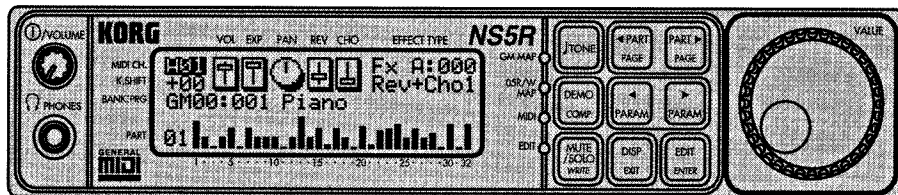


NS5R

AI² SYNTHESIS MODULE

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT



取扱説明書

ai AI² Synthesis System

KORG

安全上のご注意



注意
感電の恐れあり
キャビネットをあけるな



マークについて

この機器に表示されているマークには、次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは、注意喚起シンボルであり取扱説明書などに、一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください



警告



●本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。

●電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。

●本体上面および背面の放熱用スリット（細長い溝状の窓）を塞いだり、異物が入ったりしないように十分注意して御使用ください。

●次のような場合には、直ちに電源を切って、電源プラグをコンセントから抜き、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

- 電源コードが破損したとき
- 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
- 製品が（雨などで）濡れたとき
- 製品に異常や故障が生じたとき



●次のような場所での使用や保存はしないでください。

- 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）
- 水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）や湿度の高い場所
- ホコリの多い場所
- 振動の多い場所



●修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対に行わないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

●電源コードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。

●本製品をヘッドフォン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。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）や液体（水やジュースなど）を絶対にいれしないでください。



●本製品を分解したり、改造したりしないでください。

注意



●本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

●本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆にラジオ、テレビ、その他の電子機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。ラジオ、テレビ、その他の電子機器などからは十分に離してご使用ください。

●他の電気機器の電源コードといっしょのタコ足配線は危険です。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。

●スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。



●長時間使用しない場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。



●外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。

●製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

●今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。



●電源コードをコンセントに抜き差しするときは、絶対にコードを引っばらないでください。故障の原因となります。

データについて

万一異常な動作をしたときに、メモリーの内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータは外部のデータファイラー（記憶装置）等にセーブしておいてください。また、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。

LCD（液晶ディスプレイ）表示について

取扱説明書には、機能や操作の解説と共にLCD画面が記載されています。記載されている音色名、各種のパラメータ、数値などは表示の一例ですので、製品本体の実際のLCD画面とは必ずしも一致しない場合があります。

※Appleの名称、ロゴ及びMacintosh、MIDI Manager、PatchBayは米国アップルコンピュータ社の登録商標及び商標です。
※IBMは米国IBM社の登録商標です。 ※MS-DOS及びWindowsは米国マイクロソフト社の登録商標及び商標です。
※GSはローランド株式会社の登録商標です。 ※XGはヤマハ株式会社の登録商標です。
※NECは日本電気株式会社の登録商標です。 ※その他の商品名、社名は各社の登録商標及び商標です。

はじめに

NS5Rの主な特長

aiスクエア・シンセシス・システム採用の高品位サウンド

NS5Rは、オール・デジタル・プロセスのaiスクエア・シンセシス・システムを採用しています。大容量12Mバイトの音源から、フィルター、アンプリファイアー、エフェクターにいたるまで、すべてがデジタル化されていますので、音質劣化のない高品位なサウンドが楽しめます。

aiスクエア・シンセシス・システムは、先進のPCM技術を応用したコルグ独自の音源システムです。すでに01/WシリーズやX2/X3/X5、i2/i3で世界中のミュージシャン、アーティストたちに絶賛されているこの音源システムを採用したNS5Rは、オーディオCDを上回る高品位なサウンドで多彩な演奏が行えます。

多彩なマルチサンプルで無限のサウンドバリエーションを実現

NS5Rは、最新のPCM技術を活かした音源波形（マルチサンプルと呼びます）を搭載しています。ピアノやギター、トランペットをはじめドラムやパーカッションなどのアコースティック楽器のリアルなサウンド表現が行えます。また、シンセサウンドやSE（効果音）のマルチサンプルも豊富に用意されていますから、自由な音作りで無限のサウンドバリエーションを手に入れることができます。

内蔵されているマルチサンプルは、そのまま再生されるだけでなく、強力なVDF（フィルター）とVDA（アンプリファイアー）を経て、音楽を奏でる楽器音になります。キー・タッチの強さで抑揚をつけたり、MIDIのモジュレーション・メッセージで音色の明るさやビブラートの深さなどを調節することができますので、表情豊かな演奏を行うことができます。

マルチフォーマット対応のマルチティンバー音源

NS5Rは従来のGMシステムレベル1に準拠しているだけでなく、XGやGSといった、異なるフォーマットの演奏データを、ストレスなく再生することができます。これまでに蓄積されている膨大な演奏データを、そのまま利用することが可能です。

また、各パートには、従来の音源モジュールにみられるようなプリセット・プログラムだけでなく、ユーザー・プログラムやユーザー・コンビネーションを自由に割り当てることができるので、自分だけの音を駆使した音楽作りに威力を発揮します。

壮大なアンサンブルにも余裕で対応できる最大同時発音数64ボイス

NS5Rは、最大同時発音数64ボイスで、複雑なアンサンブルや大編成の音楽にも余裕で対応できます。特に、複数のプログラム（音色）を組み合わせで演奏できるコンビネーションや、MULTIモードでその威力が発揮されます。

ダンパー・ペダルを使用したピアノ演奏や、さまざまな楽器パートが組み合わされたアンサンブルでは、数多くのボイスが使用されますが、NS5Rでは音が途切れることなく忠実に再生できます。

1177種類のプログラムを搭載

本体ROM内に、コルグaiスクエア・シンセシス・モジュールX5DR互換音色、GM（General MIDI System Level 1）対応音色を含めた、1049種類の音色プログラムが用意されています。RAMには、128種類のユーザー音色プログラムを記憶でき、豊富なプログラムを切り替えて演奏できます。

プログラムとは、NS5Rのもっとも基本的な音色レベルのことです。内蔵された豊富なプログラムで、多彩な演奏が行えます。さらにコンビネーションで複数のプログラムを重ねることもできます。

音色の自由な組み合わせを可能にするコンビネーション

プログラムを組み合わせで演奏できるコンビネーションは、本体ROMに内蔵された384種類に加えて、RAMに128種類まで記憶することが可能です。最大8つのプログラムを割り当て、キー・ウィンドウやペロシティ・ウィンドウを設定することで、音色を重ねたり使い分けることが可能です。

プログラムを組み合わせで演奏できるコンビネーションは、特にライブ・パフォーマンスで威力を発揮します。レイヤーやスプリット、ペロシティ・スイッチなどでプログラムを重ねたり、弾き分けることができます。

多彩なリズム演奏をサポートするドラムキット

NS5Rは、ドラムやパーカッションなど、利用度の高いドラムサウンドを286種類搭載しています。鍵盤にドラムサウンドを自由に配して2種類のドラムキットを作成可能。ROMドラムキットも37種類内蔵しています。

リズム演奏をサポートするのがドラムキットです。鍵盤ごとにドラムサウンドを割り当てることができ、多彩なリズム演奏が可能です。また、VDFやVDA、エフェクターによる音色加工も行えます。

音作りから音場表現までカバーするマルチ・デジタル・エフェクター搭載

NS5Rは、完全独立のステレオ・マルチ・デジタル・エフェクターを2基搭載しています。ディレイ、リバーブをはじめ、イコライザー、ディストーション、ロータリースピーカーなど、音作りから音場表現まで幅広く利用できるエフェクト・タイプを内蔵しています。また、2種類のエフェクトを同時に利用できるエフェクト・タイプもありますので、最大4種類のエフェクト効果を同時に得ることができます。

従来であれば、外部のエフェクターを接続して行っていたサウンド加工や補正を**NS5R**だけで行うことができます。また、プレースメントの設定によって、エフェクターの接続を切り替えることができるため、積極的に音を加工する音作りから、豊かなサウンドの広がりや奥行きを表現する音場表現まで行えます。エフェクターのセッティングは、プログラム、コンビネーションの音色ごとに記憶させることができます。

GM音源としても使用できるマルチ・モード

MULTIモードでは、豊富な演奏データを幅広く利用できるGM (General MIDI System Level 1) に準拠していますので、コンピュータ・ミュージックの音源としても手軽に使用できます。GMスコア (GM音源用の演奏データ) を利用できるだけでなく、オリジナル音色やキー・ウィンドウ、ペロシティ・ウィンドウの活用により、高度なアンサンブル演奏が行えます。

NS5Rは、標準音源としてその仕様が規定されているGM音源としても使用できます。また、コンビネーションと同様にさまざまなプログラムを組み合わせで演奏したり、オリジナル音色による演奏も行えますから、コンピュータミュージックの音源としても幅広く利用できます。

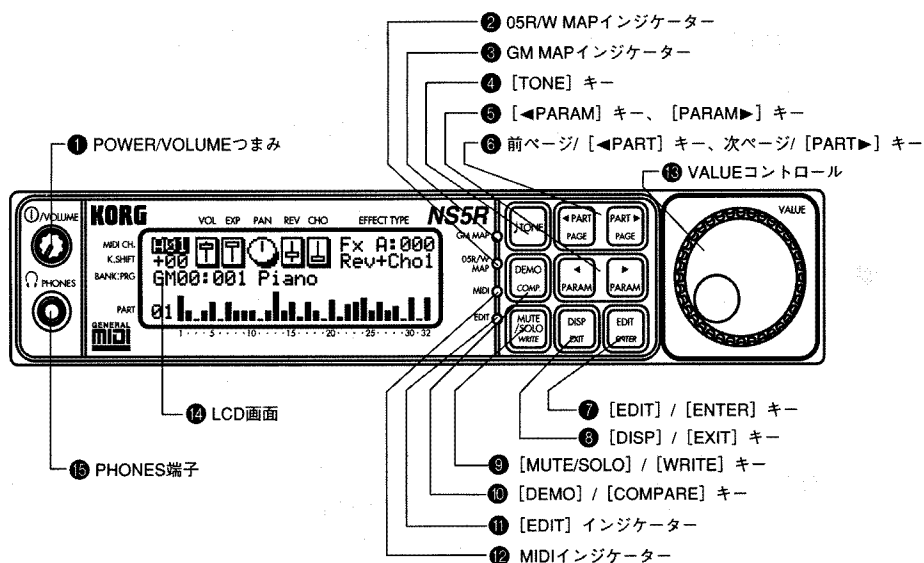
パソコンインターフェイス装備でパソコンと直接接続可能

NS5Rはパソコンインターフェイスを装備していますので、MIDIによる送受信だけでなく、パソコンに専用接続ケーブル1本で簡単に接続し、使用できます。**NS5R**はIBM PC (互換機)、APPLE Macintosh、NEC PC-98の各パソコンに直接接続できます。

MIDIインターフェイスを介してMIDIでパソコンと接続するだけでなく、専用接続ケーブルで直接パソコンに接続できます。また、KORG MIDI Driverを使用すれば、**NS5R**の音源とMIDI OUTからの送信を独立してコントロールでき、外部のMIDI機器を同時にコントロールすることもできます。

各部の名称とはたらき

フロントパネル

**1 POWER/VOLUME**

このつまみを押すごとにNS5R本体の電源のオン/オフが切り替わります。

また、NS5Rの全体の音量を調節します。左へいっぱい回した状態で音量がもっとも小さく、右へいっぱい回した状態で音量がもっとも大きくなります。NS5Rの本体の音量と、INPUT端子（リアパネル）に接続された外部機器の音量を同時に調節します。この調節は、OUTPUT端子（リアパネル）から出力される音量と、PHONES端子からの音量の両方にたいして有効です。

2 [05R/W MAP] インジケータ

音色の並び方を従来のコルグの音源である05R/WやX5DRと同じ設定にしたときに点灯します。（05R/W、X5DRとの互換性→ P.161）

3 [GM MAP] インジケータ

音色の並び方がGMシステムレベル1に準拠した状態にあるとき、このLEDが点灯します。電源投入直後、およびGS Reset、XG SystemONのMIDIメッセージを受けた場合にもこのLEDが点灯します。

※GM Map 及び 05R/W Map の音色バンクのおもな違いは、MSB:LSB=00:00 (Capital Bank)の扱いです。05R/W Map の場合、Bank00:00 にはプリセットのプログラム音色が割り当てられています。05R/WやX5DRなどのKORGの音源用に作られた音楽データを再生する場合には、あらかじめ05R/W Map に切り替えて下さい。通常は GM Map にして使います。（→応用編.3.グローバルモード[046]バンクマップ・タイプ）

4 [TONE] キー

このキーを押すと、現在選ばれているパートの音色で発音します。選択した音色の確認などに使うと便利です。発音する音色の音程や強さは、グローバル・モードで設定することができます。（→応用編.3.グローバルモード[042]プレビュー・ノート、[043]プレビュー・ペロシティ）

5 [◀PARAM] キー、[PARAM▶] キー

メニューから項目を選んだり、設定するパラメータを選択するためのキーです。

[PARAM▶] を押すと、LCD画面上でカーソルが右に移動します。[◀PARAM] を押すとカーソルが左に移動します。

⑥ 前ページ/ [◀PART] キー、次ページ/ [PART▶] キー

モードによって役割が異なります。

[マルチモード(→P.23)のとき]

[PART▶] でパート番号が1つ増え、[◀PART] でパート番号が1つ減ります。

[コンビネーションエディットモード(→P.28)のとき]

[PART▶] でティンバー番号が1つ増え、[◀PART] でティンバー番号が1つ減ります。

[その他のモードのとき]

[PART▶] で次のページに移動し、[◀PART] で1つ前のページに移動します。

⑦ [EDIT] / [ENTER] キー

このキーを押すと、EDIT MENU(エディットメニュー)の画面が現れます。また、プログラム音色やコンビネーション音色の細かいエディットを行う場合、このキーを2秒程押し続けるとプログラムエディットモード(→P.30)またはコンビネーションエディットモード(→P.28)に入ることができます。



NS5Rは、現在選択されているパートがプログラム音色/コンビネーション音色であるかによって自動的にエディットモードを判別します。したがって、例えばコンビネーションエディットモードに入りたい場合は、あらかじめコンビネーション音色を選択しておく必要があります(詳しくは応用編の該当するエディットモードの項をご覧ください)。

⑧ [DISP]/[EXIT] キー

モードによって役割が異なります。

[マルチモード(→P.44)のとき]

このキーを押すたびに、液晶画面の表示方法が変わります。通常は画面の下半分が、各パートのレベルメーターとなっています。このキーを押して、右側に[DISP]の文字が表示されているときには、その時カーソルで指定されているパラメータが、01から32までの各パートについて、どのような値になっているかを、棒グラフで概観することができます。



[その他のモードのとき]

現在のページを抜きたいときに使用します。

⑨ [MUTE/SOLO]/[WRITE] キー

モードによって役割が異なります。

[マルチモード(→P.23)のとき]

このキーを押すたびに、該当するパートのミュート(そのパートを消音する)、ソロ(そのパートのみ発音させる)、解除が切り替わります。

あるパートがミュートあるいはソロの状態にあるときは、液晶画面左下のパート番号の表示の上

に、M（ミュート）またはS（ソロ）の表示があらわれて、そのパートのミュート/ソロの設定の様子を示します。

また、01から32までのすべてのパートにわたって、どのパートがミュート状態になっているかを、棒グラフで概観することができます。



(パート03と05がミュートの場合)



(パート01がソロの場合)

[プログラムエディットモード(→P.30)またはコンビネーションエディットモード(→P.28)のとき]

このキーを押すと、現在エディットしているプログラム(またはコンビネーション)音色を保存するための画面が現れます。

⑩ [DEMO]/[COMPARE]キー

モードによって役割が異なります。

[マルチモード(→P.23)のとき]

このキーを押すと、デモ曲の選択画面が現れます。

[プログラムエディットモード(→P.30)またはコンビネーションエディットモード(→P.28)のとき]

このキーを押すたびに、エディットする前の音色と現在エディット中の音色が切り替わります。エディット中の音色を元の音色と聞き比べるときに使います。

⑪ [EDIT]インジケーター

プログラムエディットモード(→P.30)、またはコンビネーションエディットモード(→P.28)のとき点灯します。また、現在エディット中の音色をエディット前の音色と比較(Compare)している間は点滅します。

⑫ MIDIインジケーター

MIDI IN 端子、または TO HOST 端子から MIDI 演奏情報を受信したときに点灯します。

⑬ VALUEコントロール

おもにパラメータの値を変更するのに使用します。右に回すと値が増加し、左に回すと減少します。また、すばやく回すと一度に大きく値を変更する事ができます。

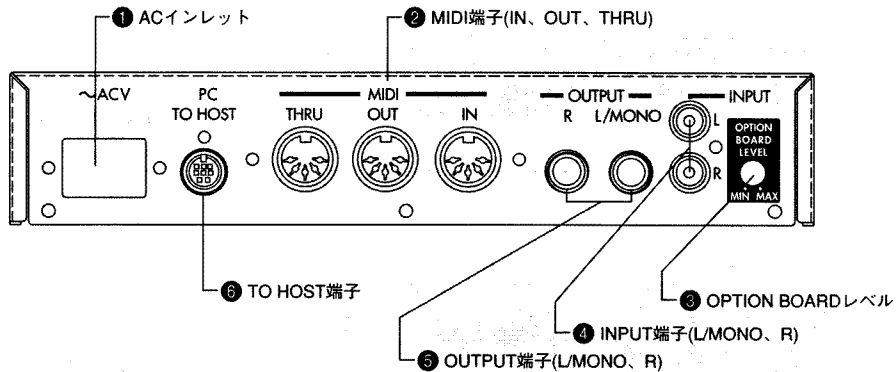
⑭ LCD画面

2色バックライト付き144×40ドットのカスタムLCDディスプレイです。この画面には、NS5Rに必要な情報や操作のメニュー、多くのパラメータの状態などが表示されます。

⑮ PHONE端子

ヘッドホンを接続する端子です。この端子はステレオ・ミニ・ジャックです。

リアパネル



① ACインレット

ここに付属の電源コードを差し込みます。

② MIDI端子 (IN、OUT、THRU)

外部のMIDI機器と接続するための端子です。MIDI INは外部のMIDI機器からの情報を受信する端子、MIDI OUTはNS5Rから外部のMIDI機器へ情報を送信する端子、MIDI THRUはMIDI INで受信した情報をそのまま送信する端子です。

③ OPTION BOARDレベル

NS5Rに、オプションの拡張音源ボードを増設したときの、音源ボード部分からの音量を調節するつまみです。音源ボードを増設していない場合は、このつまみは機能しません。拡張音源ボードについては、P.158の「拡張音源ボード AG-WBについて」をご覧ください。

④ INPUT端子 (L/MONO、R)

RCAピンジャック×2の入力端子です。この端子と、NS5Rに接続された他のMIDIキーボードなどのOUTPUT端子とを接続ケーブルで繋げば、接続したキーボードの音とNS5Rの音、NS5RのOUTPUT端子あるいはPHONE端子から、一緒に出す事ができます。接続ケーブルは、接続する機材に適したものを選んでください。

⑤ OUTPUT端子 (L/MONO、R)

標準ジャック×2の出力端子です。パワー・モニターやステレオ・アンプ、ミキサー、マルチトラック・レコーダーなどと接続します。モノラルで再生する場合は、L/MONOを使用してください。

⑥ TO HOST端子

コンピュータを接続します。専用接続ケーブルで直接コンピュータに接続して使用できます。接続ケーブルについては、準備P.2「コンピュータ/シーケンサーとの接続」をご覧ください。

目次

はじめに

NS5Rの主な特長	iii
各部の名称とはたらき	v
フロントパネル	v
リアパネル	viii
この取扱説明書の上手な利用法	xii

【準備】



コンピュータ／シーケンサーで演奏する方は

接続のしかた	1
コンピュータ／シーケンサーとの接続	2
MIDIによる接続	3
IBM PC（互換機）との接続	4
Apple Macintoshとの接続	5
NEC PC-98シリーズとの接続	6
コンピュータ接続時の設定	7
KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ	8
KORG MIDI DriverのWindows 3.1へのインストール	8
KORG MIDI DriverのWindows95へのインストール	10
KORG MIDI DriverのMacintoshへのインストール	12
KORG MIDI Driver（Macintosh）のセットアップ	12
AG-002付属のMIDI File Translatorについて	13
PC ExchangeによるSMFの変換方法	14
デモ演奏を聴く	15
マルチモードでの演奏	16
演奏できないときは	17



キーボードで演奏する方は

接続のしかた	18
MIDIキーボードの設定	19
デモ演奏を聴く	20
MIDIキーボードでの演奏	21
演奏できないときは	22

【基本編】

1. モードについて

マルチ(MULTI)モード	23
マルチモードの演奏	23
マルチモードの基本操作	23
パートエディット(PART EDIT)モード	26
パートエディットモードの基本操作	26
グローバル(GLOBAL)モード	27
グローバルモードの基本操作	27
ユーティリティ(UTILITY)モード	27
ユーティリティモードの基本操作	27
コンビネーションエディット(COMBINATION EDIT)モード	28
コンビネーションモードの基本操作	28
コンビネーションの演奏	28
コンビネーションのタイプ	29
プログラムエディット(PROGRAM EDIT)モード	30
プログラムエディットモードの基本操作	30
ドラムキットエディット(DRUMKIT EDIT)モード	31
ドラムキットエディットモードの基本操作	31
エフェクトエディット(EFFECT EDIT)モード	31
エフェクトエディットモードの基本操作	32

2. NS5Rの構成

モードとページ	33
パート/チャンネル/ボイス	34
プログラムナンバーとバンクナンバー	36

3. エディット

エディットとは	38
音の成り立ち	38
EGとMG	39

4. こんなときは

電源をオンにしてもLCDに表示が出ないときは	40
音が出ないときは	40
音が止まらないときは	40
MIDIでコントロールできないときは	41
プログラムやコンビネーションの切り替えができないときは	41
エディット時と音色や動作が違うときは	41
プログラムやコンビネーションのライトができないときは	41
VDF2やVDA2などのページが表示されないときは	41
指定したドラムの音が出ないときは	41
NS5Rからエクスクルーシブが送信できないときは	42

【応用編】 パラメータ・ガイド

1.マルチモード	44
2.パートエディットモード	51
3.グローバルモード	68
4.ユーティリティモード	76
5.コンビネーションエディットモード	80
6.プログラムエディットモード	90
7.ドラムキットエディットモード	129
8.エフェクトエディットモード	136
NS5Rの付加機能	158
拡張音源ボード AG-WBについて	158
フレームドロワー機能	159
他機種との互換性について	161
資 料	162
仕 様	162
MIDI Data Format	167
MIDIインプリメンテーション・チャート	176
付録	179

この取扱説明書の上手な利用法

この取扱説明書は、お使いの環境や使用目的に合わせて読み進めていただけるように、次のような構成になっています。

準備

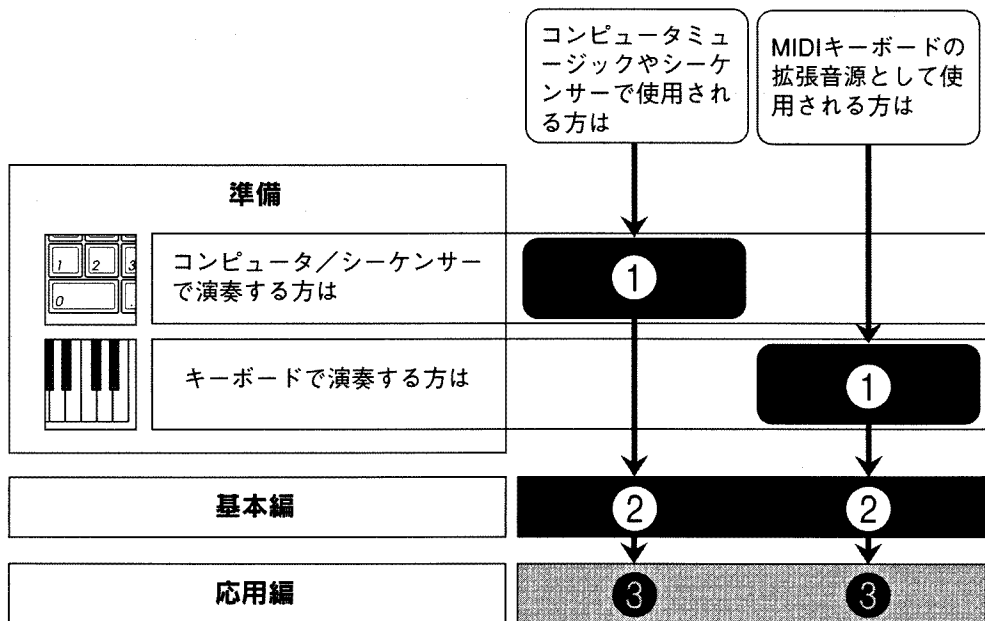
NS5Rのセットアップ、基本的な操作方法について説明しています。またこの部分は、「コンピュータ/シーケンサーで演奏する方は」と「キーボードで演奏する方は」の2部構成になっています。コンピュータ・ミュージックやMIDIシーケンサーを中心としたシステムでNS5Rを使用される方は「コンピュータ/シーケンサーで演奏する方は」をはじめにお読みください。MIDIキーボードの拡張音源としてNS5Rを使用される方は「キーボードで演奏する方は」をはじめにお読みください。

基本編

NS5Rの構成やモードについて説明しています。準備で基本的な操作方法をマスターしたら、必ずお読みください。また、音色エディットに必要な、音の成り立ちについても説明しています。NS5Rの豊富な機能、多彩なサウンド・バリエーションを活用するために参考にしてください。

応用編

NS5Rの各モード/全パラメータのはたらきについて説明しています。NS5Rの機能について、さらに詳しく知りたいときにお読みください。



本書に記載されているLCD画面で使用されているプログラムやコンビネーション、マルチ名等は仮のものであり、必ずしも本体とは一致しませんので、ご了承ください。

【準備】



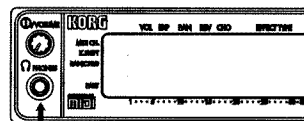
コンピュータ／シーケンサーで演奏する方は

接続のしかた

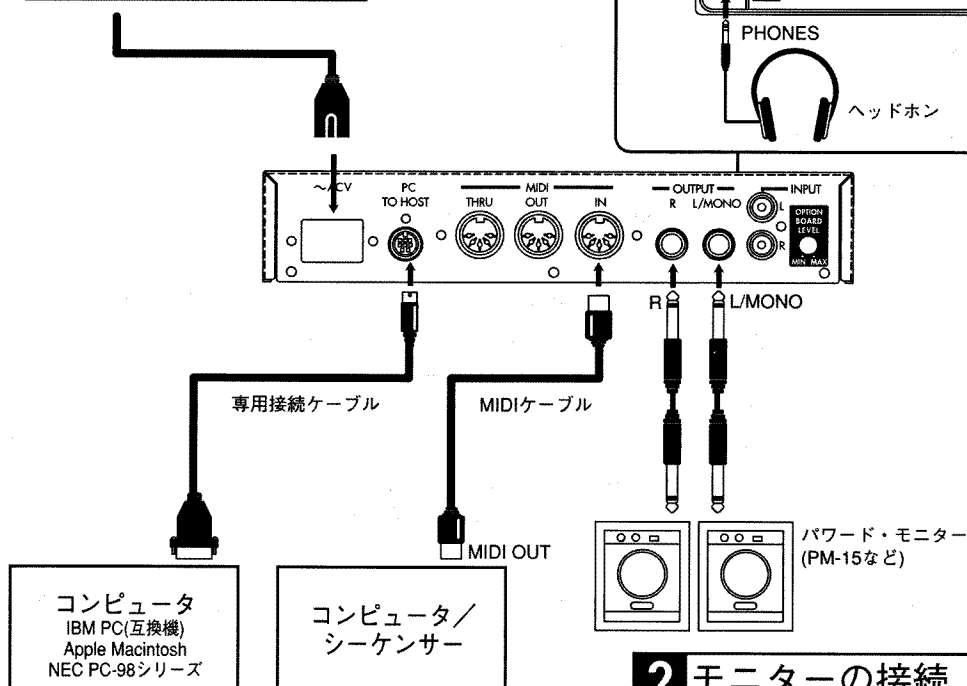
1 電源の接続

ACインレットに電源コードを接続して、家庭用の電源コンセントに差し込みます。

ヘッドホンを使う場合は、フロントパネルのPHONESジャックにプラグを差し込んでください。



ヘッドホン



3 コンピュータ／シーケンサーの接続

コンピュータ／シーケンサーとNS5Rの接続には「MIDIによる接続」と「専用接続ケーブルによる接続」の2つの方法があります。詳しくはこの章の2～7ページをご覧ください。

2 モニターの接続

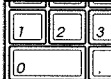
OUTPUT端子からパワード・モニター、ステレオ・アンプへ接続します。
※モノラルで接続する時は、L/MONOジャックに接続してください。

パワード・モニター／ステレオ・アンプ

NS5Rのサウンドを忠実に再生するために、できるだけパワード・モニター（アンプ内蔵スピーカー：PM-15など [別売]）に接続することをおすすめします。オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、LINE INあるいはAUX IN、外部入力と書かれている端子に接続してください。



オーディオ・ステレオ・アンプで再生する場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので、音量を上げすぎないようにご注意ください。



コンピュータ／
シーケンサーで
演奏する方は

コンピュータ／シーケンサーとの接続

NS5Rをコンピュータと接続する場合、MIDIインターフェースを介してMIDIケーブルで接続する方法（MIDIによる接続）と、専用接続ケーブルを使用して直接コンピュータと接続する方法（専用接続ケーブルによる接続）があります。お使いのコンピュータやシステムに合わせて説明をお読みください。なお、単体のMIDIシーケンサーを使用している方は、MIDIによる接続の説明をお読みください。

- MIDIシーケンサーと接続する場合…「MIDIによる接続」(P.3)
- コンピュータと接続する場合（MIDIインターフェース使用）…「MIDIによる接続」(P.3)
- IBM PC（互換機）と接続する場合（専用接続ケーブル使用）…「IBM PC（互換機）との接続」(P.4)
- Apple Macintoshと接続する場合（専用接続ケーブル使用）…「Apple Macintoshとの接続」(P.5)
- NEC PC-98シリーズと接続する場合（専用接続ケーブル使用）…「NEC PC-98シリーズとの接続」(P.6)

コンピュータとの接続

NS5Rはコンピュータと専用接続ケーブルで接続することにより、コンピュータで**NS5R**を鳴らすことができます。さらに、**NS5R**をコンピュータのMIDIインターフェースとして使い、他のMIDI機器をコントロールすることもできます。

NS5Rは、次のコンピュータと専用接続ケーブルで直接接続できます（P.4～6）。

IBM PC（互換機）： 接続キットAG-001B（接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”）【別売】

ただし、Windowsに対応していないアプリケーションでは、特に**NS5R**をサポートしている場合を除いて、この接続ではご利用になれません。

Apple Macintoshシリーズ：接続キットAG-002B（接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”）【別売】

NEC PC-98シリーズ：

- RS-232C（SERIAL1）を利用する場合……接続キットAG-003B（接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”）【別売】

ただし、コンピュータの機種、またはアプリケーション（シーケンサ）の種類によってはご使用になれませんので注意してください。アプリケーション（シーケンサ）はRS-232C/MIDI変換アダプターの使用できるもの、またはWindowsに対応しているものに限りです。

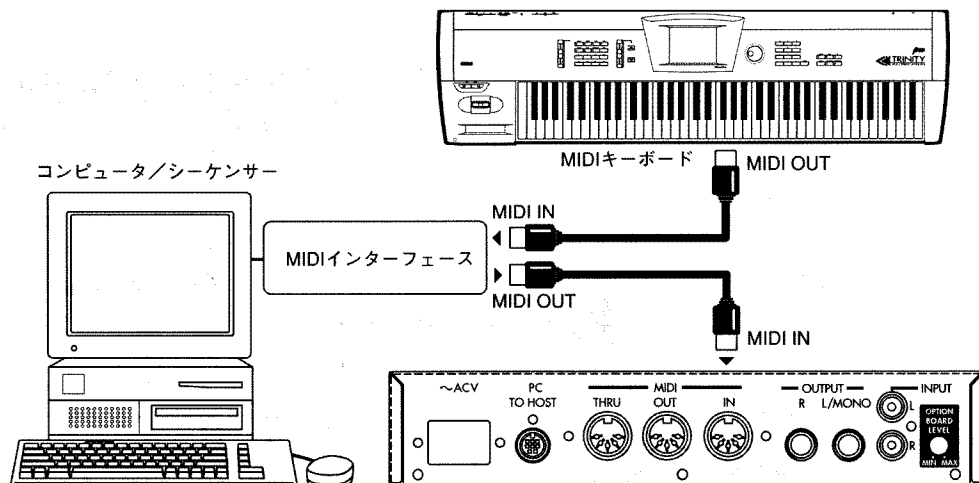
- SERIAL2を利用する場合……接続キットAG-001B（接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”）【別売】。

ただし、Windowsに対応していないアプリケーションでは、特に**NS5R**をサポートしている場合を除いて、この接続ではご利用になれません。

※ コンピュータの機種、またアプリケーション（ソフトウェア）の種類によっては、ご使用になれないことがあります。

MIDIによる接続

単体のMIDIシーケンサーや、MIDIインターフェースを装着したコンピュータとNS5Rを接続するときは、シーケンサー/コンピュータ（MIDIインターフェース）のMIDI OUT端子と、NS5RのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



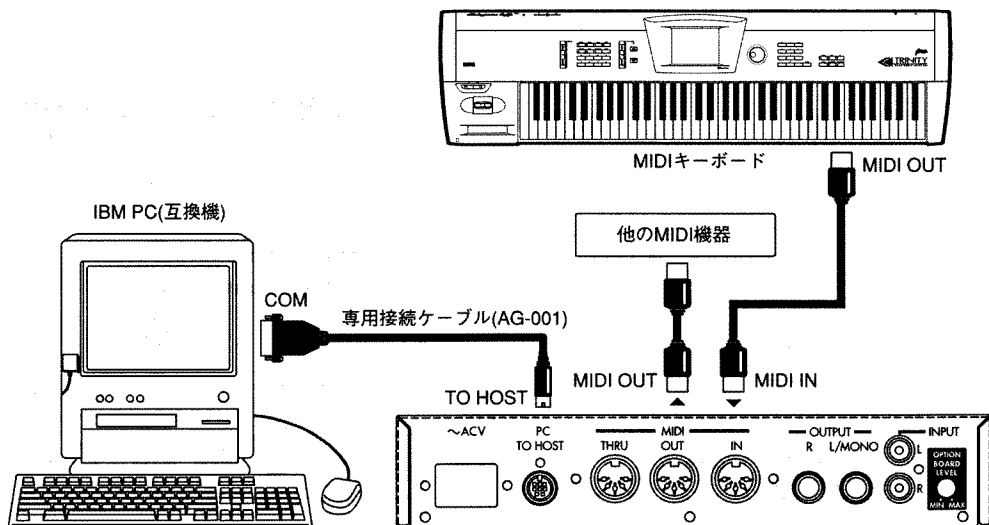
また、演奏/入力用のMIDIキーボードのMIDI OUT端子とシーケンサー/コンピュータ（MIDIインターフェース）のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。なお、コンピュータ/シーケンサーだけで演奏データを入力する場合、MIDIキーボードを接続する必要はありません。

さらに他のMIDI機器を接続する場合は、シーケンサー/コンピュータ（MIDIインターフェース）のMIDI OUT端子に接続するか、NS5RのMIDI THRU端子に接続してください。

※ コンピュータとMIDIインターフェースの接続、およびMIDIポートの設定については、MIDIインターフェースの取扱説明書を参照してください。

IBM PC (互換機) との接続

IBM PC (互換機) のシリアル・ポート (COMポート) とNS5RのTO HOST端子を専用接続ケーブル (AG-001B [別売]) で接続します。



※コンピュータの機種、またはアプリケーション (シーケンサー) の種類によってはご使用になれませんので注意してください。Windowsに対応していないアプリケーションでは、特にNS5Rをサポートしている場合を除いて、この接続ではご利用になれません。

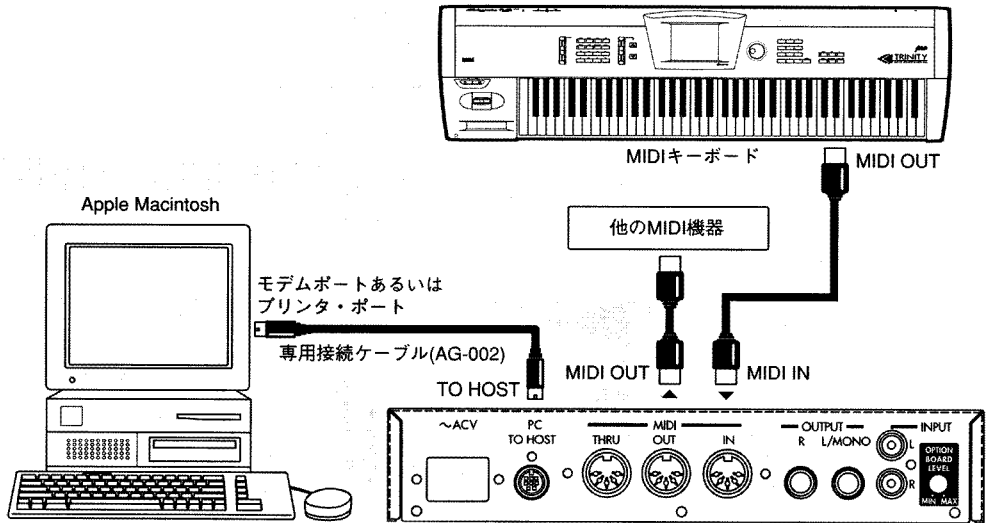
※コンピュータのシリアル・ポートが25ピンの場合は9ピン-25ピン変換アダプター (AG-004 [別売]) をご利用ください。

NS5RをIBM PC (互換機) と接続する場合には、グローバルモードの[041]BPSセレクトを“38.4”に設定します (P.69参照)。

Windowsでお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、P.8~11を参照してください。

Apple Macintoshとの接続

- Apple Macintoshのモデム・ポートあるいはプリンタ・ポートとNS5RのTO HOST端子を専用接続ケーブル (AG-002B [別売]) で接続します。



※ コンピュータの機種、またはアプリケーション（シーケンサー）の種類によってはご使用になれませんので注意してください。

※ お使いになるアプリケーション（シーケンサー）にクロックの設定がある場合は、1MHzに設定してください。

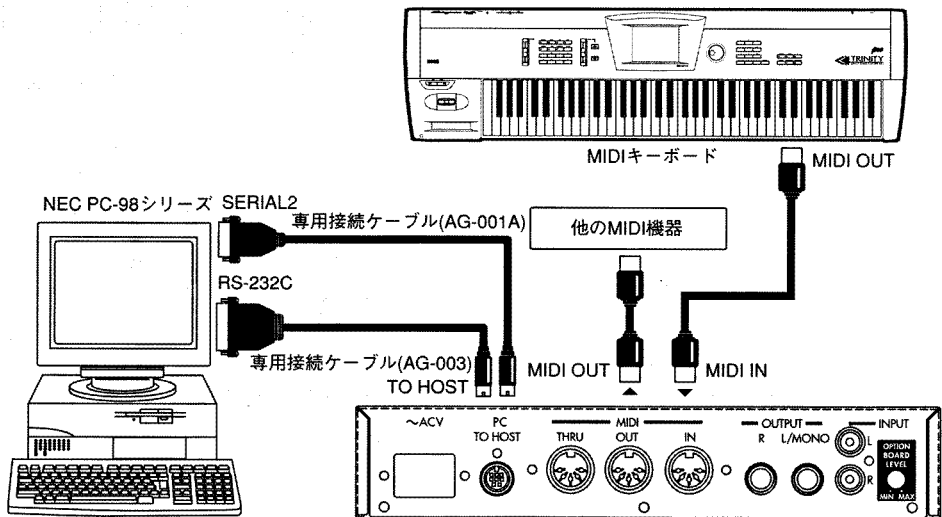
NS5RをApple Macintoshと接続する場合には、グローバルモードの[041]BPSセレクトを“31.25”に設定します（P.69参照）。

KORG MIDI Driverをインストールすると、NS5Rの音源とMIDI OUTを独立したMIDI出力として扱えるようになります。KORG MIDI Driverのインストールの方法は、P.12を参照してください。

NEC PC-98シリーズとの接続

NEC PC-98シリーズのRS-232C (SERIAL1) を利用する場合は、RS-232C端子とNS5RのTO HOST端子を専用接続ケーブル (AG-003B [別売]) で接続します。

NEC PC-98シリーズのSERIAL2を利用する場合は、SERIAL2端子とNS5RのPC TO HOST端子を、専用接続ケーブル (AG-001A [別売]) で接続します。



※ コンピュータの機種、またはアプリケーション (シーケンサー) の種類によってはご使用になれませんので注意してください。アプリケーション (シーケンサー) はRS-232C/MIDI変換アダプターの使用できるもの、またはWindows MME (Multimedia Extensions) あるいはWindows 3.1に対応しているものに限りです。

NS5RをNEC PC-98シリーズと接続する場合、RS-232C (SERIAL1) を利用する場合は、グローバルモードの[041]BPSセレクトを“31.25”に設定します。SERIAL2を利用する場合は、[041]BPSセレクトを“38.4”に設定します (P.69参照)。

MS-DOS上のアプリケーション (シーケンサー) をお使いになる場合は、RS-232C/MIDI変換アダプターモードに設定します。また、Windowsでお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、P.8~11を参照してください。

コンピュータ接続時の設定

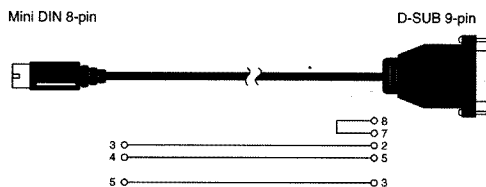
[041]BPSセレクトの設定(P.69)

- 1) [EDIT/ENTER] キーを押して、エディット・メニューを表示させます。
- 2) エディット・メニューのなかから、[PART/PAGE]キーを押して、"Global"を選びます。
- 3) [EDIT/ENTER] キーを押すと、グローバル・モードに入ります。
- 4) [PART/PAGE] キーを押して、<GLOBAL>画面を表示させます。
- 5) [PARAM] キーを押して、"BPS"を選びます。
- 6) VALUEコントローラで、31.25または38.4に設定します。

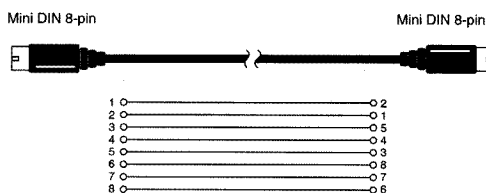
31.25k:	Apple Macintoshとの接続
	NEC PC-98シリーズのRS232C (SERIAL1) 端子を使った接続
38.4k:	IBM PC (互換機) との接続
	NEC PC-98シリーズのSERIAL2端子を使った接続

専用接続ケーブル配線図

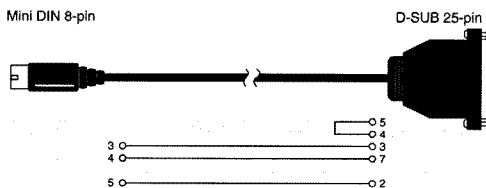
(1) AG-001B (for IBM PC or Compatible)



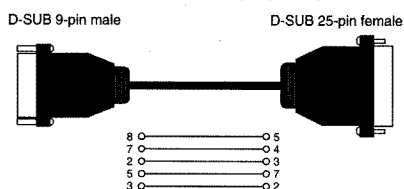
(2) AG-002B (for Macintosh)



(3) AG-003B (for NEC PC-98)



(4) AG-004 (Adapter for IBM or Compatible)



KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ

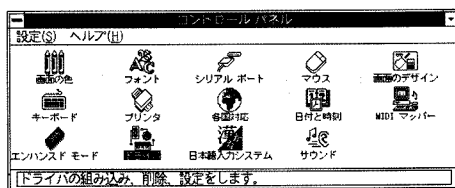
NS5Rとコンピューターを接続するためのオプション [別売] AG-001B、AG-002B、AG-003Bには、KORG MIDI Driverが付属されています。IBM PC (互換機)、NEC PC-98シリーズでお使いになるアプリケーション (シーケンサー) がWindowsに対応している場合にKORG MIDI Driverを使用しますと、シリアルポート (COM、RS-232C、Serial2) に接続したNS5RをMIDIデバイスとして扱えるようになります。また、Apple Macintoshシリーズでお使いになるアプリケーション (シーケンサー) がApple MIDI Managerに対応している場合にKORG MIDI Driverを使用しますと、シリアルポート (モデム、プリンタ) に接続したNS5RとMacintoshとの間で相互に情報のやり取りが行えるようになります。

KORG MIDI DriverのWindows 3.1へのインストール

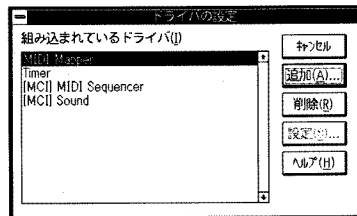


お使いのコンピューターの処理速度が十分に速くない場合、MIDI INデータを正しく受信できないことがあります。

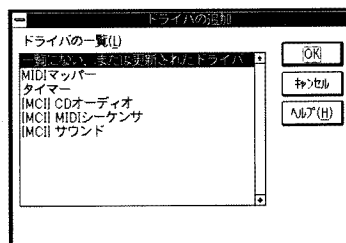
- ① コントロールパネルの中のドライバアイコンをダブルクリックします。



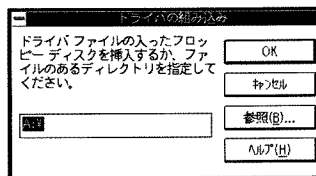
- ② [追加] ボタンをクリックします。



- ③ ドライバの一覧の中から [一覧にない、または更新されたドライバ] を選び、[OK] ボタンをクリックします。

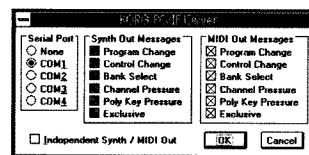


- ④ AG-001B、AG-003Bの付属ディスクをコンピュータのドライブに挿入します。Aドライブに入れた場合は“A: ¥” (Bドライブの場合は“B: ¥”) と入力し、[OK] ボタンをクリックします。

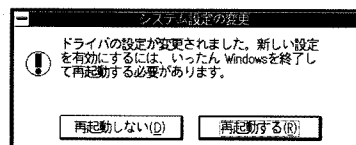


ただし、PC-98シリーズでAG-001Bの付属ディスクからインストールする場合は、ディスクをAドライブに入れた場合は“A: ¥PC98” (Bドライブの場合は“B: ¥PC98”) と入力し、[OK] ボタンをクリックしてください。

- ⑤ KORG PC/IF Driverを選び、[OK] ボタンをクリックすると、セットアップの画面になります。次の「KORG MIDI Driver (Windows) のセットアップ」に従って、セットアップを行ってください。

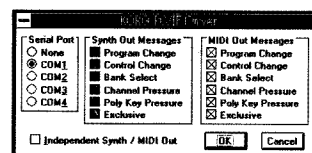


- ⑥ セットアップ後、ドライバを有効にするために、ディスクを取り出し、[再起動する] を選択します。



KORG MIDI Driver (Windows) のセットアップ

- ① コントロールパネルの中のドライバアイコンをダブルクリックし、[KORG PC/IF Driver] を選び、設定のボタンをクリックするとセットアップの画面になります。



- ② Serial PortではNS5Rを接続したシリアルポートを [COM1] ~ [COM4] の中から選びます。PC-98シリーズではRS-232C (SERIAL1) に接続している場合は [COM1] に、SERIAL2に接続している場合は [COM2] を選んでください。

KORG MIDI Driverを組み込んだ後に、シリアルポートを別の用途に使うときには、ドライバを削除 (Delete) するか、または [None] を選んでドライバを無効にしてください。

- ③ [Independent Synth / MIDI Out]をチェックします。チェックするとNS5R内部の2つのポート、ポートAおよびポートBを独立して使用することができます。チェックしないと内部音源のポートBが使用できません。

