 1  | VPM Guitar 2  | Pick Bass     | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |
| I13 | Moisture EP     | Keyboard     | Moisture EP   | Deep E.Bass   | Mod Perc      | Deep House    | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| I14 | DampRtryOrg     | Keyboard     | Full Organ    | Organ Arp     | -----         | Drum'n'Bass   | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| I15 | Digi Harp       | S.E          | Digi Harp     | -----         | -----         | -----         | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| I16 | Cascades        | S.E          | Phasing Pad   | Noisy Arp     | -----         | -----         | OFF      | ON     | Richard Devine    |
| J01 | RobotWarning *1 | Vocoder      | Ring Voice    | Modem1        | Modem2        | -----         | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| J02 | SpaceElectro    | Arp/Seq      | Electro Seq   | Filter Synth  | Acid Bass     | Arp Noise     | OFF      | ON     | Richard Devine    |
| J03 | NoteRezoDrum    | Arp/Seq      | Filter Bank   | -----         | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | ON     | KORG Inc.         |
| J04 | Cyan            | Motion       | 5thMotionPad  | Phasor Pad    | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Richard Devine    |
| J05 | Vox Wave Seq    | Motion       | Vox Wave Seq  | MMF SweepPad  | -----         | -----         | Timbre 4 | ON     | KORG Inc.         |
| J06 | FlyingPsyche    | Lead         | FlyingPsyche  | PsyTrancBass  | -----         | Synth Drum    | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| J07 | Unison Bass     | Bass         | Unison Bass   | -----         | BD 9009       | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |
| J08 | Pick Bass       | Bass         | Pick Bass     | Guitar FX     | -----         | Drum'n'Bass   | Timbre 4 | OFF    | Phill Macdonald   |
| J09 | Comb Stabber    | Synth Hard   | Comb Stabber  | TekHouseBass  | -----         | Deep House    | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| J10 | Operator Pad    | Synth Soft   | Digi Chimes   | Square Land   | Arp Thing     | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| J11 | Strings         | Strings/Pad  | Strings       | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Oliver Munyaik    |
| J12 | Bamboo Lore     | Bell/Decay   | Lore Roll     | E.F.Harmonic  | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| J13 | Big Bee         | Keyboard     | TonWheelOrgn  | -----         | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| J14 | Bliss Beat      | Split        | Chorus EP     | Noise FX      | Pick Bass     | Deep House    | Timbre 4 | ON     | Richard Devine    |
| J15 | 90sHouseChrd    | Hit/Drum     | 90's Stab 1   | 90's Stab 2   | 90's Stab 3   | 90's Stab 4   | OFF      | OFF    | Oliver Munyaik    |
| J16 | Red Zone        | S.E          | My Car        | Rival Car     | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| K01 | Bender Lead     | Lead         | BenderLead1   | BenderLead2   | BenderLead3   | BenderLead4   | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| K02 | BassMaschine    | Arp/Seq      | MaschineBass  | 5th Saw Lead  | -----         | Analog 88     | Timbre 4 | ON     | Oliver Munyaik    |
| K03 | Chordant        | Arp/Seq      | Chordal       | BPF Bass      | Simple Bass   | Drum'n'Bass   | Timbre 4 | ON     | Phill Macdonald   |
| K04 | InGrained       | Motion       | Granulated    | CombSweep     | RezoBabble    | Arp-o-Reso    | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| K05 | ChordPressur    | Motion       | Morph Lead    | Delay Synth   | Seq Chord     | Acid Bass     | OFF      | ON     | Richard Devine    |

## Voice Name List

| No. | Program Name | Category    | Timbre 1 Name | Timbre 2 Name | Timbre 3 Name | Timbre 4 Name | Drum Kit | Arp Sw | Programmer        |
|-----|--------------|-------------|---------------|---------------|---------------|---------------|----------|--------|-------------------|
| K06 | Take The 5th | Lead        | 5th Lead      | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| K07 | HardCombBass | Bass        | HardCombBass  | Spicy BPF     | DriveHPFBass  | Nu Breaks     | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| K08 | Flip Bass    | Bass        | Stepper Bass  | FilterGuitar  | Poly Comp     | Garage/R&B    | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| K09 | Trident      | Synth Hard  | Trident Saws  | -----         | -----         | Dancehall     | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| K10 | SlowGlassPad | Synth Soft  | Glass Pad     | GlassPadArp1  | GlassPadArp2  | GlassPadArp3  | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| K11 | Sync Pad     | Strings/Pad | Sync Pad 1    | Sync Pad 2    | Arp Saws      | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| K12 | Glasses      | Bell/Decay  | Glass Bells   | -----         | -----         | ER-1          | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| K13 | Robot Clav   | Keyboard    | Robot Clav    | Moving Bass   | -----         | Standard      | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| K14 | Operator EP  | Keyboard    | VPM Piano     | Synth Piano   | -----         | Analog 88     | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| K15 | Voice Kit    | Hit/Drum    | Synth Voice   | Snare Bass    | Zap Kick      | -----         | Timbre 1 | OFF    | KORG Inc.         |
| K16 | Bass Chime   | S.E         | DidgeriBass   | Chime FX 1    | Chime FX 2    | Internal Bus  | OFF      | ON     | Richard Devine    |
| L01 | Trancy Xross | Lead        | CrossModLead  | Squ Bass      | -----         | Trance        | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| L02 | She's A GOA  | Arp/Seq     | Goa Pad       | Velo3003      | MorphPsyTran  | Trance        | Timbre 4 | ON     | Phill Macdonald   |
| L03 | Acid Jazz    | Arp/Seq     | EP Stage      | Ac. Bass      | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | ON     | Oliver Munyaik    |
| L04 | Orbit Mood   | Motion      | Pitch ModSeq  | Wind FX       | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Richard Devine    |
| L05 | Dimension    | Motion      | Auto Seq      | Auto Pan Pad  | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| L06 | 3 OSC Lead   | Lead        | 3 Oct Lead    | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| L07 | Line Bass    | Bass        | Oct LineBass  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| L08 | Resonator    | Bass        | Reso Bass     | -----         | -----         | Analog 88     | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| L09 | House Stabz  | Synth Hard  | House Stabba  | -----         | -----         | Deep House    | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| L10 | Wah Pad      | Motion      | Wah Pad       | -----         | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | Martin Richardson |
| L11 | FastAnaStrgs | Strings/Pad | FastAnaStrgs  | -----         | -----         | Nu Breaks     | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| L12 | TubularBells | Bell/Decay  | Tubular Bell  | PCM Gong      | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| L13 | Waveshape EP | Keyboard    | Waveshape EP  | VPM BossaGtr  | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| L14 | Dyno Pad     | Keyboard    | Dyno Pad      | Air Pad       | Glass Swish   | -----         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| L15 | Space Battle | S.E         | Space Laser   | Hi Q Blip 1   | Hi Q Blip 2   | Lo Ray Burst  | OFF      | OFF    | David Polich      |
| L16 | Aleatorics   | S.E         | Noise FX      | Steam FX      | Tone FX       | Dark Pad      | OFF      | ON     | Richard Devine    |
| M01 | Square Lead  | Lead        | Square Lead   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Jerry Kovarsky    |
| M02 | Electrowerks | Arp/Seq     | Synth Line    | Filter Synth  | Bass Line     | Analog 88     | Timbre 4 | ON     | Richard Devine    |
| M03 | Drum Rotator | Arp/Seq     | Drum Rotator  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Martin Richardson |
| M04 | BrightSynth  | Motion      | Gated Saw 1   | Gated Saw 2   | Gate Saw 3    | Decay SynEP   | OFF      | OFF    | Richard Devine    |
| M05 | LPF Sweeper  | Motion      | LowpassSweep  | Analog Arp    | -----         | -----         | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| M06 | Synth Piper  | Lead        | Pipe          | Puff          | Wind          | Birds         | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| M07 | D'n'B Sub    | Bass        | D'n'B Sub     | -----         | -----         | Drum'n'Bass   | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| M08 | Urban Bass   | Bass        | HipHop Bass   | Saw Gating    | -----         | HipHop        | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| M09 | X-Mod Sweep  | Synth Hard  | X-Mod Sweep   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| M10 | Air Vox      | Strings/Pad | Air Vox       | -----         | -----         | Micro         | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| M11 | Huge Strings | Strings/Pad | Huge Strings  | StAnaStrings  | Classic Arp   | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| M12 | Cyborg Arp   | Bell/Decay  | Cyborg Arp    | Random XMod   | Zapper        | Analog 88     | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| M13 | Dyno Mine EP | Keyboard    | EP Cho Dyno   | Analog Pad    | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| M14 | Rotary Organ | Keyboard    | Rotary Organ  | -----         | -----         | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| M15 | Digi Droplet | S.E         | Drop 1        | Drop 2        | Thunder       | Rain          | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| M16 | DreamTrigger | S.E         | DreamTrig 1   | DreamTrig 2   | DreamTrig 3   | EF Trigger    | OFF      | ON     | Martin Richardson |
| N01 | Simple Sine  | Lead        | Simple Sine   | -----         | -----         | -----         | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| N02 | 3003 Fest    | Arp/Seq     | Norm Morph    | Comb Morph    | Velo Bassic   | Furry Kick    | OFF      | ON     | Phill Macdonald   |
| N03 | Jupt Bass    | Arp/Seq     | TranceStomp1  | TranceStomp2  | -----         | Metalic       | Timbre 4 | ON     | Martin Richardson |
| N04 | Le Fee       | Motion      | Lounge Pad    | -----         | -----         | Down Tempo    | Timbre 4 | OFF    | Oliver Munyaik    |
| N05 | Underwater   | Motion      | Deep Pad      | Dark Piano    | Arp Synth     | -----         | OFF      | ON     | Richard Devine    |
| N06 | White Panel  | Lead        | Vintage Lead  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | David Polich      |
| N07 | Tek Seq Bass | Bass        | Tek Seq Bass  | IntBus Delay  | Pulsy Arp     | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| N08 | Licker Bass  | Bass        | Roly WS Bass  | IntBus Deci   | Filter Zap    | -----         | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| N09 | Atmosphere   | Motion      | 5th Bender    | Spectrum      | Airate        | Wispa Noise   | OFF      | OFF    | Phill Macdonald   |
| N10 | AudioModPad  | Strings/Pad | AudioModPad   | AudioModArp   | -----         | -----         | OFF      | ON     | KORG Inc.         |
| N11 | Night Sky    | Motion      | Formant Pad   | SynthMotion1  | SynthMotion2  | -----         | OFF      | ON     | Richard Devine    |
| N12 | Elek:tron    | Arp/Seq     | RepeatrSynth  | -----         | -----         | -----         | OFF      | ON     | David Polich      |
| N13 | Bright Clav  | Keyboard    | Bright Clav   | Rize SFX      | UrbanHopBass  | Future Jazz   | Timbre 4 | OFF    | KORG Inc.         |
| N14 | NuResoPiano  | Keyboard    | NuResoPiano   | Strings Pad   | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |



| No. | Program Name    | Category | Timbre 1 Name | Timbre 2 Name | Timbre 3 Name | Timbre 4 Name | Drum Kit | Arp Sw | Programmer        |
|-----|-----------------|----------|---------------|---------------|---------------|---------------|----------|--------|-------------------|
| N15 | Source Code     | Arp/Seq  | Carrier       | For Arp=Off   | -----         | Analog 88     | Timbre 4 | ON     | Oliver Munyak     |
| N16 | FrNkNsTeln      | S.E      | Vntg Modular  | Vntg Lazer    | -----         | Glitch/Click  | Timbre 4 | OFF    | David Polich      |
| O01 | Ens Vocoder *2  | Vocoder  | Fat Saw Pad   | Behind Seq    | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O02 | CPU Lover *2    | Vocoder  | 5th Carrier   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Oliver Munyak     |
| O03 | Dual Formant *2 | Vocoder  | Formant OSC   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O04 | Airy Vocoder *2 | Vocoder  | Unison Pad    | Arp Saw       | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O05 | Munchy Land *2  | Vocoder  | Munchy Land   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Martin Richardson |
| O06 | Mono Vocoder *2 | Vocoder  | MonoSynPulse  | AudioIntBus   | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O07 | AutoChordVoc *2 | Vocoder  | Unison Pad    | -----         | -----         | -----         | OFF      | ON     | KORG Inc.         |
| O08 | RadioAktiv *2   | Vocoder  | Saw Carrier   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | Oliver Munyak     |
| O09 | Comb-Coder *2   | Vocoder  | Comb-Coder    | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O10 | VocoderPulse *2 | Vocoder  | Simple Pulse  | Arp Saw       | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O11 | Spectrum Mod *2 | Vocoder  | Formant Mod   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O12 | Danger Voice *2 | Vocoder  | Dist Voice    | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O13 | Audioln INIT *2 | Audio In | Audioln Init  | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O14 | Audio Grain *2  | Audio In | Grain Loop    | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O15 | StLineFilter *3 | Audio In | St.Audioln    | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    | KORG Inc.         |
| O16 | StLineGating *3 | Audio In | St.Audioln    | -----         | -----         | -----         | OFF      | ON     | KORG Inc.         |
| P01 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P02 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P03 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P04 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P05 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P06 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P07 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P08 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P09 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P10 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P11 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P12 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P13 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P14 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P15 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |
| P16 | Init Program    | User     | InitTimbre1   | -----         | -----         | -----         | OFF      | OFF    |                   |

\*1: A01、B01、C01、D01、E01、F01、G01、H01、I01、J01 の音色はフォルマント・モーション機能を使用したプログラムです。フォルマント・モーションについては、58ページ「フォルマント・モーション機能」を参照してください。

\*2: O01:Ens Vocoder ~ O14:Audio Grainの音色は、マイク入力を使用するプログラムです。プログラムを発音させるには、本体にマイクを接続する必要があります。(※27ページ「ボコーダー・プログラムを演奏する」)

\*3: O15: StLineFilter、O16: StLineGatingの音色は、ラインのステレオ入力を使用するプログラムです。プログラムを発音させるにはAUDIO IN端子に外部オーディオ機器を接続する必要があります。(※18ページ「5. オーディオ入力との接続 - INPUT端子」)

## Demo Songs

1. Inner Cascade/Korg Inc.
2. Stratosphere/Phill Macdonald
3. Nu Sources/Korg Inc.
4. Electrified/Oliver Munyak

All Demo Songs: © 2005 KORG Inc. - All rights reserved.

# Drumkit

## Dr01: Standard

| Inst 1 (C2)       | Inst 2 (C#2)      | Inst 3 (D2)      | Inst 4 (D#2)     | Inst 5 (E2)     | Inst 6(F2)      | Inst 7 (F#2)     | Inst 8 (G2)      |
|-------------------|-------------------|------------------|------------------|-----------------|-----------------|------------------|------------------|
| <b>BD-Dry1</b>    | <b>BD-Dry2</b>    | <b>SD-Dry1</b>   | <b>Clap-Dry</b>  | <b>SD-Dry2</b>  | <b>SD-Jazz1</b> | <b>HH-Dry2 C</b> | <b>Tom-DryHi</b> |
| Inst 9 (G#2)      | Inst 10 (A2)      | Inst 11 (A#2)    | Inst 12 (B2)     | Inst 13 (C3)    | Inst 14 (C#3)   | Inst 15 (D3)     | Inst 16 (D#3)    |
| <b>Tambourine</b> | <b>Conga-Mute</b> | <b>HH-Dry2 O</b> | <b>Conga-Low</b> | <b>Conga-Hi</b> | <b>Crash</b>    | <b>Cabasa</b>    | <b>Ride-Dry</b>  |

## Dr02: Future Jazz

| Inst 1 (C2)     | Inst 2 (C#2)      | Inst 3 (D2)     | Inst 4 (D#2)     | Inst 5 (E2)       | Inst 6(F2)      | Inst 7 (F#2)   | Inst 8 (G2)      |
|-----------------|-------------------|-----------------|------------------|-------------------|-----------------|----------------|------------------|
| <b>BD-Syn4</b>  | <b>BD-Jazz</b>    | <b>SD-Jazz1</b> | <b>Rim-Dry</b>   | <b>SD-Jazz2</b>   | <b>SD-Dry2</b>  | <b>HH-88 C</b> | <b>Tom-Jazz</b>  |
| Inst 9          | Inst 10           | Inst 11         | Inst 12          | Inst 13           | Inst 14         | Inst 15        | Inst 16          |
| <b>HH-Lyn C</b> | <b>Conga-Mute</b> | <b>HH-Lyn O</b> | <b>Conga-Low</b> | <b>Conga-High</b> | <b>Crash-99</b> | <b>Cabasa</b>  | <b>Ride-Dry2</b> |

## Dr03: Trance

| Inst 1 (C2)      | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)    | Inst 4 (D#2)       | Inst 5 (E2)     | Inst 6(F2)      | Inst 7 (F#2)      | Inst 8 (G2)         |
|------------------|---------------------|----------------|--------------------|-----------------|-----------------|-------------------|---------------------|
| <b>BD-Trance</b> | <b>BD-Zap</b>       | <b>SD-99</b>   | <b>Clap-88</b>     | <b>SD-Syn1</b>  | <b>SD-88</b>    | <b>HH-99 C</b>    | <b>Tom-ElectLow</b> |
| Inst 9 (G#2)     | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)  | Inst 12 (B2)       | Inst 13 (C3)    | Inst 14 (C#3)   | Inst 15 (D3)      | Inst 16 (D#3)       |
| <b>HH-KR55 C</b> | <b>Tom-ElectMid</b> | <b>HH-99 O</b> | <b>Tom-ElectHi</b> | <b>Clap-Dry</b> | <b>Crash-99</b> | <b>ReverseSFX</b> | <b>Ride-Dry2</b>    |

## Dr04: HipHop

| Inst 1 (C2)       | Inst 2 (C#2)     | Inst 3 (D2)       | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)        | Inst 6(F2)       | Inst 7 (F#2)   | Inst 8 (G2)       |
|-------------------|------------------|-------------------|---------------------|--------------------|------------------|----------------|-------------------|
| <b>BD-R&amp;B</b> | <b>BD-Thwunk</b> | <b>SD-R&amp;B</b> | <b>Rim-Lynn</b>     | <b>SD-PaperRip</b> | <b>SD-Video</b>  | <b>HH-88 C</b> | <b>Tom-SynLow</b> |
| Inst 9 (G#2)      | Inst 10 (A2)     | Inst 11 (A#2)     | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)       | Inst 14 (C#3)    | Inst 15 (D3)   | Inst 16 (D#3)     |
| <b>HH-KR55 C</b>  | <b>Tom-SynHi</b> | <b>HH-88 O</b>    | <b>Lektrosctrch</b> | <b>Tambourine</b>  | <b>Crash-BPF</b> | <b>MicTap</b>  | <b>Lektoride</b>  |

## Dr05: Deep House

| Inst 1 (C2)       | Inst 2 (C#2)    | Inst 3 (D2)    | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)    | Inst 6(F2)      | Inst 7 (F#2)     | Inst 8 (G2)      |
|-------------------|-----------------|----------------|---------------------|----------------|-----------------|------------------|------------------|
| <b>BD-Syn3</b>    | <b>BD-Funk</b>  | <b>SD-77</b>   | <b>Clap-R&amp;B</b> | <b>SD-Dry3</b> | <b>SD-Lynn</b>  | <b>HH-Dry2 C</b> | <b>Tom-Gate</b>  |
| Inst 9 (G#2)      | Inst 10 (A2)    | Inst 11 (A#2)  | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)   | Inst 14 (C#3)   | Inst 15 (D3)     | Inst 16 (D#3)    |
| <b>Tambourine</b> | <b>Conga-Mt</b> | <b>HH-99 O</b> | <b>Conga-L</b>      | <b>Conga-H</b> | <b>Crash-99</b> | <b>Triangle</b>  | <b>Ride-Dry1</b> |