Default MIDIに出力されたデータは、NS5R本体のGLOBALの[049]プログラム・ポートの設定により動作が異なります。

プログラム・ポートがNativeの場合には、PART EDITパラメータの[016]MIDIチャンネル・トゥ・ポートで設定したポートに出力します。

Emulateの場合にはポートAとポートCの両方に送られます。MIDI Outに出力されたデータはポートCに出力され、NS5Rの内部音源は鳴りません。Synth-AおよびSynth-Bに出力されたデータは、それぞれ内部音源のポートAおよびポートBに送られます。

[Independent Synth / MIDI Out]がチェックされていないときは、Default MIDIのみ使用できます。

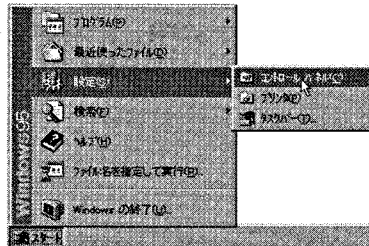
- ④ [MIDI Out Messages] ではNS5Rへ送るメッセージを選ぶことができます。
- ⑤ 選択が終わったら [OK] ボタンをクリックします。また、無効にしたい場合は [Cancel] をクリックします。

KORG MIDI DriverのWindows95へのインストール

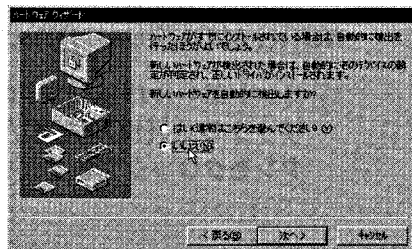


お使いのコンピュータの処理速度が十分に速くない場合、MIDI INデータを正しく受信できないことがあります。

- ① タスクバーの【スタート】ボタンをクリックして、【設定】の中の【コントロールパネル】をクリックします。

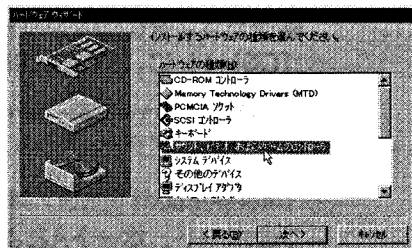


- ② コントロールパネルの中の【ハードウェア】アイコンをダブルクリックすると、ハードウェアウィザードが起動するので【次へ>】ボタンをクリックします。



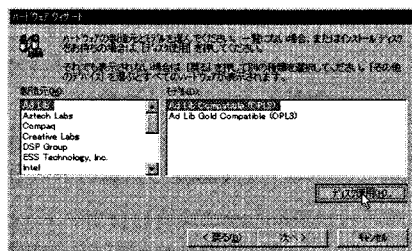
- ③ 新しいハードウェアを自動的に検出しますか? という質問に対して、必ず【いいえ】を選び、【次へ>】ボタンをクリックします。

- ④ 【サウンド、ビデオ、およびゲームのコントロール】を選び、【次へ>】ボタンをクリックします。



- ⑤ 【ディスク使用】をクリックします。

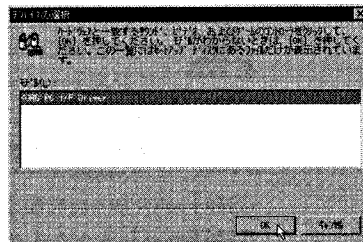
ドライブとディレクトリを指定するダイアログが表示されます。



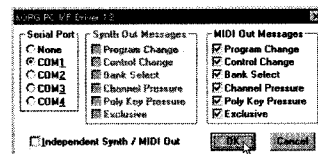
- ⑥ AG-001B、AG-003Bの付属ディスクをコンピュータのドライブに挿入します。Aドライブに入れた場合は“A: ¥” (Bドライブの場合は“B: ¥”) と入力し、【OK】ボタンをクリックします。

ただし、PC-98シリーズでAG-001Bの付属ディスクをインストールする場合は、ディスクをAドライブに入れた場合は“A: ¥PC98” (Bドライブの場合は“B: ¥PC98”) と入力し、【OK】ボタンをクリックしてください。

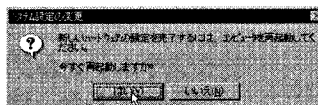
- ⑦ [OK] ボタンをクリックして、[完了] をクリックします。



- ⑧ 「KORG MIDI Driver (Windows) のセットアップ」 (P.9) に従ってセットアップを行い、[OK] ボタンをクリックします。

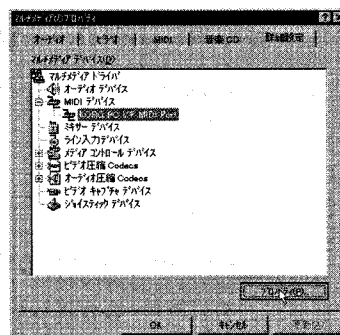


- ⑨ ドライバーを有効にするために必ず再起動してください。

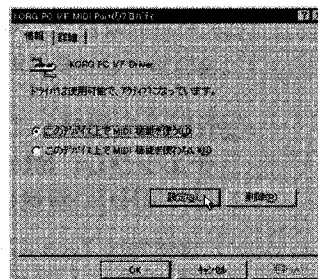


KORG MIDI DriverのWindows95のセットアップを変更する場合

- ① コントロールパネルの中の [マルチメディア] アイコンをダブルクリックすると、マルチメディアのプロパティダイアログが表示されます。
- ② 右上の [詳細設定] タブをクリックします。
- ③ [MIDIデバイス] の [+] をクリックして (表示が [-] に変わります) [KORG PC I/F MIDI Port] をクリックします。
- ④ [プロパティ] ボタンをクリックします。
KORG PC I/F MIDI Portのプロパティが表示されます。
- ⑤ [設定] ボタンをクリックします。



「KORG MIDI Driver (Windows) のセットアップ」 (P.9) に従ってセットアップを行い、[OK] ボタンをクリックします。
設定を変更した場合にはWindowsを再起動してください。



KORG MIDI DriverのMacintoshへのインストール

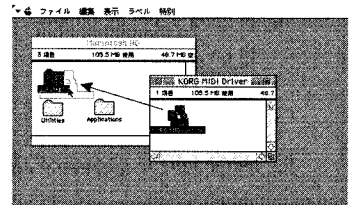


KORG MIDI Driverを使用するには、あらかじめApple MIDI ManagerおよびPatchBayがインストールされている必要があります。Apple MIDI ManagerおよびPatchBayは、お使いのMIDIアプリケーションに付属されているものをお使いください。AG-002Bには付属されていません。

KORG MIDI Driverを使うと、“Modem MIDI Out/Port setting”ダイアログ (P.13) でNS5Rに送るMIDIチャンネルとメッセージの種類を設定することができます。そのような機能が必要な場合は、KORG MIDI Driverを使わずに、Apple MIDI Driverをそのまま使用することができます。Apple MIDI Driverを使う場合や、Apple MIDI Managerを使用しないMIDIアプリケーション (シーケンサ) を使う場合はP.13をご覧ください。

- ① AG-002の付属ディスク内のKORG MIDI Driverを起動ディスクのシステムフォルダにコピーします。

- ② システムフォルダ内にApple MIDI Driverがあるときは削除するか、他のフォルダに移動してください。Apple MIDI Managerは削除や移動を行わないように注意してください。



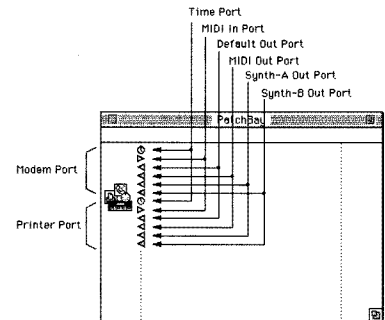
※KORG MIDI Driverは、Apple MIDI Driverの機能を含んでいます。

- ③ 特別メニューから“再起動”を選択します。

KORG MIDI Driver (Macintosh) のセットアップ

- ① PatchBayを起動します。

インストールが正しく行われた後、PatchBayを起動すると右図のようにPatchBayウィンドウ内にKORG MIDI Driverのアイコンが表示されます。(Modem/Printerの各ポートはセットアップの状態により表示が異なる場合があります。)

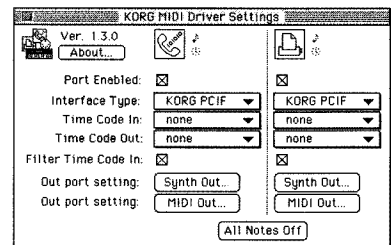


- ② PatchBayの中のKORG MIDI Driverのアイコンをダブルクリックします。

セットアップダイアログが表示されます。

- ③ NS5Rを接続しているポートの Port Enable をチェックし、Interface Type を[KORG PCIF]または[1MHz]に設定します。

Interface Type に“KORG PCIF”を選んだとき、Default Out, MIDI Out, Synth-A Out, Synth-B Outが使えるようになります。



Default Outは、NS5RのGLOBALの[049]プログラム・ポートの設定により動作が異なります。

Default Outを選んだとき、NS5RがEmulateモードに設定されている場合は、NS5RのポートAとCの両方に出力し、Nativeモードに設定されている場合は、PART EDITパラメータの[016]MIDIチャンネル・トゥ・ポートで設定されたポートに出力します。

NS5R本体の状態がNativeモードであるかEmulateモードであるかに関わりなく、MIDI OutではポートCに、Synth-A OutではポートAに、Synth-B OutではポートBに出力します。

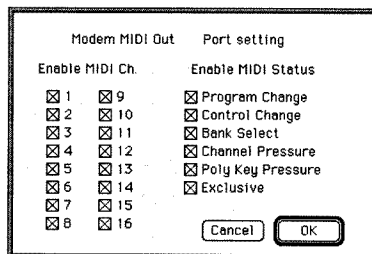
(55ページ、73ページも併せてお読みください。)


④ [Out Port Setting] ボタンを押します。

次のダイアログが現れます。ここで各ポートへ出力されるMIDIチャンネル/メッセージを選択することができます。チェックされているチャンネル/メッセージのみ出力します。

⑤ 設定後、[OK] ボタンを押します。

⑥ MIDIアプリケーション（シーケンサ）を起動して、MIDIアプリケーションのOut Portの◁からマウスをドラッグしてMIDI DriverのMIDI Outに接続します。



- PatchBayの使用方法については、“”メニューの“About PatchBay...”等の説明をご覧ください。

Apple MIDI Driverを使う場合は、(KORG MIDI Driverがシステムフォルダ内にあるときは、削除または移動した後) PatchBayを起動し、その中のApple MIDI Driverのアイコンをダブルクリックして、NS5Rを接続したPortのEnabledをチェックし、Interface Typeを[1MHz]に設定して、ダイアログを閉じます。PatchBay上で、MIDIアプリケーション（シーケンサ）のOutPortの◁からマウスをドラッグして、MIDI Outに接続します。

Apple MIDI Managerを使用しないMIDIアプリケーション（シーケンサ）を使う場合は、NS5Rが接続されているPortを選択し、クロックの設定のあるアプリケーションでは[1MHz]に設定してください。

AG-002B付属のMIDI File Translatorについて

市販のスタンダードMIDIファイル（SMF）のソングファイルのほとんどが、MS-DOSフォーマットで保存されています。AG-002Bに付属されているMIDI File Translatorは、これらのMS-DOSのSMFソングファイルをMacintoshのMIDIアプリケーションがSMFとして認識できるように変換するApple File Exchange用のTranslator（翻訳プログラム）です。

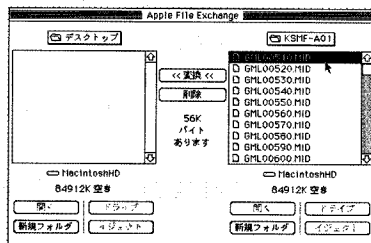
① MIDI File TranslatorをApple File Exchangeと同じフォルダに入れます。



② Apple File Exchangeをダブルクリックして、起動します。

③ 変換したいMS-DOSディスクをドライブに挿入します。

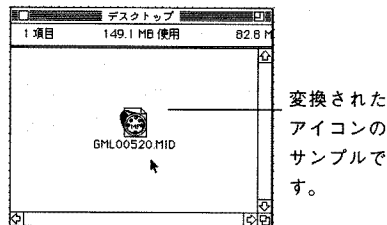
右のような画面が現れます（画面上はKORG SMFライブラリ KSMF-A01です）。MS-DOSフォーマットのディスクは必ず“Apple File Exchange”を起動させてから、ディスクドライブに入れてください。



④ 変換したいソング（曲）ファイルを選びます。

⑤ 中央の「<<変換<<」（又は「>>変換>>」）ボタンを押します。

変換が始まります。棒グラフが100%までいくと、変換が完了します。左側のボックスに変換されたファイルが現れます。



⑥ Apple File Exchangeを終了します。

PC ExchangeによるSMFの変換方法

MacintoshのシステムにApple File Exchangeが付属されていない場合は、PC Exchangeを使用することで、MS-DOSフォーマットのSMFソングファイルをMacintoshで認識できるようにすることができます。

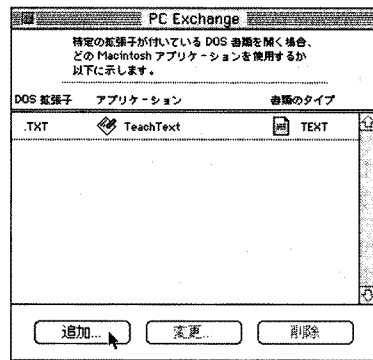
例として、KORG Audio Gallery [別売] に付属されているMIDI PlayerでMS-DOSのSMFソングファイルを開くための設定方法を説明します。

① コントロールパネル内のPC Exchangeを開きます。

PC Exchangeのコントロールパネルが現れます。



PC Exchange



② 【追加...】 ボタンを押します。

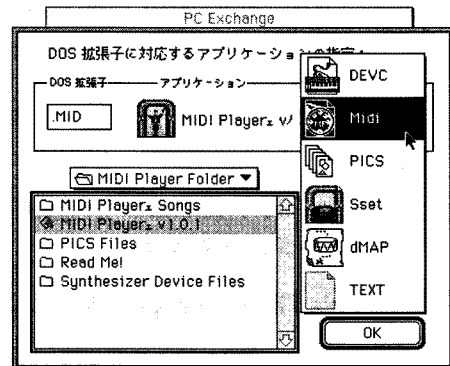
【DOS拡張子に対応するアプリケーションの指定】ウィンドウが現れます。

③ DOS拡張子項目に“MID”と入力します。

MS-DOSでは、ファイルの種類を分類するために拡張子というピリオドの後に続く3文字をファイル名の後につけます。SMFには、“MID”という拡張子をつけるのが一般的です。

④ ダイアログの下半分に表示されている一覧から、お持ちのSMFを扱えるMIDIアプリケーション（シーケンサ）を選びます。

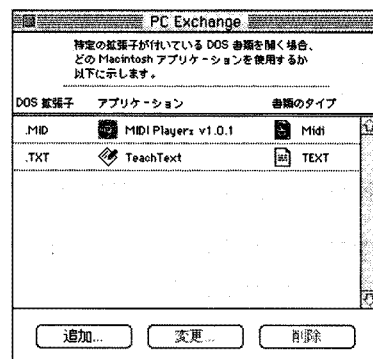
ここでは例として、[MIDI Player v1.0.1]を選びます。アプリケーション項目に選択したアイコンが現れます。



⑤ 【書類のタイプ】 ポップアップメニューから [Midi] を選び、[OK] ボタンをクリックします。

PC Exchangeウィンドウに追加された項目が表示され、登録されました。

MS-DOSのSMFをディスクドライブに挿入すると、そのまま使用することができます。



* 詳しくは“Macintosh PC Exchange”の解説をご覧ください。

デモ演奏を聴く

NS5Rには、その特長が活かされたデモンストラーションの演奏が2曲内蔵されており、NS5R単独で演奏を聴くことができます。

1 電源のオン/オフ

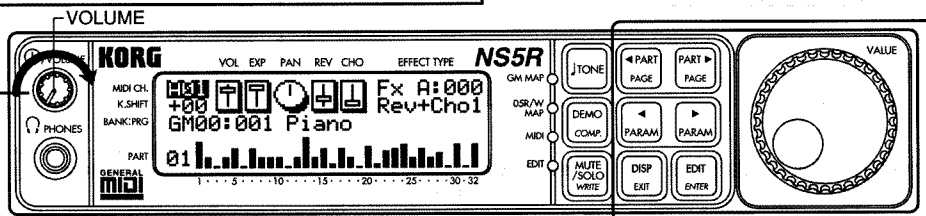
VOLUME/POWERスイッチを押して電源を入れます。スイッチを再び押すと電源が切れます。



電源のオン/オフは、必ずパワードスピーカーやステレオ・アンプの電源がオフの状態で行ってください。

2 音量の調節

VOLUMEを動かして、適度な音量にセットします。
※ヘッドホンの音量も同時に調節できます。



3 デモ演奏

デモ曲 No.1 2000 Fever performed by Akihiro Horikoshi

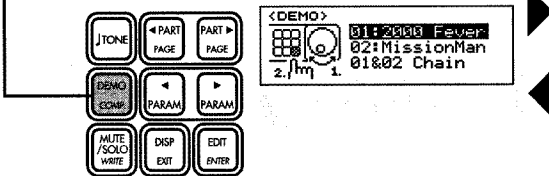
デモ曲 No.2 MissionMan performed by John Lehmkuhl ©1996 KORG Inc. All Rights Reserved.

■マルチモード

電源オン時はマルチモードになっています。

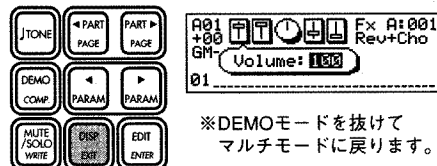
■DEMOモードに入ります

[DEMO/COMP.] キーを押します。



■DEMOモードを抜けます

デモ曲選択画面の状態です [DISP/EXIT] キーを押します。



※DEMOモードを抜けてマルチモードに戻ります。

■DEMOモードの操作

デモ曲 1 : 2000 Fever
デモ曲 2 : MissionMan

<DEMO>
01: 2000 Fever
02: MissionMan
01&02 Chain
2./h 1.

演奏中に [DISP/EXIT] キーを押すと、演奏がストップします。

デモ曲1/2を繰り返し演奏します。
(エンドレス)



演奏を聴くときは

VALUEコントローラ、[PART/PAGE] キー、[PARAM] キーのいずれかを使って、聞きたい曲を選択します。

[EDIT/ENTER] キーを押すと、選択したデモ曲の演奏が始まります。

※01&02 Chainを選択すると、デモ曲1/2を繰り返して、エンドレスで演奏します。



演奏を止めるときは

演奏中に [DISP/EXIT] キーを押すと、演奏がストップして、デモ曲選択画面に戻ります。

デモ演奏を聴きながら、NS5Rの多彩な音色や豊かな表現力を確認してみましょう。

マルチモードでの演奏

マルチモードでは、NS5RをA・B各16チャンネル、合計32のマルチ・ティンバー（GM）音源として使用することができます。通常、このマルチモードはコンピュータ/シーケンサーでアンサンブル演奏を行う場合に使用します。

1 マルチモード

電源をオンしてすぐの状態では、NS5Rはマルチモードになっています。



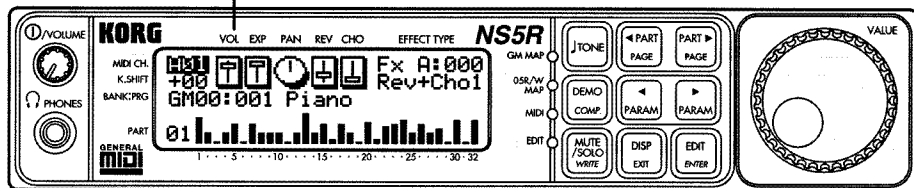
LCD画面には、パートごとの音色バンク、音色ナンバー、音色名が表示されます。

音色(プログラム/コンビネーション)名
音色(プログラム/コンビネーション)ナンバー
音色バンク

■ マルチモードとは

マルチモードでは、NS5Rを32チャンネルのマルチ音源として使用できます。32あるパートを異なる音色（プログラム）で演奏が行えます。

また電源オン時、マルチモードは、GM用の初期設定になっているため、GMスコア（GM音源用の演奏データ）をそのまま再生できます。再びGM用の初期設定に戻すときは、GMシステム・オンを送信するか、ユーティリティモードの[053]プリセット/イニシャライズで設定します。



MIDI IN

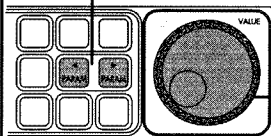
MIDI OUT

コンピュータ/
シーケンサー

2 音色の切り替え (1)

各パートの音色は、VALUEコントローラで選択することができます。

[PARAM] キーで変更したいバンク、または音色を選ぶ（反転表示させる）



VALUEコントローラを回すと、バンクあるいは音色ナンバーが変わります。

3 音色の切り替え (2)

コンピュータ/シーケンサーから音色を切り替えるときは、プログラム・チェンジ（バンクも切り替えるときはバンク・セレクトも）を送信してください。

プログラム・チェンジ0~127で001~128のプログラム/コンビネーションに切り替えることができます。

※音色バンクは、バンク・セレクトで切り替えます（P.24、72参照）。

NS5Rには、ROMエリア内のGM-a/bバンク、r:バンク、y:バンク、Prg（プログラム）のA、B、C各バンクに合わせて1049種類のプログラム音色と、Cmb（コンビネーション）のA、B、C各バンクに合わせて384種類のコンビネーション音色があります。また、RAMエリア内のPrgUバンクに128種類のユーザープログラム音色と、CmbUバンクに128種類のコンビネーション音色があります。

バンクと音色ナンバーを切り替えて、さまざまな音色を聞いてみましょう。

演奏できないときは

NS5Rの音が出ない場合、音色や演奏のしかたがおかしい場合は、次の点について確認してください。

音が出ない場合

- まずはじめにデモ演奏が聞けるかどうか確認してください。デモ演奏が聞けない場合は、NS5Rとパワード・モニター/ステレオ・アンプの音量が上がっているか、オーディオ・ケーブルが正しく接続されているかを確認してください。
- デモ演奏が聞ける場合、マルチモードになっているか確認してください。
- MIDIケーブル/専用接続ケーブルの接続を確認してください。また、コンピュータ/シーケンサー側の設定が正しく行われているのかも確認してください。NS5RがMIDI情報を受信すると、MIDIインジケータが点灯します。MIDIインジケータが点灯しないときは、コンピュータ/シーケンサー側で正しく設定されていないことが考えられます。
- 専用接続ケーブルで接続している場合、グローバルモードのBPSが正しく設定されているかどうかを確認してください。IBM PC (互換機) と NEC PC-98シリーズSERIAL2の場合は38.4に、Apple MacintoshとNEC PC-98シリーズRS232C(SERIAL1)の場合は31.25に設定してください(P.7)。
- コンピュータでシーケンス・ソフトを使用する場合、MIDI情報を送受信するためのMIDIポートの設定を行う必要があります。NS5Rを接続しているMIDIインターフェースのMIDIポート、あるいはKORG MIDI Driverのポートが指定されているかどうか確認してください。KORG MIDI Driverでは、NS5R本体内の音源とMIDI OUT端子から送信するMIDI情報をそれぞれ別のMIDIポートとして使用することができます。NS5Rで演奏を行う場合は、NS5Rの音源 (KORG PC I/F Synth Port) を指定してください (P.8~13)。
- Windowsのシーケンス・ソフトの中には、MIDIマッパーを経由してMIDI情報を送信するものがあります。このようなソフトを使用する場合は、コントロールパネルのMIDIマッパーで、MIDIチャンネルマップのポート名をすべてKORG PC I/F Synth Portに変更してください。

音色や演奏がおかしい場合

- GMスコア再生時に音色がおかしい場合は、そのGMスコア内でバンク・セレクトが使用されていることが考えられます。このようなときは、コンピュータ/シーケンサー側でバンク・セレクトを送信しないように設定してください (P.20、154)。コンピュータ/シーケンサーからGMシステム・オンを送信するか、[053]プリセット/イニシャライズでGM用の初期設定に戻してから、もう一度再生してください。
- 音量やパンなどがおかしい場合や、演奏データ内で設定されているにも関わらずNS5Rの演奏に反映されない場合は、シーケンサー/シーケンス・ソフトの送信フィルター、あるいはKORG MIDI Driverのフィルターで情報がカットされていることが考えられます。これらの設定を確認してください。
- マルチモードでは、NS5Rは32パート・マルチ・ティンバー音源となります。NS5R本体でも各トラックの音色や音量、パンなどを設定できますが、通常はコンピュータ/シーケンサーで作成する演奏データの中でそれらを設定します (これらのデータを入力しておくことにより、いつでも同じ状態で演奏が再生されます)。これらのデータが入力されていない演奏データを再生すると、それ以前に再生した演奏の設定のまま演奏されることがあります。演奏データの作成方法、および各トラックの演奏のしかたについては、お使いのシーケンサー/シーケンス・ソフトの取扱説明書を参照してください。



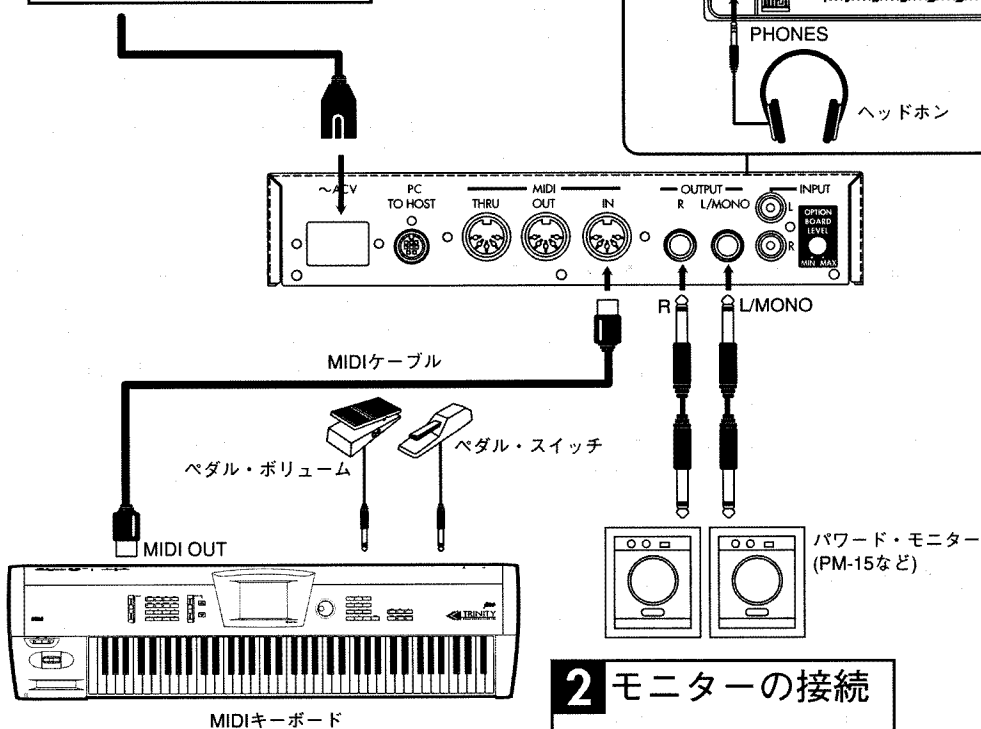
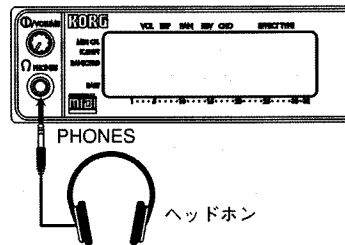
キーボードで演奏する方は

接続のしかた

1 電源の接続

ACインレットに電源コードを接続して、家庭用の電源コンセントに差し込みます。

ヘッドホンを使う場合は、フロントパネルのPHONESジャックにプラグを差し込んでください。



3 MIDIキーボードの接続

MIDIキーボードのMIDI OUT端子とNS5RのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。
※「MIDIキーボードの設定」(P.19)を参照してください。

2 モニターの接続

OUTPUT端子からパワード・モニター、ステレオ・アンプへ接続します。
※モノラルで接続する時は、L/MONOジャックに接続してください。

パワード・モニター/ステレオ・アンプ

NS5Rのサウンドを忠実に再生するために、できるだけパワード・モニター（アンプ内蔵スピーカー：PM-15など【別売】）に接続することをおすすめします。オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、LINE INあるいはAUX IN、外部入力と書かれている端子に接続してください。



オーディオ・ステレオ・アンプで再生する場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので、音量を上げすぎないようにご注意ください。

MIDIキーボードの設定

MIDIキーボードを使って**NS5R**で演奏するときは、あらかじめMIDIキーボード側のMIDI送信を次のように設定しておいてください。それぞれの設定方法は、MIDIキーボードの取扱説明書を参照してください。

※ **NS5R**は、外部のMIDI機器（MIDIキーボード、コンピュータ、シーケンサーなど）から送られてくるMIDI情報を受信して演奏を行うMIDI音源モジュールです。なお、コンピュータやシーケンサーなどで**NS5R**を演奏する場合は、「コンピュータ／シーケンサーで演奏する方は」(P.1)をご覧ください。

MIDI送信チャンネル

MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルを、**NS5R**で演奏したいパートのMIDI受信チャンネルに合わせてください。その他のMIDI送信チャンネルに設定されている場合、あるいはMIDIキーボードのMIDI送信チャンネルが変更できない場合（MIDIチャンネルが固定されている場合）は、**NS5R**のMIDI受信チャンネルを変更する必要があります（[000]レシーブMIDIチャンネル、[044]エクスクルーシブチャンネル）。

MIDI送信フィルター

MIDIキーボードのなかには、送信するMIDI情報を選択できる機種もあります。

NS5Rは、次のMIDI情報を受信できます。

- ノート・オン／オフ（ノート情報）…もっとも基本となる鍵盤演奏のためのメッセージです。
- プログラム・チェンジ…プログラムを切り替えるためのメッセージです。
- コントロール・チェンジ…コントローラーや演奏状況のメッセージです。
- ピッチ・バンド…ベンダー（ジョイスティック、ホイール、レバー）によるピッチ変化のためのメッセージです。
- アフタータッチ（チャンネル・プレッシャー）…鍵盤を押し込んだときにかかる効果を伝えるためのメッセージです。

※ すべてのMIDIキーボードが上記のMIDI情報の送信機能を備えているわけではありません。

NS5Rで演奏するときは、MIDIキーボードで送信できるMIDI情報のみに対応します。例えば、ピッチ・バンド・メッセージを送信しないMIDIキーボード（デジタルピアノなど）で演奏する場合、ピッチ・バンドの効果は得られません。



デモ演奏を聴く

NS5Rには、その特長が活かされたデモンストラーションの演奏が2曲内蔵されており、NS5R単独で演奏を聴くことができます。

1 電源のオン/オフ

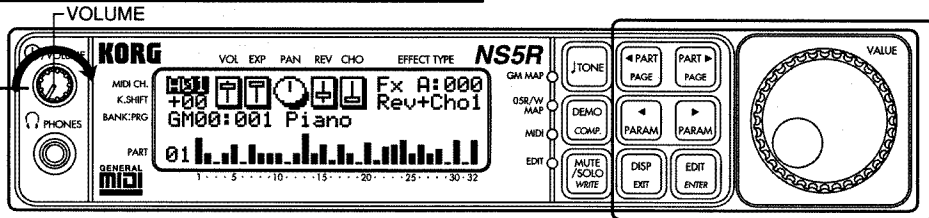
VOLUME/POWERスイッチを押して電源を入れます。スイッチを再び押すと電源が切れます。



電源のオン/オフは、必ずパワードスピーカーやステレオ・アンプの電源がオフの状態で行ってください。

2 音量の調節

VOLUMEを動かして、適度な音量にセットします。
※ヘッドホンの音量も同時に調節できます。



3 デモ演奏

デモ曲 No.1 2000 Fever performed by Akihiro Horikoshi

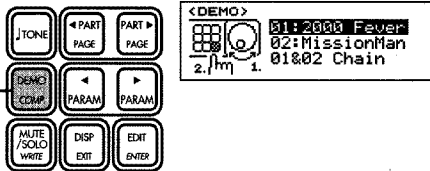
デモ曲 No.2 MissionMan performed by John Lehmkuhl ©1996 KORG Inc. All Rights Reserved.

■マルチモード

電源オン時はマルチモードになっています。

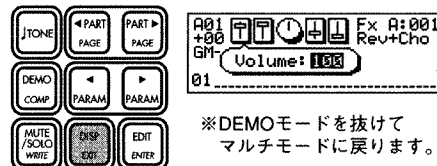
■DEMOモードに入ります

[DEMO/COMP.] キーを押します。



■DEMOモードを抜けます

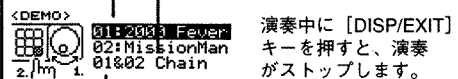
デモ曲選択画面の状態で [DISP/EXIT] キーを押します。



※DEMOモードを抜けてマルチモードに戻ります。

■DEMOモードの操作

デモ曲1 : 2000 Fever
デモ曲2 : MissionMan



演奏中に [DISP/EXIT] キーを押すと、演奏がストップします。

デモ曲1/2を繰り返し演奏します。(エンドレス)



演奏を聴くときは

VALUEコントローラ、[PART/PAGE] キー、[PARAM] キーのいずれかを使って、聞きたい曲を選択します。

[EDIT/ENTER] キーを押すと、選択したデモ曲の演奏が始まります。

※01&02 Chainを選択すると、デモ曲1/2を繰り返して、エンドレスで演奏します。



演奏を止めるときは

演奏中に [DISP/EXIT] キーを押すと、演奏がストップして、デモ曲選択画面に戻ります。

デモ演奏を聴きながら、NS5Rの多彩な音色や豊かな表現力を確認してみましょう。

MIDIキーボードでの演奏

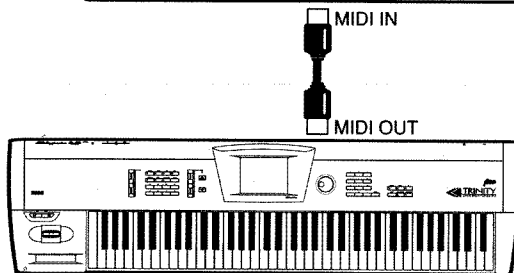
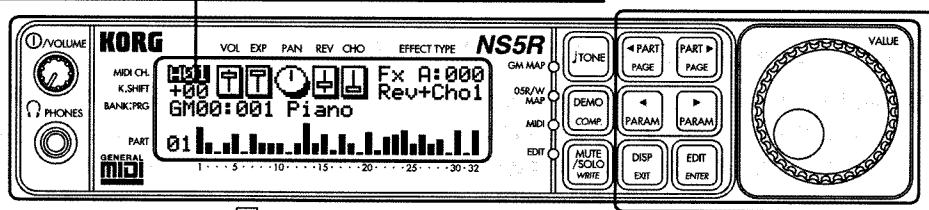
それでは実際にMIDIキーボードでNS5Rの音を出してみましょう。NS5Rには、プログラム/コンビネーション、マルチという2つの音色レベルがありますが、ここではプログラム/コンビネーションの音を聞いてみましょう。

1 マルチモード

電源をオンしてすぐの状態、NS5Rはマルチモードになっています。



LCD画面には、パートごとの音色バンク、音色ナンバー、音色名が表示されます。



MIDIキーボード

3 音色の切り替え (2)

MIDIキーボード (外部MIDI機器) から音色を切り替えるときは、プログラム・チェンジ (バンクも切り替えるときはバンク・セレクトも) を送信してください。

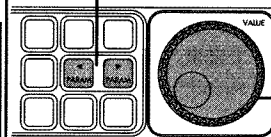
プログラム・チェンジ0~127で001~128のプログラム/コンビネーションに切り替えることができます。

※音色バンクは、バンク・セレクトで切り替えます (P.24、72参照)。

2 音色の切り替え (1)

音色はVALUEコントローラで選択することができます。

[PARAM] キーで変更したいバンク、または音色を選ぶ (反転表示させる)



VALUEコントローラを回すと、バンクあるいは音色ナンバーが変わります。

NS5Rには、ROMエリア内のGM-a/bバンク、r:バンク、y:バンク、Prg (プログラム) のA、B、C各バンクに合わせて1049種類のプログラム音色と、Cmb (コンビネーション) のA、B、C各バンクに合わせて384種類のコンビネーション音色があります。

また、RAMエリア内のPrgUバンクに128種類のユーザープログラム音色と、CmbUバンクに128種類のコンビネーション音色があります。

バンクと音色ナンバーを切り替えて、さまざまな音色を聞いてみましょう。



演奏できないときは

MIDIキーボードを弾いても**NS5R**から音が出ない場合、プログラムを切り替えることができない場合は、次の点について確認してください。

音が出ない場合

- まずはじめにデモ演奏が聞けるかどうか確認してください。デモ演奏が聞けない場合は、**NS5R**とパワー・モニター／ステレオ・アンプの音量が上がっているか、オーディオ・ケーブルが正しく接続されているかを確認してください。
- デモ演奏が聞ける場合、マルチモードになっているか確認してください。DEMOモードではプログラムの演奏は行えません。
- MIDIケーブルの接続、MIDIキーボードの送信MIDIチャンネルについても確認してください。MIDIキーボードの送信MIDIチャンネルは必ず**NS5R**で演奏するパートのMIDI受信チャンネルに合わせてください。なお、使用しているMIDIキーボードの送信MIDIチャンネルが変更できない場合（固定されている場合）は、マルチモードの[000]レシーブMIDIチャンネル、およびグローバルモードの[044]エクスクルーシブチャンネルで**NS5R**の受信MIDIチャンネルを変更してください。

プログラムを切り替えることができない場合

- MIDIキーボードからプログラムの切り替えが行えない場合は、MIDIキーボードの送信機能を確認してください。機種によっては、プログラム・チェンジを送信しないように設定できるものもあります。また、バンク・セレクトは送信できる機種に限定や、バンク・セレクトの扱いが**NS5R**と異なる機種もあります。お使いのMIDIキーボードの送信機能をよく確認してください。

《ドラムキットについて》

ドラムキットとは、音階演奏を行う代わりに鍵盤ひとつひとつに異なる音色（ドラム音）を割り当てたもので、ひとつのドラムキットで多彩なドラム／パーカッション・サウンドを演奏することができます。NS5RにはROMに37、RAMに2つのドラムキットがあります。それらを使って演奏するにはプログラムでそのうちの1つを選び（マルチモードの音色バンクをyDr1、yDr2、rDrm、kDrmのいずれかにしてから、VALUEコントローラで選びます）使用します（P.46、47参照）。また、ドラムキットの各鍵盤の音色や設定は、ドラムキットエディットモードで変更することができます（P.31、129参照）。

【基本編】

1. モードについて

NS5Rなどのデジタル楽器では、たくさんの機能をいくつかのグループにまとめて、その一つ一つをモードと呼んでいます。NS5Rのもつ機能は、

1. 音色を選択して、演奏をする機能
2. 外部機器との接続や、データの管理をする設定のための機能
3. 音色を変更して、音造りをする機能

の3つに大きく分けられます。この3つの機能を効率良く活用できるように、マルチモード、パートエディットモード、グローバルモード、ユーティリティモード、コンビネーションエディットモード、プログラムエディットモード、ドラムキットエディットモード、エフェクトエディットモードの8つのモードが用意されています。

マルチ (MULTI) モード

NS5Rのすべての機能の中心となるのがマルチモードです。ここで1177種類のプログラム音色、512種類のコンビネーション音色、31のドラムプログラムのなかから音色の選択を行い、これを32のパートに割り当てて、GM音源やMIDIキーボードの音源として演奏をし、またそれぞれの音色の簡単な調節を行うことができます。

マルチモードの演奏

マルチモードモードで演奏するときは、送信側 (MIDIキーボード/コンピュータなど) の送信MIDIチャンネルをNS5Rの演奏したいパートのMIDIチャンネルに合わせてください。

NS5RのMIDIチャンネルは、通常パート1から16までにMIDI Aポートの1チャンネルから16チャンネル、パート17から32までにMIDI Bポートの1チャンネルから16チャンネル[がそれぞれ割り当てられており、これが工場出荷時の設定となっています。

※ AポートとBポートのどちらを使用するかは、パートエディットモードの[016]MIDIチャンネル・トウ・ポートで設定することができます。

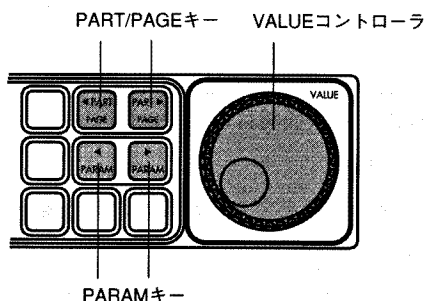
※ 工場出荷時の設定は、ユーティリティモードの[053]プリセット/イニシャライズで呼び出すことができます。

マルチモードの基本操作

NS5Rは、電源をオンにすると、直ちにマルチモードに入ります。



マルチモードでは、[PART/PAGE] キーでパートを切り替え、[PARAM]キーでカーソル（反転表示部分）を移動してパラメータを選び、VALUEコントローラで設定値を変更します。

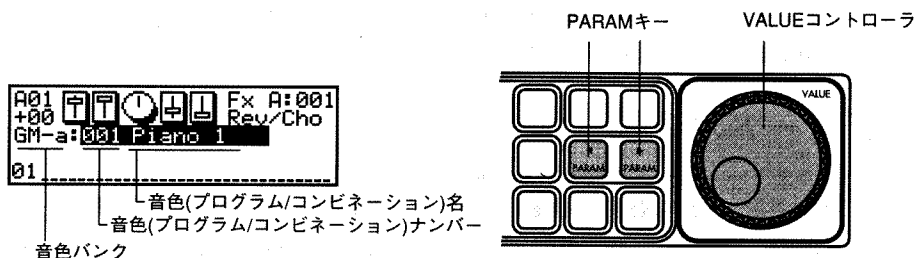


マルチモードでは、本体操作あるいは外部からのMIDI情報で音色を切り替えることができます。

本体で切り替えるときは

- 音色バンク：バンクを切り替えます。
- 音色ナンバーとネーム：プログラム/コンビネーション音色を切り替えます。

[PARAM]キーを押してそれぞれの項目にカーソルを合わせ（反転表示させる）、VALUEコントローラを回して、音色を選びます。



MIDIで切り替えるときは

MIDIキーボード（外部MIDI機器）から音色を切り替えるときは、プログラム・チェンジを送信します。NS5Rは、プログラム・チェンジを受信すると、そのバンク内で音色(プログラム/コンビネーション)が切り替わります。

プログラム・バンクを切り替えるときは、コントロール・チェンジ#0/32のバンク・セレクトを送信してください。NS5Rはバンク・セレクトを受信しただけではプログラムは切り替わりません。バンク・セレクトに続いてプログラム・チェンジを受信した時点で指定バンクのプログラムに切り替わります。

※ マルチモードでは、音色を切り替えるほかに、それぞれのパートごとの音量や音程、ステレオ音像の定位やエフェクトのかかり方などといった、簡単な調整をすることができます。くわしくは、応用編「1.マルチモード」を参照してください。

マルチモードでの設定は、4種類までNS5R本体内に記憶しておくことができます。ユーティリティモードの[055]マルチセットアップで、設定を保存したり、呼び出したりすることができます。

マルチモードの初期設定

電源ON時、またGMモード・オン (F0 7E 7F 09 01 F7) 受信時のMULTIモードの設定は次のようになります。([046]バンクマップ・タイプが "Default" の場合と "05R/W" の場合で異なります)

	Default の場合	05R/W の場合
Rx.MIDI Ch.	パート01~16=A01~A16, パート17~32=B01~B16,	パート01~16=A01~A16, パート17~32=B01~B16
Program	GM-a:001 Piano 1 (パート10,26 以外) rDrm:001 STANDARD (パート10,26)	GM-b:001 Piano 1 (パート10,26 以外) kDrm:001 GM Kit (パート10,26)
Effect	A:001 Rev/Cho	A:001 Rev/Cho
Volume	100	100
Expression	127	127
Panpot	CNT	CNT
Key Shift	+00	+00
Rev.Send	40	40
Cho.Send	0	0
Part Mode	NORM (パート10,26 以外) MDrm1 (パート10) MDrm3 (パート26)	NORM (パート10,26 以外) MDrm1 (パート10) MDrm3 (パート26)
MONO/POLY	POLY	POLY
FineTune	+00	+00
Note Window	C-1 ~ G 9	C-1 ~ G 9
Velocity Window	001 ~ 127	001 ~ 127
ModWheel P.ModInt	10	10
PitchBend Range	+02	+02
Portamento Switch	OFF	OFF
Portamento Time	0	0

MIDIでの各パートの設定

programについて

各パートのプログラム/コンビネーションは、バンク・セレクトおよびプログラム・チェンジで変更することができます。

Volumeについて

各トラックの音量は、コントロール・チェンジ#7のポリューム・メッセージ、コントロール・チェンジ#11のエクスペッション・メッセージで変更することができます。

Panpotについて

各トラックのパンは、コントロール・チェンジ#10のパンポット情報で変更することができます。

Send C/Dについて

各トラックのセンドC/Dは、コントロール・チェンジ#91/93のエフェクト・デプス・メッセージで変更することができます。

Transpose、Detune、Pitch Bend Rangeについて

各トラックのトランスポーズ、デチューン、バンド・レンジは、RPNで変更することができます。これらの設定を変更する場合は、コントロール・チェンジ#100や#101のRPNで変更するパラメータを指定した後、コントロール・チェンジ#6や#38のデータ・エントリーでその値を設定してください。

パートエディット(PART EDIT)モード

NS5Rの32の各パートについて、マルチモード以外のパラメータの設定を行います。ここで行う音色の設定は、プログラムエディットモードやコンビネーションエディットモードで行う本格的なエディットとは異なり、プログラムやコンビネーションの音色を修正するような形で変化をつけます。したがって、実際の元の音色そのものが変更されるわけではありません。

パートエディットモードの基本操作

マルチモードで[EDIT/ENTER]キーを押すと、次のようなエディット・メニューが現われます。

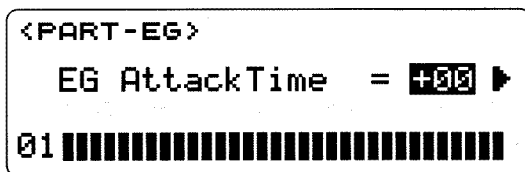


[PART/PAGE]キーか[PARAM]キーを押してPartEditにカーソルを合わせ、[EDIT/ENTER]を一回押してください。

パートエディットのパラメータは、コモン、EG(エンベロープ・ジェネレータ)、フィルター/ウィンドウ、アザーズの4つのグループに分かれています。



さらにカーソルを合わせて[EDIT/ENTER]を一回押すと、それぞれのパラメータをエディットする画面が現われます。下は、EGを選んだときの例です。



パートエディットモードでは、[PART/PAGE]キーでパートを切り替え(コモンではページを切り替えます)、[PARAM]キーでカーソル(反転表示部分)を移動してパラメータを選び、VALUEコントローラで設定値を変更します。

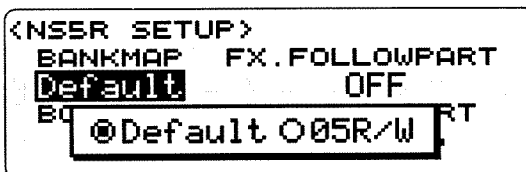
それぞれのパラメータの詳しい働きについては、応用編「2.パートエディットモード」を参照してください。

グローバル(GLOBAL)モード

NS5Rの全体に関する設定を行うモードです。NS5Rの表示機能の設定や、送受信するMIDI情報の選択や、メモリ内容の保護機能の設定などを行います。

グローバルモードの基本操作

マルチモードで[EDIT/ENTER]キーを押すと現われるエディット・メニューから、Globalにカーソルを合わせ、[EDIT/ENTER]を一回押してください。



グローバルモードでは、[PART/PAGE] キーでページを切り替え、[PARAM]キーでカーソル（反転表示部分）を移動してパラメータを選び、VALUEコントローラで設定値を変更します。

それぞれのパラメータの詳しい働きについては、応用編「3.グローバルモード」を参照してください。

ユーティリティ(UTILITY)モード

NS5Rのさまざまなパラメータを外部の専用機器やコンピュータへ保存したり、マルチモードの設定を記憶・再現するモードです。

ユーティリティモードの基本操作

マルチモードで[EDIT/ENTER]キーを押すと現われるエディット・メニューから、Utilityを選択して、[EDIT/ENTER]を一回押してください。



さらにカーソルを合わせて[EDIT/ENTER]を一回押すと、それぞれの設定を行う画面が現われます。

ユーティリティモードでは、[PART/PAGE] キーでページを切り替え、[PARAM]キーでカーソルを移動してパラメータを選び、VALUEコントローラで設定値を変更します。

それぞれのパラメータの詳しい働きについては、応用編「4.ユーティリティモード」を参照してください。

コンビネーションエディットモード

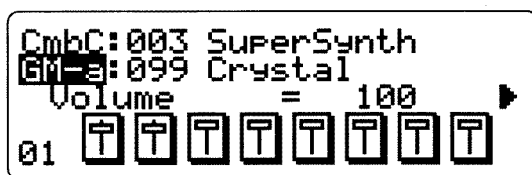
NS5Rでは、最大8つまでのプログラム音色を組み合わせて、これをあたかも一つのプログラム音色のように扱うことができます。このように、プログラムを組み合わせてできる音色のことをコンビネーションと呼びます。

コンビネーション音色では、それを構成する一つ一つのプログラムについて、個々のボリュームやパン（定位）、エフェクトの送りレベル、発音する音域や強弱の範囲、MIDIメッセージによるコントロールなどを、別々に設定することができるため、きわめて複雑な演奏表現が可能です。

コンビネーションエディットモードは、以上のようなコンビネーション音色に関する設定を行うモードです。

コンビネーションエディットモードの基本操作

マルチモードからこのモードに入るには、コンビネーション音色が表示されている状態で、[EDIT/ENTER]キーを（約2秒間）押し続けてください。

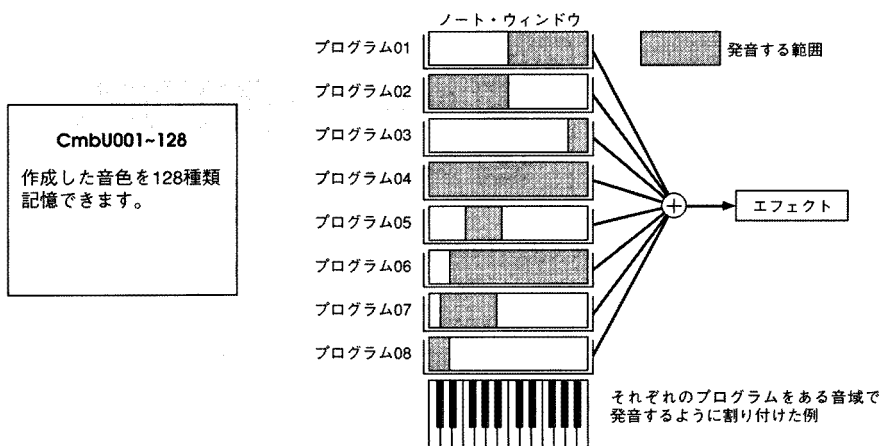


コンビネーションエディットモードでは、[PART/PAGE]キーで01から08までのプログラムを切り替え、[PARAM]キーでパラメータを選び、VALUEコントローラで設定値を変更します。

それぞれのパラメータの詳しい動きについては、応用編「5.コンビネーションエディットモード」を参照してください。

コンビネーションの演奏

コンビネーション音色は、最大8つまでのプログラムを組み合わせて演奏できるため、ライブ・パフォーマンスなどで便利です。



コンビネーションのタイプ

コンビネーションでは設定によって、さまざまなプログラムを組み合わせで演奏が行えます。例えば、両手で異なるプログラムを弾き分けたり、キー・タッチの強さで異なるプログラムを弾き分けることができますので、ライブ・パフォーマンスなどで特に威力を発揮します。ここでは、コンビネーションで設定できる主な組み合わせタイプについて紹介します。

レイヤー

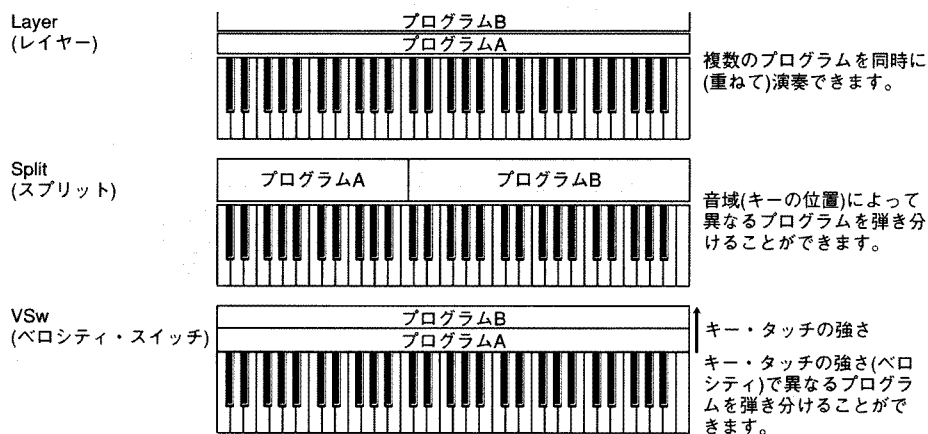
複数のプログラムを同時に鳴らします。例えば、ピアノの音色とストリングス（弦楽器）の音色を重ねるなど、さまざまな音色を同時に演奏できます。

スプリット

音域ごとに異なるプログラムを鳴らします。例えば、高音域（右手）でピアノの音色を演奏し、低音域（左手）でベースの音色を演奏するなど、異なるプログラムを弾き分けることができます。

ベロシティ・スイッチ

キー・タッチの強さ（ベロシティ）で異なるプログラムを弾き分けることができます。例えば、弱く弾いたときはストリングス（弦楽器）の音色、強く弾いたときはブラス（管楽器）の音色など、演奏のしかたで異なる音色を弾き分けることができます。



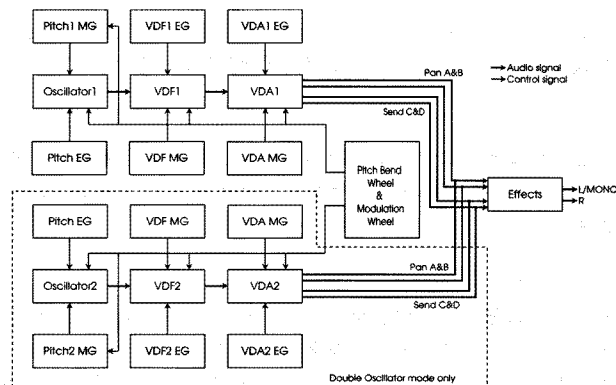
ここで紹介したコンビネーションのタイプは、2つのプログラムの組み合わせ方です。NS5Rでは最大8つの異なるプログラムを使用することができますから、複数のタイプを組み合わせでさらに複雑な設定も行えます。

※コンビネーションでは、ノートオン、コントロールチェンジ、ピッチベンド、アフタータッチ、ダンパー、ポルタメントの各MIDI情報について、ティンバーごとにMIDIフィルターが用意されています。

コンビネーションエディットモードで作成/修正したコンビネーションは、コンビネーションのバンクU (CmbU001~128) にライト（書き込み）できます。

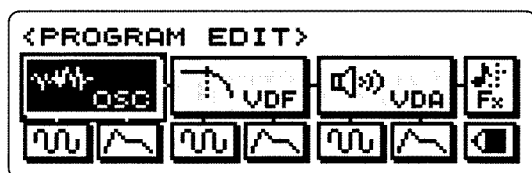
プログラムエディットモード

プログラムの音色を修正するモードがプログラムエディットモードです。プログラムの構成は次の図のようになっています。プログラムエディットモードでは、これらの設定を修正して音色を調整したり、音作りを行うことができます。



プログラムエディットモードの基本操作

マルチ・モードからこのモードに入るには、プログラム音色が選択された状態で、[EDIT/ENTER] を押し続けてください。約2秒で、プログラム・エディットのホームページが表示されます。



さらにカーソルを合わせて[EDIT/ENTER]を一回押すと、それぞれのパラメータをエディットする画面が現われます。



プログラムエディットモードでは、[PART/PAGE] キーでOSC、EG、LFOなどのセクションを切り替え、[PARAM]キーでパラメータを選び、VALUEコントローラで設定値を変更します。

それぞれのパラメータの詳しい働きについては、応用編「6.プログラムエディットモード」を参照してください。

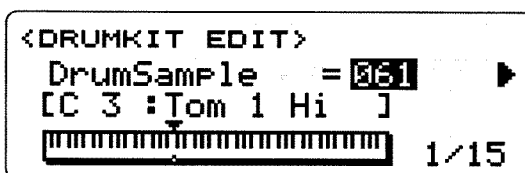
プログラムエディットモードで作成/修正したプログラムは、プログラムのバンクU (PrgU001~128) にライト(書き込み)できます。

ドラムキットエディットモード

ドラムキットとは、ノートナンバーごとにさまざまな打楽器音（ドラムサンプル）を割り当てた音源波形のことをいいます。MIDIキーボード上では、ドラムキットを使った音色プログラムは、鍵盤ごとにいろいろなドラム音が並んだ状態になっているので、鍵盤を弾くことによって、あたかもドラムセットを叩いているような演奏をすることができます。

ドラムキットエディットモードの基本操作

このモードに入るには、オシレータにドラムサウンドが選択されている状態で、プログラムエディットモードのどのエディット画面からでも（但しエフェクト、リネーム画面を除く）、[EDIT/ENTER]キーを（約2秒）押し続けてください。マルチモードでドラムサウンドを使用したプログラムを選択するか、あるいはプログラムエディットモードの[074]オシレータ・モードをDRUMSに設定すれば、オシレータにドラムサウンドが選択された状態になります。



ドラムキットエディットモードでは、[PART/PAGE]キーでドラムサンプルを割り当てた音を指定し、[PARAM]キーでパラメータを選び、VALUEコントローラで設定値を変更します。

※NS5RにMIDIキーボードが接続されていれば、その鍵盤を押さえることによってエディットしたい音を直接指定することもできます。

それぞれのパラメータの詳しい働きについては、応用編「7.ドラムキットエディットモード」を参照してください。

ドラムキットエディットモードで作成/修正したドラムキットは、ドラムキットのユーザーエリア(USERKIT)の01か02のいずれかにライト（書き込み）できます。

エフェクトエディットモード

NS5Rには、2系統のデジタル・エフェクト・プロセッサが内蔵されています。それぞれのエフェクト（EFFECT1、2）に対し、リバース、ディレイ、フランジャー、ディストーション、エキサイターなど47種類のエフェクト（エフェクト・タイプと呼ばれます）から、1つを選択することができます。

このエフェクトの種類を変更したり、設定をかえたりするモードがエフェクトエディットモードです。

※コンビネーションでは、01から08までの各プログラムのエフェクト設定は無視され、コンビネーション用に設定したエフェクト設定が使われます。同様に、マルチでは、各パートのプログラムのエフェクト設定は無視され、そのマルチに設定したエフェクト設定が使われます。

エフェクトエディットモードの基本操作

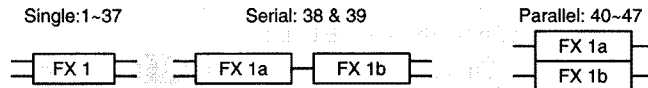
このモードに入るには、マルチモードで[009]エフェクト・バンクか[010]エフェクト・プログラムが選択されている状態で、[EDIT/ENTER]キーを（約2秒）押し続けてください。

```

<EDIT EFFECT>
A:000 Rew+Cho  PARA.3
Fx1:01 Hall     SW:ON
Fx2:19 Chorus 1 SW:ON
    
```

エフェクトエディットモードでは、[PART/PAGE] キーでページを切り替え、[PARAM]キーでパラメータを選び、VALUEコントローラで設定値を変更します。

47種類のエフェクト・タイプには個々にナンバーがついており、1～37のエフェクトはシングル・エフェクト、38～39はシリアル接続のエフェクト、40～47はパラレル接続のエフェクトです。パラレル接続のエフェクトを使うと、最高4種類の独立したエフェクトが同時に使えます。



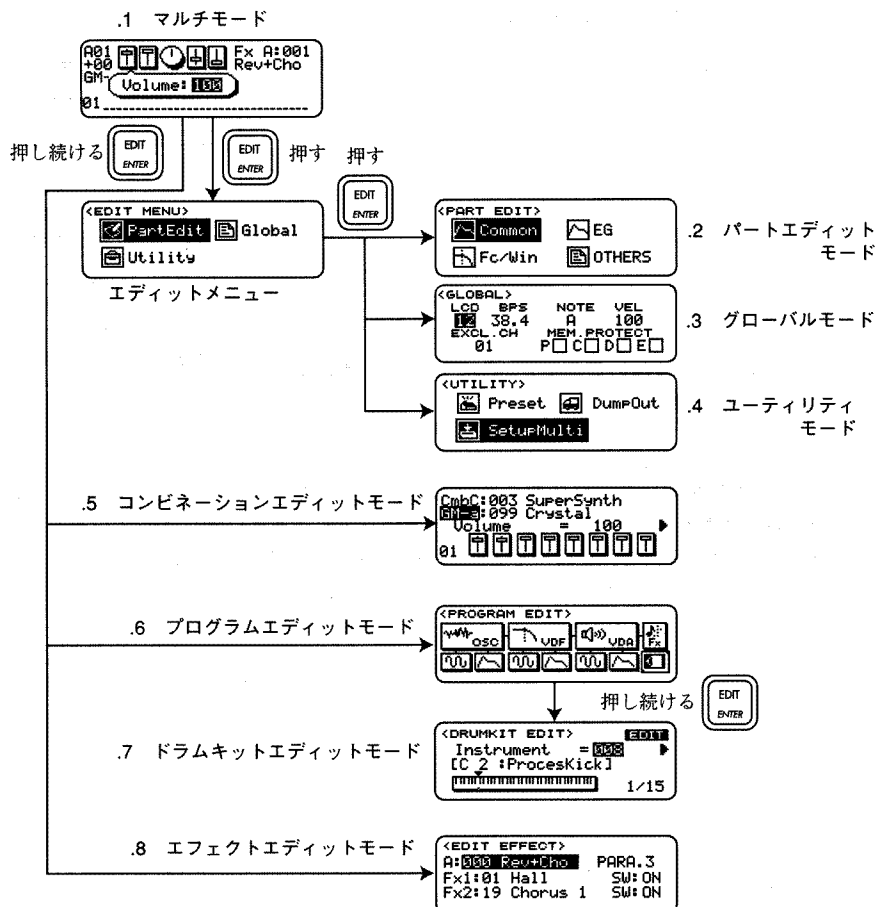
それぞれのパラメータの詳しい働きについては、応用編「8.エフェクトエディットモード」を参照してください。

エフェクトエディットモードで作成／修正したエフェクトは、エフェクトのバンクH (H:001～128) にライト（書き込み）できます。

2.NS5Rの構成

モードとページ

NS5Rなどのデジタル楽器では、たくさんの機能をいくつかのグループにまとめて、その一つ一つをモードと呼んでいます。すでに見てきたとおり、NS5Rには8つのモードがあります。8つのモードの関係は下図のとおりです。



それぞれのモードは、いくつかのページで構成されています。パートエディットモードとプログラムエディットモード、及びユーティリティモードの3つはメニュー画面となるページ(ホームページと呼びます)を持っており、そこからさらに目的のページを選択するようになっています。

NS5Rのマルチモードでは、カーソルのある位置によって、異なったモードが選択されるようになっています。したがって、例えばエフェクトをエディットしたい場合は、エフェクトを選択する場所にカーソルを移した上で、エディットボタンを押し続けます。

パート/チャンネル/ボイス

パートとボイスの関係

シンセサイザーでは、音を発生させる部分を一般的にオシレーター(OSC)とよんでいます。NS5Rでは一つの音を発生する単位として、ボイスという呼び方をします。実際のプログラム音色には、シングルボイスのものとダブルボイスのものがあり、これらのプログラム音色を組み合わせたコンビネーションでは最大16ボイスを使った音色を作り出すことも可能です。

パートは、バンドの各プレイヤーに相当します。NS5Rは32パート、すなわち最大32人のアンサンブルができることとなります。例えばパート1にピアノ、パート2にベース、パート3にドラムセット、・・・などを割り当てます。

パート	音色(ボイス数)
1	Piano (1)
2	Bass (1)
3	Synth (2)
4	Guitar (1)
5	Strings (2)
合計	7 ボイス

この場合、5種類の音色で7つのボイスを使用することになります。

このとき注意しなければならないのは、全てのパートの総ボイス数が64までと言う点です。NS5Rではボイスが64を超えると発音しているボイスを古い順に消していきます。したがって、使用ボイス数の多いコンビネーション音色を割り当てる場合、注意が必要です。

パートとMIDIチャンネルの関係

NS5Rの32のパートには、それぞれ受信MIDIチャンネルを設定できます。本体で設定できるMIDIチャンネルはA1～A16, B1～B16です。送り手側(コンピュータやシーケンサー)のMIDIチャンネルと受け手側(NS5R)のパートのMIDIチャンネルを同じにしておく必要があります。電源投入直後はパート1～16はA1～A16に、パート17～32はB1～B16にセットされます。

パートNo. (音色)	受信 MIDI Ch.
Part 01 (Piano)	A01
Part 02 (Bass)	A02
Part 03 (Strings)	A01
Part 04 (Brass)	A04

この場合、パート1とパート3が同じ受信MIDIチャンネルに設定されているため、1つのノートオンメッセージでPianoの音とStringsの重なった音が鳴ります。

プログラムナンバーとバンクナンバー

NS5Rにはプログラムやコンビネーション、ドラムキットなど合計1177種類(ユーザー音色256を含む)に及ぶ膨大な音色を内蔵しています。この中から目的の音色を選ぶ場合、GMの1~128までの番号では間に合わないため、拡張ボイスバンクとプログラムナンバーを組み合わせで選びます。

本体で選ぶ場合、各々の位置にカーソルが移動させて直接バンクナンバーやプログラムナンバーを選択します。(設定可能なバンクとプログラムを調べるには、巻末のボイスネームリストをご覧ください。)

シーケンサーやコンピュータからMIDIで音色を切り替えるためにはバンクセレクトMSB、バンクセレクトLSBとプログラムチェンジの3つでコントロールします。例えば、パート1を"GS02"バンク(MSB:LSB=02:00)のプログラムナンバー10に設定する場合、送るMIDIメッセージは

`B0,00,02,(B0,)20,00,C0,09`

になります。



本体のプログラムナンバー1~128に対するMIDIのプログラムチェンジナンバーは0~127です。また、外部からMIDIでプログラムチェンジをコントロールする場合、必ずバンクセレクトナンバーとプログラムナンバーを一緒に送信してください。NS5Rのプログラムは、バンクセレクトナンバーだけを受信しても切り替わりません。

1. 概要

1.1 NS5Rの概要

NS5Rは、最新の技術を用いた高性能なシステムです。本編では、その基本的な構成と動作原理について詳しく説明します。

NS5Rの構成要素は、主に以下の通りです。

- 入力部
- 処理部
- 出力部

各構成要素の役割と相互関係については、以下の図を参照してください。



図1-1: NS5Rの基本構成図

1.2 NS5Rの動作原理

NS5Rの動作原理は、入力されたデータを処理し、所定の形式で出力することです。このプロセスは、以下のステップで行われます。

- 入力データの取得
- データの検証と整形
- 処理部での演算
- 出力データの生成

各ステップの詳細な動作については、以下の図を参照してください。



図1-2: NS5Rの動作原理図

NS5Rは、柔軟な拡張性を備えています。最新の技術を取り入れ、性能を向上させています。今後のアップデートについても、ご留意ください。

お問い合わせやご質問については、お問い合わせフォームからご連絡ください。

3.エディット

エディットとは

NS5Rには、豊富なプログラム音色、コンビネーション音色があらかじめ内蔵されていますので、これらを使い分けるだけでも多彩な演奏が行えますが、さらにこれらの音色を修正したり、あるいはまったく違う新しい音色を作ることができます。このように、ある音色を修正して新しい音色に作り変えたり、まったく新しい音色を作ること**を音色エディット**あるいは単に**エディット**と呼びます。

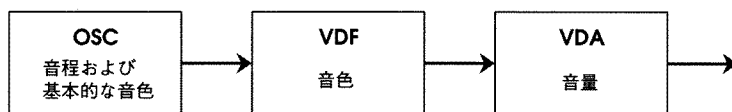
NS5Rは、あらかじめ用意されている音色を使い分けるだけのプリセット音源ではありません。強力なaiスクエア・シンセシスを採用したシンセサイザーとして、自由に音色を修正したり、新しいサウンドを創造することができます。NS5Rの真価を発揮させるためにも、ぜひエディットにチャレンジしてみてください。

エディットの操作は、それぞれのエディットモードで行うことができます。くわしくは、応用編の各モードの説明をご覧ください。

音の成り立ち

ピアノやギターといった楽器の音をはじめ、ドラムやパーカッションの音、さらにはシンセ・サウンドや効果音のようなサウンドまで、NS5Rは多彩なサウンドを表現することができます。これらの音を修正したり、新しい音色を作っていくためには、「どのように音を変えたいのか」をNS5Rに伝える必要があります。思い通りの音色を得るために用意されているのがパラメータです。NS5Rでは、PROGRAM EDITモードやCOMBINATION EDITモードに用意されているパラメータの設定を変えることによって、エディットを行います。

エディットをスムーズに進めるためには、音がどのようにして成り立っているのかを理解しておいた方がいいでしょう。音は「音程」「音色」「音量」という3つの要素から成り立っています。NS5Rでは、プログラムを構成しているOSC（オシレーター）、VDF（フィルター）、VDA（アンプリファイアー）がそれぞれの要素に対応します。



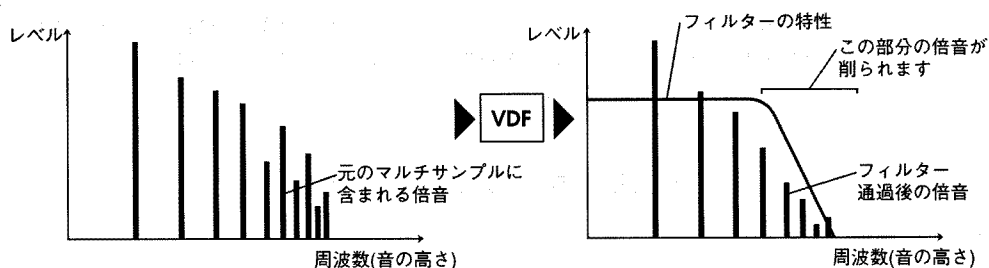
音程：OSC（オシレーター）

OSCは、基本となる波形（マルチサンプル）を選び、音程に関する設定を行う部分です。NS5Rには、膨大なマルチサンプルが内蔵されていて、それを選ぶところから音作りが始まります。ピアノのような楽器音はもちろん、シンセ特有の音源波形も用意されています。

音色：VDF（フィルター）

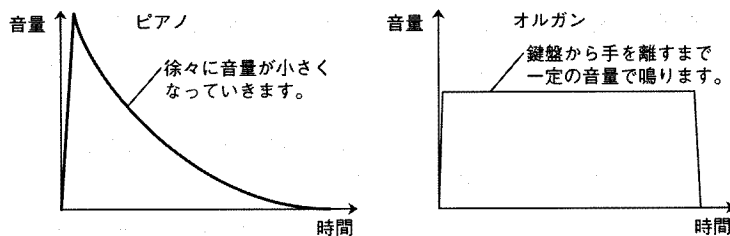
VDFは、音色の明るさを調整する部分です。OSCで選んだマルチサンプルには、さまざまな倍音や周波数成分が含まれていて、それが「ピアノらしさ」や「ギターらしさ」といった音の性格を決めています。VDFではローパスフィルターと呼ばれるフィルターで周波数の高い成分を削ることによって音色の明るさを調節します。フィルターで削り取る倍音が多いほど、音色は暗く（柔らかく）なります。

また、フィルターで削り取る量（＝音色の明るさ）をVDF EGで時間の経過とともに変化させることができます。例えば、最初は音色が明るく、徐々に暗くなっていくような効果を得ることができます。



音量：VDA（アンプリファイアー）

VDAは、音量を調整する部分です。ここでいう音量というのは、演奏全体の音量ではなく、ひとつの音の中の音量変化のことです。例えば、ピアノの音は弾くと同時に音量が大きくなり、その後徐々に音量が小さくなっていきます。また、オルガンの音は鍵盤から手を離すまで一定の音量ですし、バイオリンなどは演奏法によって音量の変化をつけることができます。このような音量の変化を調節するのがVDAの働きです。



EGとLFO

OSC、VDF、VDAで音程、音色、音量を調節する際に、時間とともに変化する効果や周期的に変化する効果をつけるためにEG（エンベロープ・ジェネレーター）とLFO（ロー・フリクエンシー・オシレーター）が用意されています。

EG

時間とともに変化する効果を設定する部分です。NS5RにはPitch EG、VDF EG、VDA EGがあり、それぞれ音程、音色、音量の時間変化を調節できます。例えば、先のVDAでの音量調節は、実際にはVDA EGでどのように音量が変化するかを設定し音量変化をつけます。

LFO

周期的に変化する効果を設定する部分です。NS5RにはPitch LFO、VDF LFO、VDA LFOがあり、それぞれ音程、音色、音量を調節できます。Pitch LFOでは音程の周期的な変化＝ビブラート（ピッチ）の効果を調節でき、VDF LFOでは音色の周期的な変化＝ワウ（VDFカットオフ）の効果を調節できます。また、VDA LFOでは、音量の周期的な変化＝トレモロ（VDA）の効果を調節できます。

4.こんなときは

ここでは、NS5Rをコンピュータ/シーケンサーやキーボードで演奏する場合の、さまざまなトラブルについて、その対処法を示しています。説明されている機能やパラメータについて、より詳しく知りたい場合は、参照ページをご覧ください。

電源をオンにしてもLCDに表示が出ないときは

電源が正しく接続されているか確認してください。

音が出ないときは

オーディオ・ケーブルやヘッドホンが正しく接続されているか確認してください (P.1,18)。

接続したパワード・モニター/ステレオ・アンプの電源スイッチがオンになっているか、音量が上がっているか確認してください。

NS5RのVOLUMEが上がっているか確認してください (P.v)。

接続したMIDIキーボード、コンピュータ/シーケンサーの電源がオンになっているか、MIDIケーブルや専用接続ケーブルが正しく接続されているか確認してください (P.3~6)。

専用接続ケーブルで接続しているとき：グローバルモードのBPSが正しく設定されているか確認してください (P.7)。

専用接続ケーブルで接続しているとき：MIDIドライバーのインストールとMIDIポートの設定が合っているか確認してください (P.8,12)。

ノートウィンドウやベロシティウィンドウで、音の出ない音域やベロシティ範囲で演奏していないかどうか、確認してください (P.61,62,84,85)。

プログラム/コンビネーション音色が選択されているとき：MIDIキーボード、コンピュータ/シーケンサーの送信MIDIチャンネルと各パートのMIDIチャンネルが合っているか確認してください (P.45)。

音が止まらないときは

音が鳴っている状態でMIDIケーブルを抜いたり、接続を切り替えると音が鳴り続けます (ノート・オフが受信できません)。このようなときは、いったんモードを切り替えて音を止めてください。なお、アクティブ・センシングを送信する機器と接続した場合、MIDI接続が切れると自動的に音が止まります。

MIDIでコントロールできないときは

MIDIケーブルや専用接続ケーブルの接続と、送信側の設定が正しく行われているか確認してください (P.3)。

コンビネーション音色が選択されているとき：ピッチ・ベンドやアフタータッチなど、特定の効果のみコントロールできないときは、MIDIフィルターで情報がカットされていることが考えられます。コンビネーションエディットモードの設定を確認してください。(P.86,87)。

プログラムやコンビネーションの切り替えができないときは

プログラムやコンビネーションはプログラム・チェンジで切り替えます。送信側から情報が送信されているかどうか設定を確認してください。

プログラム/コンビネーション音色が選択されているとき：バンクを切り替えるときはバンク・セレクトを送信してください (P.35)。

マルチモードのとき：各パートのMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送信してください。また、グローバルモードとコンビネーションエディットモードのMIDI FILTERの設定を確認してください (P.86,87)。

エディット時と音色や動作が違うときは

プログラムエディットモード、コンビネーションエディットモード、ドラムキットエディットモード、エフェクトエディットモードでエディットした音色やエフェクトは、ライト操作を行わないと記憶されません。ライトせずに他のプログラムやコンビネーションに切り替えると、それまでエディットしていた音色のデータが失われます。

ドラムキットをエディットする場合、マルチモードで選ばれているプログラムの設定で、ドラム音が鳴ります。エディット時と異なるプログラムでそのドラムキットを使用すると、音色や動作が違ってしまいますので注意してください (P.128)。通常は、エディットするドラムキットを使用しているプログラムを選んでから、ドラムキットをエディットしてください。

コンビネーションでは、各パートのプログラムを音色そのものではなく、プログラム・ナンバーとして記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラムと入れ換えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

プログラムやコンビネーションのライトができないときは

グローバルモードのメモリー・プロテクトの設定を確認してください (P.71)。メモリー・プロテクトがONになっているとライトできません。

指定したドラムの音が出ないときは

ドラム音に対応するノート情報を送信しても、異なるドラム音が鳴る場合は、トランスポーズが0以外に設定されていることが考えられます。パートエディットモードのマスター・キー・シフトが+00になっているか確認してください (P.53)。

コンピュータ/シーケンサーで演奏する場合、送信側のトランスポーズが0になっているか確認してください。通常、シーケンサー/シーケンス・ソフトでは、MIDIチャンネル10はトランスポーズしないようになっていますが、エクスクルーシブ・メッセージなどでトランスポーズしている場合や、マルチモードのパート10以外で演奏する場合は設定を確認してください。

NS5Rからエクスクルーシブが送信できないときは

音色データの転送／保存や音色エディットなどで、NS5Rからエクスクルーシブが送信できないときは、グローバルモードのEXCL.CHの設定を確認してください (P.71)。

【応用編】

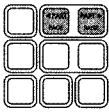

パラメータ・ガイド

1. マルチモード

マルチモードは、NS5Rの各パートの音色、音量、定位などのパラメータの値を設定するモードで、NS5Rの電源をオンにした直後はこのモードになります。

マルチモードはまた、NS5Rのさまざまな動作や操作の中心をなすモードでもあります。さまざまなエディットのモードやグローバル、ユーティリティのモードへ入って行く出発点となるモードです。

このモードで設定できる項目は次の通りです。

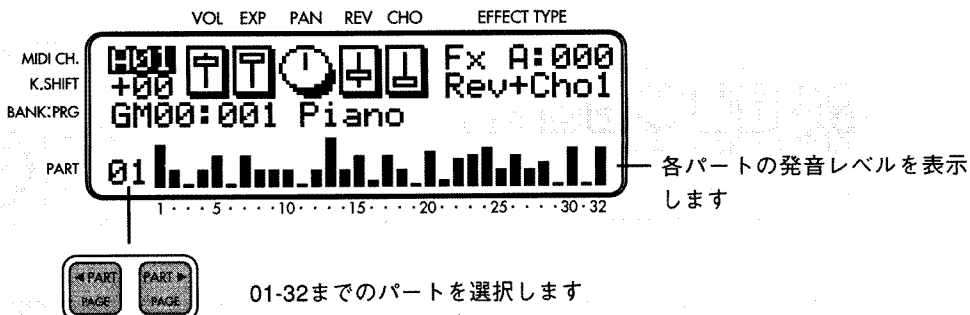
キー	パラメータ	エディット	参照
	000 レシーブMIDIチャンネル	各パートが受信するMIDIチャンネルを設定する	→P.45
	001 キー・シフト	各パートごとの移調を設定する	→P.46
	002 バンク・セレクト	各パートごとの音色バンクを選択する	→P.46
	003 プログラム・ナンバー	各パートごとの音色プログラムを選択する	→P.47
	004 ボリューム	各パートごとの音量を調整する	→P.47
	005 エクスプレッション	各バンクごとのエクスプレッションのかかり具合を調節する	→P.48
	006 バンポット	各パートごとの音像の定位を設定する	→P.48
	007 リバプセンドレベル	各パートごとのエフェクトのかかり具合を調節する	→P.49
	008 コーラスセンドレベル	各パートごとのエフェクトのかかり具合を調節する	→P.49
	009 エフェクト・バンク	セットアップにかかるエフェクト・プログラムバンクを選択する	→P.50
	010 エフェクト・プログラム	セットアップにかかるエフェクト・プログラムを選択する	→P.50
	[EDIT] (エフェクトエディットモード)		→P.136
	押す (エディット・メニュー)	パートエディットモードへ移る グローバル・モードへ移る ユーティリティ・モードへ移る	→P.51 →P.68 →P.76
	押し続ける	コンビネーション・エディットモードへ移る プログラム・エディットモードへ移る エフェクト・エディットモードへ移る	→P.80 →P.90 →P.136

マルチモードから[EDIT/ENTER]キーを押すことによって、パートやプログラム、コンビネーションなどの、さまざまなモードへ移動することができます。移動する先のモードは、その時のカーソルの場所によって異なります。次ページからの各パラメータの説明を参照してください。

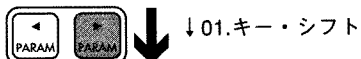
※ マルチモードでの設定は、電源をオフにすると消えてしまいます。電源オン時はGM用に各設定が初期化されます。

※ マルチモードでの設定を保存しておきたい場合は、ユーティリティモードの[055]マルチセットアップ (P.79参照) で、4通りまでの設定を保存しておく事ができます。また、NS5RとX5およびX5DRのMULTIモードの設定は互換性がありますが、NS5Rと05R/Wのマルチの設定は、エフェクトのみ互換性があります。

マルチモードでは、32のパートの一つの発音の状況を示すインジケータが、LCDに表示されます。外部からの演奏データを受けてNS5Rが発音しているときには、対応するパートのインジケータが、レベル・メーターのように動作します。

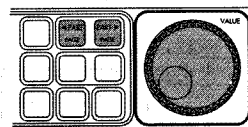


000. レシーブMIDIチャンネル



各パートが受信するMIDIチャンネルを設定する

A01...A16, B01...B16, OFF



NS5RにMIDIキーボードを接続して演奏する場合は、キーボードで送信するMIDIチャンネルと、NS5Rの演奏したいプログラムが割り当ててあるパートのMIDIチャンネルを合わせます。シーケンサーを使う場合は、各パートのMIDIチャンネルをシーケンサーで使用するパートのMIDIチャンネルに合わせてください。

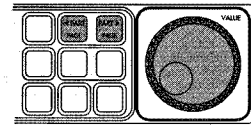
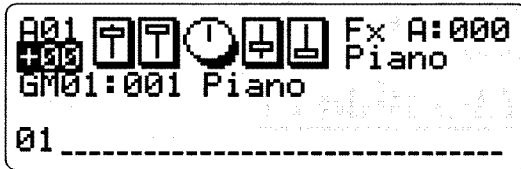
001.キー・シフト



↑00.レシーブMIDIチャンネル
↓02.バンク・ナンバー

各パートごとの移調を設定する

-24...0...+24



各パートのピッチを半音ステップで-24から+24（12で1オクターブ）の範囲で調整します。

※ 電源をオンにした時や、GMオン・メッセージを受信した時は、自動的に00に設定されます。

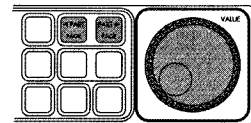
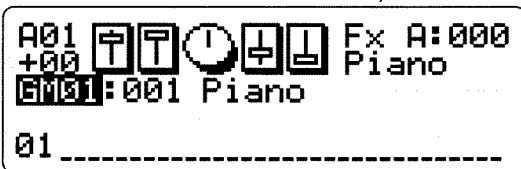
002.バンク・ナンバー



↑01.キー・シフト
↓03.プログラム・ナンバー

各パートごとの音色バンクを選択する

GM-a, r:01...r:28, r:CM, y:01...y:65, ySFX, GM-b, PrgU, PrgA...PrgC,
CmbU, CmbA...CmbC, yDr1, yDr2, rDrm, kDrm, ****



各パートの音色プログラムのバンクを設定します。

それぞれのバンクに収められている音色プログラムの一覧は、巻末のプログラム・リストにまとめてあります。

※ 「****」で表わされるプログラムは、無音のプログラムです。

GW このパラメータがCmbU,CmbA...CmbC,yDrm1に設定されているときに[EDIT/ENTER]キーを押し続けると、コンビネーション・エディットモードに移ります。

003.プログラム・ナンバー

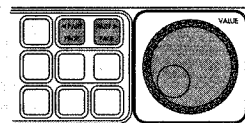


↑ 02.バンク・ナンバー
↓ 04.ボリューム

各パートごとの音色プログラムを選択する



001...128



各パートの音色プログラム・ナンバーを選びます。

それぞれの音色プログラムの一覧は、巻末のプログラム・リストにまとめてあります。

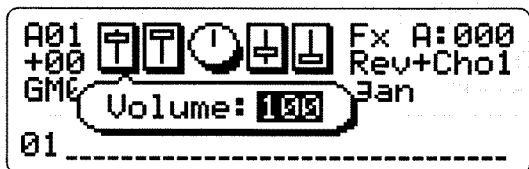
※ バンク・ナンバーで、コンビネーションのバンクを設定しているパートでは、ここで選択した番号のコンビネーション音色が発音します。

004.ボリューム



↑ 03.プログラム・ナンバー
↓ 05.エクスプレッション

各パートごとの音量を調整する



000...127



各パートの音量(MIDIコントロールチェンジ#07)を調節します。

音量は、[005]エクスプレッションでも調節することができますが、演奏の全体的な音量バランスを設定するには、通常このボリューム・パラメータを使用します。

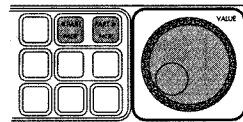
※ NS5Rの各パートの音量を設定するパラメータは、プログラム、コンビネーション、マルチの3つのモードに別々に存在しています。マルチモードにおける[004]ボリュームのとり得る最大値は、プログラムエディットモードでの[078]オシレータ・レベルの値となります。もしもコンビネーション音色の場合には、ボリュームはさらに[054]プログラム・ボリュームの設定値によっても制限されます。

005. エクスプレッション



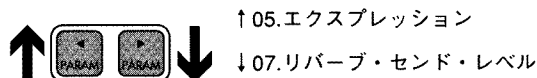
各パートごとの音の強弱を調節する

000...127



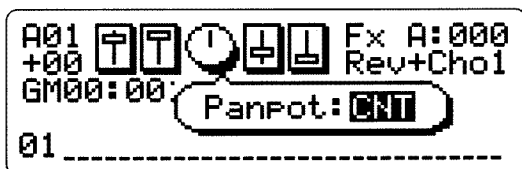
各パート毎に、エクスプレッション(MIDIコントロールチェンジ#11)のかかり具合を調節します。エクスプレッションは、ボリュームと同様、音量をコントロールするパラメータですが、特に演奏している楽器の音の強弱を表現する場合には、エクスプレッションを使用するのが普通です。

006. パンポット



各パートごとの音像の定位を設定する

RND,L63...CNT...R63



各パートの音ごとに、ステレオで出力した場合にその音が、中央(L・R2つのアウトプットから、等しい音量で同時に出力する)から片側(L・Rの2つのアウトプットのいずれか一方の音量が最小になる)までの、どの位置で聞こえるようにするか(MIDIコントロールチェンジ#10)を設定します。

CNTの時には、そのパートの音は中央から聞こえるようになります。数値が大きくなるに連れて、音は中央から徐々に左あるいは右にずれた位置に定位するようになります。L63の時にはもっとも左寄りの位置から、R63の時にはもっとも右寄りの位置から、音が聞こえるようになります。

RNDを選択した場合には、そのパートの音は、MIDIのノート・オン・メッセージを受信するたびに、異なる位置から聞こえるようになります。したがって、たとえばNS5Rに接続したMIDIキーボードを弾けば、その一音一音ごとに、さまざまな位置に定位した音を聞くことができ、あたかも音があちこちに飛びかっているような効果が得られます。

※ NS5Rのパンポット・パラメータは、プログラム、コンビネーション、マルチの3つのモードに別々に存在していますが、実際に聞こえてくる音像は、これらの3つのモードでの設定の総和によって表わされます。

たとえば、マルチモードのあるパートにおいて、[006]パンポットがR63(右が最大)に設定されており、そこで選ばれているプログラムの[144]オシレータ・パンポットがL63(左が最大)

に設定されていたとすると、このパートの音が実際に聞こえてくるのは、

R63 (右が最大) + L63 (左が最大) = (両方同じ) = (中央から)

つまり、中央から聞こえてくることになります。

もしもそのパートに選ばれているのがただのプログラム音色でなく、コンビネーション音色であったとすると、さらに[055]プログラム・パンポットの設定値も、これに加わります。

ただし、これら3つの設定値のなかに一つでもRNDがあった場合、そのパートの音は一音ごとにさまざまな位置に定位するようになります。

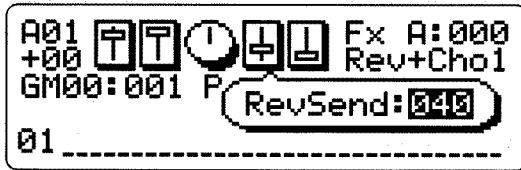
007.リバーブ・センド・レベル



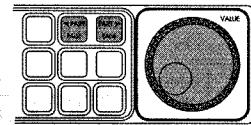
↑06.パンポット

↓08.コーラス・センド・レベル

リバーブ・エフェクトのかかり具合を調節する



000...127



リバーブ・エフェクトへ送られる音のレベルを、パートごとに調節します。この値が大きければ大きいほど、そのパートの音色にリバーブが強くなって聞こえるようになります。

ここで使用するエフェクトには、リバーブ以外のもも選ぶことができます。また、次のコーラス・エフェクトとの接続の仕方も変えることができ、それによってこのパラメータの働きは変化します。これらの設定は、マルチセットアップごとに保存しておくことが可能です。

このような変更は、エフェクトエディットモードで行います。くわしくは136ページからのエフェクトエディットモードのパラメータの解説を参照してください。

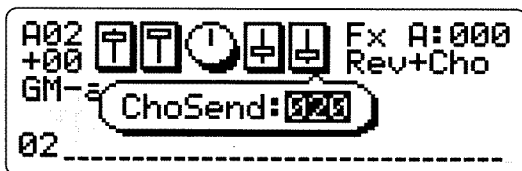
008.コーラス・センド・レベル



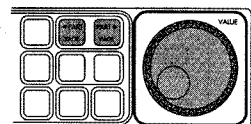
↑07.リバーブ・センド・レベル

↓09.エフェクト・バンク

コーラス・エフェクトのかかり具合を調節する



000...127



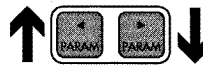
コーラス・エフェクトへ送られる音のレベルを、パートごとに調節します。この値が大きければ大きいほど、そのパートの音色にコーラスが強くなって聞こえるようになります。

ここで使用するエフェクトには、コーラス以外のものも選ぶことができます。また、前のリバーブ・エフェクトとの接続の仕方も変えることができ、それによってこのパラメータの動きは変化します。これらの設定は、マルチセットアップごとに保存しておくことが可能です。

このような変更は、エフェクトエディットモードで行います。くわしくは136ページからのエフェクトエディットモードのパラメータの解説を参照してください。

※ NS5Rのエフェクト・プロセッサへの送りレベルを設定するパラメータは、プログラム、コンビネーション、マルチの3つのモードに別々に存在しています。マルチモードにおける[007]リバーブ・センド・レベル、[008]コーラス・センド・レベルのとり得る最大値は、プログラムエディットモードでの[145]Cセンド・レベル、[146]Dセンド・レベルの値となります。もしもコンビネーション音色の場合には、送りレベルはさらに[058]Cセンド・レベル、[059]Dセンド・レベルの設定値によっても制限されます。

009.エフェクト・バンク

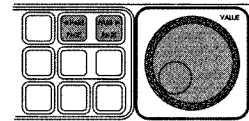
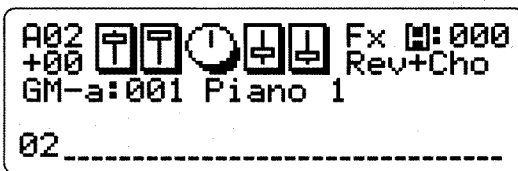


↑08.コーラス・センド・レベル

↓10.エフェクト・プログラム

セットアップにかかるエフェクト・プログラムのバンクを選択する

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



表示されているマルチ・セットアップにおいて、使用するエフェクト・プログラムのバンクを設定します。

GW このパラメータが選択されているときに[EDIT/ENTER]キーを押し続けると、エフェクト・エディットモードに移ります。

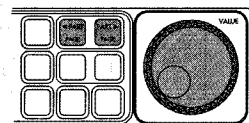
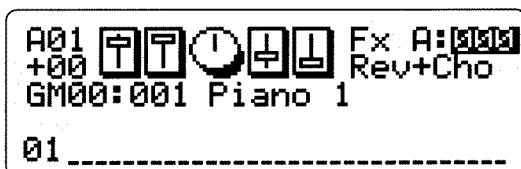
010.エフェクト・プログラム



↑09.エフェクト・バンク

セットアップにかかるエフェクト・プログラムを選択する

001...128



表示されているマルチ・セットアップにおいて、使用するエフェクト・プログラムを設定します。



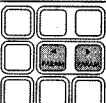
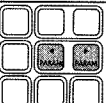
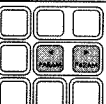
GW このパラメータが選択されているときに[EDIT/ENTER]キーを押し続けると、エフェクト・エディットモードに移ります。

2.パートエディットモード

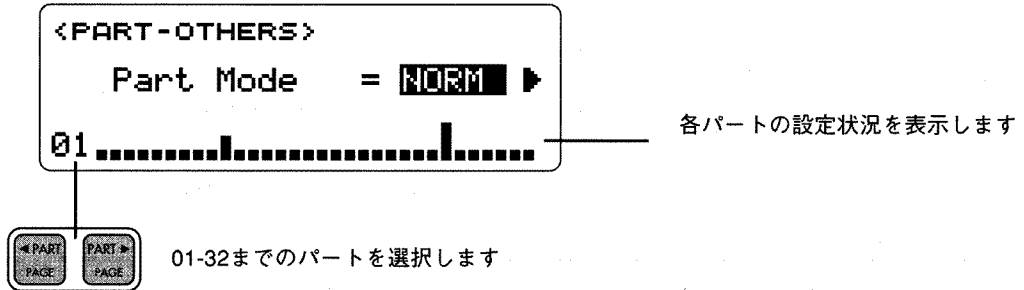
このモードでは、各パートについて、マルチモード以外のパラメータの設定を行います。マルチ・モードからこのモードに入るには、エディット・メニューからPartEditを選択して、[EDIT/ENTER]を一回押してください。

パートエディットモードでは、プログラムエディットモードやコンビネーションエディットモードで行う音色のエディットとは異なり、プログラムやコンビネーションの音色パラメータに、パートエディットの値を付加するような形で音色を変化させます。したがって、実際の元の音色そのものが変更されるわけではありません。

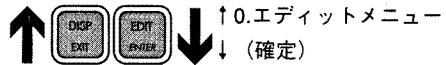
パートエディットのパラメータは、コモン、EG(エンベロープ・ジェネレータ)、フィルター/ウィンドウ、アザーズの4つのグループに分かれています。