## Dr06: Garage/R&B

| Inst 1 (C2)        | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)        | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)        | Inst 6(F2)        | Inst 7 (F#2)       | Inst 8 (G2)         |
|--------------------|---------------------|--------------------|---------------------|--------------------|-------------------|--------------------|---------------------|
| <b>BD-Garage1</b>  | <b>BD-Garage2</b>   | <b>SD-Garage1</b>  | <b>Clap-Garage</b>  | <b>SD-Garage2</b>  | <b>SD-Garage3</b> | <b>HH-Garage C</b> | <b>Tom-GarageLo</b> |
| Inst 9 (G#2)       | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)      | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)       | Inst 14 (C#3)     | Inst 15 (D3)       | Inst 16 (D#3)       |
| <b>HH-Garage P</b> | <b>Tom-GarageMd</b> | <b>HH-Garage O</b> | <b>Tom-GarageHi</b> | <b>Tamb-Garage</b> | <b>Crash-99</b>   | <b>Triangle</b>    | <b>Ride-Dry2</b>    |

## Dr07: Down Tempo

| Inst 1 (C2)         | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)         | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)       | Inst 6(F2)        | Inst 7 (F#2)        | Inst 8 (G2)         |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|-------------------|-------------------|---------------------|---------------------|
| <b>BD-Bonzo</b>     | <b>BD-Drop</b>      | <b>SD-16Maple</b>   | <b>Clap-Trash</b>   | <b>SD-Can</b>     | <b>SD-Lid</b>     | <b>HH-Lowered C</b> | <b>Tom-TankFlor</b> |
| Inst 9 (G#2)        | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)       | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)      | Inst 14 (C#3)     | Inst 15 (D3)        | Inst 16 (D#3)       |
| <b>HH-Lowered P</b> | <b>Tom-TankLoMd</b> | <b>HH-Lowered O</b> | <b>Tom-TankUpMd</b> | <b>Tom-TankHi</b> | <b>Crash-LoFi</b> | <b>Ring Bell</b>    | <b>Ride-LoFi</b>    |

## Dr08: House 99

| Inst 1 (C2)       | Inst 2 (C#2)    | Inst 3 (D2)    | Inst 4 (D#2)   | Inst 5 (E2)    | Inst 6(F2)          | Inst 7 (F#2)   | Inst 8 (G2)      |
|-------------------|-----------------|----------------|----------------|----------------|---------------------|----------------|------------------|
| <b>BD-99</b>      | <b>BD-Syn2</b>  | <b>SD-99 2</b> | <b>Clap-99</b> | <b>SD-99 1</b> | <b>SD-99 Filter</b> | <b>HH-99 C</b> | <b>Tom-99 L</b>  |
| Inst 9 (G#2)      | Inst 10 (A2)    | Inst 11 (A#2)  | Inst 12 (B2)   | Inst 13 (C3)   | Inst 14 (C#3)       | Inst 15 (D3)   | Inst 16 (D#3)    |
| <b>Tambourine</b> | <b>Tom-99 H</b> | <b>HH-99 O</b> | <b>Conga-L</b> | <b>Conga-H</b> | <b>Crash-99</b>     | <b>Cabasa</b>  | <b>Ride-Dry1</b> |

## Dr09: Analog 88

| Inst 1 (C2)      | Inst 2 (C#2)      | Inst 3 (D2)   | Inst 4 (D#2)   | Inst 5 (E2)     | Inst 6(F2)     | Inst 7 (F#2)   | Inst 8 (G2)      |
|------------------|-------------------|---------------|----------------|-----------------|----------------|----------------|------------------|
| <b>BD-88Long</b> | <b>BD-88Short</b> | <b>SD-88</b>  | <b>Clap-88</b> | <b>SD-88Low</b> | <b>Rim-Syn</b> | <b>HH-88 C</b> | <b>Tom-88Low</b> |
| Inst 9 (G#2)     | Inst 10 (A2)      | Inst 11 (A#2) | Inst 12 (B2)   | Inst 13 (C3)    | Inst 14 (C#3)  | Inst 15 (D3)   | Inst 16 (D#3)    |
| HH-KR55 C        | Tom-88Mid         | HH-88 O       | Conga-88       | Clave-88        | Crash-Synth    | Maracas-88     | Ride-KPR         |

## Dr10: Nu Breaks

| Inst 1 (C2)     | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)     | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)         | Inst 6(F2)     | Inst 7 (F#2)    | Inst 8 (G2)      |
|-----------------|---------------------|-----------------|---------------------|---------------------|----------------|-----------------|------------------|
| <b>BD-DDD1</b>  | <b>BD-Hip</b>       | <b>SD-Gate</b>  | <b>Clap-R&amp;B</b> | <b>SD-Brk3</b>      | <b>SD-Brk4</b> | <b>HH-99 C</b>  | <b>Tom-Dry</b>   |
| Inst 9 (G#2)    | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)   | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)        | Inst 14 (C#3)  | Inst 15 (D3)    | Inst 16 (D#3)    |
| <b>HH-Lyn C</b> | <b>SD-GateShort</b> | <b>HH-Lyn O</b> | <b>BD-Dist</b>      | <b>TriangleFilt</b> | <b>Crash</b>   | <b>SynPerc2</b> | <b>Ride-Dry1</b> |

## Dr11: Drum'n'Bass

| Inst 1 (C2)       | Inst 2 (C#2)   | Inst 3 (D2)      | Inst 4 (D#2)    | Inst 5 (E2)      | Inst 6(F2)       | Inst 7 (F#2)     | Inst 8 (G2)      |
|-------------------|----------------|------------------|-----------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| <b>BD-Syn4</b>    | <b>BD-DnB</b>  | <b>SD-77</b>     | <b>SD-Syn5</b>  | <b>SD-Brk5</b>   | <b>SD-Brk2</b>   | <b>HH-Dry1 C</b> | <b>Tom-Gate</b>  |
| Inst 9 (G#2)      | Inst 10 (A2)   | Inst 11 (A#2)    | Inst 12 (B2)    | Inst 13 (C3)     | Inst 14 (C#3)    | Inst 15 (D3)     | Inst 16 (D#3)    |
| <b>Tambourine</b> | <b>Tom-Dry</b> | <b>HH-Dry1 O</b> | <b>AutoBass</b> | <b>Syn-Perc3</b> | <b>Crash-Dry</b> | <b>Ride-Dry2</b> | <b>Ride-Dry1</b> |

## Dr12: Glitch/Click

| Inst 1 (C2)      | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)      | Inst 4 (D#2)      | Inst 5 (E2)       | Inst 6(F2)          | Inst 7 (F#2)    | Inst 8 (G2)         |
|------------------|---------------------|------------------|-------------------|-------------------|---------------------|-----------------|---------------------|
| <b>BD-Rubber</b> | <b>BD-Arcade</b>    | <b>SD-Scrape</b> | <b>Clap-WS</b>    | <b>SD-Needle</b>  | <b>SD-Burst</b>     | <b>HH-Syn C</b> | <b>Tom-LektraLo</b> |
| Inst 9 (G#2)     | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)    | Inst 12 (B2)      | Inst 13 (C3)      | Inst 14 (C#3)       | Inst 15 (D3)    | Inst 16 (D#3)       |
| <b>HH-Syn P</b>  | <b>Tom-LektraHi</b> | <b>HH-Syn O</b>  | <b>Wavedrum 1</b> | <b>Tom-PInkHi</b> | <b>CrashElectro</b> | <b>Modbel</b>   | <b>Ride-Electro</b> |

## Dr13: Dancehall

| Inst 1 (C2)    | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)         | Inst 4 (D#2)       | Inst 5 (E2)        | Inst 6(F2)       | Inst 7 (F#2)        | Inst 8 (G2)         |
|----------------|---------------------|---------------------|--------------------|--------------------|------------------|---------------------|---------------------|
| <b>BD-Syn2</b> | <b>BD-R&amp;B</b>   | <b>SD-Dry3</b>      | <b>Clap-Dry</b>    | <b>SD Dry2</b>     | <b>Rim-Dry</b>   | <b>HH-AN Ring C</b> | <b>Tom-Dry Drv</b>  |
| Inst 9 (G#2)   | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)       | Inst 12 (B2)       | Inst 13 (C3)       | Inst 14 (C#3)    | Inst 15 (D3)        | Inst 16 (D#3)       |
| <b>Shaker</b>  | <b>Conga-Mt Drv</b> | <b>HH-AN Ring O</b> | <b>Conga-L Drv</b> | <b>Conga-H Drv</b> | <b>Crash-HPF</b> | <b>Tabla Drv</b>    | <b>Ride-Dry HPF</b> |

## Dr14: Hard House

| Inst 1 (C2)    | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)    | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)       | Inst 6(F2)      | Inst 7 (F#2)    | Inst 8 (G2)         |
|----------------|---------------------|----------------|---------------------|-------------------|-----------------|-----------------|---------------------|
| <b>BD-Hard</b> | <b>BD-99 Hard</b>   | <b>SD-99</b>   | <b>Clap-88</b>      | <b>SD-Blaster</b> | <b>SD-Hard</b>  | <b>HH-99 C</b>  | <b>Tom-99HardLo</b> |
| Inst 9 (G#2)   | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)  | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)      | Inst 14 (C#3)   | Inst 15 (D3)    | Inst 16 (D#3)       |
| <b>HH-99 P</b> | <b>Tom-99HardMd</b> | <b>HH-99 O</b> | <b>Tom-99HardHi</b> | <b>SD-Comb1</b>   | <b>Crash-99</b> | <b>SD-Comb2</b> | <b>Ride-Dry2</b>    |

## Dr15: 80s OldSkool

| Inst 1 (C2)      | Inst 2 (C#2)      | Inst 3 (D2)      | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)       | Inst 6(F2)     | Inst 7 (F#2)     | Inst 8 (G2)       |
|------------------|-------------------|------------------|---------------------|-------------------|----------------|------------------|-------------------|
| <b>BD-Dry1</b>   | <b>BD-Amb</b>     | <b>SD-Lynn</b>   | <b>Clap-R&amp;B</b> | <b>SD-77</b>      | <b>SD-Gate</b> | <b>HH-Lynn C</b> | <b>Tom-Simm L</b> |
| Inst 9 (G#2)     | Inst 10 (A2)      | Inst 11 (A#2)    | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)      | Inst 14 (C#3)  | Inst 15 (D3)     | Inst 16 (D#3)     |
| <b>HH-Lynn P</b> | <b>Tom-Simm M</b> | <b>HH-Lynn O</b> | <b>Tom-Simm H</b>   | <b>Cawbell-88</b> | <b>Crash</b>   | <b>Clave-88</b>  | <b>Ride-KPR</b>   |