キー	パラメータ	エディット	参照
	011 (サブメニュー)	コモン・エディット	→P.52
		EGエディット	→P.56
		フィルター/ウィンドウ・エディット	→P.61
		アザーズ・エディット	→P.63
	012 マスター・チューン	セットアップ全体の音程を微調整する	→P.53
	013 マスター・キー・シフト	セットアップ全体の移調を設定する	→P.53
	014 マスター・ボリューム	セットアップ全体の音量を設定する	→P.54
	015 マスター・バランス	セットアップ全体のステレオ・バランスを設定する	→P.54
	016 MIDIチャンネル・トウ・ポート	MIDIチャンネルごとの音源を設定する	→P.55
	017 プログラムチェンジ・トウ・ポート	プログラム・チェンジで音源を切り替える	→P.55
	018 EGアタック・タイム	各パートの音色・音量変化の立ち上がり時間を調整する	→P.56
	019 EGディケイ・タイム	各パートの音色・音量変化の減衰する時間を調整する	→P.56
	020 EGリリース・タイム	各パートの音色・音量変化の余韻の時間を調整する	→P.57
	021 ピッチEGスタート・レベル	各パートの発音の立ち上がりの音程を調整する	→P.57
	022 ピッチEGアタック・タイム	各パートの音程変化の立ち上がり時間を調整する	→P.58
	023 ピッチEGリリース・タイム	各パートの音程が戻るまでの時間を調整する	→P.58
	024 ピッチEGリリース・レベル	各パートの音程が戻ったときの高さを調整する	→P.59
	025 カットオフ・フリケンシー	各パートの音色の明るさを調整する	→P.60
	026 カラー	各パートの音色のくせを調整する	→P.60
	027 ノートウィンドウ・ボトム	各パートの音域の下限を設定する	→P.61
	028 ノートウィンドウ・トップ	各パートの音域の上限を設定する	→P.61
	029 ベロシティウィンドウ・ボトム	各パートの音の強さの下限を調整する	→P.62
	030 ベロシティウィンドウ・トップ	各パートの音の強さの上限を調整する	→P.62
	031 パート・モード	各パートの演奏モードを設定する	→P.63
	032 モノ/ポリ	各パートの発音数を設定する	→P.63
	033 ファイン・チューン	各パートの音程を微調整する	→P.64
	034 ベロシティセンス・デプス	各パートの演奏の強さに対する感度を設定する	→P.64
	035 ベロシティセンス・オフセット	各パートの演奏の基準となる強さを設定する	→P.65
	036 モジュレーションホイール・ピッチMGインテンシティ	各パートのモジュレーションのかかり具合を設定する	→P.65
	037 ピッチベンド・レンジ	各パートのピッチベンドのかかり具合を設定する	→P.66
	038 ボルタメント・スイッチ	各パートのボルタメント効果を設定する	→P.66
	039 ボルタメント・タイム	各パートのボルタメントの時間を調節する	→P.67

パートエディット・モードでは、コモンを除くすべてのパラメータにおいて、マルチモードと同様、32のパート一つ一つのエディットの状況を示すインジケータが、LCDに表示されます。[PART/PAGE]キーで、エディットしたいパートを選択して、それぞれのエディット操作を行ってください。あるパラメータを変更すると、対応するパートのインジケータが、設定の変更された様子を、棒グラフのように表示します。



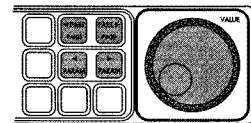
011.サブメニュー



パートエディットの種類を選択する

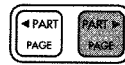


Common,EG,Fc/
Win,OTHERS



パートエディットのパラメータは、コモン（各パートに共通）、EG(エンベロープ・ジェネレータ)、フィルター/ウインドウ、アザーズ（その他）の4つのグループに分かれています。まずこのメニュー画面で、どのグループのパラメータをエディットするかを選択します。

PART-MASTER1



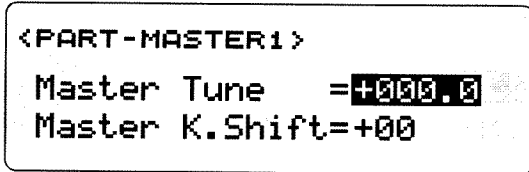
↓ 14. マスター・ボリューム
↓ 15. マスター・バランス

012. マスター・チューン

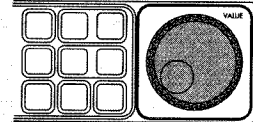


↓ 13. マスター・キー・シフト

セットアップ全体の音程を微調整する



-100.0...+100.0



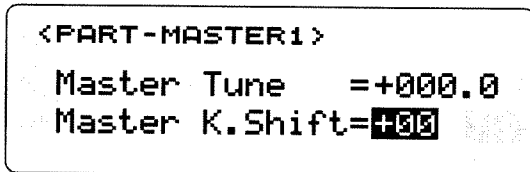
NS5R全体の基本となる調律（チューニング）を、0.1セント（1セントは半音の100分の1）単位で、上下100セントの範囲で行います。

013. マスター・キー・シフト

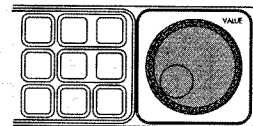


↑ 12. マスター・チューン

セットアップ全体の移調を設定する



-24...0...+24



NS5R全体のピッチを半音単位で設定します。曲を移調して演奏するときなどに便利です。

PART-MASTER2



↑12.マスター・チューン
13.マスター・キー・シフト

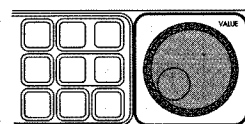
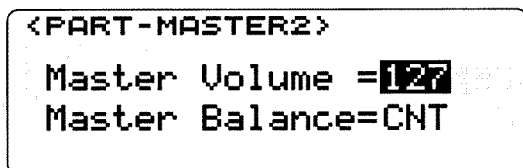
014. マスター・ボリューム



↓15.マスター・バランス

セットアップ全体の音量を設定する

000...127



NS5R全体の音量を調節します。各パート間の音量のバランスを崩すことなく、全体の音量を調節することができます。

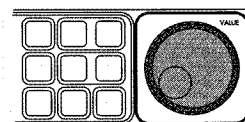
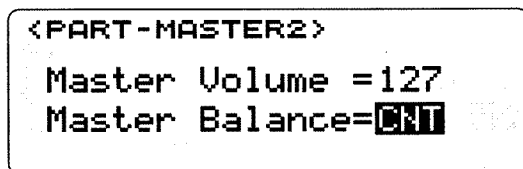
015. マスター・バランス



↑14.マスター・ボリューム

セットアップ全体のステレオ・バランスを設定する

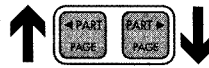
L63...CNT...R63



NS5R全体のステレオ出力時の左右の音量バランスを調節します。

CNTのときはL、Rの2つのアウトプットからの出力が等しくなり、L63の時にはもっとも左側から、R63の時にはもっとも右側から、音が聞こえるようになります。

MIDI TO PORT



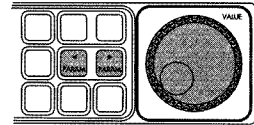
- ↑ 14. マスター・ボリューム
- 15. マスター・バランス
- ↓ 17. プログラムチェンジ
トゥ・ポート

016. MIDIチャンネル・トゥ・ポート

MIDIチャンネルごとの出力ポートを設定する

(ch.select) / A,B,C

＜MIDI TO PORT＞								
MIDI Ch.	1	2	3	4	5	6	7	8
Port	A	A	A	A	A	A	A	A
MIDI Ch.	9	10	11	12	13	14	15	16
Port	A	A	A	A	A	A	A	A



NS5RのMIDI INに接続した外部MIDI機器（MIDIキーボードやシーケンサー、コンピューターなど）からNS5Rに送られてくるMIDI信号を受信するそれぞれのMIDIチャンネルごとに、NS5R自体を音源として発音させるか、それともNS5RのMIDI OUTに接続した外部のMIDI音源（あるいはNS5R本体内に拡張音源ボードを増設している場合は、そのボード音源）を発音させるかを設定します。

※ 拡張音源ボードについては、158ページ「拡張音源ボード AG-WBについて」をご覧ください。

例えばMIDIチャンネル01はNS5R、チャンネル02は外部MIDI音源、...といった具合に設定しておけば、NS5Rを含めた複数のMIDI音源を、MIDIチャンネルによって使い分けることができます。

AまたはBに設定したチャンネルのMIDI信号ではNS5R本体の音源が発音し、Cに設定したチャンネルのMIDI信号では、外部のMIDI音源（または増設した拡張音源ボード）が発音します。

PROG TO PORT



- ↑ 16. MIDIチャンネル
トゥ・ポート

017. プログラムチェンジ・トゥ・ポート

プログラム・チェンジで出力ポートを切り替える

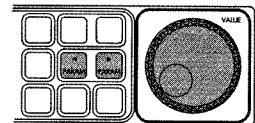
(program:) 001...128 / SET ALL (port:) A(Int),B(Int),C(Ext),Ignore

＜PROG TO PORT＞

Prg: 001 → Ignore

[Piano]

Set All → Ignore



NS5Rが受信するMIDIプログラム・チェンジ・メッセージによって、NS5R自体を音源として発音させるか、それともNS5RのMIDI OUTに接続した外部のMIDI音源（あるいはNS5R本体内に拡張音源ボードを増設している場合は、そのボード音源）を発音させるかを設定します。

※ 拡張音源ボードについては、158ページ「拡張音源ボード AG-WBについて」をご覧ください。

たとえば、ピアノ(#001)はNS5R、ストリングス(#049)は外部MIDI音源、...といった具合に設定しておけば、NS5Rを含めた複数のMIDI音源を、プログラムチェンジによって使い分けることができます。

A(Int)またはB(Int)に設定したプログラム・ナンバーのプログラム・チェンジ・メッセージを受信するとNS5R本体の音源が発音し、C(Ext)に設定したプログラム・ナンバーのプログラム・チェン

ジ・メッセージを受信すると、NS5R本体は発音せずに、MIDI OUTに接続した外部音源（または増設した拡張音源ボード）が発音します。

Ignoreに設定したプログラム・ナンバーは、プログラム・チェンジによる内部/外部の音源の切り替えを行いません。

また、プログラム・ナンバーのかわりにSet Allを指定すれば、001から128までのすべてのプログラム・ナンバーを同じ設定(A, B, C, または Ignore)にすることができます。128個のプログラム・ナンバーの一つ一つを同じ設定にする必要がないので便利です。

PART-EG

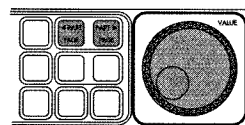
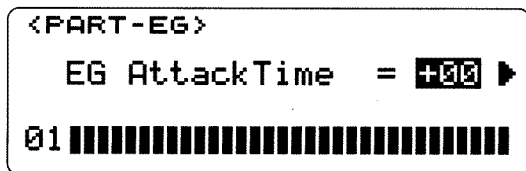
018.EGアタック・タイム



↓ 19.アタック・タイム

各パートの音色・音量変化の立ち上がり時間を調整する

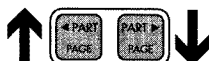
-64...0...+63



それぞれのパートにおいて、プログラムのなかで設定されているエンベロープのアタック・タイム（音色・音量変化の立ち上がり時間）を一時的に調整します。

この値が0のときは、アタック・タイムはもとのプログラムで設定された値に等しくなります。
+方向に大きくしていくと、アタック・タイムはもとの設定値よりも長くなり、-方向に大きくすると短くなります。

019.EGディケイ・タイム

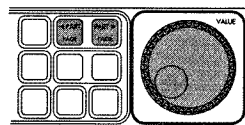


↑ 18.EGアタック・タイム

↓ 20.EGリリース・タイム

各パートの音色・音量変化の減衰する時間を調整する

-64...0...+63



それぞれのパートにおいて、プログラムのなかで設定されているエンベロープのディケイ・タイム（音色・音量変化の減衰する時間）を一時的に調整します。

この値が0のときは、ディケイ・タイムはもとのプログラムで設定された値に等しくなります。
+方向に大きくしていくと、ディケイ・タイムはもとの設定値よりも長くなり、-方向に大きくすると短くなります。

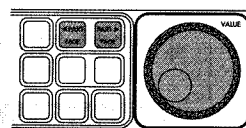
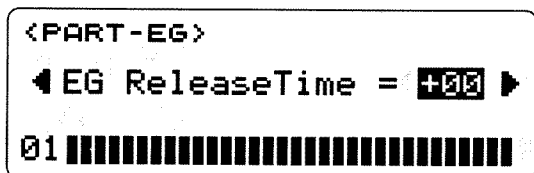
020. EGリリース・タイム



↑ 19. EGディケイ・タイム
↓ 21. ピッチEGスタート・レベル

各パートの音色・音量変化の余韻の時間を調整する

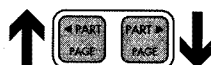
-64...0...+63



それぞれのパートにおいて、プログラムのなかで設定されているエンベロープのリリース・タイム（音色・音量変化の終了するまでの時間）を一時的に調整します。

この値が0のときは、リリース・タイムはもとのプログラムで設定された値に等しくなります。
+方向に大きくしていくと、リリース・タイムはもとの設定値よりも長くなり、-方向に大きくすると短くなります。

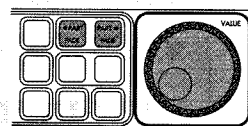
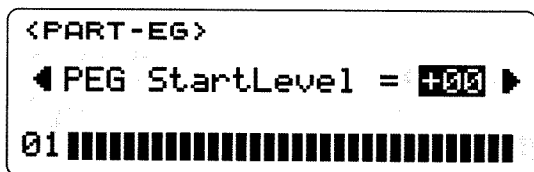
021. ピッチEGスタート・レベル



↑ 20. EGリリース・タイム
↓ 22. ピッチEGアタック・タイム



各パートの発音の立ち上がりの音程を調整する

-64...0...+63



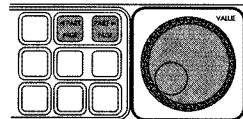
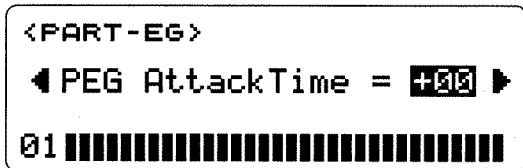
それぞれのパートにおいて、プログラムのなかで設定されているピッチ・エンベロープのスタート・レベル（ノート・オンの瞬間の音程）を一時的に調整します。

この値が0のときは、スタート・レベルはもとのプログラムで設定された値に等しくなります。
+方向に大きくしていくと、スタート・レベルはもとの設定値よりも高くなり、-方向に大きくすると低くなります。

022. ピッチEGアタック・タイム   ↓ ↑ 21. ピッチEGスタート・レベル
↓ 23. ピッチEGリリース・タイム

各パートの音程の立ち上がり時間を調整する

-64...0...+63



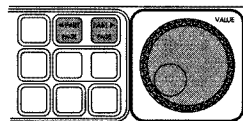
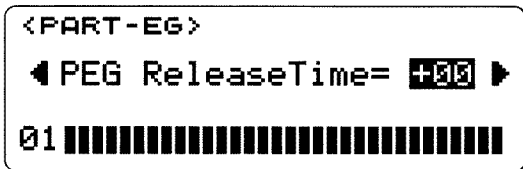
それぞれのパートにおいて、プログラムのなかで設定されているピッチ・エンベロープのアタック・タイム（音程変化の立ち上がり時間）を一時的に調整します。

この値が0のときは、アタック・タイムはもとのプログラムで設定された値に等しくなります。
+方向に大きくしていくと、アタック・タイムはもとの設定値よりも長くなり、-方向に大きくすると短くなります。

023. ピッチEGリリース・タイム   ↓ ↑ 22. ピッチEGアタック・タイム
↓ 24. ピッチEGリリース・レベル

各パートの音程が戻るまでの時間を調整する

-64...0...+63



それぞれのパートにおいて、プログラムのなかで設定されているピッチ・エンベロープのリリース・タイム（音程の変化の終了するまでの時間）を一時的に調整します。

この値が0のときは、リリース・タイムはもとのプログラムで設定された値に等しくなります。
+方向に大きくしていくと、リリース・タイムはもとの設定値よりも長くなり、...方向に大きくすると短くなります。

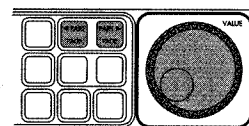
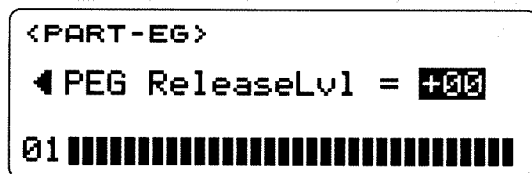
024. ピッチEGリリース・レベル



↑ 23. ピッチEGリリース・タイム

各パートの音程が戻ったときの高さを調整する

-64...0...+63



それぞれのパートにおいて、プログラムのなかで設定されているピッチ・エンベロープのリリース・レベル（音程変化が終了したときの音程）を一時的に調整します。

この値が0のときは、リリース・レベルはもとのプログラムで設定された値に等しくなります。
+方向に大きくしていくと、リリース・レベルはもとの設定値よりも高くなり、-方向に大きくすると低くなります。

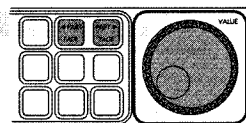
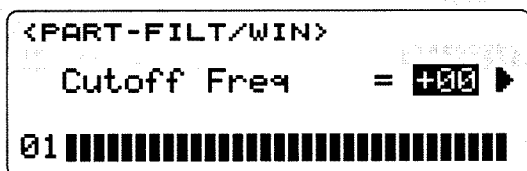
PART-FILT/WIN

025. カットオフ・フリケンシー



各パートの音色の明るさを調整する

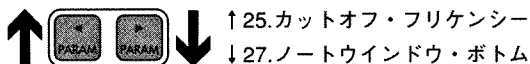
-64...0...+63



それぞれのパートにおいて、プログラムのなかで設定されているフィルターのカットオフ周波数（音色の明るさ）を一時的に調整します。

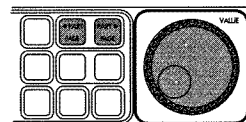
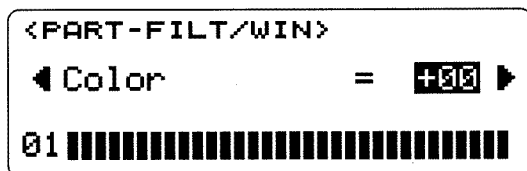
この値が0のときは、カットオフ周波数はもとのプログラムで設定された値に等しくなります。
+方向に大きくしていくと、カットオフ周波数のもとの設定値よりも高くなり、-方向に大きくすると低くなります。

026. カラー



各パートの音色のくせを調整する

-64...0...+63



それぞれのパートにおいて、プログラムのなかで設定されているフィルターのカラー（音色の独特のくせ）を一時的に調整します。

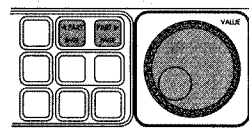
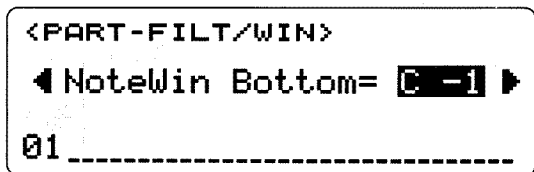
この値が0のときは、カラーはもとのプログラムで設定された値に等しくなります。
+方向に大きくしていくと、カラーはもとの設定値よりも強くなり、-方向に大きくすると弱くなります。

※ パートに割り当てられているプログラム音色によっては、カラーの変化があまり目立たない場合があります。

027. ノートウィンドウ・ボトム ↑   ↓ ↑26. カラー
↓28. ノートウィンドウ・トップ

各パートの音域の下限を設定する

C-1...G9

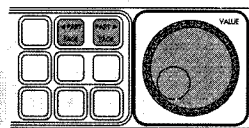
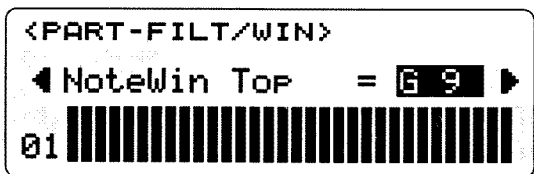


それぞれのパートにおいて、発音する音域のボトム・ノート（最低音）を設定します。

028. ノートウィンドウ・トップ ↑   ↓ ↑27. ノートウィンドウ・ボトム
↓29. ペロシティウィンドウ・ボトム

各パートの音域の上限を設定する

C-1...G9



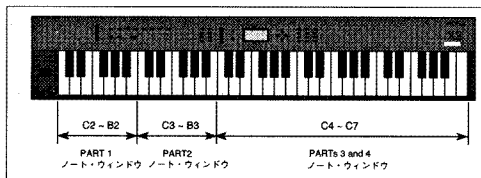
それぞれのパートにおいて、発音する音域のトップ・ノート（最高音）を設定します。

ノート・ウィンドウのトップとボトムで範囲を設定すると、そのパートは鍵盤上の特定の音域だけで発音し、その範囲以外では発音しません。

たとえば、キーボードの中央から低音部をベースのパートに、中央から高音部をピアノのパートに設定する、といったセットアップをつくることができます。

右の図では、パート1、2は別々のノート・ウィンドウを設定し、パート3と4は同じノート・ウィンドウを設定しています。

トップ・ノートがボトム・ノートより低くなるような設定はできません。トップ・ノートをボトム・ノートより低く設定した場合、ボトム・ノートはトップ・ノートと同じ値に修正されます。逆の場合も同様です。

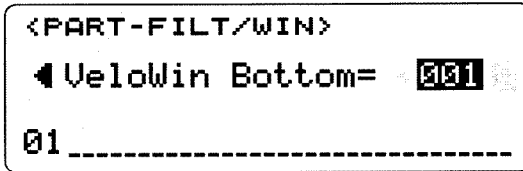


※ 電源をオンにした時や、GMシステム・オン受信時には、すべてのパートのトップ・ノートはG9に、ボトム・ノートはC-1に設定されます。




029.ベロシティウインドウ・ボトム     ↑28.ノートウインドウ・トップ
↓30.ベロシティウインドウ・トップ

各パートの音の強さの下限を調整する

001...127

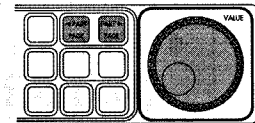


それぞれのパートにおいて、発音するベロシティの最小値を調整します。

030.ベロシティウインドウ・トップ    ↑29.ベロシティウインドウ・ボトム

各パートの音の強さの上限を調整する

001...127



それぞれのパートにおいて、発音するベロシティ（キーボードなどのMIDI楽器を弾く強さを表わすMIDIデータ）の最大値を調整します。

ベロシティ・ウインドウでは、各パートの発音する範囲をベロシティの値で設定します。ベロシティ・ウインドウのトップとボトムで範囲を設定すると、特定の強さで鍵盤を弾いたときのみ、そのパートが発音するようになります。

たとえばソフト・ストリングスのパートを低めのベロシティ・ウインドウに、ハード・ストリングスのパートを高めのベロシティ・ウインドウに設定しておく、と、弱く打鍵したときにはソフト・ストリングスのパートが、強く打鍵したときにはハード・ストリングスのパートが聞こえます（ベロシティ・スイッチ）。

また、タッチの強弱によって、複数のパートが自然に重なり合って聞こえるような設定もできます（ベロシティ・レイヤー）。

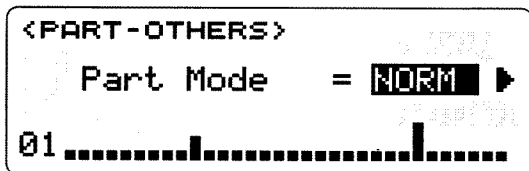
PART-OTHERS

031.パート・モード



各パートの演奏モードを設定する

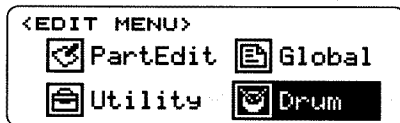
NORM,Drum,MDrum1...4



それぞれのパートにおいて、普通のキーボードを演奏する場合のノーマル(NORMAL)モードにするか、それともドラムの音色を割り当てるドラムモードにするかを設定します。ドラム(Drum)モードにすると、ドラムプログラムを自由に選べるようになり、パートごとに異なるドラムプログラムを選ぶことができます。

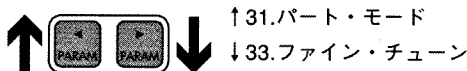
モディファイ・ドラム(MDrum)モードにすると、MIDIのNRPNやシステム・エクスクルーシブ・メッセージで、それぞれのドラムの音程などをコントロールすることができます。この場合、MDrm1からMDrm4までの4つのうち、同じ番号のモディファイ・ドラムが設定されたパート同士は、共通のMIDIメッセージによるコントロールを同時に受けることができます。即ち、あるパートをコントロールすれば、他のパートも同様にコントロールされるということです。

また、モディファイ・ドラムは、MIDIメッセージからだけでなく、NS5R本体でもコントロールすることができます。モディファイ・ドラムモードを設定した状態で、エディット・メニュー(P.26)に戻った場合、メニューのなかにドラムのアイコンが追加されます。



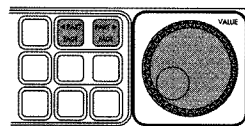
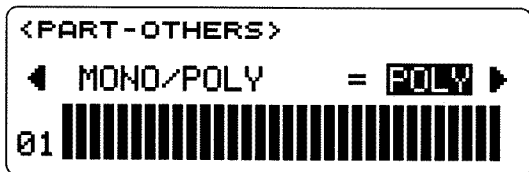
このアイコンを選択して[EDIT]キーを押せば、モディファイ・ドラムをエディットする画面が現われ、ドラムの音程や音量、エフェクトの送りレベル、MIDIスイッチなどを一時的に修正することができます。

032.モノ/ポリ



各パートの発音数を設定する

MONO,POLY



それぞれのパートにおいて、プログラムをポリフォニック（和音）で使用するのか、モノフォニック（単音）で使用するのかを設定します。POLYを選ぶと、最大発音数以内の音が同時に演奏できます。MONOを選ぶと、単音でしか演奏できません。

033. ファイン・チューン

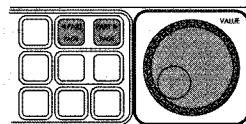
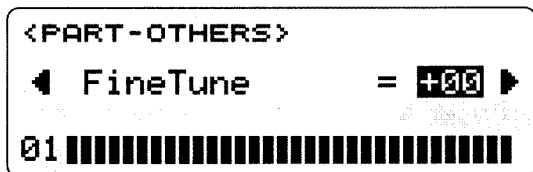


↑32.モノ/ポリ

↓34.ベロシティセンス・デプス

各パートの音程を微調整する

-50...0...+50



それぞれのパートにおいて、音程を微調整することができます。

034. ベロシティセンス・デプス

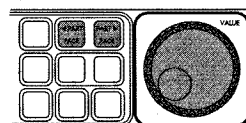
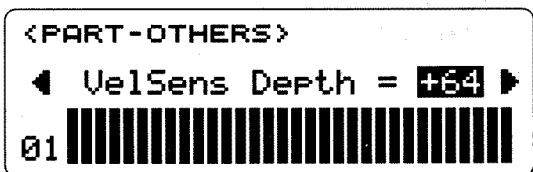


↑33.ファイン・チューン

↓35.ベロシティセンス・オフセット

各パートの演奏の強さに対する感度を設定する

000...127



それぞれのパートにおいて、ベロシティ（キーボードなどのMIDI楽器を弾く強さを表わすMIDIデータ）に対する音量の変化の感度を設定します。

この値を小さくすると、演奏の強弱による音量の変化があまりあらわれなくなります。値を大きくしていくと、演奏のわずかな強弱にも、より鋭敏に反応して、大きな音量変化があらわれるようになります。

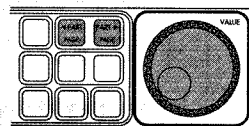
035.ベロシティセンス・オフセット



↑34.ベロシティセンス・デプス
↓36.モジュレーションホイール・ピッチMGインテンシティ

各パートの演奏の基準となる強さを設定する

000...127



それぞれのパートにおいて、ベロシティに対する音量の変化に、一定の値（設定した値から64を引いた値）を付加します。すなわち、ここで設定した「強さ」が、演奏のベロシティ・データに対して常に上乘せされるようになります。ベロシティに対する反応の異なったさまざまなMIDI機器や、その機器で作られたさまざまなMIDI演奏データを同時に演奏するような場合に生ずる、機器やデータ間のばらつきを調整するのに有効です。

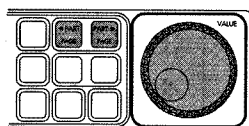
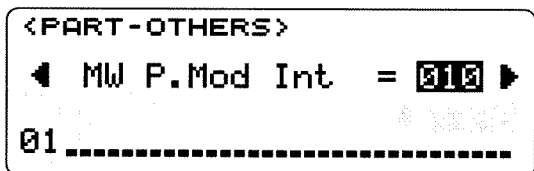
036.モジュレーションホイール・ピッチMGインテンシティ



↑35.ベロシティセンス・オフセット
↓37.ピッチベンド・レンジ

各パートのモジュレーションのかかり具合を設定する

000...127



それぞれのパートにおいて、NS5Rに接続したMIDIキーボードなどのモジュレーション・ホイールの操作あるいは、シーケンサー/コンピュータなどから送られてくるMIDIモジュレーション情報によるピッチ・モジュレーション（ビブラート）の効果の深さを設定します。

この値を大きくしていくにつれて、モジュレーション・ホイールを同じように操作した場合でも、より深いピッチ・モジュレーション効果がかかるようになります。

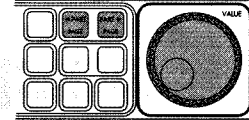
037.ピッチベンド・レンジ



↑36.モジュレーションホイール・ピッチMGインテンシティ
↓38.ポルタメント・スイッチ

各パートのピッチベンドのかかり具合を設定する

000...127



それぞれのパートにおいて、NS5Rに接続したMIDIキーボードなどのピッチベンド・ホイールの操作あるいは、シーケンサー/コンピュータなどから送られてくるMIDIベンダー情報によるピッチベンドの効果の深さを設定します。

この値を大きくしていくにつれて、ピッチベンド・ホイールを同じように操作した場合でも、より大きく音程が変化するようになります。

※ 選択されている音色のマルチサンプルの種類によっては、ここで設定した値まで音程が上がりきらないものがあります。

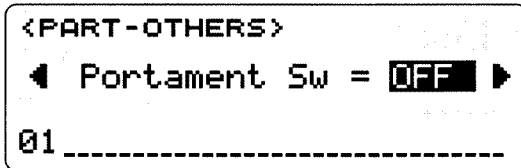
038.ポルタメント・スイッチ



↑37.ピッチベンド・レンジ
↓39.ポルタメント・タイム

各パートのポルタメント効果を設定する

OFF,ON



それぞれのパートにおいて、音程の異なる二つの音符の間をなめらかにつないで演奏する効果（ポルタメント効果）を有効にするか、無効にするかを設定します。

※ [031]パート・モードでDrumあるいはMDrm1~4が設定されているときには、ポルタメント・スイッチの設定はできません。この場合、パラメータには"****"と表示されます。

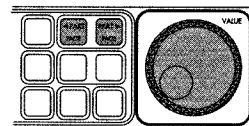
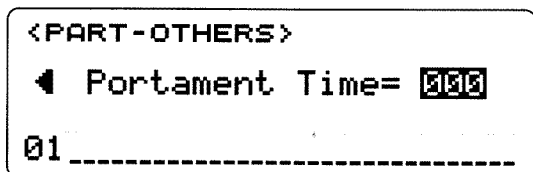
039.ポルタメント・タイム



↑38.ポルタメント・スイッチ

各パートのポルタメントの時間を調節する

000...127



それぞれのパートにおいて、ポルタメント効果の強さ（二つの音程の間を移動するのにかかる時間）を調節します。

この値を大きくしていくにつれて、よりゆっくりとした深いポルタメントがかかるようになります。









※ [38]ポルタメント・スイッチがONに設定してあるパートにおいてのみ、ここのパラメータの設定は有効になります。

電源オン時もこれらのパラメータが設定されます。

3. グローバルモード

グローバルモードは、NS5Rの操作・機能のための基本的な設定を行うモードです。液晶ディスプレイや外部機器とのインターフェイス、メモリーのプロテクト（保護）などが、このモードで設定されます。マルチ・モードからこのモードに入るには、エディット・メニューからGlobalを選択して、[EDIT/ENTER]を一回押してください。

このモードで設定できる項目は次の通りです。

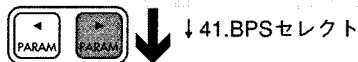
キー	パラメータ	エディット	参照
	040 LCDコントラスト	液晶ディスプレイの表示の濃さを設定する	→P.69
	041 BPSセレクト	PCインターフェイスの転送レートを設定する	→P.69
	042 プレビュー・ノート	[TONE]キーの音程を設定する	→P.70
	043 プレビュー・ベロシティ	[TONE]キーのベロシティを設定する	→P.70
	044 エクスクルーシブ・チャンネル	エクスクルーシブの送受信チャンネルを設定する	→P.71
	045 メモリー・プロテクト	ユーザーバンクへのデータの書き込みを制限する	→P.71
	046 バンクマップ・タイプ	音色の配置の設定を選ぶ	→P.72
	047 エフェクトフォローパート	プログラムと共にエフェクトの切り替わるパートを選択する	→P.72
	048 ブート・オプション	立ち上げ時のマルチセットアップの読み込みを設定する	→P.73
	049 プログラム・ポート	MIDIチャンネルによるポートの切り替えを設定する	→P.73
	050 Rxスイッチ	エクスクルーシブの受信を制限する	→P.75
	051 Rxカラー	エクスクルーシブ・メッセージで液晶の色をかえる	→P.75



GLOBAL

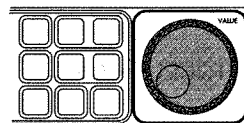
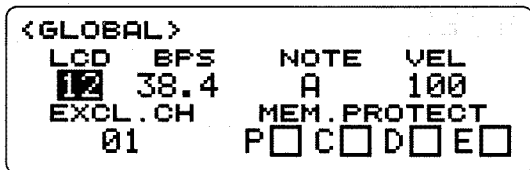


040.LCDコントラスト



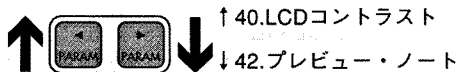
液晶ディスプレイの表示の濃さを設定する

00...31



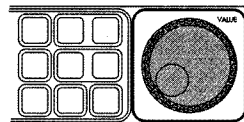
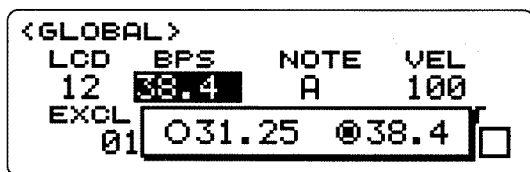
NS5Rの液晶ディスプレイに黒く表示される文字や図の濃さを設定します。数値が大きいほど濃く、小さいほど薄く表示されるようになります。

041.BPSセレクト



PCインターフェイスの転送レートを設定する

31.25,38.4



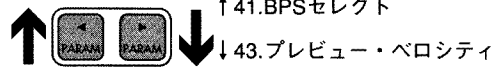
NS5Rと、NS5RのPCインターフェイス（TO HOST端子）に接続したコンピュータとの間でデータをやり取りする際の、データの転送速度を設定します。

Apple MacintoshまたはNEC PC-98シリーズとNS5Rとを接続する場合には、31.25(kBPS)に設定してください。

IBM PC（またはその互換機）とNS5Rとを接続する場合には、38.4(kBPS)に設定してください。

"準備編"の「コンピュータ/シーケンサーとの接続」も、併せてご覧ください。

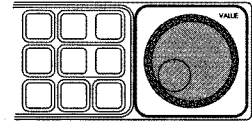
042. プレビュー・ノート



[TONE]キーの音程を設定する

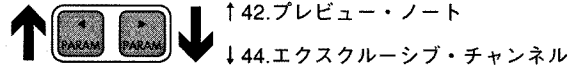


C,C#,D,D#,E,F,F#,G,G#,A,A#,B

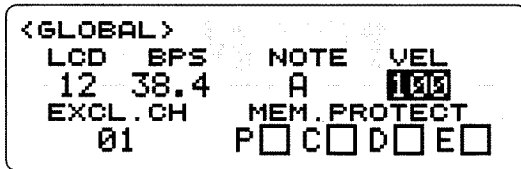


[TONE]キーを押したときに発音する、モニター音の音程を設定することができます。

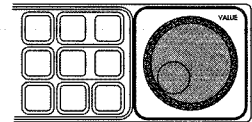
043. プレビュー・ベロシティ





[TONE]キーのベロシティを設定する



001...127

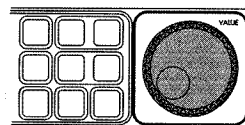
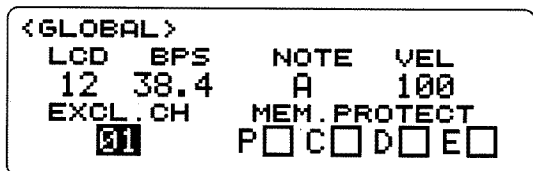


[TONE]キーを押したときに発音するモニター音を、どれくらいのベロシティの音として発音させるかを設定することができます。

044. エクスクルーシブ・チャンネル   ↓ ↑43.プレビュー・ベロシティ
↓45.メモリー・プロテクト

エクスクルーシブの送受信チャンネルを設定する

01...16

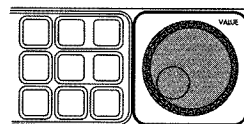
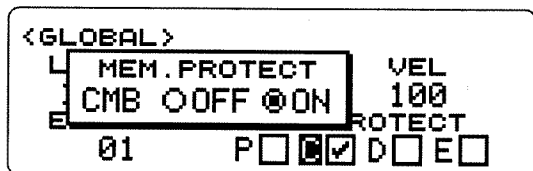


NS5Rと、NS5Rに接続した外部MIDI機器との間で、MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信をする場合の、NS5R本体側のMIDIチャンネルを設定します。

045. メモリー・プロテクト   ↓ ↑44.エクスクルーシブ・チャンネル

ユーザーバンクへのデータの書き込みを制限する

PRG,CMB,DRM,EFF
OFF,ON

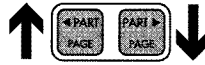


プログラム(PRG)、コンビネーション(CMB)、ドラムキット(DRM)、エフェクト(EFF)に対して、ライト操作やセーブ操作によって、もとの設定が変更されるのを防ぐための保護機能を設定します。

ONに設定しておくと、[EDIT/ENTER]キーを押し続けても、プログラムエディットやコンビネーションエディットなどの、それぞれのエディットモードに入ることはできません。したがって、不用意なライトやセーブの操作によって元の音色やエフェクトの設定を失ってしまう危険を、避けることができます。

もちろん、ONに設定してある状態にあっても、パートエディット・モードで一時的に音色を変更することは可能です。当然、その場合の変更は、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、エフェクトの本来の設定には何の影響も及ぼしません。

NS5R SETUP



↑ GLOBAL
↓ RX.SWITCH

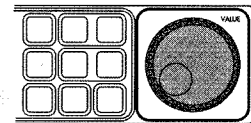
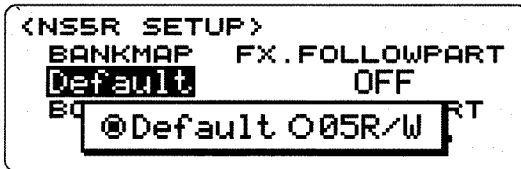
046.バンクマップ・タイプ



↓47.エフェクトフォローパート

音色の配置の設定を選ぶ

Default,05R/W



NS5Rの音色バンク内の音色プログラムの配置を、コルグaiスクエア・シンセシス・モジュール05R/Wの音色バンクと同じ配置に設定することができます。この設定により、05R/W用に作られた演奏データを、NS5Rでも使用できるようになります。

Defaultに設定しておく、電源オン時、GMモードオンまたはバンクチェンジ(LSB:000,MSB:000)受信時に、GM-a(GMバンクa)が指定されます。

05R/Wに設定しておく、電源オン時、またはGMモードオン受信時に音色バンクとしてGM-b(GMバンクb)が指定され、ここでバンクチェンジ(000,000)を受信すると、PrgA(05R/Wと同様の配置)が指定されます。05R/W用のデータを、NS5Rで演奏できるようになります。

※ GM-bは、GMのバンク配列を、特に05R/W用のデータを扱い易いようにアレンジしたものです。これに対して、通常のGMバンクの配列を、ここではGM-aと呼んで区別しています。

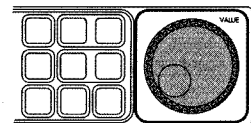
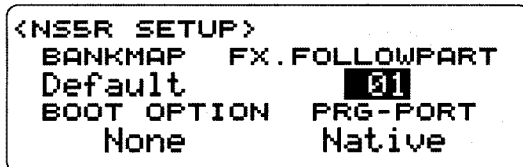
047.エフェクトフォローパート



↑46.バンクマップ・タイプ
↓48.ブート・オプション

音色プログラムと共にエフェクトの切り替わるパートを選択する

OFF,01...32

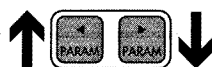


MIDIプログラム・チェンジ・メッセージによって、NS5Rの音色プログラムが切り替わるのと同時に、エフェクト・プログラムも切り替わるように設定するパートを選択します。

ここで選択したパートにおいて、プログラム・チェンジを受信すると、そのパートの音色といっしょに、エフェクトのプログラム・ナンバーも切り替わるようになります。

OFFを指定しておく、エフェクト・プログラムはプログラム・チェンジ・メッセージによって切り替わらないようになります。

048. ブート・オプション

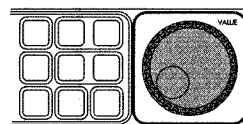
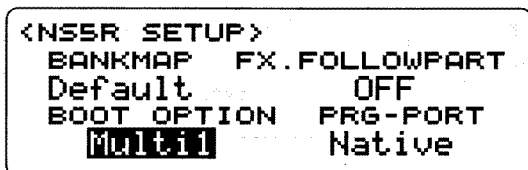


↑47.エフェクトフォローパート

↓49.プログラム・ポート

立ち上げ時のマルチセットアップの読み込みを設定する

None,Multi1



NS5Rの電源をオンにしたときに、あらかじめ保存してあるマルチモードの設定を、自動的に呼び出して即座に使用できるように設定することができます。

Noneを指定しておく、電源をオンにしてすぐのNS5Rは、GMモードオンメッセージ受信時と同じ状態に初期化されます。通常は、この状態に設定されています。

電源をオンにすると、自動的にマルチセットアップの1に設定されます。あらかじめ決めておいたセットアップで、すぐに演奏に入りたい場合などに利用すると便利です。

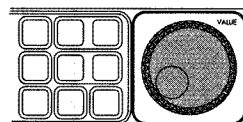
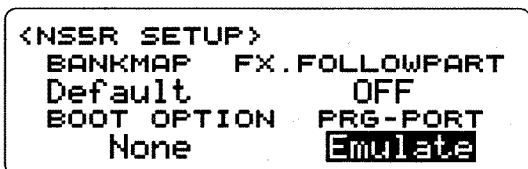
049. プログラム・ポート



↑48.ブート・オプション

MIDIチャンネルによるポートの切り替えを設定する

Native,Emulate

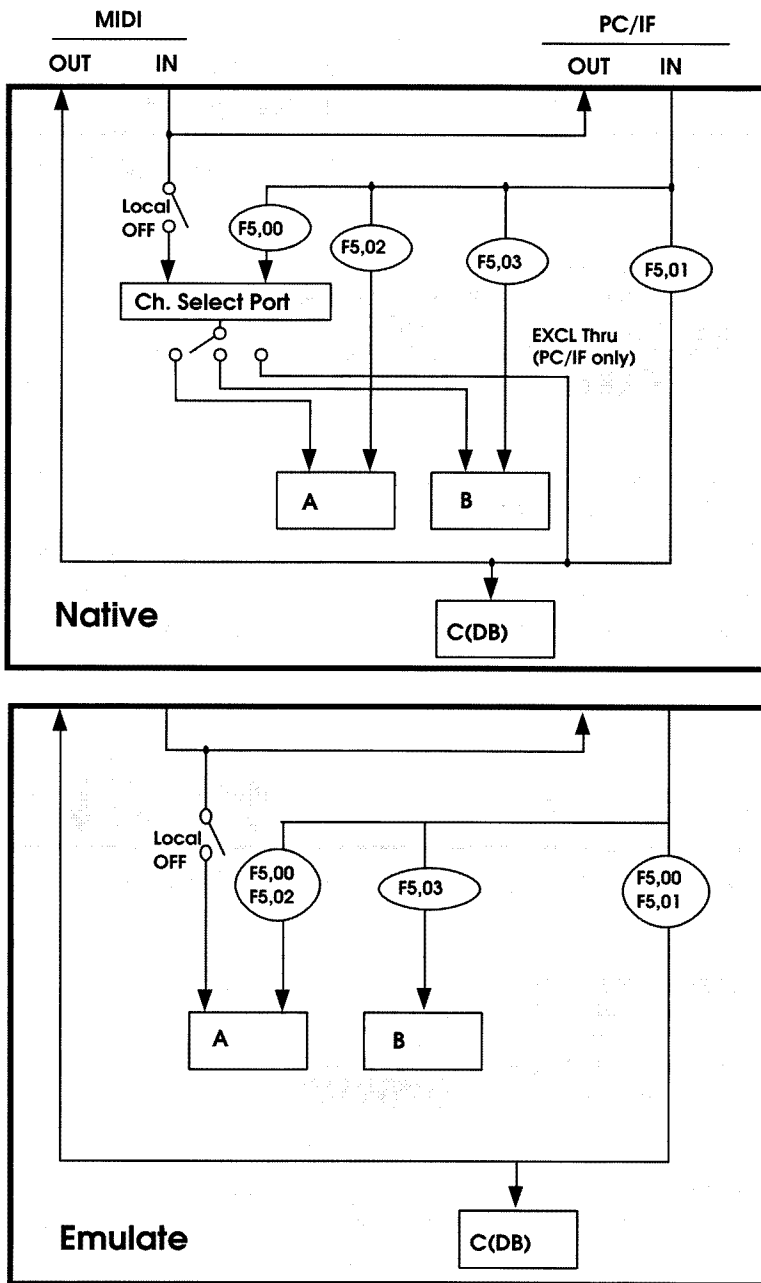


MIDIチャンネル・セレクト・メッセージによってNS5RのA、B2系列のいずれかのMIDIチャンネル（および拡張音源ボード）を選択できるようにするか、それとも選択しないようにするかを設定します。

Nativeを指定しておく、NS5RはPC I/Fよりデータ(F5,00)を受信した場合、[16]MIDIチャンネル・トゥ・ポートで設定した出力ポートにしたがって、それぞれのチャンネルごとに演奏データを発音します。

Emulateを指定しておく、PC I/Fよりデータ(F5,00)を受信した場合、演奏データはポートAとMIDI OUT（および拡張音源ボード）に送られます。これは、ポートによるチャンネルの拡張機能のない従来の音源モジュール（コルグX5DR、05R/Wなど）と同様の動作をするものです。これら従来の機種のために制作された演奏データをNS5Rで演奏する場合には、Emulateを選択してください。

（次ページの図を参照）



Native、Emulateのいずれを指定しておいても、PC I/Fよりデータ(F5,02)を受信した場合には、演奏データはポートAのみに、(F5,03)を受信した場合にはポートBのみに、それぞれ送られます。

また、PC I/Fよりデータ(F5,01)を受信した場合には、演奏データはMIDI OUTおよび拡張音源ボードにのみ送られるようになります。すなわち、この場合はNS5R本体の音源は発音しません。

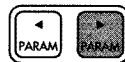
※ Nativeを設定した場合、MIDI IN端子より受信される外部機器からの演奏データのうち、システム・エクスクルーシブ・メッセージなどのシステム・コモン・メッセージは、C (DB...拡張音源ボード) およびMIDI OUT端子には送出されません。CおよびMIDI OUT端子に接続した機器に、システム・エクスクルーシブ・メッセージを正しく送るためには、MIDI IN端子ではなくTO HOST端子(PC/I/F)を使用してください。

RX.SWITCH



↑ NS5R SETUP

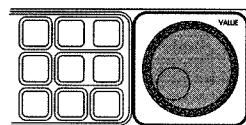
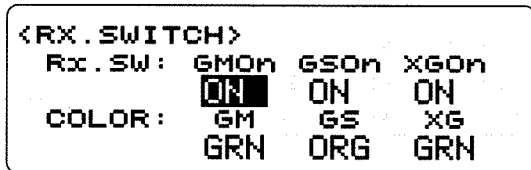
050.Rxスイッチ



↓ 51.Rxカラー

エクスクルーシブの受信を制限する

GMO_n,GSO_n,XGO_n
ON,OFF



GM、GS、XGの各規格に関するリセット・メッセージを、受信するようにするか、しないようにするかを設定します。

GMO_nをONにしておくと、NS5RはGMモードONメッセージを受信するようになります。OFFにすると、このメッセージは受信されなくなります。

GSO_nをONにしておくと、NS5RはGSリセット・メッセージを受信するようになります。OFFにすると、このメッセージは受信されなくなります。

XGO_nをONにしておくと、NS5RはXGシステムONメッセージを受信するようになります。OFFにすると、このメッセージは受信されなくなります。

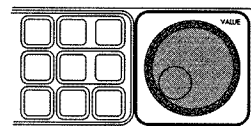
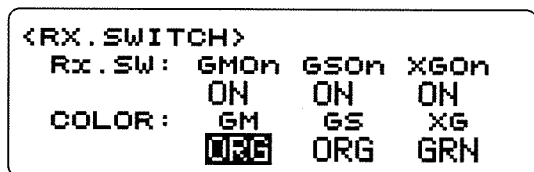
051.Rxカラー



↑ 50.Rxスイッチ

エクスクルーシブ・メッセージで液晶の色をかえる

GM,GS,XG
GRN,ORG



GM、GS、XGのそれぞれのリセット・メッセージ（GMモードON、GSリセット、XGシステムON）を受信したときに、その種類に応じて液晶画面のバックライトの色を設定しておくことができます。

GRNに設定されたエクスクルーシブ・メッセージを受信した場合、液晶画面のバックライトは黄緑色（イエローグリーン）に点灯します。

ORGに設定されたエクスクルーシブ・メッセージを受信した場合、液晶画面のバックライトは橙色（アンバー）に点灯します。

4.ユーティリティモード

ユーティリティモードは、NS5Rのさまざまなパラメータを外部の専用機器やコンピュータへ保存したり、マルチモードの設定を記憶・再現するモードです。マルチ・モードからこのモードに入るには、エディット・メニューからUtilityを選択して、[EDIT/ENTER]を一回押してください。

このモードで設定できる項目は次の通りです。

キー	パラメータ	エディット	参照
	052 (サブメニュー)	ユーティリティ操作の種類を選択する	→P.76
	053 プリセット/イニシャルイズ	NS5R本体の設定を初期化する	→P.77
	054 MIDIデータ・ダンプ	NS5Rの各パラメータを外部機器に送信する	→P.78
	055 マルチセットアップ	マルチモードの設定を保存/読み込みする	→P.79

052.サブメニュー



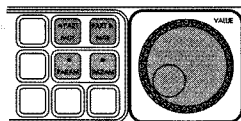
↑0.エディットメニュー

↓(確定)

ユーティリティ操作の種類を選択する



Preset, DumpOut,
SetupMulti



ユーティリティモードでは、Preset (NS5Rの設定を初期化する)、DumpOut(NS5Rのパラメータを外部機器に送信する)、SetupMulti (マルチモードの設定を記憶/再現する) の3種類の操作を実行することができます。まずこのメニュー画面で、どの操作を実行するかを選択します。

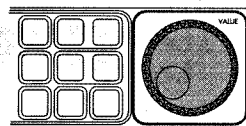
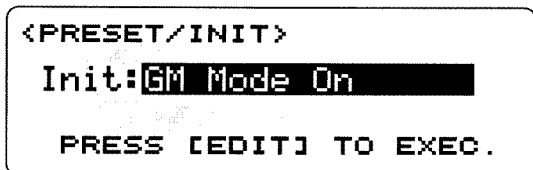
053. プリセット/イニシャライズ



↑ 52. サブメニュー
↓ (確定)

NS5R本体の設定を初期化する

GM Mode On, NS5R Reset(R), NS5R Reset(Y),
Factory Preset



NS5R本体内の全データを、GMモード、GSモード、XGモードのそれぞれのモードで初期化します。

※ 初期化を実行する場合は、それぞれのモードを選択して[EDIT]キーを押します。このとき、“Are You Sure?” (本当に実行しても構わないかどうか) という表示があらわれます。

[PARAM]キーで、YES (初期化を実行する) あるいはCNCL (実行するのを中止する) のいずれかを選択して、もう一度[EDIT]キーを押すと、初期化が実行され (あるいは実行されずに)、元の表示画面に戻ります。

初期化を完了するには、およそ1秒ほどの時間がかかります。初期化を実行している最中は、“Executing...” (実行中) という表示があらわれます。

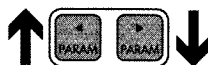
GM Mode Onを選択すると、GMモード・オン・メッセージが送信されます。NS5R内の音色パラメータやエフェクト・プログラムはGM形式のデータを演奏するのに適した設定になり、NS5RはGM音源として機能するようになります。

NS5R Reset(R)を選択すると、GSリセット・メッセージが送信されます。NS5Rのパラメータやエフェクト・プログラムは、GSリセット・メッセージを受信したときと同じ状態に初期化されます。

NS5R Reset(Y)を選択すると、XGシステム・オン・メッセージが送信されます。NS5Rのパラメータやエフェクト・プログラム、XGシステム・オン・メッセージを受信したときと同じ状態に初期化されます。

Factory Presetを選択すると、NS5Rのパラメータやエフェクト・プログラムは、工場出荷時と同じ状態に初期化されます。

054.MIDIデータ・ダンプ

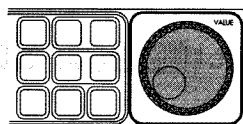
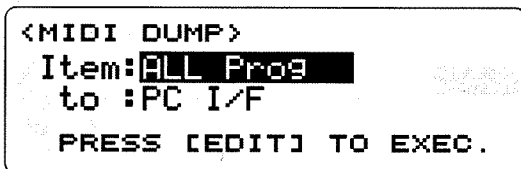


↑ 52.サブメニュー

↓ (確定)

NS5Rの各パラメータを外部機器に送信する

**ALL Prog, ALL Combi, ALL Multi,
ALL Drumkit, ALL Effect**



NS5R内の音色パラメータやエフェクト・プログラムを、NS5Rに接続したMIDIデータ・ファイラーなどの外部機器に送信することができます。

※ データ・ファイラーは、他のさまざまなMIDI機器のエクスクルーシブ・データを受信して、フロッピー・ディスクなどに保存しておくものです。NS5R本体内に記憶させておくよりもさらに大量のプログラムを、データ・ファイルとしてディスクに保存しておいたり、万一の場合に備えて、NS5R本体のプログラムのバックアップを取っておくのにも利用することができます。

データ・ファイラーは、ディスクドライブを備えた単体の製品として市販されているものもあれば、シンセサイザーなどの機器に、機能の一つとして搭載されていたり、パーソナル・コンピュータのソフトになっているものもあります。これらのデータ・ファイラーを使用する場合には、データ・ファイラーの取扱説明書も、必ず併せてご覧ください。

ALL Progを選択した場合には、NS5Rのすべてのユーザー・プログラム・データが、エクスクルーシブ・データとして送信されます。

ALL Combiを選択した場合には、NS5Rのすべてのユーザー・コンビネーション・データが送信されます。

ALL Multiを選択した場合には、NS5Rの4つのマルチセットアップ・データが送信されます。

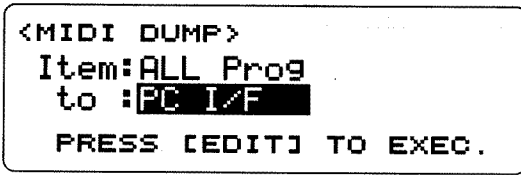
ALL Drumkitを選択した場合には、NS5Rの2つのドラムキット・プログラム・データが送信されます。

ALL Effectを選択した場合には、NS5Rのすべてのエフェクト・プログラム・データが送信されます。

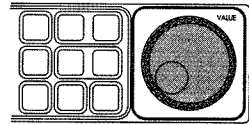
※ データ・ダンプを実行する場合は、それぞれのパラメータを選択して[EDIT]キーを押します。このとき、"Are You Sure?" (本当に実行しても構わないかどうか) という表示があらわれます。

[PARAM]キーで、YES (データ・ダンプを実行する) あるいはCNCL (実行するのを中止する) のいずれかを選択して、もう一度[EDIT]キーを押すと、データ・ダンプが実行され (あるいは実行されずに)、元の表示画面に戻ります。

データ・ダンプは、完了するまでに数秒間かかります。データ・ダンプを実行している最中は、"Executing..." (実行中) という表示があらわれます。



PC I/F, MIDI OUT



PC I/Fを選択した場合には、エクスクループ・データはNS5RのTO HOST端子から送信されます。

MIDI OUTを選択した場合には、エクスクループ・データはNS5RのMIDI OUT端子から送信されます。

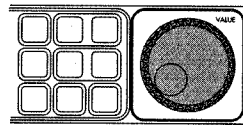
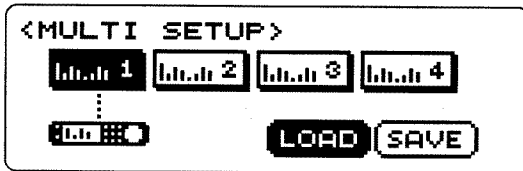
エクスクループ・データの詳細については、巻末のMIDIインプリメンテーションをご覧ください。

055. マルチセットアップ



マルチモードの設定を保存/読み込みする

1, 2, 3, 4
LOAD, SAVE



マルチモードにおいて変更や調整をした音色バンクやプログラム、各パラメータなどの設定を、4種類まで記憶させておき、また必要に応じてその設定を呼び出すことができます。

記憶できる4種類の設定には、1から4までの番号がついています。VALUEコントローラで記憶/呼び出しをしたい設定の番号を選び、[PARAM]キーでSAVE（現在の設定を記憶させておく）かLOAD（記憶させておいた設定を呼び出す）のいずれかを選択します。

※ 設定の記憶あるいは呼び出しを実行する場合は、それぞれのパラメータを選択して[EDIT]キーを押します。このとき、"Are You Sure?"（本当に実行しても構わないかどうか）という表示があらわれます。

[PARAM]キーで、YES（記憶/呼び出しを実行する）あるいはCNCL（実行するのを中止する）のいずれかを選択して、もう一度[EDIT]キーを押すと、記憶や呼び出しが実行され（あるいは実行されずに）、元の表示画面に戻ります。

設定の保存/読み込みには、およそ1秒ほどの時間がかかります。保存/読み込みを実行している最中は、"Executing..."（実行中）という表示があらわれます。

5.コンビネーションエディットモード

NS5Rでは、最大8つまでのプログラム音色を組み合わせ、これをあたかも一つのプログラム音色のように扱うことができます。このように、プログラムを組み合わせることができる音色のことをコンビネーションと呼びます。

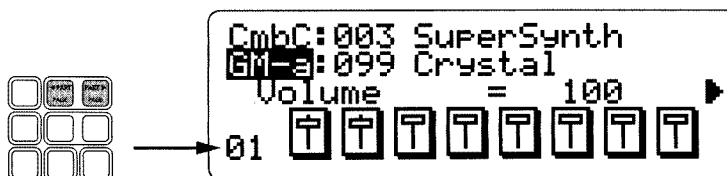
コンビネーション音色では、それを構成する一つ一つのプログラムについて、個々のボリュームやパン（定位）、エフェクトの送りレベル、発音する音域や強弱の範囲、MIDIメッセージによるコントロールなどを、別々に設定することができるため、きわめて複雑な演奏表現が可能です。

コンビネーションエディットモードは、以上のようなコンビネーション音色に関する設定を行うモードです。マルチ・モードからこのモードに入るには、コンビネーション音色が表示されている状態で、[EDIT/ENTER]キーを（約2秒間）押し続けてください。

キー	パラメータ	エディット	参照
	052 バンク・セレクト	構成するプログラムのバンクを選ぶ	→P.81
	053 プログラム・セレクト	構成するプログラム音色を選ぶ	→P.81
	054 プログラム・ボリューム	各プログラムの音量を設定する	→P.81
	055 プログラム・パンポット	各プログラムのステレオ・バランスを設定する	→P.82
	056 プログラム・トランスポーズ	各プログラムの音程を半音単位で設定する	→P.82
	057 プログラム・チューン	各プログラムの音程を微調整する	→P.82
	058 Cセンドレベル	各プログラムのエフェクトへの送りレベルを設定する	→P.83
	059 Dセンドレベル	各プログラムのエフェクトへの送りレベルを設定する	→P.83
	060 ノートウインドウ・ボトム	各パートの音域の下限を設定する	→P.84
	061 ノートウインドウ・トップ	各パートの音域の上限を設定する	→P.84
	062 ベロシティウインドウ・ボトム	各パートの音の強さの下限を調整する	→P.85
	063 ベロシティウインドウ・トップ	各パートの音の強さの上限を調整する	→P.85
	064 レシーブ・ノートオン	各プログラムにノート・オン・メッセージを渡す	→P.86
	065 レシーブ・コントロールチェンジ	各プログラムにコントロール・チェンジを渡す	→P.86
	066 レシーブ・ピッチベンド	各プログラムにピッチベンド情報を渡す	→P.86
	067 レシーブ・アフタータッチ	各プログラムにアフタータッチ情報を渡す	→P.87
	068 レシーブ・ダンパー	各プログラムにダンパー情報を渡す	→P.87
	069 レシーブ・ボルタメント	各プログラムにボルタメント情報を渡す	→P.87
	070 エフェクト・バンク	使用したいエフェクトのバンクを選択する	→P.88
	071 エフェクト・プログラム	使用したいエフェクトの番号を選択する	→P.88
	072 コンビネーション・リネーム	コンビネーションの名前を付け替えて保存する	→P.89

コンビネーションエディットモードでは、[PART/PAGE]キーはコンビネーションを構成する01から08までの8つのプログラムのうちのいずれかを選択するのに使用します。ここで選択したプログラムに対して、[PARAM]キーで選択したさまざまなパラメータを設定できるようになっています。

01から08までのどのプログラムが選択されているかは、液晶画面の左下に表示されます。



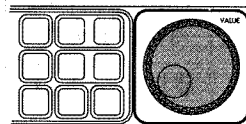
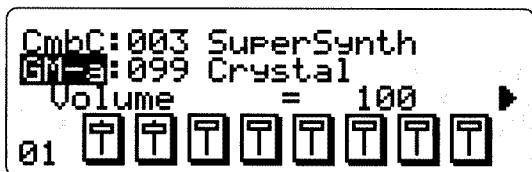
052.バンク・セレクト



↓ 053.プログラム・セレクト

構成するプログラムのバンクを選ぶ

GM-a, r:01...28, r:CM, y:01...65, ySFX, GM-b, PrgU, PrgA, PrgB, PrgC, yDr2, rDrm, kDrm



コンビネーションを構成するプログラムのバンクを選択します。

053.プログラム・セレクト

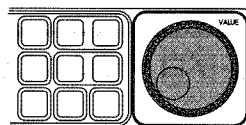
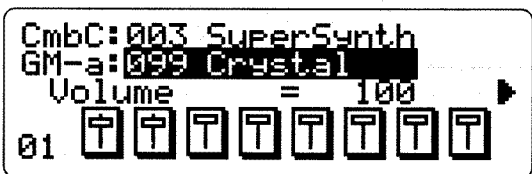


↑ 052.バンク・セレクト

↓ 054.プログラム・ボリューム

構成するプログラム音色を選ぶ

001...128



コンビネーションを構成するプログラムの番号を選択します。

054.プログラム・ボリューム

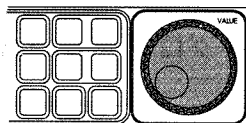
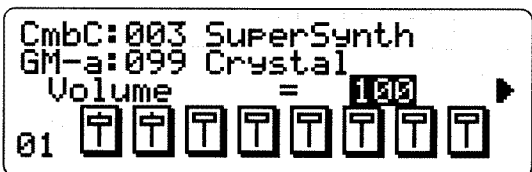


↑ 053.プログラム・セレクト

↓ 055.プログラム・パンポット

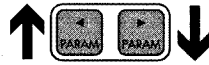
各プログラムの音量を設定する

000...127



各プログラムごとの音量を設定します。

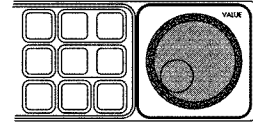
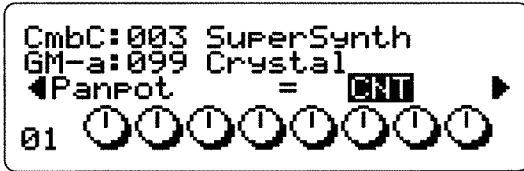
055.プログラム・パンポット



↑ 054.プログラム・ボリューム
↓ 056.プログラム・トランスポーズ

各プログラムのステレオ・バランスを設定する

R63...R01, CNT, L01...L63, RND



ステレオ出力時の、各プログラムの左右の音量バランスを調節します。

CNTのときはL、Rの2つのアウトプットからの出力が等しくなり、L63の時にはもっとも左側から、R63の時にはもっとも右側から、音が聞こえるようになります。

RNDを選択した場合には、そのプログラムの音は、MIDIのノート・オン・メッセージを受信するたびに、異なる位置から聞こえるようになります。一音一音ごとに、さまざまな位置に定位した音を聞くことができ、あたかも音があちこちに飛びかっているような効果が得られます。

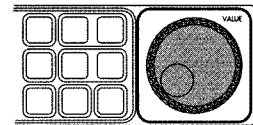
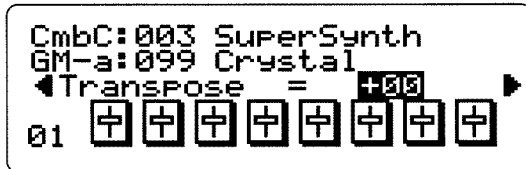
056.プログラム・トランスポーズ



↑ 055.プログラム・パンポット
↓ 057.プログラム・チューン

各プログラムの音程を半音単位で設定する

-24...+00...+24



各プログラムの音程を、半音刻みで設定します。

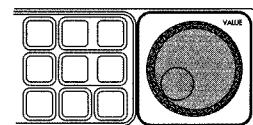
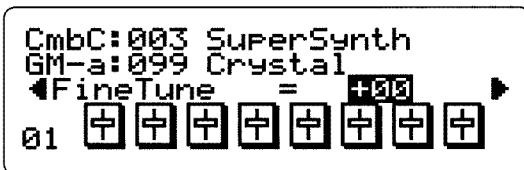
057.プログラム・チューン



↑ 056.プログラム・トランスポーズ
↓ 058.Cセンドレベル

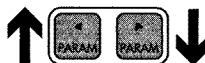
各プログラムの音程を微調整する

-50...+00...+50



各プログラムの音程を微調整します。

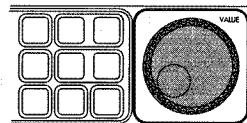
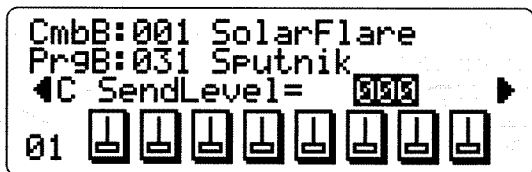
058.C SEND レベル



↑ 057.プログラム・チューン
↓ 059.D SEND レベル

各プログラムのエフェクトへの送りレベルを設定する

000...127



NS5Rに装備されている2系統のエフェクト・プロセッサへ送られる音のレベルを、プログラムごとに調節します。この値が大きければ大きいほど、そのパートの音色にエフェクトが強くなって聞こえるようになります。

※ 音が2つのエフェクト・プロセッサへどのように送られ、そのレベルがC SEND・レベル・パラメータによってどのように調節されるのかは、エフェクト・プレースメントの設定によって大きく異なります。(P.137)

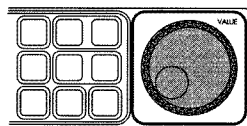
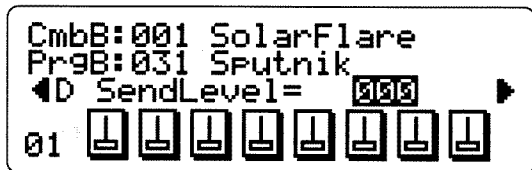
059.D SEND レベル



↑ 058.C SEND レベル
↓ 060.ノートウインドウ・ボトム

各プログラムのエフェクトへの送りレベルを設定する

000...127



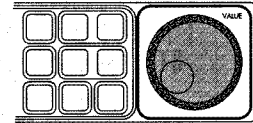
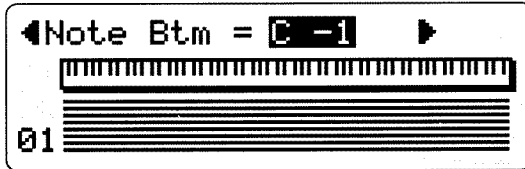
C SEND・レベルと同様に、2系統のエフェクト・プロセッサへ送られる音のレベルを、プログラムごとに調節します。この値が大きければ大きいほど、そのパートの音色にエフェクトが強くなって聞こえるようになります。

※ 音が2つのエフェクト・プロセッサへどのように送られ、そのレベルがD SEND・レベル・パラメータによってどのように調節されるのかは、エフェクト・プレースメントの設定によって大きく異なります。(P.137)

060.ノートウインドウ・ボトム ↑   ↓ ↑059.Dセンドレベル
↓061.ノートウインドウ・トップ

各プログラムの音域の下限を設定する

C-1...G9

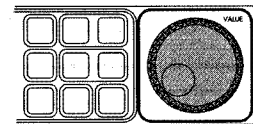
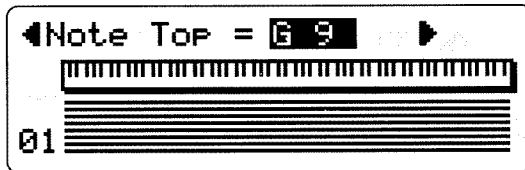


それぞれのプログラムにおいて、発音する音域のボトム・ノート（最低音）を設定します。

061.ノートウインドウ・トップ ↑   ↓ ↑060.ノートウインドウ・ボトム
↓062.ベロシティウインドウ・ボトム

各プログラムの音域の上限を設定する

C-1...G9



それぞれのプログラムにおいて、発音する音域のトップ・ノート（最高音）を設定します。

ノート・ウインドウのトップとボトムで範囲を設定すると、そのプログラムは鍵盤上の特定の音域だけで発音し、その範囲以外では発音しません。

たとえば、キーボードの中央から低音部をベースのプログラムに、中央から高音部をピアノのプログラムに設定する、といったコンビネーションをつくることができます。

トップ・ノートがボトム・ノートより低くなるような設定はできません。トップ・ノートをボトム・ノートより低く設定した場合、ボトム・ノートはトップ・ノートと同じ値に修正されます。逆の場合も同様です。



ノート・ウインドウは、コンビネーションエディットにおいてだけでなく、パートエディットモードのなかでも設定することができます。パートエディットモードにおけるノート・ウインドウの設定は、コンビネーションエディットモードでの設定に優先します。→P.61 [027]ノートウインドウ・トップ [028]ノートウインドウ・ボトム

※ 電源をオンにした時や、GMシステム・オン受信時には、すべてのプログラムのトップ・ノートはG9に、ボトム・ノートはC-1に設定されます。

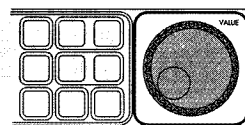
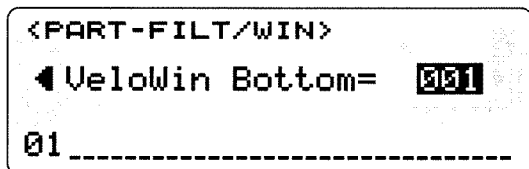
062.ベロシティウインドウ・ボトム



↑ 061.ノートウインドウ・トップ
↓ 063.ベロシティウインドウ・トップ

各プログラムの音の強さの下限を調整する

001...127



それぞれのプログラムにおいて、発音するベロシティ（キーボードなどのMIDI楽器を弾く強さを表わすMIDIデータ）の最小値を調整します。

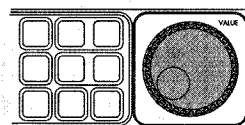
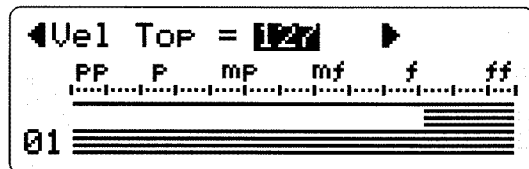
063.ベロシティウインドウ・トップ



↑ 062.ベロシティウインドウ・ボトム
↓ 064.レシーブ・ノートオン

各プログラムの音の強さの上限を調整する

001...127



それぞれのプログラムにおいて、発音するベロシティの最大値を調整します。



ベロシティ・ウインドウでは、各プログラムの発音する範囲をベロシティの値で設定します。ベロシティ・ウインドウのトップとボトムで範囲を設定すると、特定の強さで鍵盤を弾いたときのみ、そのプログラムの音色が発音ようになります。

たとえばソフト・ストリングスのプログラムを低めのベロシティ・ウインドウに、ハード・ストリングスのプログラムを高めのベロシティ・ウインドウに設定しておく、弱く打鍵したときにはソフト・ストリングスの音色が、強く打鍵したときにはハード・ストリングスの音色が聞こえます（ベロシティ・スイッチ）。

また、タッチの強弱によって、複数のプログラムの音色が自然に重なり合って聞こえるような設定もできます（ベロシティ・レイヤー）。



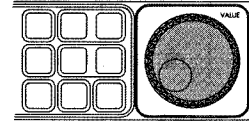
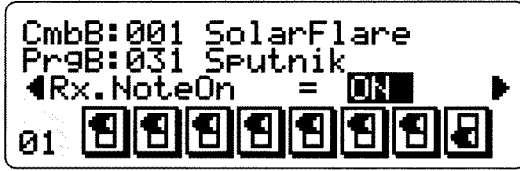
ベロシティ・ウインドウはノート・ウインドウと同様、コンビネーションエディットにおいてだけでなく、パートエディットモードのなかでも設定することができます。パートエディットモードにおけるベロシティ・ウインドウの設定は、コンビネーションエディットモードでの設定に優先します。→P.62 [029]ベロシティウインドウ・トップ [030]ベロシティウインドウ・ボトム

064. レシーブ・ノートオン   ↓



↑063.ペロシティウインドウ・トップ
↓065.レシーブ・コントロールチェンジ

各プログラムにノート・オン・メッセージを渡す

ON, OFF



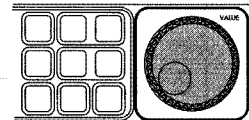
各プログラムに対して、MIDIノート・オン・メッセージを受信させるようにするかどうかを設定します。ここでOFFに設定されたプログラムは、音色やボリュームの設定にかかわらず、発音することができません。

065. レシーブ・コントロールチェンジ   ↓



↑064.レシーブ・ノートオン
↓066.レシーブ・ピッチベンド

各プログラムにコントロール・チェンジを渡す

ON, OFF



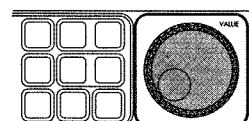
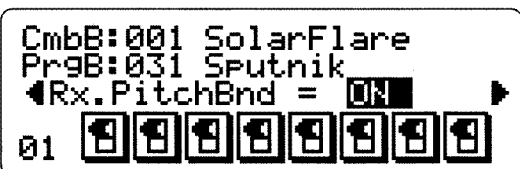
各プログラムに対して、MIDIコントロールチェンジを受信させるようにするかどうかを設定します。ここでOFFに設定されたプログラムは、さまざまなパラメータに関するコントロールチェンジ・メッセージを受け付けなくなります。

066. レシーブ・ピッチベンド   ↓



↑065.レシーブ・コントロールチェンジ
↓067.レシーブ・アフタータッチ

各プログラムにピッチベンド情報を渡す

ON, OFF

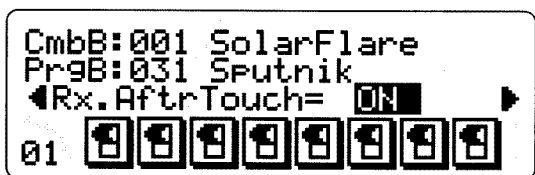


各プログラムに対して、ピッチベンド情報を受信させるようにするかどうかを設定します。ここでOFFに設定されたプログラムは、NS5Rに接続したMIDIキーボードなどのピッチベンド・ホイールを操作したとき、発生するピッチベンド情報を受け付けなくなります。

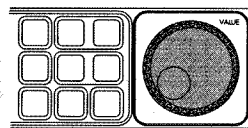
067. レシーブ・アフタータッチ   ↓

↑ 066. レシーブ・ピッチベンド
↓ 068. レシーブ・ダンパー



各プログラムにアフタータッチ情報を渡す



ON, OFF

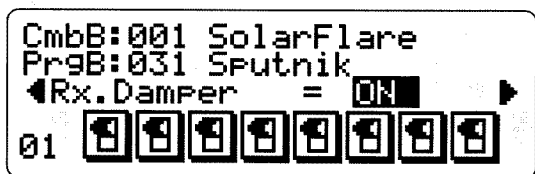


各プログラムに対して、アフタータッチ情報を受信させるようにするかどうかを設定します。ここでOFFに設定されたプログラムは、NS5Rに接続したMIDIキーボードを演奏したときなどに発生するアフタータッチ情報を受け付けなくなります。

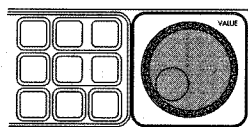
068. レシーブ・ダンパー   ↓

↑ 067. レシーブ・アフタータッチ
↓ 069. レシーブ・ポルタメント



各プログラムにダンパー情報を渡す



ON, OFF

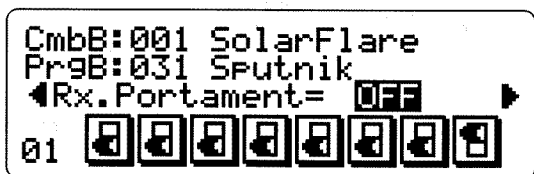


各プログラムに対して、ダンパー情報を受信させるようにするかどうかを設定します。ここでOFFに設定されたプログラムは、NS5Rに接続したMIDIキーボードのダンパー・ペダルを操作したときなどに発生するダンパー情報を受け付けなくなります。

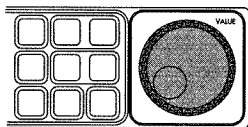
069. レシーブ・ポルタメント   ↓

↑ 068. レシーブ・ダンパー
↓ 070. エフェクト・バンク

各プログラムにポルタメント情報を渡す



ON, OFF



各プログラムに対して、ポルタメント情報を受信させるようにするかどうかを設定します。ここでOFFに設定されたプログラムは、[38]ポルタメント・スイッチで設定されるポルタメント効果を、コントロールするためのポルタメント情報を受け付けなくなります。

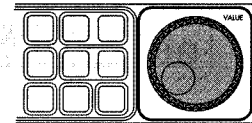
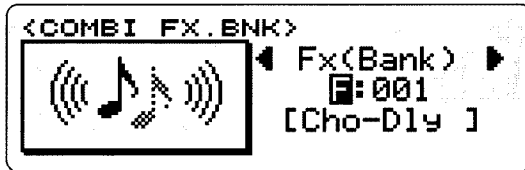
070.エフェクト・バンク



↑ 069.レシーブ・ポルタメント
↓ 071.エフェクト・プログラム

使用したいエフェクトのバンクを選択する

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



表示されているコンビネーションにおいて、使用するエフェクト・プログラムのバンクを設定します。

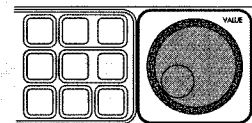
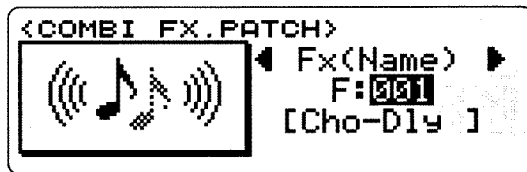
071.エフェクト・プログラム



↑ 070.エフェクト・バンク
↓ 072.コンビネーション・リネーム

使用したいエフェクトの番号を選択する

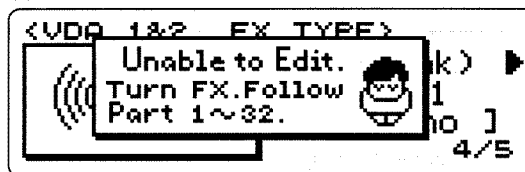
001...128



表示されているコンビネーションにおいて、使用するエフェクト・プログラムを設定します。

※ エフェクト・プログラムを選択するには、あらかじめエフェクトを参照するパートを指定しておく必要があります。

グローバルモードの[047]エフェクトフォローパートがOFFになっているときには、エフェクト・プログラムを選択することはできません。この場合は、下のような表示があらわれます。



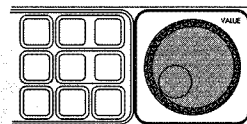
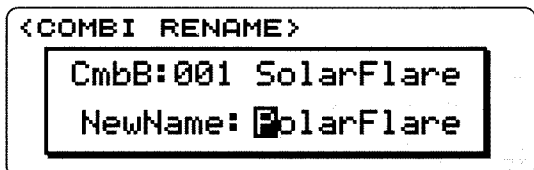
エフェクトを選択したいときには、[047]エフェクトフォローパートでパートの番号を指定しておいてください。

072.コンビネーション・リネーム



↑071.エフェクト・プログラム

コンビネーションの名前を付け替えて保存する



現在選択されているコンビネーションを、必要ならば任意の名前に変更した上で、ユーザー・コンビネーション・バンクのなかの任意のコンビネーション番号の場所に保存しておくことができます。

コンビネーション名を変更する場合には、[PARAM]キーでカーソルをコンビネーション名上の変更したい文字に合わせ、VALUEコントローラーで文字を選択します。一文字ずつこれを繰り返して、任意の名前を作ることができます。使用できる文字は以下のとおりです。

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	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	{		}	~	*

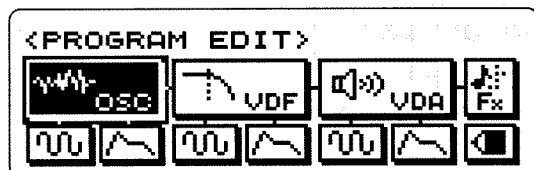
応用編

5

コンビネーション・エディットモード

6. プログラムエディットモード

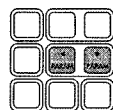
このモードでは、プログラム音色のエディットを行います。マルチ・モードからこのモードに入るには、プログラム音色が選択されている状態で、[EDIT/ENTER]を押し続けてください。約2秒で、プログラム・エディットのホーム・ページが表示されます。



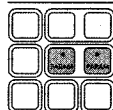
プログラムエディットモードでエディットした音色は、"PrgU: (番号)"で表わされるユーザー・プログラム・エリアに、必要ならば任意の名前をつけた上で、保存しておくことができます。

プログラムエディットは、OSC (オシレータ)、VDF(フィルター)、VDA (アンプリファイア) とパン/エフェクトセンド、そしてエディットした結果を保存するためのページからなります。

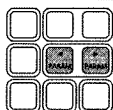
キー	パラメータ	エディット	参照	
	073 (ホームページ)	オシレータ	→P.95	
		ピッチLFO	→P.99	
		ピッチEG	→P.101	
		フィルター	→P.105	
		フィルターLFO	→P.109	
		フィルターEG	→P.111	
		アンプリファイア	→P.116	
		アンプリファイアLFO	→P.118	
		アンプリファイアEG	→P.121	
		パン/エフェクトセンド	→P.125	
	リネーム	→P.127		
	074	オシレータ・モード	オシレータの種類を設定する	→P.94
	075	マルチサンプル・セレクト	マルチサンプルを選択する	→P.95
	076	ドラムキット・セレクト	ドラムキットを選択する	→P.95
	077	オクターブ・セレクト	音程をオクターブ単位で設定する	→P.95
	078	オシレータ・レベル	オシレータの音量を設定する	→P.96
	079	キー・トランスポーズ	音程を半音単位で設定する	→P.96
	080	ファイン・チューン	音程を微調整する	→P.96
	081	ベロシティウインドウ・ボトム	音の強さの下限を設定する	→P.97
	082	ベロシティウインドウ・トップ	音の強さの上限を設定する	→P.97
	083	ディレイ・スタート	音の鳴り出すタイミングをずらす	→P.98
084	ピッチ・スロープ	音程と鍵盤との関係を設定する	→P.98	
	085	ピッチLFOウェーブフォーム	ビブラート効果の波形を選択する	→P.99
	086	ピッチLFOフリケンシー	ビブラート効果の周波数を設定する	→P.99
	087	ピッチLFOインテンシティ	ビブラート効果の深さを設定する	→P.99
	088	ピッチLFOディレイ	ビブラートのかかり始める時間を設定する	→P.100
	089	ピッチLFOフェードイン・タイム	ビブラートがもっとも深くかかるまでの時間を設定する	→P.100



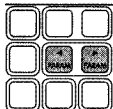
090	ピッチEGスタートレベル	音の出だしの音程を設定する	→P.101
091	ピッチEGアタック・タイム	音程の変化の立ち上がり時間を設定する	→P.101
092	ピッチEGアタック・レベル	音程の変化の立ち上がりのレベルを設定する	→P.101
093	ピッチEGディケイ・タイム	音程の変化が立ち上がってから戻るまでの時間を設定する	→P.102
094	ピッチEGリリース・タイム	音程が戻るまでの時間を設定する	→P.102
095	ピッチEGリリース・レベル	音程が戻ったときの高さを設定する	→P.102
096	ピッチEGインテンシティ	ピッチEGの効果の深さを設定する	→P.103
097	ピッチEGインテンシティ・ベロシティセンス	演奏の強さに応じたピッチEGの効き具合を設定する	→P.103
098	ピッチEGタイム・ベロシティセンス	演奏の強さに応じたピッチEGの時間の变化を設定する	→P.104



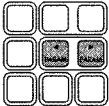
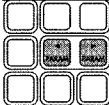
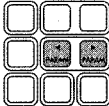
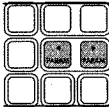
099	カットオフ・フリケンシー	音色の明るさを設定する	→P.105
100	カラー・インテンシティ	音色にクセをつける	→P.105
101	カラー・ベロシティセンス	演奏の強さに応じて音色にクセをつける	→P.106
102	VDFキーボード・トラッキングモード	音域に応じた音色の明るさを設定する	→P.106
103	VDFキーボード・トラッキングキー	音色の明るさが変化する音を指定する	→P.107
104	VDFキーボード・トラッキングインテンシティ	音域に応じた音色の明るさの変化の大きさを設定する	→P.107
105	VDFキーボード・トラッキングEGタイム	音域に応じた音色のEGによる変化の大きさを設定する	→P.108
106	VDFキーボード・トラッキングEGタイムスイッチ/ポラリティ	音域に応じた音色のEGによる変化の時間や向きを設定する	→P.108



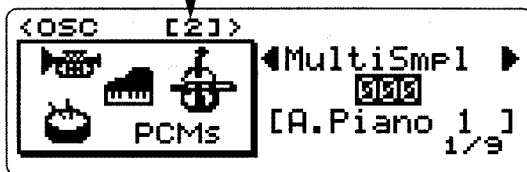
107	VDF LFOウェーブフォーム	ワウ効果の波形を選択する	→P.109
108	VDF LFOフリケンシー	ワウ効果の周波数を設定する	→P.109
109	VDF LFOインテンシティ	ワウ効果の深さを設定する	→P.110
110	VDF LFOディレイ	ワウのかかり始める時間を設定する	→P.110
111	VDF LFOフェードイン・タイム	ワウがもっとも深くかかるまでの時間を設定する	→P.110



112	VDF EGアタック・タイム	音色の変化の立ち上がり時間を設定する	→P.111
113	VDF EGアタック・レベル	音色の変化の立ち上がりのレベルを設定する	→P.111
114	VDF EGディケイ・タイム	音色の変化の立ち上がってから戻るまでの時間を設定する	→P.111
115	VDF EGブレイク・ポイント	音色の変化の立ち上がってから戻ったときのレベルを設定する	→P.112
116	VDF EGスロープ・タイム	音色の変化の戻ってから基準の音色になるまでの時間を設定する	→P.112
117	VDF EGサスティン・レベル	鍵盤を押さえている間の音色の明るさを設定する	→P.112
118	VDF EGリリース・タイム	鍵盤を離したあとの音色の変化の時間を設定する	→P.113
119	VDF EGリリース・レベル	鍵盤を離したあとの音色の明るさを設定する	→P.113
120	VDF EGインテンシティ	VDF EGの効果の深さを設定する	→P.114
121	VDF EGインテンシティ・ベロシティセンス	演奏の強さに応じたVDF EGの効き具合を設定する	→P.114
122	VDF EGタイム・ベロシティセンス	演奏の強さに応じたVDF EGの時間の变化を設定する	→P.115
123	VDF EGベロシティセンススイッチ/ポラリティ	演奏の強さに応じたVDF EGの時間の变化の向きを設定する	→P.115

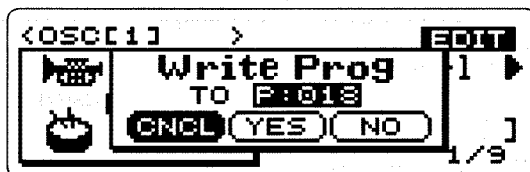
	124 VDAキーボード・トラッキングモード 音域に応じた音量を設定する	→P.116
	125 VDAキーボード・トラッキングキー 音量が変化する音を指定する	→P.116
	126 VDAキーボード・トラッキングインテンシティ 音域に応じた音量の変化の大きさを設定する	→P.117
	127 VDAキーボード・トラッキングEGタイム 音域に応じた音量のEGによる変化の大きさを設定する	→P.117
	128 VDAキーボード・トラッキングEGタイムスイッチ/ポラリティ 音域に応じた音量のEGによる変化の時間や向きを設定する	→P.118
	129 VDA LFOウェーブフォーム トレモロ効果の波形を選択する	→P.119
	130 VDA LFOフリケンシー トレモロ効果の周波数を設定する	→P.119
	131 VDA LFOインテンシティ トレモロ効果の深さを設定する	→P.119
	132 VDA LFOディレイ トレモロのかかり始める時間を設定する	→P.120
	133 VDA LFOフェードイン・タイム トレモロがもっとも深くかかるまでの時間を設定する	→P.120
	134 VDA EGアタック・タイム 音量の変化の立ち上がり時間を設定する	→P.121
	135 VDA EGアタック・レベル 音量の変化の立ち上がりのレベルを設定する	→P.121
	136 VDA EGディケイ・タイム 音量の変化の立ち上がってから戻るまでの時間を設定する	→P.121
	137 VDA EGブレイク・ポイント 音量の変化の立ち上がってから戻ったときのレベルを設定する	→P.122
	138 VDA EGスロープ・タイム 音量の変化の戻ってから基準の音色になるまでの時間を設定する	→P.122
	139 VDA EGサスティン・レベル 鍵盤を押さえている間の音量を設定する	→P.122
	140 VDA EGリリース・タイム 鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定する	→P.123
	141 VDA EGアンプリチュード・ベロシティセンス 演奏の強さに応じたVDA EGの効き具合を設定する	→P.123
	142 VDA EGタイム・ベロシティセンス 演奏の強さに応じたVDA EGの時間の変化を設定する	→P.124
	143 VDA EGベロシティセンススイッチ/ポラリティ 演奏の強さに応じたVDA EGの時間変化の向きを設定する	→P.124
	144 オシレータ・パンポット エフェクトへの送りレベルのステレオ・バランスを設定する	→P.125
	145 Cセンドレベル エフェクトへの送りレベルを設定する	→P.125
	146 Dセンドレベル エフェクトへの送りレベルを設定する	→P.125
	147 エフェクト・バンク 使用したいエフェクトのバンクを選択する	→P.126
	148 エフェクト・ナンバー 使用したいエフェクトの番号を選択する	→P.126
	149 プログラム・リネーム プログラムの名前を付け替えて保存する	→P.127

[074]オシレータ・モードがDOUBLEに設定してある場合、プログラムエディット・モードでは、エディット・ページ[074]から[146]までにおいて、[EDIT/ENTER]キーを押すたびに、LCD画面上に[1]と[2]の表示が交互にあらわれます。これは、オシレータに関する各パラメータのエディットを、2つのオシレータのどちらに対して行うかを示すものです。[1]と[2]のどちらか同じ番号が表示されているオシレータ、フィルター、アンプリファイアは、互いに同じ系統のものであることを意味します。



オシレータ・モードをDOUBLEに設定していない場合、LCD画面上には[1]の表示だけがあらわれ、切り替えることはできません。

プログラムエディット・モードにおいて、エディット操作を行っていずれかのパラメータを変更すると、LCD画面の右上にEDITの文字が表示されます。この表示がある時に[DISP/EXIT]キーを押してプログラムエディット・モードから抜けようとする、下のようなポップアップ画面が表示されます。これは、パラメータの変更された現在のプログラムを、ユーザー・バンクに保存しておくか、それとも、そこまででおこなった変更を取り消してしまうかを選択するためのメニューです。



ここでCNCLを選択して[ENTER]キーを押すと、ポップアップ画面は消えて、そのままエディットを続行することができます。

YESを選択して[ENTER]キーを押すと、表示されているユーザー・バンクのプログラム・ナンバーに、パラメータを変更したプログラムが保存されます。プログラム・ナンバーは、VALUEコントローラで選択することができます。

※ この場合、既に別のプログラムが保存されているプログラム・ナンバーに対して新たに保存を行ってしまうと、そこに以前保存されていたプログラムのパラメータ設定はすべて消えてしまい、新たな設定がそれにとって代わります。

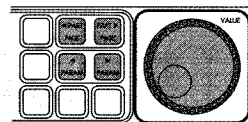
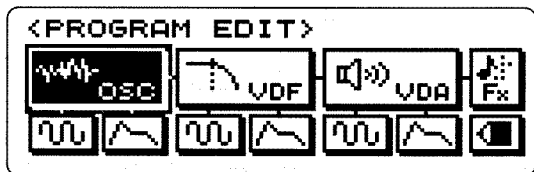
NOを選択して[ENTER]キーを押すと、変更したプログラムは保存されずに、そのままプログラムエディット・モードを終了します。

073 (ホームページ)

↑
↓ (確定)

エディットする項目を選択する

OSC, PITCH LFO, PITCH EG, VDF, VDF LFO, VDF EG, VDA, VDA LFO, VDA EG, Fx, PROG RENAME



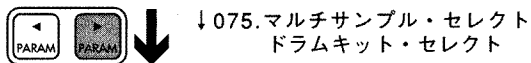
このページは、エディットする項目を選択するためのメニュー画面になっています。

項目の選択は、[PART/PAGE]キー、[PARAM]キー、VALUEダイヤルのいずれを使っても行うことができます。

OSC

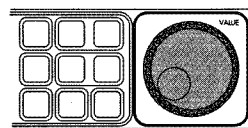


074 オシレータ・モード



オシレータの種類を設定する

SINGLE, DOUBLE, DRUMS



音色の元となるオシレータを、一つだけ使用するか、二つ重ねて使用するか、それともドラムキットのオシレータを使用するかを設定します。

SINGLEに設定すると、一系統のオシレータ、フィルター、アンプリファイアを使用することになります。この場合、NS5Rの最大同時発音数は64となります。

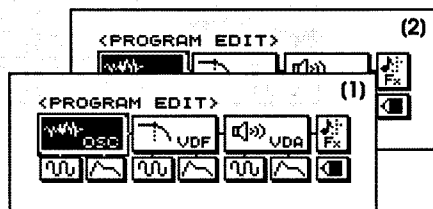
DOUBLEに設定すると、二系統のオシレータ、フィルター、アンプリファイアを使用することになります。二つの異なる音色（または同じ音色）を重ねて一つの音色のように扱うなど、より高度な音造りが可能になります。但しこの場合、NS5Rの最大同時発音数は32となります。

DOUBLEに設定した場合、それ以後のエディット・ページにおいて、[EDIT/ENTER]キーを押すたびに、LCD画面上に[1]と[2]の表示が交互に切り替わります。これは、二系統あるオシレータ、フィルター、アンプリファイアに関する各パラメータのエディットを、二つの系統のどちらに対して行うかを示すものです。[1]と[2]のどちらか同じ番号が表示されているオシレータ、フィルター、アンプリファイアは、互いに同じ系統のものであることを意味します。

(SINGLE)





(DOUBLE)



DRUMSに設定すると、ドラムキットが選択できるようになります。

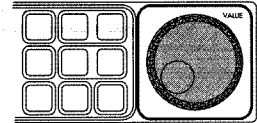
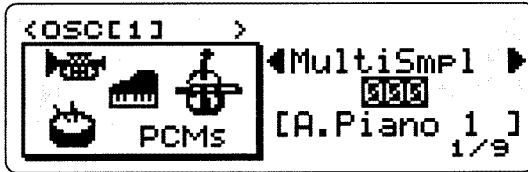
GW このパラメータがDRUMSに設定されているときは、どのパラメータ画面が表示されているときでも、[EDIT/ENTER]キーを押し続けると、ドラムキット・エディットモードに入り、ドラムキットの設定を細かく変更できるようになります。→P.129