## Dr16: ElectricDrum

| Inst 1 (C2)        | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)        | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)        | Inst 6(F2)         | Inst 7 (F#2)     | Inst 8 (G2)         |
|--------------------|---------------------|--------------------|---------------------|--------------------|--------------------|------------------|---------------------|
| <b>BD-Electro1</b> | <b>BD-Electro2</b>  | <b>SD-Electro1</b> | <b>Clap-Electro</b> | <b>SD-Electro2</b> | <b>SD-Electro3</b> | <b>HH-KR55 C</b> | <b>Tom-ElectLow</b> |
| Inst 9 (G#2)       | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)      | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)       | Inst 14 (C#3)      | Inst 15 (D3)     | Inst 16 (D#3)       |
| <b>HH-88 O</b>     | <b>Tom-ElectMid</b> | <b>HH-KR55 O</b>   | <b>Tom-ElectHi</b>  | <b>Zapper1</b>     | <b>Crash-Elect</b> | <b>Zapper2</b>   | <b>Ride-Comb</b>    |

## Dr17: Synth Drum

| Inst 1 (C2)      | Inst 2 (C#2)     | Inst 3 (D2)     | Inst 4 (D#2)      | Inst 5 (E2)         | Inst 6(F2)         | Inst 7 (F#2)      | Inst 8 (G2)      |
|------------------|------------------|-----------------|-------------------|---------------------|--------------------|-------------------|------------------|
| <b>BD-LPF</b>    | <b>BD-Sine</b>   | <b>SD-Noise</b> | <b>Clap-Noise</b> | <b>SD-NoiseShot</b> | <b>SD-HPF</b>      | <b>HH-HPF C</b>   | <b>Tom-Noise</b> |
| Inst 9 (G#2)     | Inst 10 (A2)     | Inst 11 (A#2)   | Inst 12 (B2)      | Inst 13 (C3)        | Inst 14 (C#3)      | Inst 15 (D3)      | Inst 16 (D#3)    |
| <b>Tambm-Syn</b> | <b>Wire Shot</b> | <b>HH-HPF O</b> | <b>Zap</b>        | <b>Reverse Zap</b>  | <b>Crash-Noise</b> | <b>Cross Perc</b> | <b>Ride-Comb</b> |

**Dr18: ER-1**

| Inst 1 (C2)         | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)        | Inst 4 (D#2)      | Inst 5 (E2)       | Inst 6(F2)          | Inst 7 (F#2)        | Inst 8 (G2)         |
|---------------------|---------------------|--------------------|-------------------|-------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| <b>BD-Analog1</b>   | <b>BD-Analog2</b>   | <b>SD-Analog1</b>  | <b>Rim-Analog</b> | <b>SD-Analog2</b> | <b>SD-Analog3</b>   | <b>HH-Analog1 C</b> | <b>Tom-Analog L</b> |
| Inst 9 (G#2)        | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)      | Inst 12 (B2)      | Inst 13 (C3)      | Inst 14 (C#3)       | Inst 15 (D3)        | Inst 16 (D#3)       |
| <b>HH-Analog2 C</b> | <b>Tom-Analog H</b> | <b>HH-Analog O</b> | <b>RetrosHOT</b>  | <b>Perc-Comb</b>  | <b>Crash-Analog</b> | <b>Perc-Analog</b>  | <b>Noise</b>        |

**Dr19: Micro**

| Inst 1 (C2)      | Inst 2 (C#2)     | Inst 3 (D2)        | Inst 4 (D#2)     | Inst 5 (E2)         | Inst 6(F2)         | Inst 7 (F#2)     | Inst 8 (G2)         |
|------------------|------------------|--------------------|------------------|---------------------|--------------------|------------------|---------------------|
| <b>BD-Flappo</b> | <b>BD-Rubber</b> | <b>SD-NoizWhap</b> | <b>Clap-Whip</b> | <b>SD-BeatMetal</b> | <b>SD-Clak</b>     | <b>HH-Wood C</b> | <b>Tom-PhonoFlr</b> |
| Inst 9 (G#2)     | Inst 10 (A2)     | Inst 11 (A#2)      | Inst 12 (B2)     | Inst 13 (C3)        | Inst 14 (C#3)      | Inst 15 (D3)     | Inst 16 (D#3)       |
| <b>HH-Wood P</b> | <b>Tom-Blip1</b> | <b>HH-88deci O</b> | <b>Tom-Blip2</b> | <b>Tom-PhonoHi</b>  | <b>Crash-Swish</b> | <b>MetalTap</b>  | <b>Ride-Swish</b>   |

**Dr20: Construct**

| Inst 1 (C2)    | Inst 2 (C#2)         | Inst 3 (D2)      | Inst 4 (D#2)         | Inst 5 (E2)        | Inst 6(F2)      | Inst 7 (F#2)    | Inst 8 (G2)     |
|----------------|----------------------|------------------|----------------------|--------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| <b>BD-Syn1</b> | <b>BD-Syn2</b>       | <b>SD-Syn1</b>   | <b>Rim-Lynn</b>      | <b>SD-R&amp;B2</b> | <b>SD-Brk3</b>  | <b>HH-Lyn C</b> | <b>Claves88</b> |
| Inst 9 (G#2)   | Inst 10 (A2)         | Inst 11 (A#2)    | Inst 12 (B2)         | Inst 13 (C3)       | Inst 14 (C#3)   | Inst 15 (D3)    | Inst 16 (D#3)   |
| <b>Noise1</b>  | <b>"AT-""sss"" "</b> | <b>HH-Dry1 C</b> | <b>"AT-""kkk"" "</b> | <b>SynPerc2</b>    | <b>SynPerc3</b> | <b>Noise4</b>   | <b>HH-99 C</b>  |

**Dr21: IDM**

| Inst 1 (C2)       | Inst 2 (C#2)     | Inst 3 (D2)       | Inst 4 (D#2)      | Inst 5 (E2)        | Inst 6(F2)        | Inst 7 (F#2)        | Inst 8 (G2)        |
|-------------------|------------------|-------------------|-------------------|--------------------|-------------------|---------------------|--------------------|
| <b>BD-Radar</b>   | <b>BD-IDM</b>    | <b>SD-IDM</b>     | <b>Clap-IDM</b>   | <b>SD-CrossMod</b> | <b>SD-Noise</b>   | <b>HH-Noise C</b>   | <b>Tom-Formant</b> |
| Inst 9 (G#2)      | Inst 10 (A2)     | Inst 11 (A#2)     | Inst 12 (B2)      | Inst 13 (C3)       | Inst 14 (C#3)     | Inst 15 (D3)        | Inst 16 (D#3)      |
| <b>HH-HPF Squ</b> | <b>Waveshape</b> | <b>Noise Deci</b> | <b>Noise Comb</b> | <b>Random Mod</b>  | <b>Cross Comb</b> | <b>Impulse Comb</b> | <b>Pitch Mod</b>   |

**Dr22: Modulus**

| Inst 1 (C2)        | Inst 2 (C#2)       | Inst 3 (D2)        | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)        | Inst 6(F2)        | Inst 7 (F#2)      | Inst 8 (G2)        |
|--------------------|--------------------|--------------------|---------------------|--------------------|-------------------|-------------------|--------------------|
| <b>BD-Dist</b>     | <b>BD-Release</b>  | <b>Metal Hit1</b>  | <b>Clap-RingMod</b> | <b>Space Drum</b>  | <b>Metal Hit2</b> | <b>HH-RingMod</b> | <b>Tabla-Comb</b>  |
| Inst 9 (G#2)       | Inst 10 (A2)       | Inst 11 (A#2)      | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)       | Inst 14 (C#3)     | Inst 15 (D3)      | Inst 16 (D#3)      |
| <b>Woodblock H</b> | <b>Filter Drum</b> | <b>Woodblock L</b> | <b>HH-Glass</b>     | <b>Cowbell-Mod</b> | <b>Conga-Rez</b>  | <b>Cabasa</b>     | <b>Ride-HPF EG</b> |

**Dr23: Metallic**

| Inst 1 (C2)         | Inst 2 (C#2)        | Inst 3 (D2)         | Inst 4 (D#2)        | Inst 5 (E2)         | Inst 6(F2)          | Inst 7 (F#2)        | Inst 8 (G2)         |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| <b>BD-88 Drive</b>  | <b>BD-Jazz+Nois</b> | <b>SD-CrossMod1</b> | <b>Clap-Deci</b>    | <b>SD-CrossMod2</b> | <b>SD-CrossMod3</b> | <b>HH-AN Ring C</b> | <b>Tom-PMod Drv</b> |
| Inst 9 (G#2)        | Inst 10 (A2)        | Inst 11 (A#2)       | Inst 12 (B2)        | Inst 13 (C3)        | Inst 14 (C#3)       | Inst 15 (D3)        | Inst 16 (D#3)       |
| <b>HH-AT Harpsi</b> | <b>Perc-Formant</b> | <b>HH-Ring O</b>    | <b>Conga-L Deci</b> | <b>Conga-H Deci</b> | <b>SE-Space</b>     | <b>SE-DirtyPlop</b> | <b>Perc-VPM</b>     |

**Dr24: Synth Voice**

| Inst 1 (C2)           | Inst 2 (C#2)           | Inst 3 (D2)            | Inst 4 (D#2)          | Inst 5 (E2)           | Inst 6(F2)            | Inst 7 (F#2)           | Inst 8 (G2)           |
|-----------------------|------------------------|------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------|-----------------------|
| <b>"Voice""Yu"" "</b> | <b>"Voice""Yo"" "</b>  | <b>"Voice""Ya"" "</b>  | <b>"Voice""Ai"" "</b> | <b>"Voice""Ye"" "</b> | <b>"Voice""Wa"" "</b> | <b>"Voice""Chi"" "</b> | <b>"Voice""Ah"" "</b> |
| Inst 9 (G#2)          | Inst 10 (A2)           | Inst 11 (A#2)          | Inst 12 (B2)          | Inst 13 (C3)          | Inst 14 (C#3)         | Inst 15 (D3)           | Inst 16 (D#3)         |
| <b>"Voice""Ha"" "</b> | <b>"Voice""eee"" "</b> | <b>"Voice""Shi"" "</b> | <b>"Voice""Uh"" "</b> | <b>"Voice""Eh"" "</b> | <b>"Voice""Ki"" "</b> | <b>"Voice""Oh"" "</b>  | <b>"Voice""Fu"" "</b> |

**Dr25-32: Init DrumKit**

| Inst 1 (C2)       | Inst 2 (C#2)       | Inst 3 (D2)        | Inst 4 (D#2)       | Inst 5 (E2)        | Inst 6(F2)         | Inst 7 (F#2)       | Inst 8 (G2)        |
|-------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| <b>Init Inst1</b> | <b>Init Inst2</b>  | <b>Init Inst3</b>  | <b>Init Inst4</b>  | <b>Init Inst5</b>  | <b>Init Inst6</b>  | <b>Init Inst7</b>  | <b>Init Inst8</b>  |
| Inst 9 (G#2)      | Inst 10 (A2)       | Inst 11 (A#2)      | Inst 12 (B2)       | Inst 13 (C3)       | Inst 14 (C#3)      | Inst 15 (D3)       | Inst 16 (D#3)      |
| <b>Init Inst9</b> | <b>Init Inst10</b> | <b>Init Inst11</b> | <b>Init Inst12</b> | <b>Init Inst13</b> | <b>Init Inst14</b> | <b>Init Inst15</b> | <b>Init Inst16</b> |

## PCM

## Synthz PCM

| No. | Name        |
|-----|-------------|
| 1   | EP-Stage *4 |
| 2   | EP-Dyno *4  |
| 3   | EP-Wurly *4 |
| 4   | Clav1       |
| 5   | Clav2       |
| 6   | Organ1      |
| 7   | Organ2      |
| 8   | Organ3      |
| 9   | Organ4      |
| 10  | Organ5      |
| 11  | OrganM1     |
| 12  | OrganFul    |
| 13  | OrganVox    |
| 14  | A.Guitar    |
| 15  | E.Guitar    |
| 16  | GtrChord    |
| 17  | A.Bass      |
| 18  | E.Bass      |
| 19  | PickBass    |
| 20  | SlapBass    |
| 21  | Strings     |
| 22  | ChoirPad    |
| 23  | AirPad      |
| 24  | EP Pad1     |
| 25  | EP Pad2     |
| 26  | Spectrm1    |
| 27  | Spectrm2    |
| 28  | Spectrm3    |
| 29  | Spectrm4    |
| 30  | SynSine1    |
| 31  | SynSine2    |
| 32  | SynSine3    |
| 33  | SynSine4    |
| 34  | SynSine5    |
| 35  | SynSine6    |
| 36  | SynSine7    |
| 37  | SynEP1      |
| 38  | SynEP2      |
| 39  | SynClav     |
| 40  | SynGtr1     |
| 41  | SynGtr2     |
| 42  | SynBell1    |
| 43  | SynBell2    |
| 44  | SynBell3    |
| 45  | SynDigi1    |
| 46  | SynDigi2    |
| 47  | SynDigi3    |
| 48  | SynDigi4    |
| 49  | SynDigi5    |
| 50  | SynDigi6    |
| 51  | SynDigi7    |
| 52  | SynDigi8    |
| 53  | SynWire1    |

| No. | Name       |
|-----|------------|
| 54  | SynWire2   |
| 55  | SynWire3   |
| 56  | SynWire4   |
| 57  | SynOct1    |
| 58  | SynOct2    |
| 59  | SynOct3    |
| 60  | Saw5th     |
| 61  | Squ5th     |
| 62  | SynVox1    |
| 63  | SynVox2    |
| 64  | Endless *5 |

\*4: 3種類のエレクトリックピアノのPCMは、ペロシティーの強さにより発音するPCM音色が切り替わります。

\*5: 64: Endlessの波形は「無限音階」と呼ばれている音をシミュレートした波形で各オクターブ間と同じ音になります。「無限音階」とは、ドレミファソラシドレミ……と何回繰り返して上がっていても、同じ音程の音階が無限に続いていく音のことをいいます。

## Drum PCM

| No. | Name    |
|-----|---------|
| 1   | BD-99   |
| 2   | BD-88   |
| 3   | BD-DDD1 |
| 4   | BD-Syn1 |
| 5   | BD-Syn2 |
| 6   | BD-Syn3 |
| 7   | BD-Syn4 |
| 8   | BD-Syn5 |
| 9   | BD-Dist |
| 10  | BD-Zap  |
| 11  | BD-Dry1 |
| 12  | BD-Dry2 |
| 13  | BD-Dry3 |
| 14  | BD-Jazz |
| 15  | BD-R&B  |
| 16  | BD-Hip  |
| 17  | BD-DnB  |
| 18  | SD-99 1 |
| 19  | SD-99 2 |
| 20  | SD-88   |
| 21  | SD-77   |
| 22  | SD-Lynn |
| 23  | SD-Syn1 |
| 24  | SD-Syn2 |
| 25  | SD-Syn3 |
| 26  | SD-Syn4 |
| 27  | SD-Syn5 |
| 28  | SD-Brk1 |
| 29  | SD-Brk2 |
| 30  | SD-Brk3 |

| No. | Name     |
|-----|----------|
| 31  | SD-Brk4  |
| 32  | SD-Brk5  |
| 33  | SD-Brk6  |
| 34  | SD-R&B1  |
| 35  | SD-R&B2  |
| 36  | SD-Hip   |
| 37  | SD-DnB   |
| 38  | SD-Dry1  |
| 39  | SD-Dry2  |
| 40  | SD-Dry3  |
| 41  | SD-Jazz1 |
| 42  | SD-Jazz2 |
| 43  | SD-Gate  |
| 44  | SD-Ambi  |
| 45  | SD-Rev   |
| 46  | Rim-Syn  |
| 47  | Rim-Lynn |
| 48  | Rim-Dry  |
| 49  | Clap-99  |
| 50  | Clap-88  |
| 51  | Clap-Dry |
| 52  | Clap-R&B |
| 53  | HH-99 C  |
| 54  | HH-99 O  |
| 55  | HH-88 C  |
| 56  | HH-88 O  |
| 57  | HH-KR55C |
| 58  | HH-KR55O |
| 59  | HH-Lyn C |
| 60  | HH-Lyn O |
| 61  | HH-Dry1C |
| 62  | HH-Dry1O |
| 63  | HH-Dry2C |
| 64  | HH-Dry2O |
| 65  | Rid-KPR  |
| 66  | Rid-Dry1 |
| 67  | Rid-Dry2 |
| 68  | Crash-99 |
| 69  | Crash    |
| 70  | Tom-99   |
| 71  | Tom-Dry  |
| 72  | Tom-Jazz |
| 73  | Tom-Gate |
| 74  | Conga-H  |
| 75  | Conga-L  |
| 76  | Conga-Mt |
| 77  | Bongo    |
| 78  | Tabla    |
| 79  | Djembe   |
| 80  | Cowbell  |
| 81  | Claves88 |
| 82  | Tamborin |
| 83  | Triangle |
| 84  | Cabasa   |
| 85  | SynPerc1 |
| 86  | SynPerc2 |
| 87  | SynPerc3 |

| No. | Name        |
|-----|-------------|
| 88  | SynPerc4    |
| 89  | Noise1      |
| 90  | Noise2      |
| 91  | Noise3      |
| 92  | Noise4      |
| 93  | Impulse1    |
| 94  | Impulse2    |
| 95  | AT-Nois1    |
| 96  | AT-Nois2    |
| 97  | AT-Org      |
| 98  | AT-Hrpsi    |
| 99  | AT-Marmb    |
| 100 | AT-Xylph    |
| 101 | AT-Vib      |
| 102 | AT-Brth1    |
| 103 | AT-Brth2    |
| 104 | AT-Bottl    |
| 105 | AT-PanFl    |
| 106 | AT-Kalmb    |
| 107 | AT-LogDr    |
| 108 | AT-Perc     |
| 109 | AT-Tabla    |
| 110 | AT-FGtr     |
| 111 | AT-EGtr1    |
| 112 | AT-EGtr2    |
| 113 | AT-EGtr3    |
| 114 | AT-EGtr4    |
| 115 | AT-ABass    |
| 116 | AT-Bass1    |
| 117 | AT-Bass2    |
| 118 | AT-Bass3    |
| 119 | AT-Syn1     |
| 120 | AT-Syn2     |
| 121 | AT-Syn3     |
| 122 | "AT-""tnn"" |
| 123 | "AT-""puh"" |
| 124 | "AT-""hhh"" |
| 125 | "AT-""ch""  |
| 126 | "AT-""kkk"" |
| 127 | "AT-""sss"" |
| 128 | "AT-""doo"" |