↑   ↓
 ↑074.オシレータ・モード
 ↓077.オクターブ・セレクト

075 マルチサンプル・セレクト/ドラムキット・セレクト

マルチサンプルを選択する

000...527

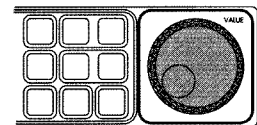
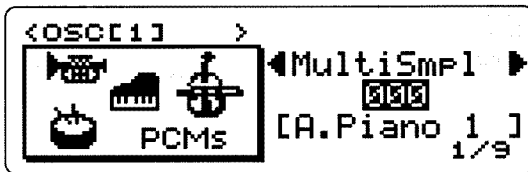


オシレータに使用するマルチサンプルを選択します。音色の一番の元となる波形の種類を、ここで設定するわけです。NS5Rで使用できるマルチサンプルの一覧は、巻末の付録に示してあります。

076 ドラムキット・セレクト

ドラムキットを選択する

000...038



[074]オシレータ・モードがDRUMSに設定されているときは、このようにマルチサンプルの代わりにドラムキットを選択するページになります。使用できるドラムキットの一覧は、巻末の付録に示してあります。

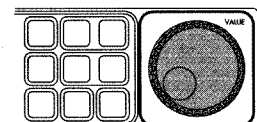
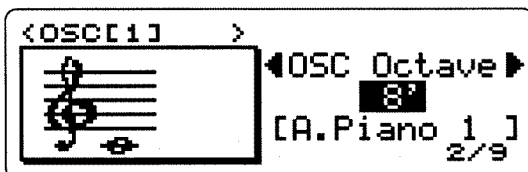
077 オクターブ・セレクト



↑075.マルチサンプル・セレクト
 076.ドラムキット・セレクト
 ↓078.オシレータ・レベル

音程をオクターブ単位で設定する

32',16',8',4'



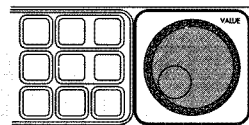
オシレータの音程を、1オクターブ単位で設定します。8'のときが標準の高さです。

078 オシレータ・レベル

↑ [PARAM] [PARAM] ↓ ↑077.オクターブ・セレクト
↓079.キー・トランスポーズ

オシレータの音量を設定する

000...127



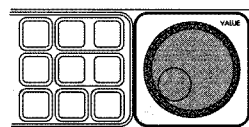
オシレータのおおもとの音量を設定します。

079 キー・トランスポーズ

↑ [PARAM] [PARAM] ↓ ↑078.オシレータ・レベル
↓080.ファイン・チューン

音程を半音単位で設定する

-12...00...+12



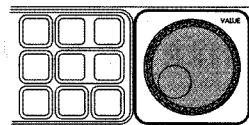
オシレータの音程を、半音刻みで設定します。

080 ファイン・チューン

↑ [PARAM] [PARAM] ↓ ↑079.キー・トランスポーズ
↓081.ペロシティウインドウ・ボトム



音程を微調整する

-99...00...+99



オシレータの音程を微調整します。

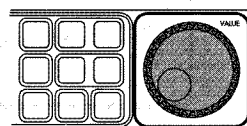
[074]オシレータ・モードをDOUBLEに設定したときの、[1]と[2]間のデチューン（互いの音程を微妙にずらして、音の厚みを得る効果）の設定も、このパラメータで行うことができます。

081 ベロシティウインドウ・ボトム ↑   ↓ ↑ 080.ファイン・チューン ↓ 082.ベロシティウインドウ・トップ

音の強さの下限を設定する





001...127



オシレータが発音し得るベロシティの最小値を設定します。

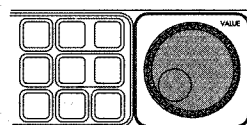
この値が大きいと、弱く演奏したときにオシレータは発音しません。値を小さくしていくにつれて、より弱く演奏したときでも発音できるようになります。

082 ベロシティウインドウ・トップ ↑   ↓ ↑ 081.ベロシティウインドウ・ボトム ↓ 083.ディレイ・スタート

音の強さの上限を設定する



001...127



オシレータが発音し得るベロシティ（キーボードなどのMIDI楽器を弾く強さを表わすMIDIデータ）の最大値を設定します。

この値が小さいと、強く演奏したときにオシレータは発音しません。値を大きくしていくにつれて、より強く演奏したときでも発音できるようになります。

ベロシティ・ウィンドウでは、オシレータの発音する範囲をベロシティの値で設定します。ベロシティ・ウィンドウのトップとボトムで範囲を設定すると、特定の強さで鍵盤を弾いたときのみ発音するようになります。

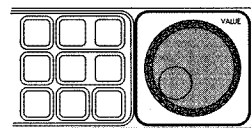
083 ディレイ・スタート



↑082.ペロシティウインドウ・トップ
↓084.ピッチ・スロープ

音の鳴り出すタイミングをずらす

000...127



NS5Rが、MIDIノート・オン・メッセージを受信してから（MIDIキーボードの鍵盤を押さえてから）実際にオシレータが鳴り出すまでの時間を設定します。

この値を大きくしていくに連れて、鍵盤を弾いてからその音が発音するまでの時間が、より長くなっていきます。

MIDIメッセージに対する応答速度の遅い他のMIDI音源と、NS5Rとを一緒に使用する場合などに、発音のタイミングのずれを揃えるのに便利です。

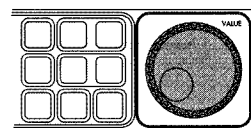
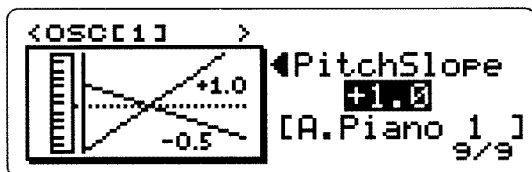
084 ピッチ・スロープ



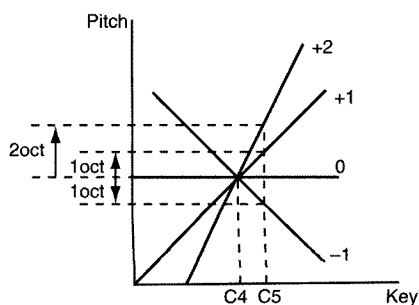
↑083.ディレイ・スタート

音程と鍵盤との関係を設定する

-1.0...+0.0...+2.0



この値が+1.0のときには、オシレータはノート・ナンバーが12増えるごとに（キーボードの鍵盤12鍵あたり）音程が1オクターブずつ上昇していく、通常の音程の変化をします。

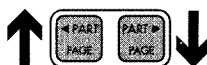


この値を1よりも大きくしていくにつれて、音程の変化の度合は大きくなっていき、+2.0ではノート・ナンバーが12増えるごとに、音程は2オクターブずつ上昇していくようになります。値を1よりも小さくしていくと、音程の変化の度合は小さくなり、0.0のときにはどのノート・ナンバーに対しても（どの鍵を弾いても）オシレータはC4の音程で発音します。

値を0よりもさらに小さくしていくと、ノート・ナンバーの増減と音程の上下の関係が逆転して、より大きなノート・ナンバーを受けると、それに対して、より低い音程で発音するようになります。つまり、鍵盤の右手側の範囲を弾くと低い音程で発音し、左手側の範囲

を弾くと高い音程で発音するようになります。値を-1.0にすると、オシレータはノート・ナンバーが12増えるごとに、音程は1オクターブずつ下降していくようになります。

PITCH LFO



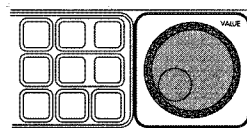
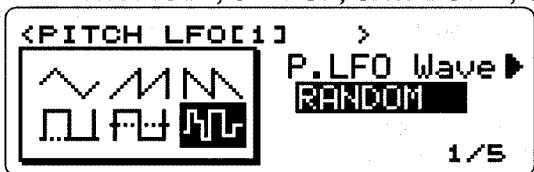
085 ピッチLFOウェーブフォーム



↓086.ピッチLFOフリケンシー

ビブラート効果の波形を選択する

TRIANGLE, SAW UP, SAW DOWN, SQUARE 1, SQUARE 2, RANDOM



ピッチモジュレーション（音程を周期的に変化させる、ビブラート効果）に使用するための波形を選択します。

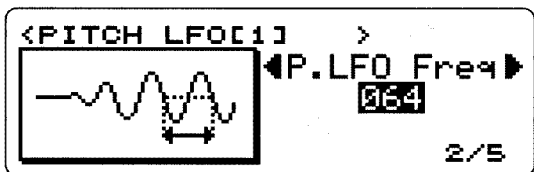
086 ピッチLFOフリケンシー



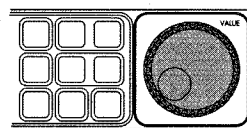
↑085.ピッチLFOウェーブフォーム

↓087.ピッチLFOインテンシティ

ビブラート効果の周波数を設定する



000...127



ピッチモジュレーション波形の周波数を設定します。

087 ピッチLFOインテンシティ



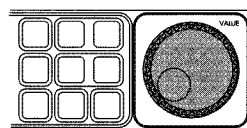
↑086.ピッチLFOフリケンシー

↓088.ピッチLFOディレイ

ビブラート効果の深さを設定する

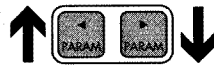


000...127



ピッチモジュレーション効果の深さ（強さ）を設定します。

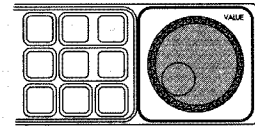
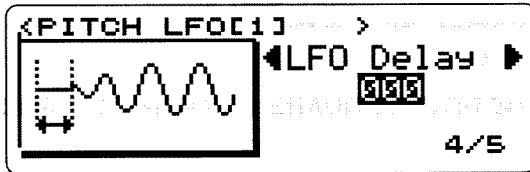
088 ピッチLFOディレイ



↑087.ピッチLFOインテンシティ
↓089.ピッチLFOフェードイン・タイム

ビブラートのかかり始める時間を設定する

000...127



ノート・オン・メッセージを受信してから（鍵盤を押さえてから）、発音した音色にピッチモジュレーションが効き始めるまでの時間を設定します。

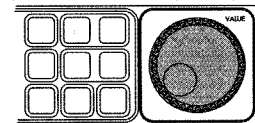
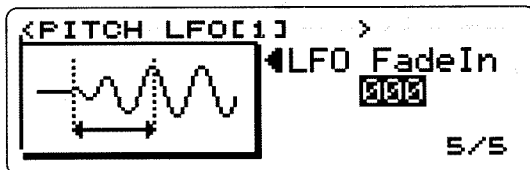
089 ピッチLFOフェードイン・タイム



↑088.ピッチLFO
ディレイ

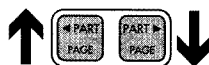
ビブラートがもっとも深くかかるまでの時間を設定する

000...127

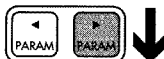


ピッチモジュレーションが効き始めてから、[087]ピッチLFOインテンシティで設定した強さに達するまでの時間を設定します。

PITCH EG

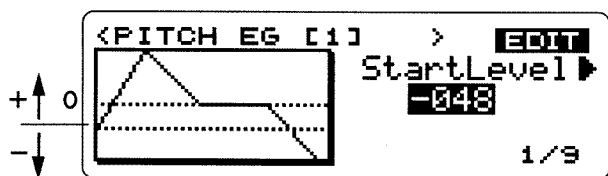


090 ピッチEGスタートレベル

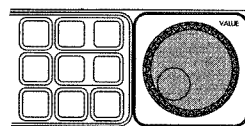


↓091.ピッチEGアタック・タイム

音の出だしの音程を設定する



-128...000...+127



発音する最初（ノート・オンの瞬間）の音程を設定します。

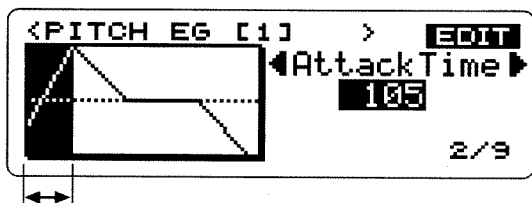
091 ピッチEGアタック・タイム



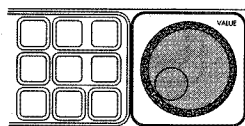
↑090.ピッチEGスタートレベル

↓092.ピッチEGアタック・レベル

音程の変化の立ち上がり時間を設定する



000...127



音の高さが、ノート・オンから、[092]アタック・レベルで設定した高さに達するまでの時間を設定します。

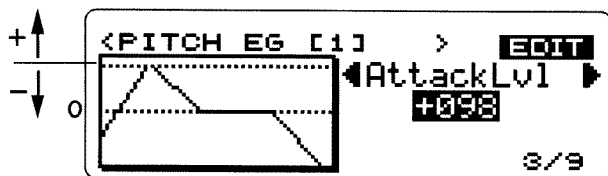
092 ピッチEGアタック・レベル



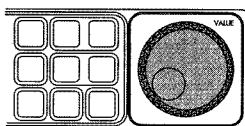
↑090.ピッチEGアタック・タイム

↓093.ピッチEGディケイ・タイム

音程の変化の立ち上がりのレベルを設定する



-128...000...+127

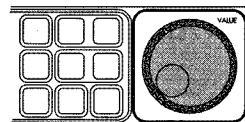
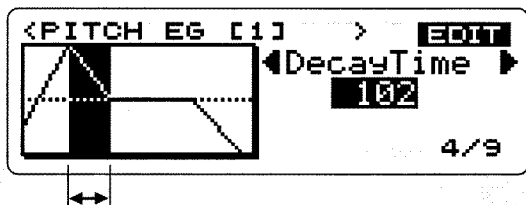


[091]アタック・タイムで設定した時間を経過した時点での、音の達する高さを設定します。



093 ピッチEGディケイ・タイム   ↑ 092.ピッチEGアタック・レベル
↓ 094.ピッチEGリリース・タイム

音程の変化が立ち上がってから戻るまでの時間を設定する

000...127

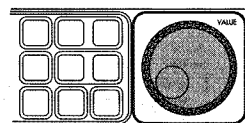
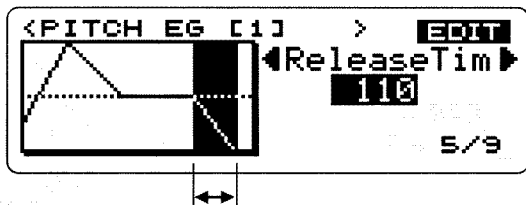


[091]アタック・タイムで設定した時間を経過してから、基準の音程（鍵盤を押さえ続けている間、発音し続ける音程）に戻るまでの時間を設定します。

094 ピッチEGリリース・タイム   ↑ 093.ピッチEGディケイ・タイム
↓ 095.ピッチEGリリース・レベル

音程が戻るまでの時間を設定する

000...127

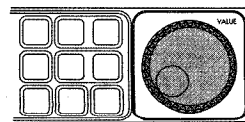
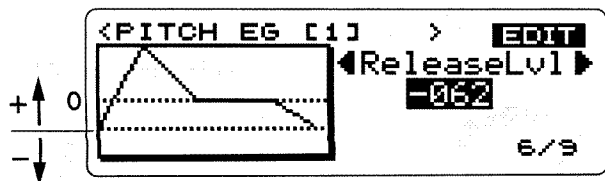


音の高さが、ノート・オフから（鍵盤から手を離してから）、[095]リリース・レベルで設定した高さに達するまでの時間を設定します。

095 ピッチEGリリース・レベル   ↑ 094.ピッチEGリリース・タイム
↓ 096.ピッチEGインテンシティ

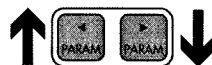
音程が戻ったときの高さを設定する

-128...000...+127



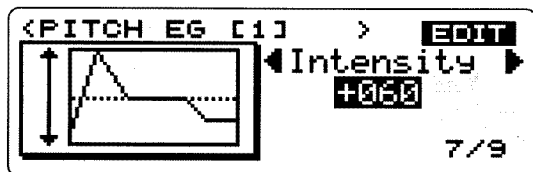
[094]リリース・タイムで設定した時間を経過したあとに、音の達する高さを設定します。

096 ピッチEGインテンシティ

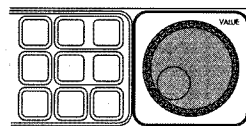


↑095.ピッチEGリリース・レベル
↓097.ピッチEGインテンシティ・ベロシティセンス

ピッチEGの効果の深さを設定する



-128...000...+127



ピッチEGの効果の深さ（強さ）を設定します。

0に設定すると、ピッチEGによる音程の変化は起こらなくなります。マイナスの値に設定すると、音程は、ピッチEGで設定されたアタック・レベルやディケイ・レベルとは逆向きの変化の仕方をします。

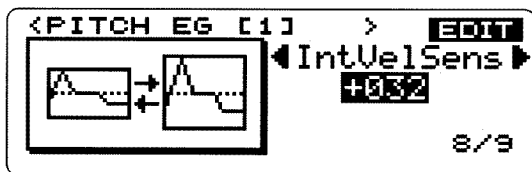
たとえば、[092]アタック・レベルを基準の音程よりも高くなるように設定しておいた場合、このインテンシティの設定値がプラスの値であれば、音は発音した瞬間から徐々に音程が高くなって、最高値（アタック・レベル）に達します。しかしインテンシティをマイナスの値に設定すると、音は発音した瞬間から徐々に音程が低くなって、最低値（アタック・レベルのマイナスの値）に達するように変化します。



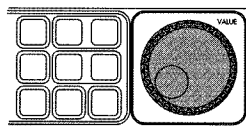
↑096.ピッチEGインテンシティ
↓098.ピッチEGタイム・ベロシティセンス

097 ピッチEGインテンシティ・ベロシティセンス

演奏の強さに応じたピッチEGの効き具合を設定する



-128...000...+127



ピッチEGの効果の深さ（強さ）が、MIDIベロシティ・データによって変化する割合を設定します。

この値をプラスの方向に大きくしていくと、鍵盤を強く弾いたときにはピッチEGが深くかかり、弱く弾いたときにはピッチEGが軽くかかようになります。逆に、値をマイナスの方向に大きくすれば、鍵盤を強く弾いたときにはピッチEGが軽くかかり、弱く弾いたときにはピッチEGが深くかかようになります。

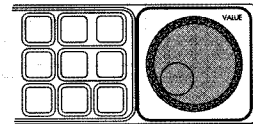
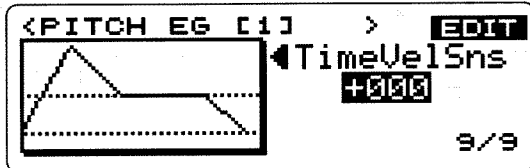


↑097.ピッチEGインテンシティ・ベロシティセンス

098 ピッチEGタイム・ベロシティセンス

演奏の強さに応じたピッチEGの時間の变化を設定する

-128...000...+127



ピッチEGで設定されるアタック・タイム(091)、ディケイ・タイム(093)、リリース・タイム(095)のそれぞれの時間が、MIDIベロシティ・データによって変化する割合を設定します。

この値をプラスの方向に大きくしていくと、鍵盤を強く弾いたときにはピッチEGのそれぞれのタイムが短くなり、素早くピッチが変化するようになります。また、弱く弾いたときにはピッチEGのそれぞれのタイムが長くなり、ゆっくりとピッチが変化するようになります。

逆に、値をマイナスの方向に大きくすれば、鍵盤を強く弾いたときにはゆっくりとピッチが変化するようになり、弱く弾いたときには素早くピッチが変化するようになります。

VDF COL/TRK



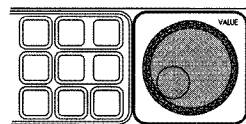
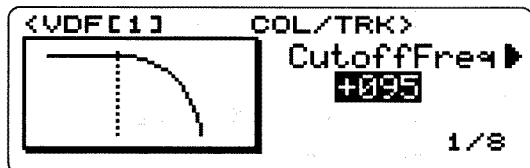
099 カットオフ・フリケンシー



↓ 100. カラー・インテンシティ

音色の明るさを設定する

000...127



VDFのカットオフ周波数（音の明るさ）を設定します。

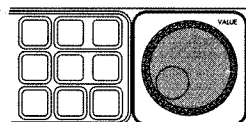
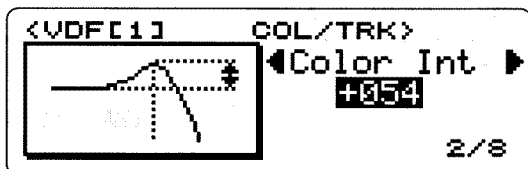
100 カラー・インテンシティ



↑ 099. カットオフ・フリケンシー
↓ 101. カラー・ベロシティセンス

音色にクセをつける

000...127

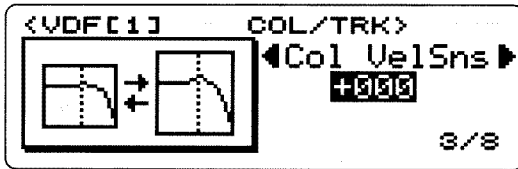


VDFのカットオフ周波数付近の音域を強調し、音色に独特のクセをつけます。

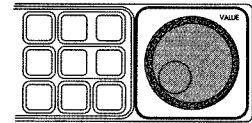
※ この効果のかかり方は、もとなる音色の種類によって差があります。マルチサンプルによっては、効果があまり目立たないものもあります。

101 カラー・ベロシティセンス ↑   ↓ ↑100.カラー・インテンシティ ↓102.VDFキーボード・トラッキングモード

演奏の強さに応じて音色にクセをつける





-128...000...+127



カラーの効き方が、MIDIベロシティ・データによって変化する度合を設定します。

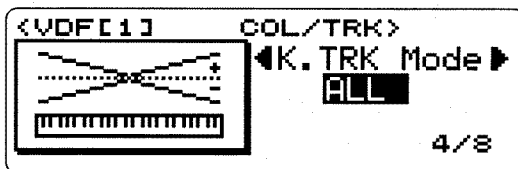
この値をプラスの方向に大きくしていくと、鍵盤を強く弾いたときにはカラーの効果が強くかかり、弱く弾いたときには軽くなるようになります。逆に、値をマイナスの方向に大きくすれば、鍵盤を強く弾いたときにはカラーの効果が軽くなり、弱く弾いたときには強くなるようになります。

※ この効果のかかり方は、もとなる音色の種類によって差があります。マルチサンプルによっては、効果があまり目立たないものもあります。

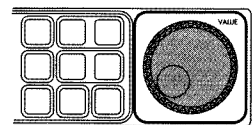
↑   ↓ ↑101.カラー・ベロシティセンス ↓103.VDFキーボード・トラッキングキー

102 VDFキーボード・トラッキングモード

音域に応じた音色の明るさを設定する



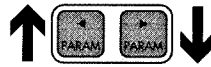
OFF,LOW,HIGH,ALL



音域によって、音色の明るさが変わる効果（VDFキーボード・トラック）のかかり方を設定します。

LOWを選ぶと、[103]キーボード・トラッキングキーで設定した位置よりも下の範囲でキーボード・トラックが行われます。**HIGH**を選ぶと、設定したキーよりも上の範囲でキーボード・トラックが行われます。

ALLのときは、キーボード・トラックが全範囲に渡って行われます。**OFF**を選ぶと、キーボード・トラックは行われません。このとき、[104]キーボード・トラッキング・インテンシティ、[105]キーボード・トラッキングEGタイム、[106]キーボード・トラッキングEGタイムスイッチ/ポラリティの設定は無視されます。

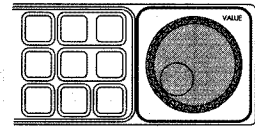
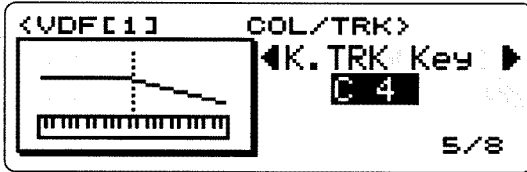


↑102.VDFキーボード・トラッキングモード
↓104.VDFキーボード・トラッキングインテンシティ

103 VDFキーボード・トラッキングキー

音色の明るさが変化する音を指定する

C-1...G9



[102]キーボード・トラッキング・モードでLOWまたはHIGHを設定しているときには、ここで設定したキーを始点として、その音から高い範囲、あるいは低い範囲に向かって、キーボード・トラックがかかりはじめるようになります。

また、トラッキング・モードでALLを設定しているときには、キーボード・トラックの中心となるキーを設定します（このキーには、キーボード・トラックはかかりません）。

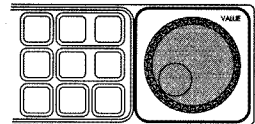
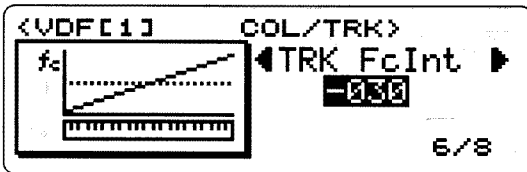


↑103.VDFキーボード・トラッキングキー
↓105.VDFキーボード・トラッキングEGタイム

104 VDFキーボード・トラッキングインテンシティ



音域に応じた音色の明るさの変化の大きさを設定する

-128...000...+127



[102]キーボード・トラッキング・モードと[103]キーボード・トラッキングキーで指定した音域での、キーボード・トラックのかかる強さ（深さ）を設定します。

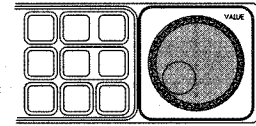
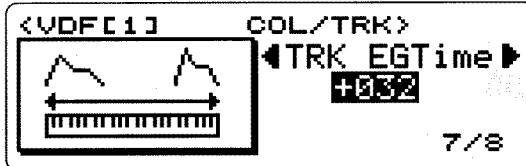
十の値を設定すると、高い音域を弾くほど音色は明るくなり、一のときはその逆になります。

↑   ↓ ↑104.VDFキーボード・トラッキングインテンシティ
↓106.VDFキーボード・トラッキングEGタイムスイッチ/ポラリティ

105 VDFキーボード・トラッキングEGタイム

音域に応じたVDF EGの時間の变化を設定する

-128...000...+127



VDF EGで設定されるアタック・タイム(112)、ディケイ・タイム(114)、スローブ・タイム(116)、リリース・タイム(118)のそれぞれの時間が、キーボード・トラックによって変化する度合を設定します。

この値をプラスの方向に大きくしていくと、[102]キーボード・トラッキング・モードと[103]キーボード・トラッキングキーで指定した範囲において、高い音域を弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムが短くなり、素早く音色が変化ようになります。また、低い音域を弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムが長くなり、ゆっくりと音色が変化ようになります。

逆に、値をマイナスの方向に大きくすれば、高い音域を弾いたときにはゆっくりと音色が変化するようになり、低い音域を弾いたときには素早く音色が変化するようになりま

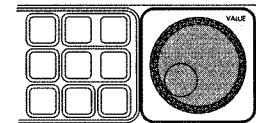
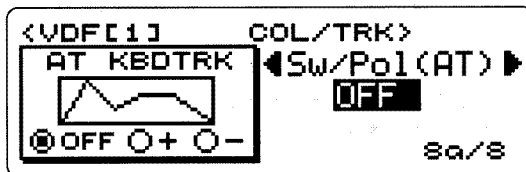
106 VDFキーボード・トラッキングEGタイムスイッチ/ポラリティ



↑105.VDFキーボード・トラッキングEGタイム

音域に応じた音色のEGによる变化の向きを設定する

AT,DT,ST,RT
OFF,ON(+),ON(-)



VDF EGで設定されるアタック・タイム(112)、ディケイ・タイム(114)、スローブ・タイム(116)、リリース・タイム(118)のそれぞれの時間が、キーボード・トラックによって変化する方向を設定します。

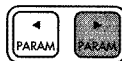
それぞれのタイムについて、十の値に設定したときは、[103]キーボード・トラッキング・キーで設定したキーより上の位置の鍵盤を弾くとタイムは短くなり、一の設定では長くなります。0にすると効果はありません。

ここでは4つのタイムのパラメータの変化する方向(±)を設定しますが、その変化の度合は、[105]キーボード・トラッキングEGタイムで設定した値に従います。

VDF LFO



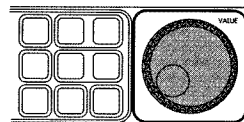
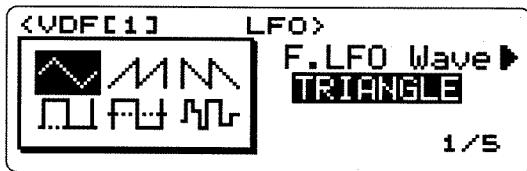
107 VDF LFOウェーブフォーム



↓ 108.VDF LFOフリケンシー

ワウ効果の波形を選択する

TRIANGLE, SAW UP, SAW DOWN, SQUARE 1, SQUARE 2, RANDOM



VDFモジュレーション（音色を周期的に変化させる、ワウ効果）に使用するための波形を選択します。

108 VDF LFOフリケンシー

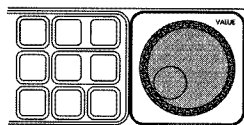
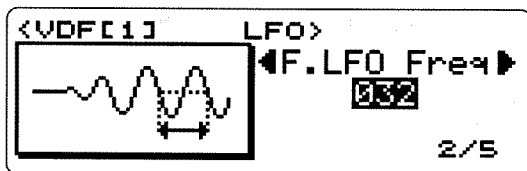


↑ 107.VDF LFOウェーブフォーム

↓ 109.VDF LFOインテンシティ

ワウ効果の周波数を設定する

000...127

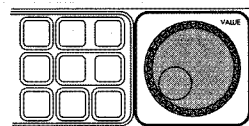
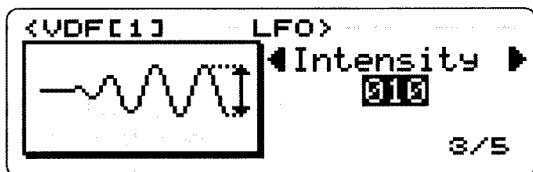


VDFモジュレーション波形の周波数を設定します。

109 VDF LFO インテンシティ     ↑ 108.VDF LFO フリケンシー
↓ 110.VDF LFO デイレイ

ワウ効果の深さを設定する

000...127

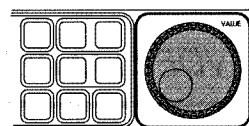
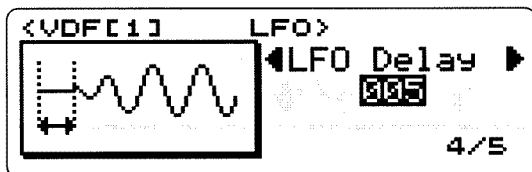


VDFモジュレーション効果の深さ（強さ）を設定します。




110 VDF LFO デイレイ     ↑ 109.VDF LFO インテンシティ
↓ 111.VDF LFO フェードイン・タイム

ワウのかかり始める時間を設定する

000...127

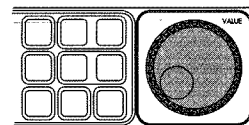
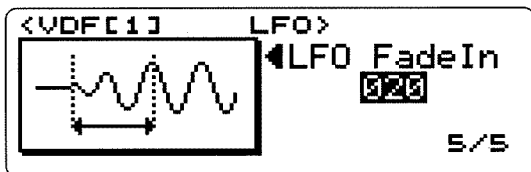


ノート・オン・メッセージを受信してから（鍵盤を押さえてから）、発音した音色にVDFモジュレーションが効き始めるまでの時間を設定します。

111 VDF LFO フェードイン・タイム    ↑ 110.VDF LFO デイレイ

ワウがもっとも深くかかるまでの時間を設定する

000...127



VDFモジュレーションが効き始めてから、[109]VDF LFO インテンシティで設定した強さに達するまでの時間を設定します。

VDF EG



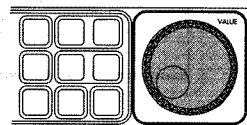
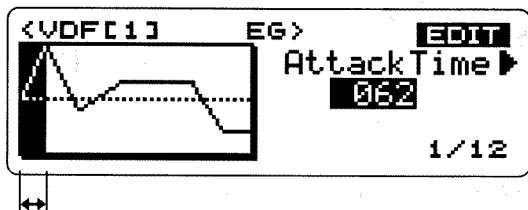
112 VDF EGアタック・タイム



↓113.VDF EGアタック・レベル

音色の変化の立ち上がり時間を設定する

000...127



VDFのカットオフ周波数が、ノート・オンから、[113]アタック・レベルで設定した値に達するまでの時間を設定します。

113 VDF EGアタック・レベル

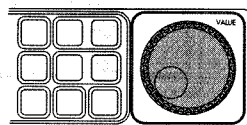
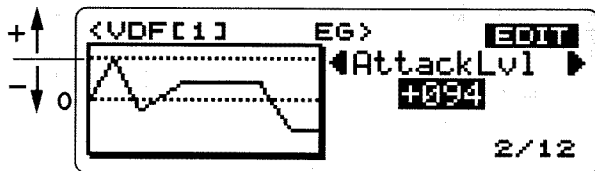


↑112.VDF EGアタック・タイム

↓114.VDF EGディケイ・タイム

音色の変化の立ち上がりのレベルを設定する

-128...000...+127



[112]アタック・タイムで設定した時間を経過した時点での、カットオフ周波数の達する値を設定します。

114 VDF EGディケイ・タイム

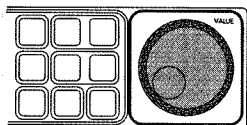
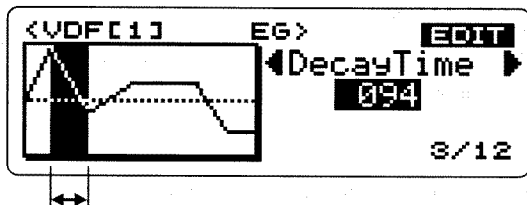


↑113.VDF EGアタック・レベル

↓115.VDF EGブレイク・ポイント

音色の変化が立ち上がってから戻るまでの時間を設定する

000...127



[112]アタック・タイムで設定した時間を経過してから、[115]ブレイク・ポイントで設定したカットオフ周波数（鍵盤を押さえ続けている間、持続する音の明るさ）に達するまでの時間を設定します。

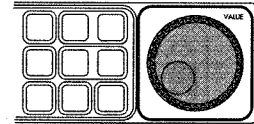
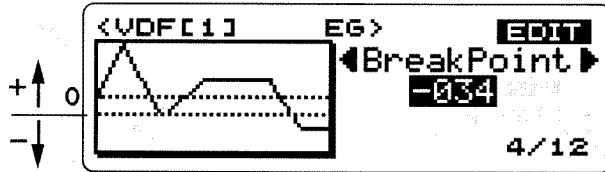
115 VDF EGブレーク・ポイント



↑114.VDF EGディケイ・タイム
↓116.VDF EGスロープ・タイム

音色の変化の立ち上がってから戻ったときのレベルを設定する

-128...000...+127



[114]ディケイ・タイムで設定した時間を経過した時点での、カットオフ周波数の達する値を設定します。

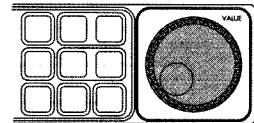
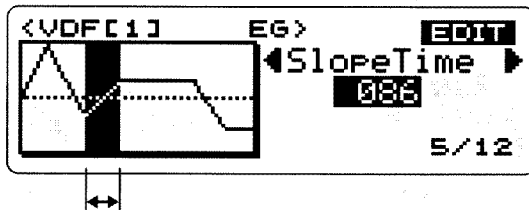
116 VDF EGスロープ・タイム



↑115.VDF EGブレーク・ポイント
↓117.VDF EGサスティン・レベル

音色の変化の戻ってから基準の音色になるまでの時間を設定する

000...127



[115]ブレーク・ポイントで設定したレベルに達してから、基準のカットオフ周波数（鍵盤を押さえ続けている間、持続する音の明るさ）に戻るまでの時間を設定します。

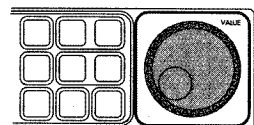
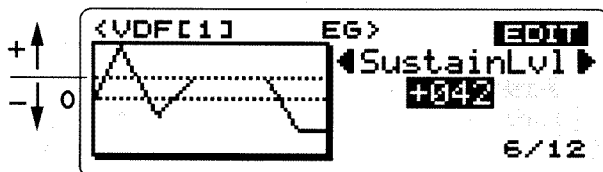
117 VDF EGサスティン・レベル



↑116.VDF EGスロープ・タイム
↓118.VDF EGリリース・タイム

鍵盤を押さええている間の音色の明るさを設定する

-128...000...+127

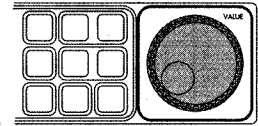
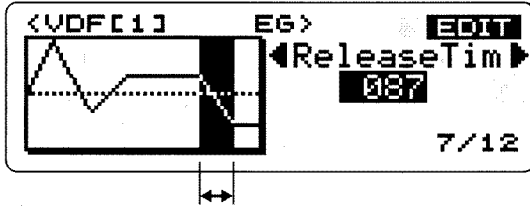


鍵盤を押さえ続けているあいだ持続する、VDFの基準のカットオフ周波数を設定します。

118 VDF EGリリース・タイム ↑   ↓ ↑117.VDF EGサスティン・レベル
↓119.VDF EGリリース・レベル

音色が戻るまでの時間を設定する

000...127

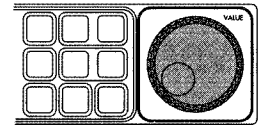
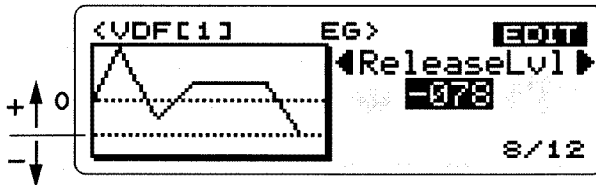


VDFのカットオフ周波数が、ノート・オフから（鍵盤から手を離してから）、[119]リリース・レベルで設定した値に達するまでの時間を設定します。

119 VDF EGリリース・レベル ↑   ↓ ↑118.VDF EGリリース・タイム
↓120.VDF EGインテンシティ

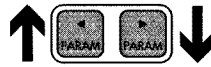
音色が戻ったときの高さを設定する

-128...000...+127



[118]リリース・タイムで設定した時間を経過したあとに、カットオフ周波数の達する値を設定します。

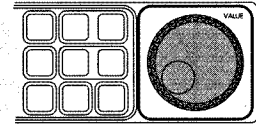
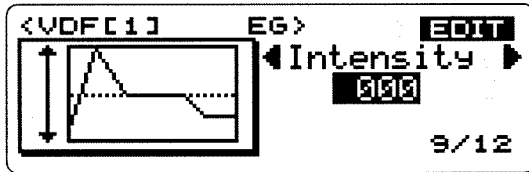
120 VDF EGインテンシティ



↑ 119.VDF EGリリース・レベル
↓ 121.VDF EGインテンシティ・ベロシティセンス

VDF EGの効果の深さを設定する

-128...000...+127

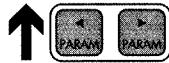


VDF EGの効果の深さ（強さ）を設定します。

0に設定すると、VDF EGによるカットオフ周波数の変化は起こらなくなります。マイナスの値に設定すると、カットオフ周波数は、VDF EGで設定されたアタック・レベルやディケイ・レベルとは逆向きの変化の仕方をする。

たとえば、[113]アタック・レベルを基準のカットオフ周波数よりも高くなるように設定しておいた場合、このインテンシティの設定値がプラスの値であれば、音色は発音した瞬間から徐々に明るくなって、最高値（アタック・レベル）に達します。しかしインテンシティをマイナスの値に設定すると、音色は発音した瞬間から徐々にこもっていき、最低値（アタック・レベルのマイナスの値）に達するように変化します。

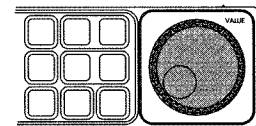
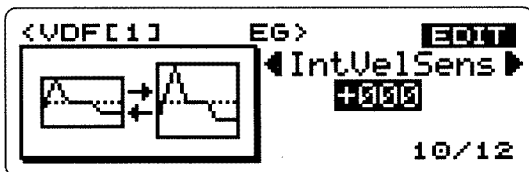
121 VDF EGインテンシティ・ベロシティセンス



↑ 120.VDF EGインテンシティ
↓ 122.VDF EGタイム・ベロシティセンス

演奏の強さに応じたVDF EGの効き具合を設定する

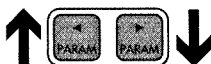
-128...000...+127



VDF EGの効果の深さ（強さ）が、MIDIベロシティ・データによって変化する度合いを設定します。

この値をプラスの方向に大きくしていくと、鍵盤を強く弾いたときにはVDF EGが深くかかり、弱く弾いたときにはVDF EGが軽くかかるようになります。逆に、値をマイナスの方向に大きくすれば、鍵盤を強く弾いたときにはVDF EGが軽くかかり、弱く弾いたときにはVDF EGが深くかかるようになります。

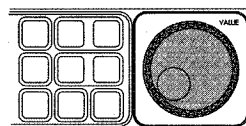
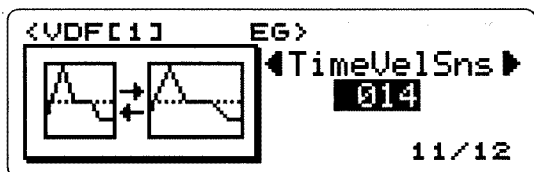
122 VDF EGタイム・ベロシティセンス



↑121.VDF EGインテンシティ・ベロシティセンス
↓123.VDF EGタイム・ベロシティセンス
スイッチ/ポラリティ

演奏の強さに応じたVDF EGの時間の変化を設定する

000...+127



VDF EGで設定されるアタック・タイム(112)、ディケイ・タイム(114)、スロープ・タイム(116)、リリース・タイム(118)のそれぞれの時間が、MIDIベロシティ・データによって変化する度合を設定します。

この値をプラスの方向に大きくしていくと、鍵盤を強く弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムが短くなり、素早く音色が変化するようになります。また、弱く弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムが長くなり、ゆっくりと音色が変化するようになります。

逆に、値をマイナスの方向に大きくすれば、鍵盤を強く弾いたときにはゆっくりと音色が変化するようになり、弱く弾いたときには素早く音色が変化するようになります。

プラス/マイナスの設定は [123] VDF EGタイム・ベロシティセンススイッチ/ポラリティで行ないます。

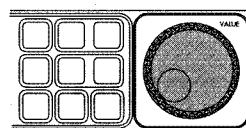
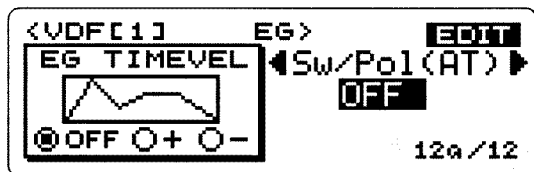
123 VDF EGタイム・ベロシティセンス スイッチ/ポラリティ



↑122.VDF EGタイム・ベロシティセンス

演奏の強さに応じた音色のEGによる変化の向きを設定する

AT,DT,ST,RT
OFF,ON(+),ON(-)



VDF EGで設定されるアタック・タイム(112)、ディケイ・タイム(114)、スロープ・タイム(116)、リリース・タイム(118)のそれぞれの時間が、MIDIベロシティ・データによって変化する方向を設定します。

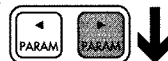
それぞれのタイムについて、十の値に設定したときは、鍵盤を強く弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムは短くなり、一の設定では長くなります。0にすると効果はありません。

ここでは4つのタイムのパラメータの変化する方向(±)を設定しますが、その変化の度合は、[122] VDF EGタイム・ベロシティセンスで設定した値に従います。

VDA KBDTRK

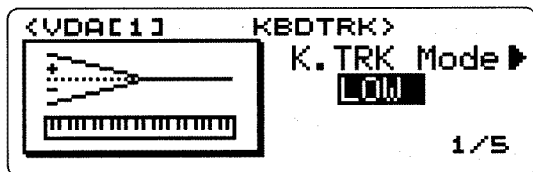


124 VDAキーボード・トラッキングモード

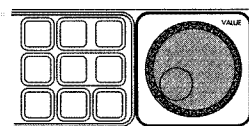


↓125.VDAキーボード・
トラッキング
キー

音域に応じた音量を設定する



OFF,LOW,HIGH,ALL



音域によって、音量が変わる効果（VDAキーボード・トラック）のかかり方を設定します。

LOWを選ぶと、[125]キーボード・トラッキングキーで設定した位置よりも下の範囲でキーボード・トラックが行われます。**HIGH**を選ぶと、設定したキーより上の範囲でキーボード・トラックが行われます。

ALLのときは、キーボード・トラックが全範囲に渡って行われます。**OFF**を選ぶと、キーボード・トラックは行われません。このとき、[126]キーボード・トラッキング・インテンシティ、[127]キーボード・トラッキングEGタイム、[128]キーボード・トラッキングEGタイムスイッチ/ポラリティの設定は無視されます。



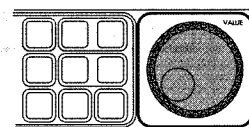
↑124.VDAキーボード・トラッキングモード
↓126.VDAキーボード・トラッキングインテンシティ

125 VDAキーボード・トラッキングキー

音量が変化する音を指定する

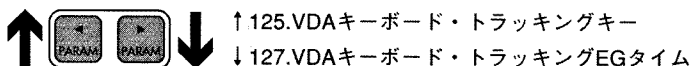


C-1...G9



[124]キーボード・トラッキング・モードでLOWまたはHIGHを設定しているときには、ここで設定したキーを始点として、その音から高い範囲、あるいは低い範囲に向かって、キーボード・トラックがかかりはじめるようになります。

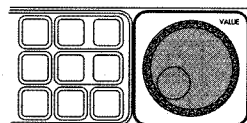
また、トラッキング・モードでALLを設定しているときには、キーボード・トラックの中心となるキーを設定します（このキーには、キーボード・トラックはかかりません）。



126 VDA キーボード・トラッキングインテンシティ

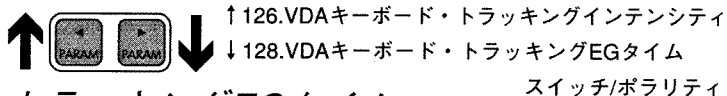
音域に応じた音量の変化の大きさを設定する

-128...000...+127



[124]キーボード・トラッキング・モードと[125]キーボード・トラッキングキーで指定した音域での、キーボード・トラックのかかる強さ（深さ）を設定します。

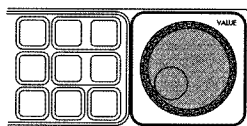
十の値を設定すると、高い音域を弾くほど音量が大きくなり、一のときはその逆になります。



127 VDA キーボード・トラッキングEGタイム

音域に応じた音量のEGによる変化の大きさを設定する

000...127



VDA EGで設定されるアタック・タイム(134)、ディケイ・タイム(136)、スロープ・タイム(138)、リリース・タイム(140)のそれぞれの時間が、キーボード・トラックによって変化する度合を設定します。

この値をプラスの方向に大きくしていくと、[124]キーボード・トラッキング・モードと[125]キーボード・トラッキングキーで指定した範囲において、高い音域を弾いたときにはVDA EGのそれぞれのタイムが短くなり、素早く音量が変化するようになります。また、低い音域を弾いたときにはVDA EGのそれぞれのタイムが長くなり、ゆっくりと音量が変化するようになります。

逆に、値をマイナスの方向に大きくすれば、高い音域を弾いたときにはゆっくりと音量が変化するようになり、低い音域を弾いたときには素早く音量が変化するようになります。



↑127.VDAキーボード・トラッキングEGタイム

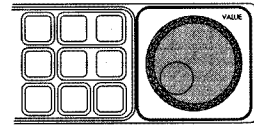
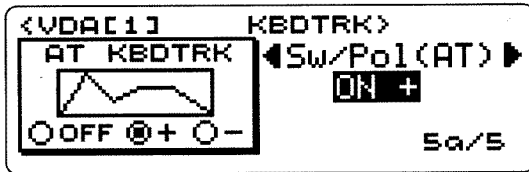
128 VDAキーボード・トラッキングEGタイム