# Templates

## Synth Program

| No. | Template Name  | Category      |
|-----|----------------|---------------|
| 1   | Init Program   | Init Template |
| 2   | Init Sine      | Init Template |
| 3   | Init Noise     | Init Template |
| 4   | Init Mono      | Init Template |
| 5   | Init FixedPt   | Init Template |
| 6   | Init PitchEG   | Init Template |
| 7   | Init 2OSC      | Init Template |
| 8   | Init 3OSC      | Init Template |
| 9   | Init PWM       | Init Template |
| 10  | Init Ring      | Init Template |
| 11  | Init Sync      | Init Template |
| 12  | Init Cross     | Init Template |
| 13  | Init VPM       | Init Template |
| 14  | Init Unison    | Init Template |
| 15  | Init SynPCM    | Init Template |
| 16  | Init DrumPCM   | Init Template |
| 17  | Init FcKeyTr   | Init Template |
| 18  | Init CombKTr   | Init Template |
| 19  | Init HPF+LPF   | Init Template |
| 20  | Init Sweep     | Init Template |
| 21  | Init Comb      | Init Template |
| 22  | Init Drive     | Init Template |
| 23  | Init WaveShp   | Init Template |
| 24  | Init AudiIn *6 | Init Template |
| 25  | Sub Bass       | Bass          |
| 26  | House Bass     | Bass          |
| 27  | Saw Bass       | Bass          |
| 28  | Drop Bass      | Bass          |
| 29  | Reso Bass      | Bass          |
| 30  | Square Bass    | Bass          |
| 31  | Boost Bass     | Bass          |
| 32  | Klash Bass     | Bass          |
| 33  | Morph33 Bass   | Bass          |
| 34  | Bite Bass      | Bass          |
| 35  | Drive Bass     | Bass          |
| 36  | Detune Bass    | Bass          |
| 37  | Unison Bass    | Bass          |
| 38  | UniPulseBass   | Bass          |
| 39  | MG Bass        | Bass          |
| 40  | Glide Bass     | Bass          |
| 41  | Octave Bass    | Bass          |
| 42  | VPM Bass       | Bass          |
| 43  | BPF Bass       | Bass          |
| 44  | Reverse Bass   | Bass          |
| 45  | DistSqu Bass   | Bass          |
| 46  | Sync Bass      | Bass          |
| 47  | Ring Bass      | Bass          |
| 48  | Pedal Bass     | Bass          |
| 49  | Organ Bass     | Bass          |
| 50  | Finger Bass    | Bass          |
| 51  | Slap Bass      | Bass          |
| 52  | AcousticBass   | Bass          |
| 53  | Sine Lead      | Lead          |

| No. | Template Name | Category     |
|-----|---------------|--------------|
| 54  | Square Lead   | Lead         |
| 55  | Dukey Lead    | Lead         |
| 56  | Fusion Lead   | Lead         |
| 57  | Phunky Lead   | Lead         |
| 58  | SoftSaw Lead  | Lead         |
| 59  | Detuned Lead  | Lead         |
| 60  | UniPulseLead  | Lead         |
| 61  | Wired Lead    | Lead         |
| 62  | HPF Uni Lead  | Lead         |
| 63  | CrossModLead  | Lead         |
| 64  | Trance Lead   | Lead         |
| 65  | Hoover Lead   | Lead         |
| 66  | SawSyncLead   | Lead         |
| 67  | VeloDistLead  | Lead         |
| 68  | 5th Lead      | Lead         |
| 69  | PWM Stab      | Poly Synth   |
| 70  | Square Comp   | Poly Synth   |
| 71  | Poly Comp     | Poly Synth   |
| 72  | Arp Pizz      | Poly Synth   |
| 73  | Big Pad       | Poly Synth   |
| 74  | Cyber Synth   | Poly Synth   |
| 75  | Comb Stab     | Poly Synth   |
| 76  | Touchy HPF    | Poly Synth   |
| 77  | Detune Sine   | Poly Synth   |
| 78  | Obie Brass    | Poly Synth   |
| 79  | Synth Brass   | Poly Synth   |
| 80  | PWM Strings   | Strings      |
| 81  | Ana Strings   | Strings      |
| 82  | PCM Strings   | Strings      |
| 83  | Pad Rise      | Pad          |
| 84  | Trance Pad    | Pad          |
| 85  | Sweep Pad     | Pad          |
| 86  | HPF Fall      | Pad          |
| 87  | BPF Sweep     | Pad          |
| 88  | Square Pad    | Pad          |
| 89  | Airy Pad      | Pad          |
| 90  | Air Vox       | Pad          |
| 91  | 5thRandomPad  | Motion       |
| 92  | Horizon Harp  | Motion       |
| 93  | Radiation     | Motion       |
| 94  | Comb Motion   | Motion       |
| 95  | SecretMotion  | Motion       |
| 96  | YaiYai Pad    | Motion       |
| 97  | Trance Mover  | Motion       |
| 98  | WaabWaab      | Motion       |
| 99  | Repeater      | Motion       |
| 100 | EP Stage      | Keyboard     |
| 101 | EP Cho Dyno   | Keyboard     |
| 102 | EP Wurlly     | Keyboard     |
| 103 | WS Vel Piano  | Keyboard     |
| 104 | VPM Piano     | Keyboard     |
| 105 | Clav          | Keyboard     |
| 106 | Synth Clav    | Keyboard     |
| 107 | Rotary Organ  | Keyboard     |
| 108 | Perc Organ    | Keyboard     |
| 109 | A.Guitar      | Guitar/Pluck |
| 110 | E.Guitar      | Guitar/Pluck |

| No. | Template Name | Category     |
|-----|---------------|--------------|
| 111 | Comb Pluck    | Guitar/Pluck |
| 112 | Syn Pizzo     | Bell/Decay   |
| 113 | Stereo Arp    | Bell/Decay   |
| 114 | ResonanceArp  | Bell/Decay   |
| 115 | Perc Square   | Bell/Decay   |
| 116 | Sonar         | Bell/Decay   |
| 117 | VPM Bell      | Bell/Decay   |
| 118 | Chord Hit     | Hit/Drum     |
| 119 | Synth BD      | Hit/Drum     |
| 120 | Synth Noise   | Hit/Drum     |
| 121 | Synth HH      | Hit/Drum     |
| 122 | Synth Perc    | Hit/Drum     |
| 123 | Electric Tom  | Hit/Drum     |
| 124 | Windstorm     | S.E.         |
| 125 | Explosion     | S.E.         |
| 126 | Metal Whip    | S.E.         |
| 127 | CrossModFall  | S.E.         |
| 128 | FeedbackBeep  | S.E.         |

\*6: 024:Init AudiInは、オーディオ・イン機能を使用したプログラムです。プログラムを発音させるには、本体にマイクや外部オーディオ機器を接続する必要があります。(※18ページ「5. オーディオ入力との接続 - INPUT端子」)

Insert Effect

| No. | Effect Name  | Effect Type           |
|-----|--------------|-----------------------|
| 1   | Concert Hall | Reverb                |
| 2   | Large Hall   | Reverb                |
| 3   | Warm Hall    | Reverb                |
| 4   | Smooth Hall  | Reverb                |
| 5   | Light Reverb | Reverb                |
| 6   | BrightReverb | Reverb                |
| 7   | Space Reverb | Reverb                |
| 8   | Wet Plate    | Reverb                |
| 9   | Dry Plate    | Reverb                |
| 10  | Bright Room  | Reverb                |
| 11  | Dead Room    | Reverb                |
| 12  | ShortAmbient | Reverb                |
| 13  | SpringReverb | Reverb                |
| 14  | Entrance     | Reverb                |
| 15  | Arena        | Reverb                |
| 16  | Club         | Reverb                |
| 17  | ReversReverb | Early Reflections     |
| 18  | Gate Reverb  | Early Reflections     |
| 19  | EarlyReflect | Early Reflections     |
| 20  | Ghost Reverb | Early Reflections     |
| 21  | Stereo Delay | St.Delay              |
| 22  | Cross Delay  | St.Delay              |
| 23  | Short Delay  | St.Delay              |
| 24  | PingPong Dly | L/C/R Delay           |
| 25  | Long Delay   | L/C/R Delay           |
| 26  | MultiTapDly1 | L/C/R Delay           |
| 27  | MultiTapDly2 | L/C/R Delay           |
| 28  | SlowPanDelay | Auto Panning Delay    |
| 29  | RandomPanDly | Auto Panning Delay    |
| 30  | St.Pan Delay | St.Auto Panning Delay |
| 31  | Mod Delay    | Modulation Delay      |
| 32  | DeepModDelay | Modulation Delay      |
| 33  | St.Mod Delay | St.Modulation Delay   |
| 34  | Chorus Delay | St.Modulation Delay   |
| 35  | AmbientDelay | Tape Echo             |
| 36  | Tape Echo    | Tape Echo             |
| 37  | Analog Echo  | Tape Echo             |
| 38  | RisingChoDly | Tape Echo             |
| 39  | Grain Delay1 | Grain Shifter         |
| 40  | Grain Delay2 | Grain Shifter         |
| 41  | Grain Loop   | Grain Shifter         |
| 42  | GrainShifter | Grain Shifter         |
| 43  | StereoChorus | St.Chorus             |
| 44  | Light Chorus | St.Chorus             |
| 45  | Deep Chorus  | St.Chorus             |
| 46  | Harmonic Cho | St.Flanger/CombFilter |
| 47  | BrightChorus | St.Chorus             |
| 48  | Dub Chorus   | St.Chorus             |
| 49  | Light Ensmbl | Ensemble              |
| 50  | DeepEnsemble | Ensemble              |
| 51  | St.Flanger   | St.Flanger/CombFilter |
| 52  | LightFlanger | St.Flanger/CombFilter |
| 53  | Deep Flanger | St.Flanger/CombFilter |
| 54  | RandomFlangr | St.Flanger/CombFilter |
| 55  | StereoPhaser | St.Phaser             |
| 56  | Light Phaser | St.Phaser             |

| No. | Effect Name  | EffectType            |
|-----|--------------|-----------------------|
| 57  | Deep Phaser  | St.Phaser             |
| 58  | 3D Phase Pan | St.Phaser             |
| 59  | Fast Phaser  | St.Phaser             |
| 60  | St.Tremolo   | St.Tremolo            |
| 61  | WurlyTremolo | St.Tremolo            |
| 62  | Auto Pan     | St.Tremolo            |
| 63  | Old EP Pan   | St.Tremolo            |
| 64  | St.Vibrato   | St.Vibrato            |
| 65  | Vibrato Cho  | St.Vibrato            |
| 66  | Rotary-CC#01 | Rotary Speaker [W]    |
| 67  | Rotary-Pedal | Rotary Speaker [W]    |
| 68  | Ring Mod     | St.Ring Modulator     |
| 69  | SweepRingMod | St.Ring Modulator     |
| 70  | Note RingMod | St.Ring Modulator     |
| 71  | Deci 12kHz   | St.Decimator          |
| 72  | Deci 8bit    | St.Decimator          |
| 73  | HardDecimatr | St.Decimator          |
| 74  | LFO Talk     | Talking Modulator [W] |
| 75  | Auto Talk    | Talking Modulator [W] |
| 76  | Talk-CC#01   | Talking Modulator [W] |
| 77  | Talk-P.Bend  | Talking Modulator [W] |
| 78  | LPF Sweep    | St.Filter             |
| 79  | BPF Sweep    | St.Filter             |
| 80  | HPF-CC#01    | St.Filter             |
| 81  | RandomFilter | St.Filter             |
| 82  | BPM LFO Wah  | St.Wah                |
| 83  | AutoWah Vox  | St.Wah                |
| 84  | Wah-Velocity | St.Wah                |
| 85  | Wah-Pedal    | St.Wah                |
| 86  | Octaver+1    | Pitch Shifter         |
| 87  | Octaver-1    | Pitch Shifter         |
| 88  | Octaver-1Mix | Pitch Shifter         |
| 89  | 5thPitch Mix | Pitch Shifter         |
| 90  | Over Drive   | Distortion            |
| 91  | Fat Drive    | Distortion            |
| 92  | Snare Drive  | Distortion            |
| 93  | Bass Drive   | Distortion            |
| 94  | Distortion   | Distortion            |
| 95  | 70's Drive   | Distortion            |
| 96  | Fuzz Dist    | Distortion            |
| 97  | Old Radio    | Distortion            |
| 98  | Telephone    | Talking Modulator [W] |
| 99  | BlackCabinet | Cabinet Simulator     |
| 100 | TweedCabinet | Cabinet Simulator     |
| 101 | Vox Cabinet  | Cabinet Simulator     |
| 102 | TubeSaturate | Tube PreAmp Simulator |
| 103 | SoftSaturate | Tube PreAmp Simulator |
| 104 | HardSaturate | Tube PreAmp Simulator |
| 105 | Stereo Comp  | St.Compressor         |
| 106 | Master Comp  | St.Compressor         |
| 107 | Kick Comp    | St.Compressor         |
| 108 | Bass Comp    | St.Compressor         |
| 109 | Hard Comp    | St.Compressor         |
| 110 | Soft Limiter | St.Limiter            |
| 111 | Hard Limiter | St.Limiter            |
| 112 | Boost +6dB   | St.Limiter            |
| 113 | Boost +12dB  | St.Limiter            |

| No. | Effect Name  | EffectType            |
|-----|--------------|-----------------------|
| 114 | Noise Gate   | St.Gate               |
| 115 | Hard Gate    | St.Gate               |
| 116 | Smooth Gate  | St.Gate               |
| 117 | Comb Exciter | St.Flanger/CombFilter |
| 118 | Enhancer     | St.Flanger/CombFilter |
| 119 | Flat EQ      | St.2 Band EQ          |
| 120 | Bright EQ    | St.2 Band EQ          |
| 121 | Bass EQ      | St.2 Band EQ          |
| 122 | Total EQ     | St.2 Band EQ          |
| 123 | Low Boost    | St.2 Band EQ          |
| 124 | Sub Woofer   | Tube PreAmp Simulator |
| 125 | Low Cut      | St.2 Band EQ          |
| 126 | 50Hz Hum Cut | St.2 Band EQ          |
| 127 | 60Hz Hum Cut | St.2 Band EQ          |
| 128 | No Effect    | No Effect             |



**Master Effect**

| No. | Effect Name  | Effect Type           |
|-----|--------------|-----------------------|
| 1   | Concert Hall | Reverb                |
| 2   | Large Hall   | Reverb                |
| 3   | Warm Hall    | Reverb                |
| 4   | Smooth Hall  | Reverb                |
| 5   | Light Reverb | Reverb                |
| 6   | BrightReverb | Reverb                |
| 7   | Space Reverb | Reverb                |
| 8   | Wet Plate    | Reverb                |
| 9   | Dry Plate    | Reverb                |
| 10  | Bright Room  | Reverb                |
| 11  | Dead Room    | Reverb                |
| 12  | ShortAmbient | Reverb                |
| 13  | SpringReverb | Reverb                |
| 14  | Entrance     | Reverb                |
| 15  | Arena        | Reverb                |
| 16  | Club         | Reverb                |
| 17  | ReversReverb | Early Reflections     |
| 18  | Gate Reverb  | Early Reflections     |
| 19  | EarlyReflect | Early Reflections     |
| 20  | Ghost Reverb | Early Reflections     |
| 21  | Stereo Delay | St.Delay              |
| 22  | Cross Delay  | St.Delay              |
| 23  | Short Delay  | St.Delay              |
| 24  | PingPong Dly | L/C/R Delay           |
| 25  | Long Delay   | L/C/R Delay           |
| 26  | MultiTapDly1 | L/C/R Delay           |
| 27  | MultiTapDly2 | L/C/R Delay           |
| 28  | SlowPanDelay | Auto Panning Delay    |
| 29  | RandomPanDly | Auto Panning Delay    |
| 30  | St.Pan Delay | St.Auto Panning Delay |
| 31  | Mod Delay    | Modulation Delay      |
| 32  | DeepModDelay | Modulation Delay      |
| 33  | St.Mod Delay | St.Modulation Delay   |
| 34  | Chorus Delay | St.Modulation Delay   |
| 35  | AmbientDelay | Tape Echo             |
| 36  | Tape Echo    | Tape Echo             |
| 37  | Analog Echo  | Tape Echo             |
| 38  | RisingChoDly | Tape Echo             |
| 39  | Grain Delay1 | St.Grain Shifter      |
| 40  | Grain Delay2 | St.Grain Shifter      |
| 41  | Grain Loop   | St.Grain Shifter      |
| 42  | GrainShifter | St.Grain Shifter      |
| 43  | StereoChorus | St.Chorus             |
| 44  | Light Chorus | St.Chorus             |
| 45  | Deep Chorus  | St.Chorus             |
| 46  | Harmonic Cho | St.Flanger/CombFilter |
| 47  | BrightChorus | St.Chorus             |
| 48  | Dub Chorus   | St.Chorus             |
| 49  | Light Ensmbl | Ensemble              |
| 50  | DeepEnsemble | Ensemble              |
| 51  | St.Flanger   | St.Flanger/CombFilter |
| 52  | LightFlanger | St.Flanger/CombFilter |
| 53  | Deep Flanger | St.Flanger/CombFilter |
| 54  | RandomFlangr | St.Flanger/CombFilter |
| 55  | StereoPhaser | St.Phaser             |
| 56  | Light Phaser | St.Phaser             |

| No. | Effect Name  | Effect Type              |
|-----|--------------|--------------------------|
| 57  | Deep Phaser  | St.Phaser                |
| 58  | 3D Phase Pan | St.Phaser                |
| 59  | Fast Phaser  | St.Phaser                |
| 60  | St.Tremolo   | St.Tremolo               |
| 61  | WurlyTremolo | St.Tremolo               |
| 62  | Auto Pan     | St.Tremolo               |
| 63  | Old EP Pan   | St.Tremolo               |
| 64  | St.Vibrato   | St.Vibrato               |
| 65  | Vibrato Cho  | St.Vibrato               |
| 66  | Rotary-CC#01 | Rotary Speaker [W]       |
| 67  | Rotary-Pedal | Rotary Speaker [W]       |
| 68  | Ring Mod     | St.Ring Modulator        |
| 69  | SweepRingMod | St.Ring Modulator        |
| 70  | Note RingMod | St.Ring Modulator        |
| 71  | Deci 12kHz   | St.Decimator             |
| 72  | Deci 8bit    | St.Decimator             |
| 73  | HardDecimatr | St.Decimator             |
| 74  | LFO Talk     | Talking Modulator [W]    |
| 75  | Auto Talk    | Talking Modulator [W]    |
| 76  | Talk-CC#01   | Talking Modulator [W]    |
| 77  | Talk-P.Bend  | Talking Modulator [W]    |
| 78  | LPF Sweep    | St.Filter                |
| 79  | BPF Sweep    | St.Filter                |
| 80  | HPF-CC#01    | St.Filter                |
| 81  | RandomFilter | St.Filter                |
| 82  | BPM LFO Wah  | St.Wah                   |
| 83  | AutoWah Vox  | St.Wah                   |
| 84  | Wah-Velocity | St.Wah                   |
| 85  | Wah-Pedal    | St.Wah                   |
| 86  | Octaver+1    | St.Pitch Shifter         |
| 87  | FeedbackOct+ | St.Pitch Shifter         |
| 88  | Octaver-1Mix | St.Pitch Shifter         |
| 89  | 5thPitch Mix | St.Pitch Shifter         |
| 90  | Over Drive   | Distortion               |
| 91  | Fat Drive    | Distortion               |
| 92  | Snare Drive  | Distortion               |
| 93  | Bass Drive   | Distortion               |
| 94  | Distortion   | Distortion               |
| 95  | 70's Drive   | Distortion               |
| 96  | Fuzz Dist    | Distortion               |
| 97  | Old Radio    | Distortion               |
| 98  | Telephone    | Talking Modulator [W]    |
| 99  | BlackCabinet | Cabinet Simulator        |
| 100 | TweedCabinet | Cabinet Simulator        |
| 101 | Vox Cabinet  | Cabinet Simulator        |
| 102 | TubeSaturate | St.Tube PreAmp Simulator |
| 103 | SoftSaturate | St.Tube PreAmp Simulator |
| 104 | HardSaturate | St.Tube PreAmp Simulator |
| 105 | Stereo Comp  | St.Compressor            |
| 106 | Master Comp  | St.Compressor            |
| 107 | Kick Comp    | St.Compressor            |
| 108 | Bass Comp    | St.Compressor            |
| 109 | Hard Comp    | St.Compressor            |
| 110 | Soft Limiter | St.Limiter               |
| 111 | Hard Limiter | St.Limiter               |
| 112 | Boost +6dB   | St.Limiter               |
| 113 | Boost +12dB  | St.Limiter               |

| No. | Effect Name  | Effect Type              |
|-----|--------------|--------------------------|
| 114 | Noise Gate   | St.Gate                  |
| 115 | Hard Gate    | St.Gate                  |
| 116 | Smooth Gate  | St.Gate                  |
| 117 | Comb Exciter | St.Flanger/CombFilter    |
| 118 | Enhancer     | St.Flanger/CombFilter    |
| 119 | Flat EQ      | St.4 Band EQ             |
| 120 | Bright EQ    | St.4 Band EQ             |
| 121 | Bass EQ      | St.4 Band EQ             |
| 122 | Total EQ     | St.4 Band EQ             |
| 123 | Low Boost    | St.4 Band EQ             |
| 124 | Sub Woofer   | St.Tube PreAmp Simulator |
| 125 | Low Cut      | St.4 Band EQ             |
| 126 | 50Hz Hum Cut | St.4 Band EQ             |
| 127 | 60Hz Hum Cut | St.4 Band EQ             |
| 128 | No Effect    | No Effect                |