スイッチ/ポラリティ

音域に応じた音量のEGによる変化の時間や向きを設定する

AT,DT,ST,RT

OFF,ON(+),ON(-)

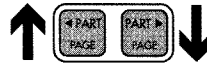


VDA EGで設定されるアタック・タイム(134)、ディケイ・タイム(136)、スロープ・タイム(138)、リリース・タイム(140)のそれぞれの時間が、キーボード・トラックによって変化する方向を設定します。

それぞれのタイムについて、十の値に設定したときは、[125]キーボード・トラッキング・キーで設定したキーより上の位置の鍵盤を弾くとタイムは短くなり、一の設定では長くなります。0にすると効果はありません。

ここでは4つのタイムのパラメータの変化する方向(±)を設定しますが、その変化の度合は、[127]キーボード・トラッキングEGタイムで設定した値に従います。

VDA LFO



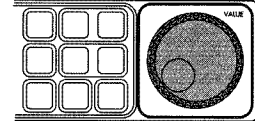
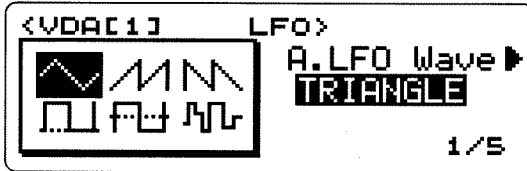
129 VDA LFOウェーブフォーム



↓ 129.VDA LFOフリケンシー

トレモロ効果の波形を選択する

TRIANGLE, SAW UP, SAW DOWN, SQUARE1, SQUARE2, RANDOM



VDAモジュレーション（音量を周期的に変化させる、トレモロ効果）に使用するための波形を選択します。

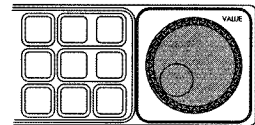
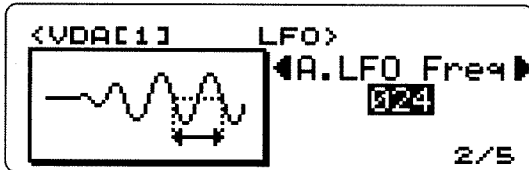
130 VDA LFOフリケンシー



↑ 128.VDA LFOウェーブフォーム
↓ 131.VDA LFOインテンシティ

トレモロ効果の周波数を設定する

000...127



VDAモジュレーション波形の周波数を設定します。

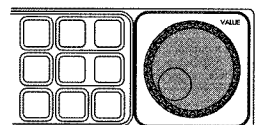
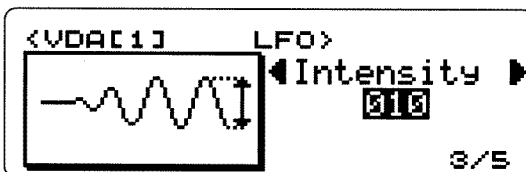
131 VDA LFOインテンシティ



↑ 130.VDA LFOフリケンシー
↓ 132.VDA LFOディレイ

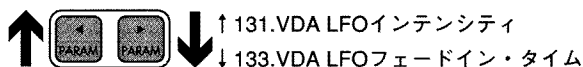
トレモロ効果の深さを設定する

000...127



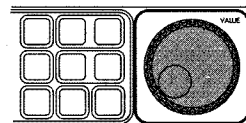
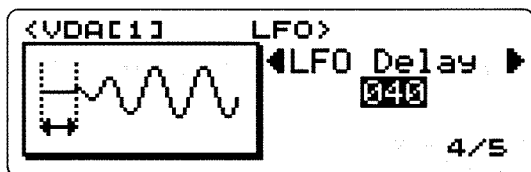
VDAモジュレーション効果の深さ（強さ）を設定します。

132 VDA LFOディレイ



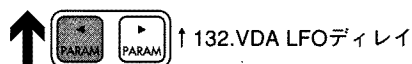
トレモロのかかり始める時間を設定する

000...127



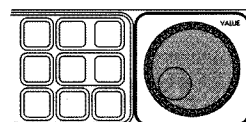
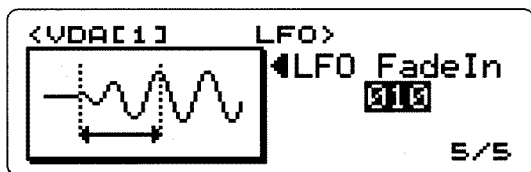
ノート・オン・メッセージを受信してから（鍵盤を押さえてから）、発音した音色にVDAモジュレーションが効き始めるまでの時間を設定します。

133 VDA LFOフェードイン・タイム



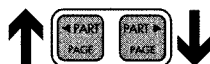
トレモロがもっとも深くかかるまでの時間を設定する

000...127

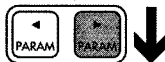


VDAモジュレーションが効き始めてから、[131]VDA LFOインテンシティで設定した強さに達するまでの時間を設定します。

VDA EG

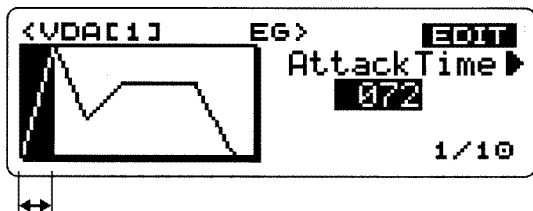


134 VDA EGアタック・タイム

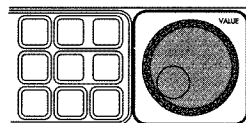


↓ 135.VDA EGアタック・レベル

音量の変化の立ち上がり時間を設定する



000...127



VDAの音量が、ノート・オンから、[135]アタック・レベルで設定した値に達するまでの時間を設定します。

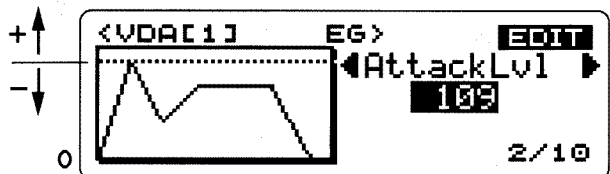
135 VDA EGアタック・レベル



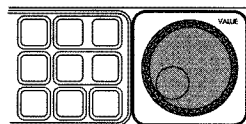
↑ 134.VDA EGアタック・タイム

↓ 136.VDA EGディケイ・タイム

音量の変化の立ち上がりのレベルを設定する



000...127



[134]アタック・タイムで設定した時間を経過した時点での、達する音量を設定します。

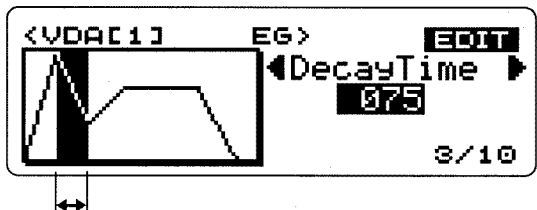
136 VDA EGディケイ・タイム



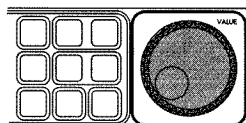
↑ 135.VDA EGアタック・レベル

↓ 137.VDA EGブレイク・ポイント

音量の変化の立ち上がってから戻るまでの時間を設定する



000...127



[134]アタック・タイムで設定した時間を経過してから、[137]ブレイク・ポイントで設定した音量（鍵盤を押さ続けている間、持続する音の大きさ）に達するまでの時間を設定します。

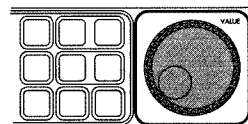
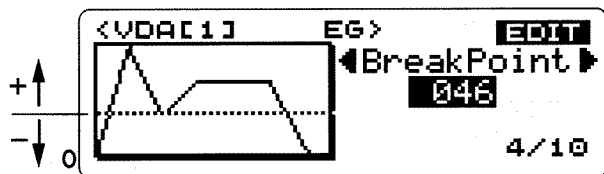
137 VDA EGブレーク・ポイント



↑ 136.VDA EGディケイ・タイム
↓ 138.VDA EGスロープ・タイム

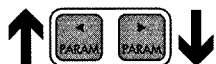
音量の変化の立ち上がってから戻ったときのレベルを設定する

000...127



[136]ディケイ・タイムで設定した時間を経過した時点での、達する音量を設定します。

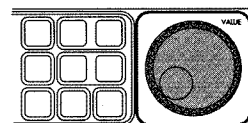
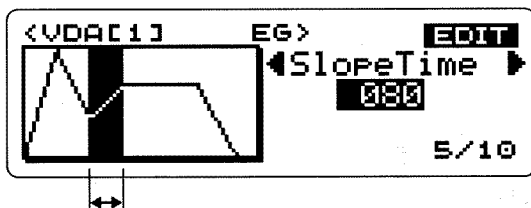
138 VDA EGスロープ・タイム



↑ 137.VDA EGブレーク・ポイント
↓ 139.VDA EGサスティン・レベル

音量の変化の戻ってから基準の音量になるまでの時間を設定する

000...127



[137]ブレーク・ポイントで設定したレベルに達してから、基準の音量（鍵盤を押さえ続けている間、持続する音の大きさ）に戻るまでの時間を設定します。

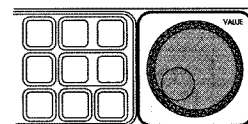
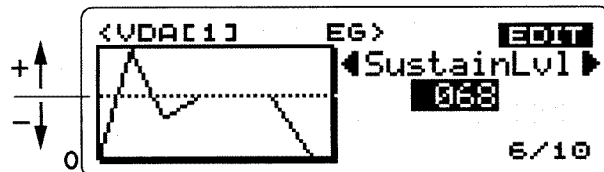
139 VDA EGサスティン・レベル



↑ 138.VDA EGスロープ・タイム
↓ 140.VDA EGリリース・タイム

鍵盤を押さえ続けている間の音量を設定する

000...127



鍵盤を押さえ続けているあいだ持続する、VDAの基準の音の大きさを設定します。

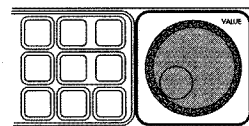
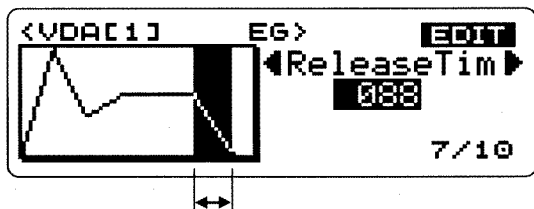
140 VDA EGリリース・タイム



↑139.VDA EGサスティン・レベル
↓141.VDA EGアンプリチュード・ベロシティセンス

鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定する

000...127



音量が、ノート・オフから（鍵盤から手を離してから）、音が消えるまでの時間を設定します。

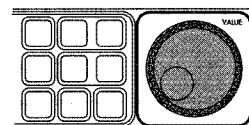
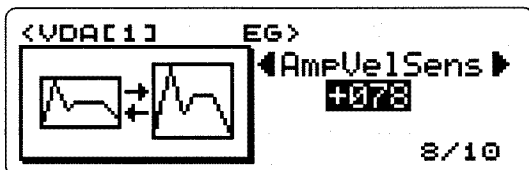
141 VDA EGアンプリチュード・ベロシティセンス



↑140.VDA EGリリース・タイム
↓142.VDA EGタイム・ベロシティセンス

演奏の強さに応じたVDA EGの効き具合を設定する

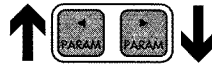
-128...000...+127



VDA EGの効果の深さ（強さ）が、MIDIベロシティ・データによって変化する度合いを設定します。

この値をプラスの方向に大きくしていくと、鍵盤を強く弾いたときにはVDA EGが深くかかり、弱く弾いたときにはVDA EGが軽くなるようになります。逆に、値をマイナスの方向に大きくすれば、鍵盤を強く弾いたときにはVDA EGが軽くなり、弱く弾いたときにはVDA EGが深くかかるようになります。

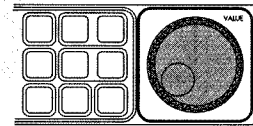
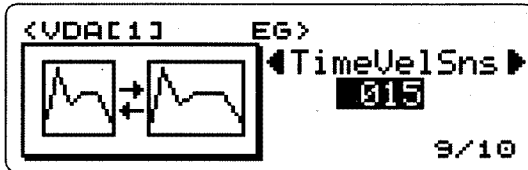
142 VDA EGタイム・ベロシティ センス



↑ 141.VDA EGアンプリチュード・ベロシティセンス
↓ 143.VDA EGベロシティセンス
スイッチ/ポラリティ

演奏の強さに応じたVDA EGの時間の变化を設定する

000...127



VDA EGで設定されるアタック・タイム(134)、ディケイ・タイム(136)、スロープ・タイム(138)、リリース・タイム(140)のそれぞれの時間が、MIDIベロシティ・データによって変化する割合を設定します。

この値を大きくしていくと、鍵盤を強く弾いたときにはVDA EGのそれぞれのタイムが短くなり、素早く音量が変化するようになります。また、弱く弾いたときにはVDA EGのそれぞれのタイムが長くなり、ゆっくりと音量が変化するようになります。

143 VDA EGベロシティセンス スイッチ/ポラリティ

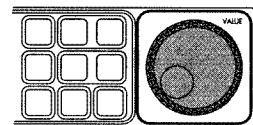
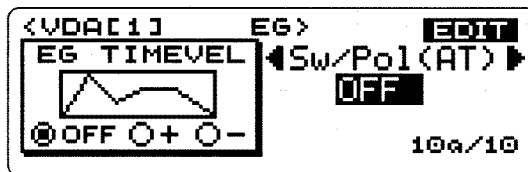


↑ 142.VDA EGタイム・ベロシティセンス

演奏の強さに応じたVDA EGの時間变化の向きを設定する

AT,DT,ST,RT

OFF,ON(+),ON(-)



VDA EGで設定されるアタック・タイム(134)、ディケイ・タイム(136)、スロープ・タイム(138)、リリース・タイム(140)のそれぞれの時間が、MIDIベロシティ・データによって変化する方向を設定します。

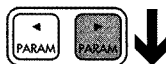
それぞれのタイムについて、十の値に設定したときは、鍵盤を強く弾いたときにはVDA EGのそれぞれのタイムは短くなり、一の設定では長くなります。0にすると効果はありません。

ここでは4つのタイムのパラメータの変化する方向(±)を設定しますが、その変化の割合は、[142]VDA EGタイム・ベロシティセンスで設定した値に従います。

VDA PAN/FX



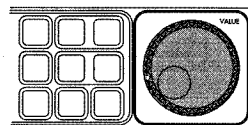
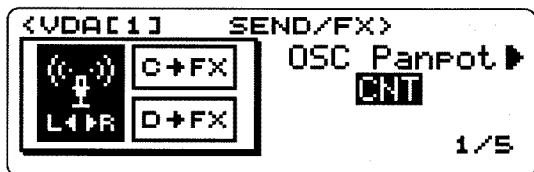
144 オシレータ・パンポット



↓ 145,146.C sendレベル/
D sendレベル

エフェクトへの送りレベルのステレオ・バランスを設定する

RND,L63...CNT...R63,***



NS5Rからプログラム音色をステレオで出力した場合に、その音が、中央（L・R2つのアウトプットから、等しい音量で同時に出力する）から片側（L・Rの2つのアウトプットのいずれか一方の音量が最小になる）までの、どの位置で聞こえるようにするかを設定します。

CNTの時には、そのパートの音は中央から聞こえるようになります。数値が大きくなるに連れて、音は中央から徐々に左あるいは右にずれた位置に定位するようになります。L63の時にはもっとも左寄りの位置から、R63の時にはもっとも右寄りの位置から、音が聞こえるようになります。

RNDを選択した場合には、そのパートの音は、MIDIのノート・オン・メッセージを受信するたびに、異なる位置から聞こえるようになります。したがって、たとえばNS5Rに接続したMIDIキーボードを弾けば、その一音一音ごとに、さまざまな位置に定位した音を聞くことができ、あたかも音があちこちに飛びかっているような効果が得られます。

※ [074]オシレータ・モードでDRUMSが設定されているときには、パラメータに***という表示があらわれます。これは、この場合このパラメータの設定は無効であることを示します。

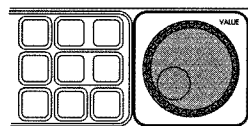
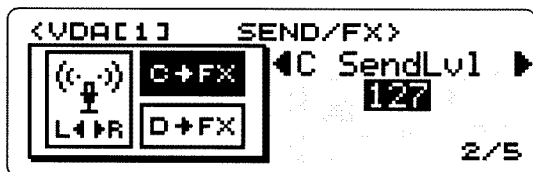
↑ 144.オシレータ・パンポット
↓ 147.エフェクト・バンク

145, 146 C sendレベル/D sendレベル



エフェクトへの送りレベルを設定する

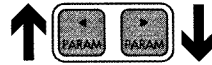
000...127



NS5Rに装備されている、2系統のエフェクト・プロセッサへ送られる音のレベルを調節します。この値が大きければ大きいほど、そのパートの音色にエフェクトが強くなって聞こえるようになります。

※ 音が2つのエフェクト・プロセッサへどのように送られ、そのレベルがsend・レベル・パラメータによってどのように調節されるのかは、エフェクト・プレースメントの設定によって大きく異なります。→137ページ「エフェクト・プレースメント」

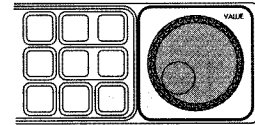
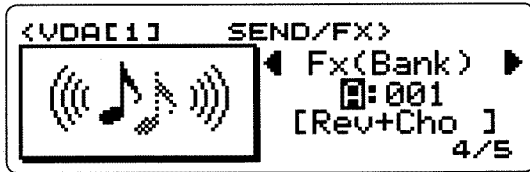
147 エフェクト・バンク



↑ 145,146.Cセンドレベル /Dセンドレベル
↓ 148.エフェクト・ナンバー

使用したいエフェクト・プログラムのバンクを選択する

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



現在選択されているプログラム音色において、使用するエフェクト・プログラムのバンクを設定します。

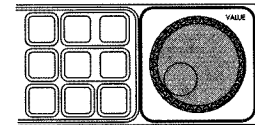
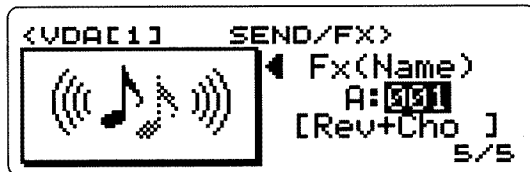
148 エフェクト・ナンバー



↑ 147.エフェクト・バンク

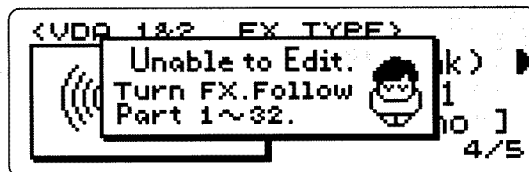
使用したいエフェクト・プログラムを選択する

001...128

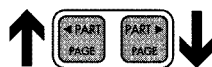


現在選択されているプログラム音色において、使用するエフェクト・プログラムの番号を設定します。

※ エフェクト・プログラムを選択するには、あらかじめエフェクトを参照するパートを指定しておく必要があります。グローバルモードの[047]エフェクトフォローパートがOFFになっているときには、エフェクト・プログラムを選択することはできません。この場合は、下のような表示があらわれます。



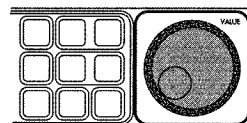
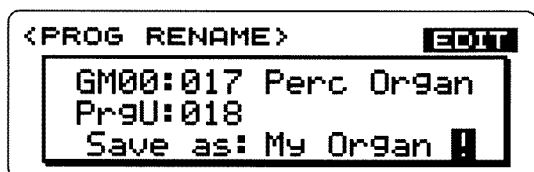
エフェクトを選択したいときには、[047]エフェクトフォローパートでパートの番号を指定しておいてください。



149 プログラム・リネーム

プログラムの名前を付け替えて保存する

001...128



現在選択されている音色プログラムを、必要ならば任意のプログラム名に変更した上で、ユーザー・プログラム・バンクのなかの任意のプログラム番号の場所に保存しておくことができます。

プログラム名を変更する場合には、[PARAM]キーでカーソルをプログラム名上の変更したい文字に合わせ、VALUEコントローラーで文字を選択します。一文字ずつこれを繰り返して、任意の名前を作ることができます。使用できる文字は以下のとおりです。
















	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	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	()	+	=		

7. ドラムキットエディットモード

ドラムキットとは、ノートナンバーごとにさまざまな打楽器音を割り当てた音源波形のことをいいます。MIDIキーボード上では、ドラムキットを使った音色プログラムは、鍵盤ごとにいろいろなドラム音が並んだ状態になっているので、鍵盤を弾くことによって、あたかもドラムセットを叩いているような演奏をすることができます。

このモードに入るには、オシレータにドラムキットが選択されている状態で、プログラムエディットモードのエディット画面（プログラム・リネームおよびPAN/FX以外の）から、[EDIT/ENTER]キーを（約2秒）押し続けてください。マルチモードでドラムキットを使用したプログラムを選択するか、あるいはプログラムエディットモードの[074]オシレータ・モードをDRUMSに設定すれば、オシレータにドラムキットが選択された状態になります。

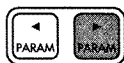
このモードで設定できる項目は次の通りです。

キー	パラメータ	エディット	参照
	150 ドラムサンプル・セレクト	各鍵盤ごとにドラム音を設定する	→P.130
	151 ドラムサンプル・レベル	各ドラム音の音量を設定する	→P.130
	152 トランスポーズ	各ドラム音の音程を半音単位で設定する	→P.130
	153 ファイン・チューン	各ドラム音の音程を微調整する	→P.131
	154 バンポット	各ドラム音の音像の定位を設定する	→P.131
	155 アサイン・モード	連続して発音するときの鳴り方を設定する	→P.132
	156 エクスクルーシブ・グループ	同時に鳴らないドラム音を設定する	→P.132
	157 リバースェンドレベル	各ドラム音へのリバース・エフェクトのかかり具合を調節する	→P.133
	158 コーラスェンドレベル	各ドラム音へのコーラス・エフェクトのかかり具合を調節する	→P.133
	159 カットオフ	各ドラム音の音色の明さを調節する	→P.134
	160 カラー	各ドラム音の音色のくせを調節する	→P.134
	161 アタックタイム	各ドラム音の音量・音色変化の立ち上がり時間を調節する	→P.134
	162 ディケイタイム	各ドラム音の音量・音色変化の減衰する時間を調節する	→P.135
	163 レシーブ・ノートオン・スイッチ	各ドラム音の発音を制限する	→P.135
	164 レシーブ・ノートオフ・スイッチ	各ドラム音の消音を制限する	→P.135

ドラムキット・エディットモードでは、液晶画面上に鍵盤の図が表示されます。この鍵盤の上にある小さな下向きの三角形は、そのすぐ上の行に表示されている音名（ノート）に対応しており、現在のノートに対してエディットを行っているかが一目でわかるようになっています。エディットしたい音は、[PART/PAGE]キーで選択することができます。また、NS5RにMIDIキーボードが接続されていれば、その鍵盤を押さえることによってエディットしたい音を直接指定することもできます。



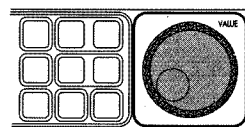
150. ドラムサンプル・セレクト



↓ 151. ドラムサンプル・レベル

各鍵盤ごとにドラム音を設定する

000...285



現在選択されているノートに対して、どのようなドラム音を割り当てるかを設定します。NS5Rに内蔵されているすべてのドラム音には、その一つ一つに000から285までの番号がつけられており、巻末の「ドラムサンプル」表で一覧することができます。

151. ドラムサンプル・レベル

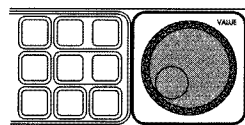


↑ 150. ドラムサンプル・セレクト

↓ 152. トランスポーズ

各ドラム音の音量を設定する

000...127



現在選択されているノートのドラム音の音量を設定します。

152. トランスポーズ

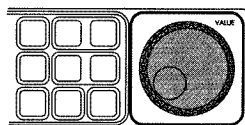
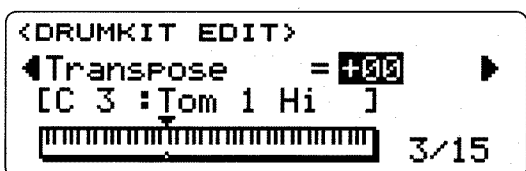


↑ 151. ドラムサンプル・レベル

↓ 153. ファイン・チューン

各ドラム音の音程を半音単位で設定する

-64...+00...+63



現在選択されているノートのドラム音の音程を、半音刻みで設定します。

153. ファイン・チューン



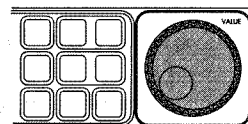
↑ 152. トランスポーズ

↓ 154. パンポット

各ドラム音の音程を微調整する



-64...+00...063



現在選択されているノートのドラム音の音程を微調整します。

154. パンポット



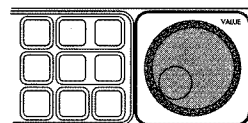
↑ 153. ファイン・チューン

↓ 155. アサイン・モード

各ドラム音の音像の定位を設定する



RND, L63...CNT...R63



各ノートのドラム音ごとに、ステレオで出力した場合にその音が、中央（L・R2つのアウトプットから、等しい音量で同時に出力する）から片側（L・Rの2つのアウトプットのいずれか一方の音量が最小になる）までの、どの位置で聞こえるようにするかを設定します。

CNTの時には、そのパートの音は中央から聞こえるようになります。数値が大きくなるに連れて、音は中央から徐々に左あるいは右にずれた位置に定位するようになります。L63の時にはもっとも左寄りの位置から、R63の時にはもっとも右寄りの位置から、音が聞こえるようになります。

RNDを選択した場合には、そのドラム音は、MIDIのノート・オン・メッセージを受信するたびに、異なる位置から聞こえるようになります。

155.アサイン・モード

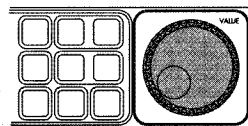


↑154.パンポット

↓156.エクスクルーシブ・グループ

連続して発音するときの鳴り方を設定する

Single, Multi



現在選択されているノートが、連続してノート・オン・メッセージを受信した場合の、ドラム音の発音の仕方を設定します。

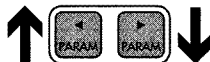
Singleに設定しておく、そのノートがノート・オン・メッセージを受けてドラム音を発音したとき、もしもその音が鳴りやまないうちに同じノート・オンが受信されると、いま鳴っているドラム音が強制的に止まると同時に、あらためて同じドラム音が発音を始めます。

この場合、同じノート・ナンバーのドラム音はつねに一音しか発音しないことになります。

Multiに設定しておく、そのノートが同様にドラム音を発音したとき、音が鳴りやまないうちに同じノート・オンが受信されると、鳴っているドラム音はとまらずに、同じドラム音が発音を始めます。

この場合、同じノート・ナンバーのドラム音は、音の長さ、次のノート・オンを受けるまでの時間にわたって、2音、3音、.....という具合に重なって発音していくようになります。もちろん、重なって発音し得る音の数は、NS5Rの最大同時発音数によって制限されます。

156.エクスクルーシブ・グループ

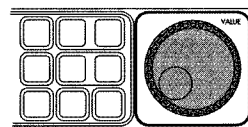


↑155.アサイン・モード

↓157.リバーブセンドレベル

同時に鳴らないドラム音を設定する

OFF,001...127



現在選択されているノートに対して、このパラメータを001から127までのいずれかの番号を設定しておく、もしも他に同じ番号に設定されたノートがあった場合、それらのノートのドラム音は同時に発音することができなくなります。

同じ番号を設定してあるノートのうちのひとつがドラム音を発音したとき、もしもその音が鳴りやまないうちに、同じ番号を設定してある別のノートに対してノート・オンが受信されると、いま鳴っているドラム音が強制的に止まると同時に、次のドラム音が発音を始めます。

たとえば、ハイハット・シンバルのオープン音とクローズ音のように、同時に発音しては不自然に聞こえる音同士に、同じ番号を設定しておくといいでしょう。

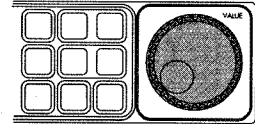
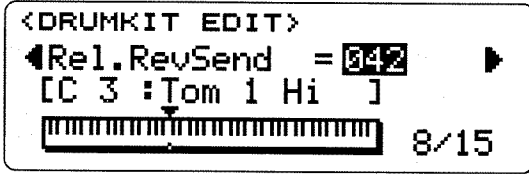
157.リバーブセンドレベル



↑ 156.エクスクルーシブ・グループ
↓ 158.コーラスセンドレベル

各ドラム音へのリバーブ・エフェクトのかかり具合を調節する

000...127



NS5Rに装備されている2系統のエフェクト・プロセッサのC入力へ送られる音のレベルを、各ノートのドラム音ごとに調節します。この値が大きければ大きいほど、そのドラム音にエフェクトが強くなって聞こえるようになります。

※音が2つのエフェクト・プロセッサへどのように送られ、そのレベルがリバーブセンド・レベル・パラメータによってどのように調節されるのかは、エフェクト・プレースメントの設定によって大きく異なります。(P.137)

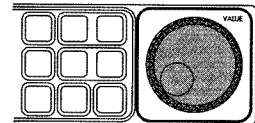
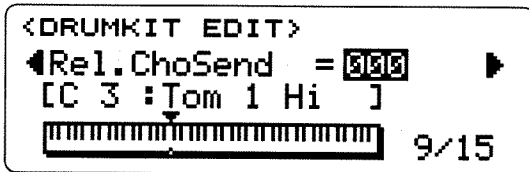
158.コーラスセンドレベル



↑ 157.リバーブセンドレベル
↓ 159.カットオフ

各ドラム音へのコーラス・エフェクトのかかり具合を調節する

000...127



Cセンド・レベルと同様に、2系統のエフェクト・プロセッサのD入力へ送られる音のレベルを、各ノートのドラム音ごとに調節します。この値が大きければ大きいほど、そのドラム音にエフェクトが強くなって聞こえるようになります。

※音が2つのエフェクト・プロセッサへどのように送られ、そのレベルがコーラスセンド・レベル・パラメータによってどのように調節されるのかは、エフェクト・プレースメントの設定によって大きく異なります。(P.137)

159. カットオフ



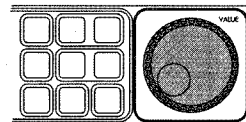
↑ 158. コーラスセンドレベル

↓ 160. カラー

各ドラム音の音色の明るさを調節する



-64...+00...+63



現在選択されているノートのドラム音の、カットオフ周波数（音の明るさ）を設定します。

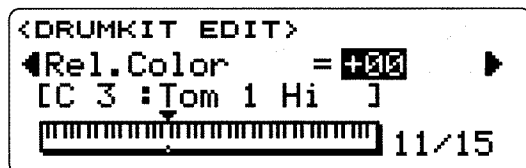
160. カラー



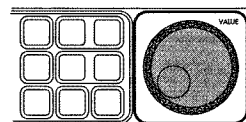
↑ 159. カットオフ

↓ 161. アタックタイム

各ドラム音の音色のクセを調節する



-64...+00...+63



現在選択されているノートのドラム音の、カットオフ周波数付近の音域を強調し、音色に独特のクセをつけます。

※ この効果のかけ方は、もとなる音色の種類によって差があります。ドラム音によっては、効果があまり目立たないものもあります。

161. アタックタイム



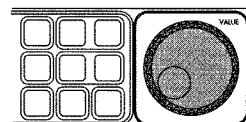
↑ 160. カラー

↓ 162. ディケイタイム

各ドラム音の音量・音色変化の立ち上がり時間を調節する



-64...+00...+63



現在選択されているノートのドラム音の、アタック・タイム（音色・音量変化の立ち上がり時間）を調節します。

162.ディケイタイム

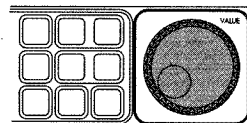


↑161.アタックタイム

↓163.レシーブ・ノートオン・スイッチ

各ドラム音の音量・音色変化の源衰する時間を調節する

-64...+00...+63



現在選択されているノートのドラム音の、ディケイ・タイム（音色・音量変化の減衰時間）を調節します。

↑162.ディケイタイム

163.レシーブ・ノートオン・スイッチ

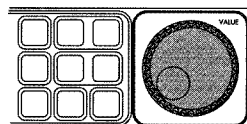
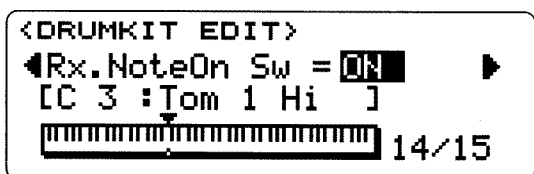


↓164.レシーブ・

ノートオフ・スイッチ

各ドラム音の発音を制限する

ON, OFF



現在選択されているノートに対して、ノート・オン・メッセージを受け付けるようにするかどうかを設定します。

このパラメータをOFFにしておくと、そのノートのドラム音は発音しなくなります。

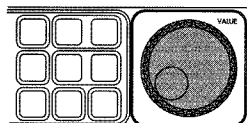
164.レシーブ・ノートオフ・スイッチ



↑163.レシーブ・ノート
オン・スイッチ

各ドラム音の消音を制限する

ON, OFF



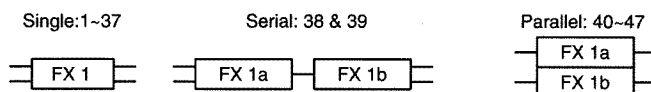
現在選択されているノートに対して、ノート・オフ・メッセージを受け付けるようにするかどうかを設定します。

ノート・オフを受信することによって、発音が途中で止まってしまうのを避けたいドラム音に対しては、このパラメータをOFFにしておくといでしょう。

8.エフェクトエディットモード

NS5Rには、2系統のデジタル・エフェクト・プロセッサが内蔵されています。それぞれのエフェクト（EFFECT1、2）に対し、リバーブ、ディレイ、フランジャー、ディストーション、エキサイターなど47種類のエフェクト（エフェクト・タイプと呼ばれます）から、1つを選択することができます。

47種類のエフェクト・タイプには個々にナンバーがついており、1～37のエフェクトはシングル・エフェクト、38～39はシリアル接続のエフェクト、40～47はパラレル接続のエフェクトです。パラレル接続のエフェクトを使うと、最高4種類の独立したエフェクトが同時に使えます。




エフェクト部は、4系統の入力（A、B、C、D）、2系統のエフェクト（EFFECT1、2）、2つのパンポット（PAN3、4）、2系統の出力（L/MONO、R）で構成されています。

※コンビネーションでは、01から08までの各プログラムのエフェクト設定は無視され、コンビネーション用に設定したエフェクト設定が使われます。同様に、マルチでは、各パートのプログラムのエフェクト設定は無視され、そのマルチに設定したエフェクト設定が使われます。

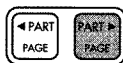
このモードに入るには、マルチモードで[009]エフェクト・バンクか[010]エフェクト・プログラムが選択されている状態で、[EDIT/ENTER]キーを（約2秒）押し続けてください。

このモードで設定できる項目は次の通りです。

キー	パラメータ	エディット	参照
	165 エフェクト・プレースメント2つのエフェクトの接続配置を設定する		→P.137
	166 エフェクト1タイプ	エフェクト1の種類を選ぶ	→P.139
	167 エフェクト1スイッチ	エフェクト1のオン/オフを設定する	→P.139
	168 エフェクト2タイプ	エフェクト2の種類を選ぶ	→P.139
	169 エフェクト2スイッチ	エフェクト2のオン/オフを設定する	→P.139
	170 エフェクト1バランス	エフェクト1のかかり具合を調節する	→P.140
	171 ダイナミックモジュレーション・ソース1	ダイナミック・モジュレーションの元となるコントローラを選ぶ	→P.140
	172 ダイナミックモジュレーション・インテンシティ1	ダイナミック・モジュレーションの深さを調節する	→P.141
	173 エフェクト1パラメータ	エフェクト1の各パラメータ	→P.142
	174 エフェクト2バランス	エフェクト2のかかり具合を調節する	→P.140
	175 ダイナミックモジュレーション・ソース2	ダイナミック・モジュレーションの元となるコントローラを選ぶ	→P.140
	176 ダイナミックモジュレーション・インテンシティ2	ダイナミック・モジュレーションの深さを調節する	→P.141
	177 エフェクト2パラメータ	エフェクト2の各パラメータ	→P.142
	178 パンポット/アウトプット・レベル	出力信号の音量・定位を設定する	→P.142
	179 エフェクト・リネーム	エフェクト・プログラムの名前を付け替える	→P.143

電源オン時や、[053]イニシャライズの実行時、またMIDIのGMシステム・オン・メッセージを受信すると、マルチモードの設定はGM用に初期化され、エフェクト1は01ホールに、エフェクト2は19コーラス1に、プレースメントはパラレル3に設定されます。

EDIT EFFECT



↓ FX.1 CONTROL

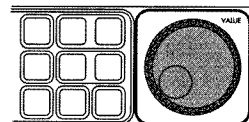
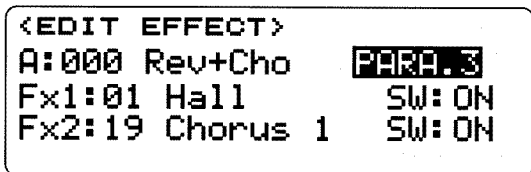
165.エフェクト・プレースメント



↓ 166.エフェクト1タイプ

2つのエフェクトの接続配置を設定する

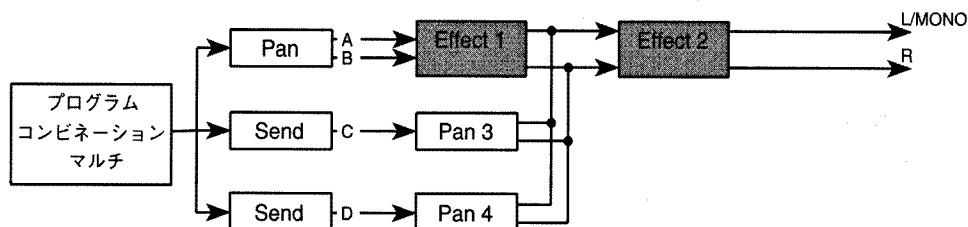
SERIAL, PARA.1, PARA.2, PARA.3



4つの入力 (A、B、C、D) に入力された音がエフェクトをどのように通るかを決定します。

A、Bはパン、C、Dはセンドで、それぞれの各パラメータはプログラムエディットモード[144][145][146]、コンビネーションエディットモード[055][058][059]、マルチモード[006][007][008]にあります。

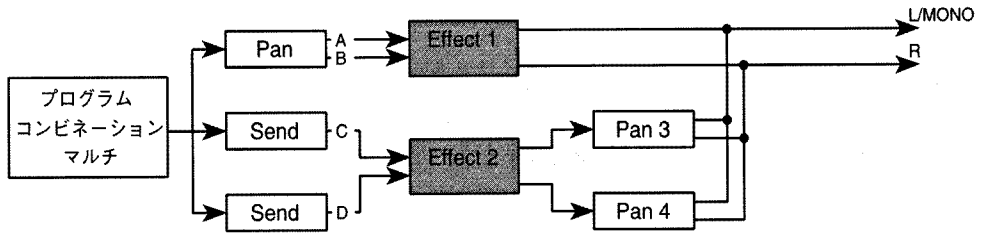
SERIAL (シリアル・プレースメント)



シリアル・プレースメントでは、A、Bに入力された音にエフェクト1、エフェクト2の効果がかかり、L/MONO、Rから出力されます。C、Dに入力された音はエフェクト1の出力とミックスされて、エフェクト2のエフェクトがかかり出力されます。

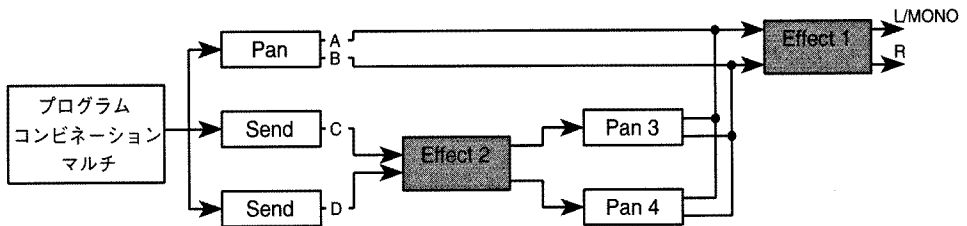
CとDの入力を使用すると、ある音色にエフェクト1の効果をかけないようにしたり、逆にある音色のみにエフェクト1の効果をかけてから、全体にエフェクト2をかける、といったセッティングが可能になります。

PARA.1 (パラレル1・プレースメント)



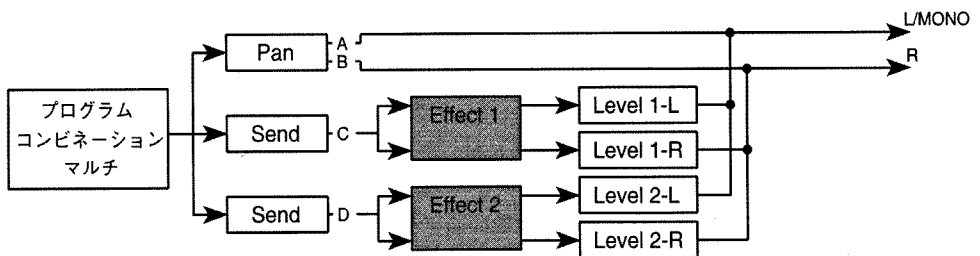
パラレル1を選ぶと、A、Bに入力された音にエフェクト1のエフェクトがかかり出力されます。C、Dに入力された音にはエフェクト2の効果がかかり、エフェクト1の出力とミックスされます。エフェクト1と2を独立させて使用できます。

PARA.2 (パラレル2・プレースメント)



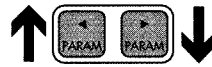
パラレル2を選ぶと、A、Bに入力された音にエフェクト1がかかり出力されます。C、Dに入力された音にはエフェクト2の効果がかかり、エフェクト1への入力とミックスされます。

PARA.3 (パラレル3・プレースメント)



パラレル3ではA、Bに入力された音がそのまま出力されます。C、Dに入力された音には、それぞれエフェクト1、エフェクト2の効果がかかり、さらに2つずつに振り分けられ、L/MONO、Rの出力とミックスされます。GMでは通常このプレースメントを使用します。

166.エフェクト1タイプ



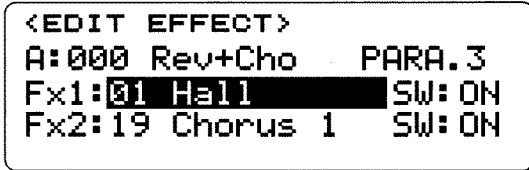
↑165.エフェクト・プレースメント
↓167.エフェクト1スイッチ

168.エフェクト2タイプ

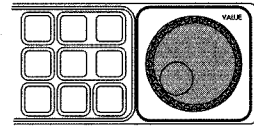


↑167.エフェクト1スイッチ
↓169.エフェクト2スイッチ

エフェクト1、エフェクト2の種類を選ぶ



(P.148)



エフェクト1、エフェクト2で使用するエフェクトを選びます。エフェクト・タイプを選び直すと、エフェクト・パラメータ[173][177]は初期値に設定されます。



[166]と[168]のどちらか一方のエフェクト・タイプで24 (シンフォニック・アンサンブル) を選んだ場合、もう一方のエフェクト・タイプでは、いくつかのエフェクトを選ぶことができなくなります (P.148 「SYMPHONIC ENSEMBLE」 参照)。

167.エフェクト1スイッチ



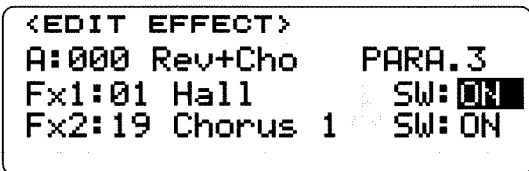
↑166.エフェクト1タイプ
↓168.エフェクト2タイプ

169.エフェクト2スイッチ

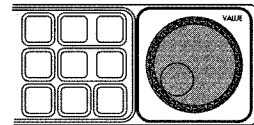


↑168.エフェクト2タイプ

エフェクト1、エフェクト2のオン/オフを設定する



ON, OFF



エフェクト1、エフェクト2のオン、オフを設定します。OFFにすると、そのエフェクトはかかりません。



次のエフェクトは、エフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザー (EQ High、EQ Low) の設定は有効です。

- | | | |
|--------------|-------------|----------|
| 13:ステレオ・ディレイ | 14:クロス・ディレイ | 19:コーラス1 |
| 20:コーラス2 | 28:エキサイター | 35:オートパン |
| | | 36:トレモロ |

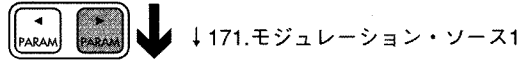
FX.1 CONTROL



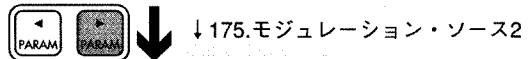
FX.2 CONTROL



170.エフェクト1バランス

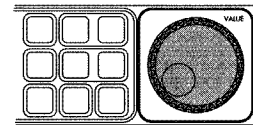


174.エフェクト2バランス



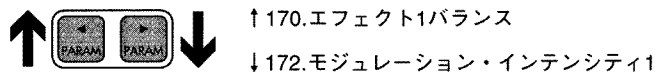
エフェクト1、エフェクト2のかかり具合を調節する

DRY, 99:01...01:99, EFF

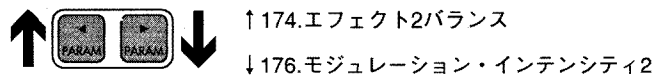


エフェクト1、エフェクト2のそれぞれについて、エフェクトのかかっている生音とエフェクトのかかっている音とのレベルのバランスを調整します。DRYにするとエフェクトのかからない音、EFFにするとエフェクトだけの音になります。

171.ダイナミックモジュレーション・ソース1

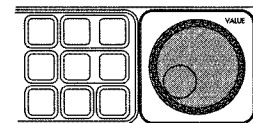


175.ダイナミックモジュレーション・ソース2



ダイナミック・モジュレーションの元となるコントローラを選ぶ

NONE, JS(+Y), JS(-Y), AFTR.T,
PEDAL1, PEDAL2, VDA-EG



ダイナミック・モジュレーションとは、エフェクト・レベル・バランスやモジュレーションの速さなど特定のエフェクト・パラメータを、演奏中にコントロールする機能で、より複雑で微妙な演奏表現が可能となります。

モジュレーション・ソースは、ジョイスティック、フットペダルなど6種類のコントローラーから選べます。ダイナミック・モジュレーションを使ってコントロールできるパラメータは、エフェクト・タイプ1個につき1つで、エフェクト1、2それぞれにモジュレーション・ソースとインテンシティが設定できます。

JS(+Y)：MIDIキーボードなどのジョイスティックを+Y方向に操作したときに送信するMIDIデータ[Bn,01,xx](コントロール・チェンジ#1)でモジュレーションがかかります。

JS(-Y)：ジョイスティック-Y方向に操作したときに送信するMIDIデータ[Bn,02,xx](コントロール・チェンジ#2)でモジュレーションがかかります。

AFTT：アフタータッチ[Dn,xx]

PEDAL1：MIDIキーボードなどのアサインابل・ペダル1の機能をエフェクト・コントロールにしたときに送信する[Bn,0C,xx](コントロール・チェンジ#12)でモジュレーションがかかります。

PEDAL2：[Bn,0D,xx](コントロール・チェンジ#13)でモジュレーションがかかります。

VDA EG：64ボイスすべてのVDA EGのレベルの和です。和音を同時に弾いたときに、モジュレーションが強くなります。

(nはMIDIチャンネル)

172.ダイナミックモジュレーション・インテンシティ1



↑171.モジュレーション・ソース1

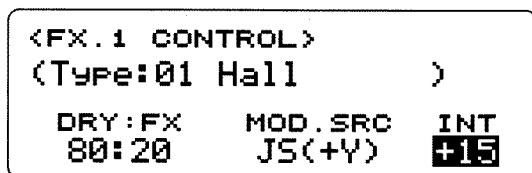
176.ダイナミックモジュレーション・インテンシティ2



↑175.モジュレーション・ソース2

ダイナミック・モジュレーションの深さを調節する

-15...+00...+15



エフェクト1、エフェクト2のそれぞれについて、ダイナミック・モジュレーションの効果の深さを設定します。設定範囲は-15から+15です。+の値に設定すると、ダイナミック・モジュレーションによって、コントロールされるエフェクト・パラメータの値が大きくなります。-の値にすると効果は逆になります。