## 仕様とオプション

|                         |                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 動作 Fs                   |                  | 48kHz                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| モード                     |                  | Program, Drum, Global                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 音源部                     | 音源システム           | MMT (Multiple Modeling Technology)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|                         | 同時発音数            | 最大 24 ボイス ※ 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 音源部                     | 構成               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• シンセ<br/>2 オシレーター+ノイズ・ジェネレーター、2 フィルター (ルーティング付き)、1 ドライバー or ウェーブ・シェーブ (11 タイプ)、3EG、2LFO、6 パーチャル・パッチ、3 モジュレーション・シーケンサー、オシレーター 1 (9 種類の基本波形、4 種類のモジュレーション)、オシレーター 2 (4 種類の基本波形、2 種類のモジュレーション)、PCM (オシレータ 1 側で選択可能、Synth PCM: 64 種類、Drum PCM: 128 種類)、フィルタ 1 (可変式マルチモードフィルタ、-24dB LPF ~ -12dB LPF ~ HPF ~ BPF ~ Thru)、フィルタ 2 (切替式マルチモードフィルタ、LPF/HPF/BPF/Comb)</li> <li>• ボコーダー<br/>16 バンド・ボコーダ、各バンド・レベル/パン可変、フォルマント・モーション機能 (Global へ 16 個のフォルマント・モーション・データを記録可能)、フォルマント・シフト機能、フォルマント・ホールド機能</li> <li>• エンベロープ・フォロワー<br/>検出したエンベロープをバーチャル・パッチ・ソース、エフェクト・コントロール・ソースとして利用可能、ノートオン、オフ機能 (同時発音数 8)</li> </ul> |
|                         | エフェクト数           | 30 種類                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| エフェクト                   | 構成               | (イコライザー + 2 インサート・エフェクト) × 4 (各ティンバーごと) + 1 マスター・エフェクト                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                         | アルペジエーター         | 6 種類 (Up / Down / Alt1 / Alt2 / Random / Trigger)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| アルペジエーター                | 構成               | 32 ステップ単位 (ステップ数可変) での発音オン / オフ機能付き                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                         | 同時記録発音数          | 8 音 ※ 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| ステップシーケンサー              | 構成               | 32 ステップシーケンサ × 2 (2 機をリンクして再生可能)、再生モード 3 種類 (OneShot/Loop/Step)、鍵盤 / パネル・キーによるステップ入力                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                         | プログラム数           | 16 × 16 バンク計 256 (プログラム / ユーザ・エリアを含む)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| プログラム                   | 構成               | 1 プログラム: 4 ティンバー + 1 ボコーダー + 1 マスター・エフェクト + 1 アルペジエーター + 2 ステップ・シーケンサー<br>1 ティンバー: 1 シンセ・プログラムまたは 1 ドラムキット + イコライザー + 2 インサート・エフェクト                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|                         | プログラム数           | 32 キット                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| ドラム                     | 構成               | ティンバー: 1 ドラムキット<br>1 ドラムキット: 16 シンセ・プログラム ※ 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|                         | 鍵盤               | 49 鍵 (アフタータッチなし)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| コントローラー                 |                  | モジュレーション・ホイール、ピッチ・バンド・ホイール                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 入出力端子                   | 音声入力             | Audioln1: 標準ジャック、Audioln2 (Mic/LineSw): 標準ジャックおよびミニジャック (ヘッドセット・マイク用)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|                         | 音声出力             | MAIN OUTPUT (Lch/MONO): 標準ジャック                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                         |                  | MAIN OUTPUT (Rch): 標準ジャック                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                         |                  | INDIV. OUTPUT (Lch): 標準ジャック                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                         |                  | INDIV. OUTPUT (Rch): 標準ジャック                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Phones Out: 標準ステレオ・ジャック |                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| コントロール入力                |                  | AssignablePedal 端子、AssignableSw 端子、To Keyboard (TO KYBD) 端子                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| MIDI                    |                  | IN、OUT、THRU 端子、USB B 端子                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| ディスプレイ                  |                  | 128 × 64 フルドット LCD モジュール (バックライト付き)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 電源                      |                  | AC9V                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 外形寸法 (W × D × H)        | RADIUS-R + RD-KB | パネル倒立時: 885mm × 383mm × 223mm<br>パネル収納時: 885mm × 383mm × 99mm                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|                         | RADIUS-R         | 482mm × 185mm × 76mm                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 重量                      | RADIUS-R + RD-KB | 8.7kg                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|                         | RADIUS-R         | 2.7kg                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 付属品                     |                  | ヘッドセット・マイク (コンデンサー・マイク)、AC/AC パワー・サプライ、ワッシャ × 4、ブッシング × 4、ネジ × 4、ドライバー (RADIUS-R のみ)、CD-ROM (PC エディター・ソフト他)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| オプション (別売)              |                  | コルグ EXP-2 フット・コントローラー、コルグ XVP-10 EXP/VOL ペダル、コルグ PS-1 ペダル・スイッチ、コルグ DS-1H ダンパー・ペダル                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

※ 1: 音色を構成するパラメーターにより変動します。

※ 2: ステップ・シーケンサーに記録できる 1 ステップ当たりの総発音数。

※ 3: ドラムキットは、プログラムの 4 つのティンバーのうち 1 つにアサイン可能。

製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。(2005年9月現在)

## RADIUS

## MIDI インプリメンテーション・チャート

| ファンクション…                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                             | 送 信                                                              | 受 信                                                           | 備 考                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ベーシック<br>チャンネル                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 電源 ON 時<br>設定可能                                                                             | 1 - 16<br>1 - 16                                                 | 1 - 16<br>1 - 16                                              | 記憶される                                                                                                                                                                                                                                                       |
| モード                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 電源 ON 時<br>メッセージ<br>代用                                                                      | ×<br>×<br>*****                                                  | 3<br>×<br>×                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                             |
| ノート<br>ナンバー :                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 音域                                                                                          | *5 - 108/21 - 108<br>*****                                       | 0 - 127<br>0 - 127                                            | * RADIUS (with keyboard)/RADIUS (no keyboard)                                                                                                                                                                                                               |
| ベロシティ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | ノート・オン<br>ノート・オフ                                                                            | ○ 1 - 127<br>○ 64                                                | ○ 1 - 127<br>×                                                |                                                                                                                                                                                                                                                             |
| アフター<br>タッチ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | キー別<br>チャンネル別                                                                               | ×<br>○                                                           | ×<br>○                                                        | *1                                                                                                                                                                                                                                                          |
| ピッチ・ベンド                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                             | *○/×                                                             | ○                                                             | * RADIUS (with keyboard)/RADIUS (no keyboard) *B                                                                                                                                                                                                            |
| コントロール<br>チェンジ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 0, 32<br>1<br>2<br>4<br>6<br>7<br>10<br>11<br>64<br>65<br>82<br>98, 99<br>0 - 95, 102 - 119 | ○<br>*○/×<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○ | ○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○<br>○ | バンク・セレクト(MSB, LSB) *K<br>モジュレーション・ホイール *C<br>ブレス・コントローラー *1, *C<br>フット・コントローラー *1, *C<br>データ・エントリー(MSB) *C<br>ボリューム *1, *C<br>パンポット *1, *C<br>エクスプレッション *1, *C<br>ダンパー *1, *C<br>ポルタメント *1, *C<br>フット・スイッチ *1, *C<br>RRPN(LSB, MSB) *C<br>パネル・コントロール *2, *C |
| プログラム<br>チェンジ :                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 設定可能範囲                                                                                      | ○ 0 - 127<br>*****                                               | ○ 0 - 127<br>0 - 127                                          | *P                                                                                                                                                                                                                                                          |
| エクスクルーシブ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                             | ○                                                                | ○                                                             | *3, *E                                                                                                                                                                                                                                                      |
| コモン                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | : ソング・ポジション<br>: ソング・セレクト<br>: チューン                                                         | ×<br>×<br>×                                                      | ×<br>×<br>×                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                             |
| リアルタイム                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | : クロック<br>: コマンド                                                                            | ○<br>×                                                           | ○<br>○                                                        | *4                                                                                                                                                                                                                                                          |
| その他                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | : ローカル ON / OFF<br>: オール・ノート・オフ<br>: アクティブ・センシング<br>: リセット                                  | ×<br>×<br>○<br>×                                                 | ×<br>○ 123 - 127<br>○<br>×                                    |                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 備考<br>*P, *C, *B, *E, *K : それぞれGlobal、ティンバーのMIDI Filter (Prog.Chg, CtrlChg, P.Bend, SystemEx, BankChg) の設定がENAのとき送受信する。<br>*1 : GlobalモードP08: PEDAL&SWの“A.PEDAL”と“A.SwFunc”の設定によって送信する。<br>*2 : GlobalモードP07: MIDI MAP[CC# ]で設定した番号で送受信する。<br>*3 : KORGエクスクルーシブ以外にインクワイアリー・メッセージ、マスター・ボリューム、マスター・ファイン・チューンに対応する<br>*4 : GlobalモードP04: MIDIの“Clock”がIntのとき送信し、受信しない。Ext-MIDI/Ext-USB/Autoのときは、その逆となる。 |                                                                                             |                                                                  |                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                             |

モード1 : オムニ・オン、ポリ

モード2 : オムニ・オン、モノ

○ : あり

モード3 : オムニ・オフ、ポリ

モード4 : オムニ・オフ、モノ

× : なし

MIDIインプリメンテーションについては、付属のCD-ROMに収録されている“RADIUS\_MIDI\_Imple\_EFGJ1.pdf”を参照してください。

# 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（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）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

修理についてのご質問、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