FX. PARAM



FX. PARAM



173.エフェクト1パラメータ

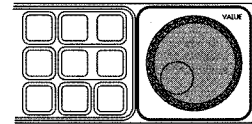
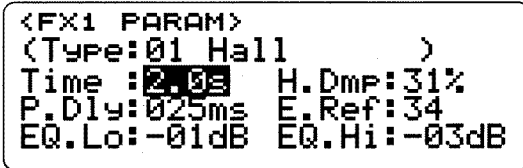


177.エフェクト2パラメータ



エフェクト1、エフェクト2の各パラメータ

(P.143以降)



エフェクト・パラメータについてはP.143以降に説明します。

PAN/OUT

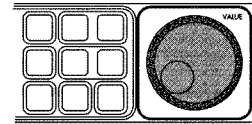
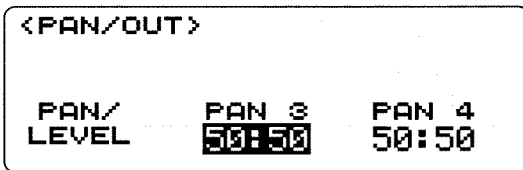


178.パンポット/アウトプット・レベル



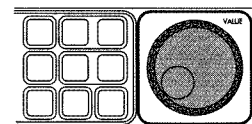
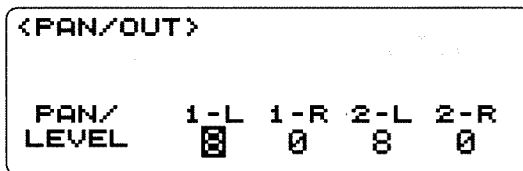
出力信号の音量・定位を設定する

OFF, L, 99:01...01:99, R



プレースメントにシリアル、パラレル1、パラレル2を選んだときは、上のような表示が表われます。ここでは、パン3とパン4へのL、Rの出力バランスを設定します。

0...9



プレースメントにパラレル3を選んだときは、上のような表示が表われます。ここでは、L、Rへの出力バランスの設定ではなく、個々の出力レベルを設定します。

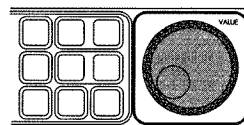
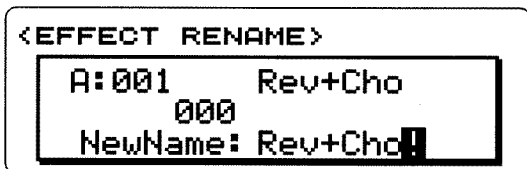
EFFECT RENAME



179.エフェクト・リネーム



エフェクト・プログラムの名前を付け替える



エフェクト・プログラムを、必要ならば任意のプログラム名に変更した上で、ユーザー・プログラム・バンク(バンクH)のなかの任意のプログラム番号の場所に保存しておくことができます。

プログラム名を変更する場合には、[PARAM]キーでカーソルをプログラム名上の変更したい文字に合わせ、VALUEコントローラーで文字を選択します。一文字ずつこれを繰り返して、任意の名前を作ることができます。使用できる文字は以下のとおりです。

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	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	{		}	~	+	

エフェクト・タイプとパラメータ

選ぶエフェクト・タイプによって、パラメータが異なります。エフェクト1、2では00（ノー・エフェクト）から47（ディレイ/ロータリー・スピーカー）のエフェクトを選ぶことができます。

NO EFFECT（ノー・エフェクト）

00: No Effect（ノー・エフェクト）

エフェクターの中には[167][169]でエフェクト・スイッチをOFFにしてもイコライザー（EQ High、EQ Low）の設定が有効なエフェクトがあります（P.139参照）。イコライザーを完全に切り取りたいときは、00（ノー・エフェクト）を選んでください。

REVERB (リバーブ)

ホールなどの残響をシミュレートすることによって、それぞれの音色に音場感を与えるエフェクトです。

01: Hall (ホール)

中位のサイズのホール内でのリバーブとナチュラルな音響感が得られます。

02: Ensemble Hall (アンサンブル・ホール)

ストリングス系やブラス系などのアンサンブルに適したリバーブで、アンサンブル・ホールの自然な音質感を再現します。

03: Concert Hall (コンサート・ホール)

初期反射音を強調した大きめのホール内の音響感が得られます。

04: Room (ルーム)

小さめのルーム内の音響感が得られます。

05: Large Room (ラージ・ルーム)

リバーブの密度を強調した大きめのルームの音響感が得られます。リバーブ・タイムを0.5sec程度にすると、ゲート・リバーブがかかったような感じになります。

06: Live Stage (ライブ・ステージ)

大きめのルームでライブ演奏の雰囲気を感じさせるリバーブと音響を再現します。

07: Wet Plate (ウェット・プレート)

プレート・リバーブを深くかけた効果が得られます。

08: Dry Plate (ドライ・プレート)

プレート・リバーブを浅くかけた効果が得られます。

09: Spring Reverb (スプリング・リバーブ)

共鳴スプリングの効果をシミュレートしたリバーブです。

Parameter	Range	Description
Reverb Time (Time)	0.2 ~ 9.9 sec	残響音が減衰する時間 (HALL系)
	0.2 ~ 4.9 sec	(ROOM系)
	00 ~ 99 sec	(PLATE/SPRING系)
High Damp (H.Dmp)	0 ~ 99%	高音域の減衰量 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。
Pre Delay (P.Dly)	0 ~ 200 ms	ダイレクト音から初期反射音までの時間
Early Reflection Level (E.R)	0 ~ 99	初期反射音のレベル (HALL/ROOM系)
	1 ~ 10	(PLATE/SPRING系)
EQ Low (EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High (EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

01~09のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションでドライ:エフェクト・バランスをコントロールできます。

EARLY REFLECTION (アーリー・リフレクション)

アーリー・リフレクションは音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音より取り出したエフェクトです。アーリー・リフレクション・タイムを任意に設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果をつけるなど、幅広い効果を得ることができます。

10: Early Reflection 1 (アーリー・リフレクション1)

音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音から取り出したエフェクトです。低周波成分を強調するので、ドラムなどのパーカッションに最適です。

11: Early Reflection 2 (アーリー・リフレクション2)

初期反射音の時間に対するレベルの変化がアーリー・リフレクション1とは異なっています。音色に応じて使い分けてください。

12: Early Reflection 3 (アーリー・リフレクション3)

アーリー・リフレクション1、アーリー・リフレクション2と比較して、初期反射音のエンベロープがリバース・タイプになっています。シンバルなどアタック感が強い音に用いると、逆回転がかかったような効果が得られます。

Parameter	Range	Description
Early Reflection Time (Time)	100 ~ 800 ms	初期反射音の時間 (10msごと)
Pre Delay (P.Dly)	0 ~ 200ms	ダイレクト音から初期反射音までの時間
EQ Low (EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High (EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

10~12のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

STEREO DELAY (ステレオ・ディレイ)

ここではL/Rチャンネルに独立したディレイ・タイムが設定できるので、ステレオ効果を生かしたディレイ・パターンが得られます。また、ハイ・ダンプの設定により、リピート音に自然な減衰感をつけることができます。

13: Stereo Delay (ステレオ・ディレイ)

左右のチャンネルに、独立にディレイ・タイムが設定できるフィードバックのついたステレオ・ディレイです。

14: Cross Delay (クロス・ディレイ)

左右のチャンネルに、独立にディレイ・タイムが設定できるステレオ・ディレイです。ディレイへの入力をクロスさせ、相互にフィードバックを掛け合うので、リピート音が左右に動きます。

Parameter	Range	Description
Delay Time Left (D.Time L)	0 ~ 500 ms	左チャンネル (AまたはC入力) のディレイ・タイム
Delay Time Right (R)	0 ~ 500 ms	右チャンネル (BまたはD入力) のディレイ・タイム
Feedback (F.Back)	-99 ~ +99%	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると位相が逆になります。
High Damp (H.Dmp)	0 ~ 99%	高音域の減衰量 値を大きくするほど高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。
EQ Low (EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ high (EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

13、14のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。また、[167][169]でエフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザー（EQ Low、EQ High）の設定は有効です。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたいときは、00（ノー・エフェクト）を選んでください。

DUAL MONO DELAY（デュアル・モノ・ディレイ）

15: Dual Mono Delay（デュアル・モノ・ディレイ）

2つのモノ・ディレイから構成され、それぞれ独立したディレイ・タイム、フィードバック、ハイ・ダンブ設定を持っています。

Parameter	Range	Description
Delay Time Left (D.TimeL)	0 ~ 500 ms	左チャンネルのディレイ・タイム
High Damp Left (H.DmpL)	0 ~ 99%	左チャンネルの高音域の減衰量 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。
Feedback Left (F.BackL)	-99 ~ +99%	左チャンネルにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になります。
Delay Time Right (D.TimeR)	0 ~ 500 ms	右チャンネルのディレイ・タイム
High Damp Right (H.DmpR)	0 ~ 99%	右チャンネルの高音域の減衰量 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。
Feedback Right (F.BackR)	-99 ~ +99%	右チャンネルにフィードバックされる量 マイナスに設定すると、逆位相になります。

15のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

MULTI-TAP DELAY（マルチ・タップ・ディレイ）

各エフェクト入力はイコライズされ、2台の独立したディレイに送られます。片方のディレイの出力は、インプットにフィードバックされます。

16: Multi-Tap Delay 1（マルチ・タップ・ディレイ1）

2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイです。

17: Multi-Tap Delay 2（マルチ・タップ・ディレイ2）

クロス・パンニングする2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイです。

18: Multi-Tap Delay 3（マルチ・タップ・ディレイ3）

2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイが、相互にフィードバックをかけ合います。

Parameter	Range	Description
Delay Time 1 (D.Time1)	0 ~ 500 ms	ディレイ1のディレイ・タイム
Delay Time 2 (D.Time2)	0 ~ 500 ms	ディレイ2のディレイ・タイム
Feedback (FB)	-99 ~ +99%	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になります。
EQ Low (EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High (EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

16～18のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

CHORUS (コーラス)

2つのコーラス・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたエフェクトです。ピアノ、ストリングス、ブラス系など、どの様な音色に対しても、自然な広がり感、厚み感を得ることができます。

19: Chorus 1 (コーラス1)

右チャンネルのモジュレーションは左チャンネルのモジュレーションと位相が逆になっています。これによって、広がりのあるステレオ・コーラスが得られます。

20: Chorus 2 (コーラス2)

左右チャンネルとも同位相のモジュレーションがかかります。

Parameter	Range	Description
Delay Time (Time)	0 ~ 200 ms	ディレイ・タイム
Mod Waveform (Wave)	Sine (SIN) Triangle (TRI)	変調波形の選択
Mod Depth (Depth)	0 ~ 99	変調の深さ
Mod Speed (Speed)	0.03 ~ 30 Hz	変調のスピード
EQ Low (EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High (EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

19、20のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。また、[167][169]でエフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザー (EQ Low、EQ High) の設定は有効です。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたいときは、00 (ノー・エフェクト) を選んでください。

21: Quadrature Chorus (クォドラチュア・コーラス)

両チャンネル間に、位相が90度ずれたモジュレーションがかかるステレオ・コーラスです。

22: Crossover Chorus (クロスオーバー・コーラス)

両チャンネル間に、位相が90度ずれたモジュレーションがかかり、それぞれのコーラス成分がもう一方のチャンネルのアウト・プットにミックスされるステレオ・コーラスです。

Parameter	Range	Description
Delay Time Left (Time:L)	0 ~ 250 ms	左チャンネルのディレイ・タイム
Delay Time Right (R)	0 ~ 250 ms	右チャンネルのディレイ・タイム
Mod Depth (Depth)	0 ~ 99	変調の深さ
Mod Speed (Speed)	1 ~ 99	変調のスピード
Mod Shape (Shape)	T+10 ~ T-10, S-10 ~ S+10	変調波形の選択。T: 三角波、S: 正弦波。 +10から-10の範囲で波形の対称性を選択します。
EQ Low (EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High (EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

21、22のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってMod Speedをコントロールできます。

23: Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)

ハーモニック・コーラスは信号を高周波成分と低周波成分の2つの周波数帯域にスプリットします。高音域にはクオドラチュア・コーラスがかかり、低音域はそのまま出力されます。ベースなどの低音域の楽器に最適です。

Parameter	Range	Description
Delay Time 1 (DT1)	0 ~ 500 ms	左チャンネルのディレイ・タイム
Delay Time 2 (DT2)	0 ~ 500 ms	右チャンネルのディレイ・タイム
Mod Depth (Depth)	0 ~ 99	変調の深さ
Mod Speed (Speed)	1 ~ 99	変調のスピード
Frequency Split Point (SplitPoint)	0 ~ 18	入力信号を高域と低域にスプリットする周波数

23のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってMod Speedをコントロールできます。

SYMPHONIC ENSEMBLE (シンフォニック・アンサンブル)

24: Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)

コーラスを多重化したエフェクトで、ストリングス系など豊かで厚みのあるサウンドに最適です。

Parameter	Range	Description
Mod Depth	0 ~ 99	変調の深さ
EQ Low (EQ. Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High (EQ. Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

24のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。



このエフェクトは、次のエフェクトと同時に使うことはできません。

- 19~23: コーラス
- 24 : シンフォニック・アンサンブル
- 25~27: フランジャー
- 32~33: フェイザー
- 34 : ロータリー・スピーカー
- 35~36: トレモロ
- 38~39: コーラス/フランジャー-ディレイ
- 42 : ディレイ/コーラス
- 43 : ディレイ/フランジャー
- 46 : ディレイ/フェイザー
- 47 : ディレイ/ロータリー・スピーカー

FLANGER (フランジャー)

コーラス・エフェクトにフィードバックを加えたエフェクトです。シンバル系など、倍音を多く含んだ音に使用すると、うねり効果に加え音色が音程感を持ったような強烈な音作りができます。

25: Flanger 1 (フランジャー1)

2チャンネルに同位相のモジュレーションがかかります。

26: Flanger 2 (フランジャー2)

右チャンネルと左チャンネルのモジュレーションは、位相が逆になっています。これによって、広がりのあるステレオ・フランジ効果が生まれます。

27: Crossover Flanger (クロスオーバー・フランジャー)

逆位相のモジュレーションのかかった2つのフランジャーが、相互にフィードバックをかけあうエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Delay Time (Time)	0 ~ 200 ms	ディレイ・タイム
Resonance (Reso)	-99 ~ +99	出力信号がインプットにフィードバックされる量
Mod Depth (Depth)	0 ~ 99	変調の深さ
Mod Speed (Speed)	1 ~ 99	変調のスピード
EQ Low (EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High (EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

25~27のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってMod Speedをコントロールできます。

EXCITER (エキサイター)

28: Exciter (エキサイター)

音自体にメリハリを持たせ、音の輪郭をハッキリさせます。

Parameter	Range	Description
Blend (Blend)	-99 ~ +99	エキサイター効果の深さ
Emphatic Point (Emphatic Point)	1 ~ 10	エキサイター効果をかける中心周波数
EQ Low(EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High(EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

28のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。また、[167][169]でエフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザー (EQ Low、EQ High) の設定は有効です。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたいときは、00 (ノー・エフェクト) を選んでください。

ENHANCER (エンハンサー)

29: Enhancer (エンハンサー)

2チャンネルのエンハンサーです。音に広がりをもたせるためのディレイが含まれています。エンハンサーは音の明瞭度を上げ、輪郭をはっきりさせ、存在感を強めて音を前面に押し出します。

Parameter	Range	Description
Harmonic Density (Density)	1 ~ 99	エンハンサー効果の深さ
Hot Spot (H.Spot)	1 ~ 20	エンハンサー効果をかける中心周波数
Stereo Width (S.Width)	0 ~ 99	ディレイで広がるステレオ音像の幅
Delay Time (D.Time)	1 ~ 99	ディレイ・タイム
EQ Low(EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High(EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

29のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

DISTORTION (ディストーション)

30: Distortion (ディストーション)

かすかなひずみから激しいひずみ、さらにワウ効果まで自在のエフェクトで、ソロに効果的です。Hot SpotとResonanceでワウ効果を調整します。このHot Spotはダイナミック・モジュレーションでリアルタイムにコントロールできます。

31: Overdrive (オーバードライブ)

スムーズなオーバードライブをかけます。上記のディストーションのように、ダイナミック・モジュレーションでワウ・フィルターのHot Spotをコントロールすることができます。

Parameter	Range	Description
Drive (Drive)	1 ~ 111	ディストーション/オーバードライブの量
Resonance (Reso)	0 ~ 99	共鳴ワウ・フィルターのゲイン
Hot Spot (H.Spot)	0 ~ 99	ワウ・フィルターの中心周波数
Out Level (Level)	0 ~ 99	ディストーションのかかった音の出力レベル
EQ Low(EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High(EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

30、31のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってHot Spotをコントロールできます。

PHASER (フェイザー)

2チャンネルのステレオ・フェイズ・シフターです。

コーラスやフランジャーがディレイ・タイムを変調してうねり効果を得るのに対して、フェイザーでは入力信号の位相を変調してうねり効果を得るため、コーラスやフランジャーとは異なった効果を作り出すことができます。エレビ系やギター系などに使用すると効果的です。

[170][174]ドライ：エフェクト・バランスを50:50に設定したときに、最も高い効果が得られます。

32: Stereo Phaser1 (ステレオ・フェイザー1)

右チャンネルと左チャンネルのモジュレーションの位相が逆になっているので、広がりのあるフェイズ効果が得られます。

33: Stereo Phaser2 (ステレオ・フェイザー2)

2つのフェイザー・ブロックに対し、同位相の変調がかかります。

Parameter	Range	Description
Manual (Manual)	0 ~ 99	フェイズ・シフト効果のかかる中心周波数
Mod Depth (Depth)	0 ~ 99	フェイズ・シフト用変調効果の深さ
Mod Speed (Speed)	0.03 ~ 30 Hz	変調のスピード
Feedback (F.Back)	-99 ~ +99	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になります
Mod Waveform(Wave)	Sine (SIN) Triangle (TRI)	変調波形

32、33のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってMod Speedをコントロールできます。

ROTARY SPEAKER (ロータリー・スピーカー)

オルガン・サウンドでポピュラーなロータリー・スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。

34: Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)

ロータリー・スピーカーのローター側とホーン側の回転効果を、独立したLFOによってシミュレートしています。スローとファーストのスピード切り替えは、[171][175]のダイナミック・モジュレーション・ソースで設定します。回転スピードは、コントローラーを動かす速さには関係無く、Accelerationで設定した速度に従って切り替わります。また、[172][176]ダイナミック・モジュレーションのインテンシティの設定に関係なくスピードの切り換えが行われます。

Parameter	Range	Description
Vibrato Depth (Vib. Depth)	0 ~ 15	効果の深さ
Acceleration (Accel)	1 ~ 15	スピードを切り換えるのに必要な時間
Slow Speed (Slow Speed)	1 ~ 99	スロー回転側のスピード
Fast Speed (Fast Speed)	1 ~ 99	ファスト回転側のスピード

34のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってSlow SpeedとFast Speedの切り換えをコントロールできます。

TREMOLO (トレモロ)

音量を周期的に変化させる効果です。

35: Auto Pan (オート・パン)

2つのトレモロ・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたプログラムです。2つのトレモロ・ブロックに対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が得られます。

36: Tremolo (トレモロ)

上記のオートパンに対し、変調が2つのトレモロ・ブロックに、同位相でかかるように設定されています。

Parameter	Range	Description
Mod Waveform (Wave)	Sine (SIN) Triangle (TRI)	変調波形の選択
Mod Shape (Shape)	-99 ~ +99	
Mod Depth (Depth)	0 ~ 99	変調の深さ
Mod Speed (Speed)	0.03 ~ 30 Hz	変調のスピード
EQ Low(EQ.Lo)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
EQ High(EQ.Hi)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

35、36のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。また、[167][169]でエフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザー（EQ Low、EQ High）の設定は有効です。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたいときは、00（ノー・エフェクト）を選んでください。

PARAMETRIC EQ (パラメトリック・イコライザー)

37: Parametric EQ (パラメトリック・イコライザー)

3バンドのイコライザーで、低域、中域、高域の成分それぞれについてカットオフ周波数とゲインが設定できます。中域では、周波数の幅も調整できます。

Parameter	Range	Description
Low Freq (L=Freq)	0 ~ 29	低域のカットオフ周波数
Low Gain (Gain)	-12 ~ +12 dB	LOW EQのカット/ブースト量
Mid Freq (M=Freq)	0 ~ 99	中域の中心周波数
Mid Gain (Gain)	-12 ~ +12 dB	MID EQのカット/ブースト量
Mid Width (W)	0 ~ 99	中域の周波数の幅
High Freq (H=Freq)	0 ~ 29	高域のカットオフ周波数
High Gain (Gain)	-12 ~ +12 dB	HIGH EQのカット/ブースト量

37のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってMid Freqをコントロールし、ワウ効果を作り出すことができます。

COMBINATION EFFECT SERIAL (コンビネーション・エフェクト・シリアル)

38、39のエフェクトは、モノラル入力/ステレオ出力のコーラス、フランジャーにステレオ・ディレイが直列につながっています。

38: Chorus-Delay (コーラス-ディレイ)

位相が90度ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のコーラスに、ステレオ・ディレイがかかります。コーラス、ディレイそれぞれにフィードバックを設定できます。

39: Flanger-Delay (フランジャー-ディレイ)

位相が90度ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のフランジャーに、ステレオ・ディレイがかかります。フランジャー、ディレイそれぞれにフィードバックを設定できます。

コーラス、フランジャー

Parameter	Range	Description
Delay Time (Cho.DT)	0 ~ 50 ms	コーラス/フランジャーのディレイ・タイム
Feedback (FB)	-99 ~ +99%	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になります
Mod Depth (Cho.Depth)	0 ~ 99	変調の深さ
Mod Speed (Speed)	1 ~ 99	変調のスピード

ディレイ

Parameter	Range	Description
Delay Time (Dly.DT)	0 ~ 450 ms	ディレイ・タイム (2msecごと)
Delay Feedback (FB)	-99 ~ +99	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になります

38、39のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

COMBINATION EFFECT PARALLEL (コンビネーション・エフェクト・パラレル)

※ これ以降のエフェクト (40~47) は並列組み合わせタイプのエフェクトで、2つのチャンネルに別々のエフェクトがかかるようになっています。

各エフェクトの効果については、1から34のエフェクトの説明をご覧ください。

MONO DELAY/REVERB (モノ・ディレイ/リバーブ)

40: Delay/Hall Reverb (ディレイ/ホール・リバーブ)

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにホール・タイプのリバーブを持つエフェクトです。

41: Delay/Room Reverb (ディレイ/ルーム・リバーブ)

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにルーム・タイプのリバーブを持ったエフェクトです。

MONO DELAY/MODULATED DELAY (モノ・ディレイ/モジュレーテッド・ディレイ)

42: Delay/Chorus (ディレイ/コーラス)

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにコーラスを持ったエフェクトです。

43: Delay/Flanger (ディレイ/フランジャー)

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにフランジャーを持ったエフェクトです。

MONO DELAY/PHASER (モノ・ディレイ/フェイザー)

46: Delay/Phaser (ディレイ/フェイザー)

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにフェイザーを持ったエフェクトです。

ディレイ

Parameter	Range	Description
Delay Time (Dly.DT)	0 ~ 500 ms	ディレイ・タイム
Feedback (Dly.FB)	-99 ~ +99%	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になります
High Damp (H.Dmp)	0 ~ 99%	高音域の減衰 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。

リバーブ (ホール、ルーム)

Parameter	Range	Description
Reverb Time (Time)	0.2 ~ 9.9 sec	残響音が減衰する時間 (ホールするとき)
	0.2 ~ 4.9 sec	(ルームするとき)
High Damp (H.Dmp)	0 ~ 99%	高音域の減衰 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。
Pre Delay (P.Dly)	0 ~ 150 ms	ダイレクト音から最初の初期反射音までの時間

コーラス

Parameter	Range	Description
Mod Depth (Depth)	0 ~ 99%	変調の深さ
Mod Speed (Spd)	0.03 ~ 30Hz	変調のスピード
Mod Waveform (Wave)	Sine (SIN) Triangle (TRI)	変調波形

フランジャー

Parameter	Range	Description
Mod Depth (Depth)	0 ~ 99%	変調の深さ
Mod Speed (Spd)	0.03 ~ 30 Hz	変調のスピード
Feedback (FB)	-99 ~ +99%	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になります

フェイザー

Parameter	Range	Description
Mod Depth (Depth)	0 ~ 99%	変調の深さ
Mod Speed (Spd)	0.03 ~ 30 Hz	変調のスピード
Feedback (FB)	-99 ~ +99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になります

40、41、42、43、46のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使って両エフェクトのドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

MONO DELAY/DISTORTION, OVERDRIVE (モノ・ディレイ/ディストーション、オーバードライブ)

44: Delay/Distortion (ディレイ/ディストーション)

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにディストーションを持ったエフェクトです。

45: Delay/Overdrive (ディレイ/オーバードライブ)

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにオーバードライブを持ったエフェクトです。

MONO DELAY/ROTARY (モノ・ディレイ/ロータリー)

47: Delay/Rotary Speaker (ディレイ/ロータリー・スピーカー)

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにロータリー・スピーカーを持ったエフェクトです。

ディレイ

Parameter	Range	Description
Delay Time (Dly.DT)	0 ~ 500 ms	ディレイ・タイム
Feedback (FB)	-99 ~ +99%	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になります

ディストーション、オーバードライブ

Parameter	Range	Description
Drive (Drive)	1 ~ 111	ディストーション/オーバードライブの量
Resonance (Res)	0 ~ 99	共鳴ワウ・フィルターのゲイン
Hot Spot (HotSpot)	1 ~ 99	ワウ・フィルターの中心周波数
Level (Level)	1 ~ 99	ディストーションのかかった音の出力レベル

ロータリー・スピーカー

Parameter	Range	Description
Acceleration (Accel)	1 ~ 15	スピードを切り換えるのに必要な時間
Slow Speed (Slow)	1 ~ 99	スロー回転側のスピード
Fast Speed (Fast)	1 ~ 99	ファスト回転側のスピード

47のエフェクトでは、[171][175]で選択したダイナミック・モジュレーションを使ってSlow SpeedとFast Speedの切り換えをコントロールできます。

エフェクト・パラメータ表

REVERB		Reverb Time		Pre Delay		E.R. Level	
1	Hall	0.2~9.9	[2.3]	0~200	[60]	0~99	[62]
2	Ensemble Hall	〃	[3.1]	〃	[15]	〃	[23]
3	Concert Hall	〃	[3.3]	〃	[80]	〃	[46]
4	Room	0.2~4.9	[1.3]	〃	[8]	〃	[68]
5	Large Room	〃	[2.4]	〃	[25]	〃	[51]
6	Live Stage	〃	[2.2]	〃	[12]	〃	[81]
7	Wet Plate	0~99	[59]	〃	[29]	1~10	[7]
8	Dry Plate	〃	[30]	〃	[26]	〃	[5]
9	Spring Reverb	〃	[25]	〃	[0]	〃	[9]
EARLY REFLECTION		E.R. Time		Pre Delay			
10	Early Reflection 1	100~800	[220]	〃	〃	0~200	[10]
11	〃 2	〃	[180]	〃	〃	〃	[30]
12	〃 3	〃	[300]	〃	〃	〃	[90]
STEREO DELAY		Delay Time L		Delay Time R		Feedback	
13	Stereo Delay	0~500	[185]	0~500	[370]	-99~+99	[-40]
14	Cross Delay	〃	[190]	〃	[380]	〃	[+40]
DUAL MONO DELAY		Delay Time L		Feedback L		Right Damp L	
15	Dual Mono Delay	0~500	[20]	-99~+99	[0]	0~99	[0]
MULTI TAP DELAY		Delay Time		Delay Time 2			
16	Multi Tap Delay 1	0~500	[175]	〃	〃	0~500	[350]
17	〃 2	〃	[200]	〃	〃	〃	[400]
18	〃 3	〃	[250]	〃	〃	〃	[500]
CHORUS		Delay Time		Mod Speed		Mod Depth	
19	Stereo Chorus 1	0~200	[3]	0.03~30	[0.33]	0~99	[99]
20	〃 2	〃	[2]	〃	[0.42]	〃	[84]
CHORUS		Delay Time L		Delay Time R		Mod Speed	
21	Quadrature Chorus	0~250	[24]	0~250	[12]	●1~99	[30]
22	Cross Over Chorus	〃	[2]	〃	[24]	●	[16]
HARMONIC CHORUS		Delay Time L		Delay Time R			
23	Harmonic Chorus	0~500	[4]	0~500	[12]	〃	〃
SYMPHONIC ENSEMBLE		Mod Depth					
24	Symphonic Ensemble	0~99	[92]	〃	〃	〃	〃
FLANGER		Delay Time		Mod Depth		Mod Speed	
25	Flanger 1	0~200	[5]	0~99	[50]	●1~99	[20]
26	〃 2	〃	[24]	〃	[99]	●	[42]
27	Cross Over Flanger	〃	[1]	〃	[60]	●	[22]
EXCITER		Blend				Emphatic Point	
28	Exciter	-99~+99	[+60]	〃	〃	1~10	[01]
ENHANCER		Harmonic Density		Hot Spot		Stereo Width	
29	Enhancer	1~99	[28]	1~20	[3]	0~99	[85]
DISTORTION		Drive		Hot Spot		Resonance	
30	Distortion	1~111	[107]	●0~99	[99]	0~99	[07]
31	Over Drive	〃	[85]	●	[70]	〃	[63]
PHASER		Manual		Mod Speed		Mod Depth	
32	Stereo Phaser 1	0~99	[98]	●0.03~30	[0.24]	0~99	[90]
33	〃 2	〃	[96]	●	[0.24]	〃	[90]
ROTARY SPEAKER		Vibrato Depth				Acceleration	
34	Rotary Speaker	0~15	[2]	〃	〃	1~15	[12]
TREMOLO		Mod Waveform		Mod Wave Shape		Mod Speed	
35	Auto Pan	SIN, TRI	[TRI]	-99~+99	[+96]	0.03~30	[0.21]
36	Tremolo	〃	[TRI]	〃	[-99]	〃	[3.9]
PARAMETRIC EQ		Low Freq		Low Gain		Mid Freq	
37	Parametric EQ	0~29	[15]	-12~+12	[+06]	●0~99	[50]
COMBINATION SERIAL		Fig / Cho Delay		Fig / Cho F-Back		Mod Speed	
38	Chorus-Delay	0~50	[24]	-99~+99	[+24]	1~99	[12]
39	Flanger-Delay	〃	[1]	〃	[+80]	〃	[04]
COMBINATION PARALLEL		Delay Time		Feedback		High Damp	
40	Delay / Hall	0~500	[30]	-99~+99	[0]	0~99	[0]
41	Delay / Room	〃	[20]	〃	[0]	〃	[0]
		Delay Time		Feedback		High Damp	
42	Delay / Chorus	0~500	[220]	-99~+99	[+15]	0~99	[50]
		Delay Time		Feedback		High Damp	
43	Delay / Flanger	0~500	[400]	-99~+99	[+20]	0~99	[60]
		Delay Time		Feedback			
44	Delay / Distortion	0~500	[250]	-99~+99	[+40]	〃	〃
45	Delay / Over Drive	〃	[350]	〃	[+50]	〃	〃
		Delay Time		Feedback		High Damp	
46	Delay / Phaser	0~500	[300]	-99~+99	[+15]	0~99	[60]
		Delay Time		Feedback			
47	Delay / Rotary Speaker	0~500	[280]	-99~+99	[+15]	〃	〃

[] : Initial Value ● : Dynamic Mod Dest

High Damp		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
0~99	[31]	-12~+12	[-3]	-12~+12	[-1]	●	DRY~FX [80:20]	
◇	[32]	◇	[-1]	◇	[-3]	●	◇ [80:20]	
◇	[41]	◇	[-2]	◇	[-4]	●	◇ [80:20]	
◇	[36]	◇	[+1]	◇	[+2]	●	◇ [78:22]	
◇	[32]	◇	[-1]	◇	[+2]	●	◇ [78:22]	
◇	[36]	◇	[-5]	◇	[-4]	●	◇ [75:25]	
◇	[51]	◇	[0]	◇	[-4]	●	◇ [80:20]	
◇	[47]	◇	[+2]	◇	[+2]	●	◇ [80:20]	
◇	[30]	◇	[+2]	◇	[-4]	●	◇ [78:22]	
		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
		-12~+12	[-4]	-12~+12	[-4]	●	DRY~FX [68:32]	
		◇	[+1]	◇	[0]	●	◇ [65:35]	
		◇	[0]	◇	[0]	●	◇ [75:25]	
High Damp		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
0~99	[10]	-12~+12	[0]	-12~+12	[0]	●	DRY~FX [80:20]	
◇	[10]	◇	[0]	◇	[0]	●	◇ [80:20]	
Dry : FX Balance L	Delay Time R	Feedback R		High Damp R	Dry : FX Balance R			
DRY~FX	[50:50]	0~500	[40]	-99~+99	[0]	0~99	[0] ●	DRY~FX [35:65]
Feedback		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
-99~+99	[+30]	-12~+12	[0]	-12~+12	[0]	●	DRY~FX [80:20]	
◇	[0]	◇	[0]	◇	[0]	●	◇ [70:30]	
◇	[+20]	◇	[0]	◇	[0]	●	◇ [75:25]	
Mod Waveform		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
SIN, TRI	[TRI]	-12~+12	[+4]	-12~+12	[+4]	●	DRY~FX [50:50]	
◇	[SIN]	◇	[+3]	◇	[+4]	●	◇ [60:40]	
Mod Depth	Mod Waveform	EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
0~99	[50]	T+10~S+10	[T+0]	-12~+12	[0]	DRY~FX	[50:50]	
◇	[99]	◇	[T+0]	◇	[0]	◇	[50:50]	
Mod Speed		Mod Depth		Filter Split Point		Dry : FX Balance		
●	1~99 [36]	0~99	[99]	0~18	[3]	DRY~FX	[25:75]	
		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
		-12~+12	[0]	-12~+12	[0]	●	DRY~FX [67:33]	
Resonance		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
-99~+99	[+80]	-12~+12	[0]	-12~+12	[0]	DRY~FX	[50:50]	
◇	[+36]	◇	[0]	◇	[0]	◇	[50:50]	
◇	[+80]	◇	[0]	◇	[0]	◇	[50:50]	
		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
		-12~+12	[+3]	-12~+12	[+3]	●	DRY~FX [50:50]	
Delay Time		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
1~99	[25]	-12~+12	[0]	-12~+12	[0]	●	DRY~FX [50:50]	
EQ Low		EQ High		Out Level		Dry : FX Balance		
-12~+12	[0]	-12~+12	[0]	0~99	[6]	DRY~FX	[50:50]	
◇	[0]	◇	[0]	◇	[8]	◇	[50:50]	
Feedback		Mod Waveform		Dry : FX Balance				
-99~+99	[96]	SIN, TRI	[TRI]	DRY~FX [50:50]				
◇	[90]	◇	[SIN]	◇ [50:50]				
Slow Speed		Fast Speed		Dry : FX Balance				
1~99	[25]	1~99	[69]	DRY~FX [34:66] *				
Mod Depth		EQ Low		EQ High		Dry : FX Balance		
0~99	[96]	-12~+12	[0]	-12~+12	[0]	●	DRY~FX [20:80]	
◇	[99]	◇	[0]	◇	[0]	●	◇ [50:50]	
Mid Gain		Mid Width		High Freq		High Gain		
-12~+12	[+6]	0~99	[50]	0~29	[12]	-12~+12	[+6] ●	DRY~FX [50:50]
Mod Depth		Delay Time		Feedback				
0~99	[75]	0~450	[120]	-99~+99	[+16]	●	DRY~FX [60:40]	
◇	[99]	◇	[300]	◇	[+30]	●	◇ [50:50]	
Dry : FX Balance		Reverb Time		Pre Delay		High Damp		
●	DRY~FX [FX]	0.2~9.9	[3.0]	0~150	[68]	0~99	[34] ●	DRY~FX [70:30]
●	◇ [FX]	◇	[1.1]	◇	[0]	◇	[28] ●	◇ [65:35]
Dry : FX Balance		Mod Speed		Mod Depth		Mod Waveform		
●	DRY~FX [70:30]	0.03~30	[0.39]	0~99	[99]	SIN, TRI	[TRI] ●	DRY~FX [50:50]
Dry : FX Balance		Mod Speed		Mod Depth		Feedback		
●	DRY~FX [70:30]	0.03~30	[0.21]	0~99	[96]	-99~+99	[-75] ●	DRY~FX [50:50]
Dry : FX Balance		Drive		Hot Spot		Resonance		
DRY~FX	[79:21]	1~111	[105]	1~99	[99]	0~99	[07]	1~99 [10]
◇	[75:25]	◇	[65]	◇	[90]	◇	[63]	◇ [20]
Dry : FX Balance		Mod Speed		Mod Depth		Feedback		
●	DRY~FX [60:40]	0.03~30	[0.69]	0~99	[90]	-99~+99	[+99] ●	DRY~FX [25:75]
Dry : FX Balance		Acceleration		Slow Speed		Fast Speed		
DRY~FX	[70:30]	1~15	[10]	1~99	[25]	1~99	[69]	DRY~FX [30:70] *

*: ダイナミック・モジュレーションでスローとファーストの切換えを行います。

NS5Rの付加機能

拡張音源ボード AG-WBについて

本機ではウェーブプラスタ互換のGM音源ボード AG-WBを実装可能です。これにより、同時発音数を96音（シングルモード）にすることができます。

AG-WBを実装する際は弊社、営業技術又はコルグオーソライズショップにお申し付け下さい。



本体を分解すると感電する恐れがありますので、お客様自身では絶対に行わないで下さい。

他社製のウェーブプラスタ互換ボードを実装することはおやめ下さい。本機の電源供給能力は+5V:300mA、±12V:20mAとなっています。それ以上の基板を実装すると異常発熱やヒューズ切れの原因となりますので絶対に行わないで下さい。

ではAG-WBを鳴らしてみましょう。

とりあえず、MIDI INの全チャンネルの行き先をすべてCにします。（55ページ参照）

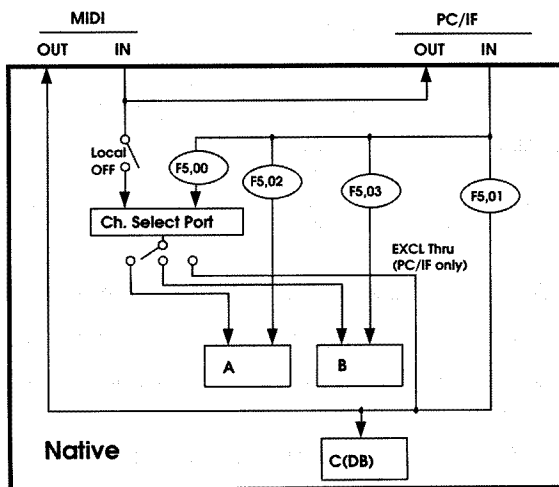
これで与えられたMIDIメッセージはすべてAG-WBにTHRUされます。

音量レベルはリアパネルのリアパネルに向かって右端にあります。好みの音量に調整して下さい。

必要に応じて、本体側に割り振ったり（AまたはB）AG-WBに割り振ったりして96ボイスをフルに使い重厚なサウンドを得ることが出来ます。

MIDIメッセージのルートへの切り換え

工場出荷時は下図のようになっています。



2. 区切った各々のデータの先頭に0のデータ("-")を付けます。(図2)
3. 更に下ののように8ドット分ずつに区切ります。

76543210	76543210	76543210	76543210	76543210
20 01110111	30 00011111	40 00011111	50 01000011	60 01111000
21 01110111	31 00111111	41 01011111	51 01100111	61 01111000
22 01110111	32 00111011	42 01011101	52 01100111	62 00000000
23 01111110	33 00111011	43 01011111	53 01100111	63 00111000
24 01111100	34 00111011	44 01011111	54 01000111	64 00111000
25 01111110	35 00111011	45 01011101	55 01100111	65 00111000
26 01110111	36 00111011	46 01011101	56 01100111	66 00111000
27 01110111	37 00111111	47 01011100	57 01110111	67 01111000
28 01110111	38 00011111	48 00011100	58 01110011	68 01111000
29 00000000	39 00000000	49 00000000	59 00000000	69 00000000
2A 00011000	3A 01100111	4A 01100111	5A 01101111	6A 01000000
2B 00001100	3B 01001000	4B 00000100	5B 00001000	6B 00100000
2C 00001010	3C 01000111	4C 01000111	5C 01001111	6C 01000000
2D 00001001	3D 01000000	4D 00100000	5D 00101001	6D 00000000
2E 00011000	3E 01101111	4E 01000100	5E 00101000	6E 01100000
2F 00000000	3F 00000000	4F 00000011	5F 01000000	6F 00000000

(図2)

4. このとき実際に送るエクスクルーシブメッセージは次のような形になります。

F0 42 3n 42 12 08 00 20 xx..... F7 (n=Excl Ch. xx=data)

8ドットずつに区切ったデータを2進データに見立て、これを16進データに置き換えながら、01110111=77h、01111110=7Eh、・・・というように、20番から6F番までデータを置いていきます。

```

F0 42 30 42 12 08 00 20
77 77 77 7E 7C 7E 77 77 77 00 18 0C 0A 09 18 00
1F 3F 3B 3B 3B 3B 3F 1F 00 67 48 47 40 6F 00
1F 5F 5D 5F 5F 5D 5D 5C 1C 00 67 04 47 20 44 03
43 67 67 67 47 67 67 77 73 00 6F 08 4F 29 28 40
78 78 00 38 38 38 38 78 78 00 40 20 40 00 60 00
F7
    
```

これが、図1-1を液晶画面に表示させるためのエクスクルーシブ・データとなります。

他機種との互換性について

NS5Rには、GM-aとGM-bという2つのGMバンクがあります。GM-bバンクは、通常のGMバンクに対して、特にKORG aiスクエア・シンセシス・モジュール05R/W用の演奏データを再生するのに適したアレンジを施したもので、これに対する一般的なGMバンクを、NS5RではGM-aバンクとして区別しています。

グローバルモードの[046]バンクマップ・タイプを05R/Wに設定すると、NS5Rで05R/W用の演奏データを再生するのに適したセットアップが得られるようになります。P.72を参照してください。

rバンクとyバンクは、それぞれGS、XGの演奏データを使用するために用意された音色バンクです。ユーティリティモードの[053]プリセット/イニシャライズを設定することによって、NS5RはGSリセット・メッセージやXGシステム・オン・メッセージを受信したときと同じ状態に初期化されます。くわしくはP.77を参照してください。

これらのバンクのなかには、音色が割り当てられていないプログラムナンバーが存在します。このようなプログラムナンバーが指定されたときには、NS5Rは代理の音色を割り当てて発音します。このような代理音色は、液晶ディスプレイの音色名の右側に"c"の文字が表示されて識別されます。

NS5Rは、32チャンネルのマルチ音源として使用することが可能です。NS5Rのマルチモードの設定は、KORG X5およびX5DRのMULTIモードと互換性があります。ただし、NS5RとKORG 05R/Wのマルチでは、エフェクト設定についてのみ互換性があります。

仕様

	NS5R
方式	AIスクエア・シンセシス・システム (フルデジタル・プロセッシング)
音源部	64ボイス、64オシレータ (シングル・モード時) 32ボイス、64オシレータ (ダブル・モード時)
波形メモリー	PCM 12MByte
エフェクター部	デジタル・マルチエフェクト2系統
エフェクト数	47エフェクト
プログラム数	1177 (RAM128、ROM1049)
コンビネーション数	512 (RAM128、ROM384)
アウトプット	L/MONO、R、PHONES (ステレオ・ミニジャック)
MIDI端子	IN、OUT、THRU
通信端子	TO HOST
ディスプレイ	144×40 Full Dot LCD (2色バックライト付き)
電源	AC100V
消費電流	14W
外形寸法	218 (W)×242.1 (D) ×45 (H) mm
重量	1.8kg
付属	ACコード

仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

オプション

- AG-001B IBM-PC接続キット (接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)
- AG-002B Macintosh接続キット (接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)
- AG-003B NEC PC-98接続キット (接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)
- AG-004 IBM-PC用9ピン…25ピン接続アダプター
- AG-WB
- MIDIケーブル

■NS5R System Reset Type'R' (GS Reset)の受信による設定

1. Default MAP になります。
(MAPの状態は一時的なものでGlobalへのSAVEは行われません。)
2. Part10,Part26='rDrm:001 STANDARD '
その他のPart='GM-a:001 Piano 1 '
3. ドラムキットになっているPart10,Part26 はバンクチェンジを無視します。
Rx BankSelect SW =OFF (F0,42,3n,42,12,01,nn,31,00,F7)
4. Bank 00:00(MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'GM-a'バンクの音色になります。
Bank 00:01(MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'GM-a'バンクの音色になります。
Bank 7F:** (MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'r:CM'バンクの音色になります。
5. パートモードは Part10=Mdrm1, Part26=Mdrm3 その他のパート=NORM になります。
6. エフェクトは 'A:001 Rev/Cho' になります。

■NS5R System Reset Type'Y' (XG System ON)の受信による設定

1. Default MAP になります。
(MAPの状態は一時的なものでGlobalへのSAVEは行われません。)
2. Part10,Part26='yDr2:001 Standard '
その他のPart='GM-a:001 Piano 1 '
3. Bank 00:00(MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'GM-a'バンクの音色になります。
Bank 00:01(MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'y:01'バンクの音色になります。
Bank 7F:** (MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'yDr2'バンクの音色になります。
4. パートモードは Part10=Mdrm1, Part26=Mdrm3 その他のパート=NORM になります。
5. エフェクトは 'A:001 Rev/Cho' になります。

■電源ON の状態

1. Global Mode で設定してあるMAPの状態になります。
2. Part10,Part26='rDrm:001 STANDARD '
その他のPart='GM-a:001 Piano 1 '
3. Bank 00:00 でのプログラムチェンジ
Default MAP='GM-a'バンク。
05R/W MAP='PrgA'バンク。
Bank 00:01(MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'GM-a'バンクの音色になります。
Bank 7F:** (MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'r:CM'バンクの音色になります。
4. パートモードは Part10=Mdrm1, Part26=Mdrm3 その他のパート=NORM になります。
5. エフェクトは 'A:001 Rev/Cho' になります。

■GM mode ON の受信による設定

GM mode ON を受信した場合、その時の状態によって4種類のリセットをします。

1. GS Reset の後 GM mode ON を受信した場合、GS Reset の状態になります。
2. XG System ON の後 GM mode ON を受信した場合 XG System ON の状態になります。
3. GS Reset + 05R/W MAP の後 GM mode ON を受信した場合、
Bank 00:00(MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'PrgA'バンクの音色になります。
他は GS Reset と同じ。

4. XG System ON + 05R/W MAP の後 GM modeON を受信した場合、
Bank 00:00(MSB:LSB) とプログラムチェンジにより 'PrgA'バンクの音色になります。
他は XG System ON と同じ。
5. パートモードは Part10=Mdrm1, Part26=Mdrm3 その他のパート=NORM になります。
6. エフェクトは 'A:001 Rev/Cho' になります。

■05R/W MAP の状態

05R/W MAP では以下の違いがあります。

1. バンク 00:00(MSB:LSB) でのプログラムチェンジにより バンク 'PrgA'の音色になります。
2. GM mode ON を受信すると
Part10,Part26='kDrm:001 GM Kit'
その他のPart ='GM-b:001 Piano'
となります。

* 05R/W,X5シリーズ用の曲データを演奏するときにはあらかじめマップを05R/Wマップにしておいてください (Global Mode 2nd page 'BANKMAP')。またシーケンサーによっては演奏開始時に GS-Reset 等を送信するものがあります、これにより05R/Wマップがもとに戻されてしまいますので GS-Reset のスイッチをOFFしておくとなお良いでしょう (Global Mode 3rd page 'GSON')。

■05R/W MultiSetup Dump の受信

NS5Rでは05R/W ExclusiveのMultiSetupを受信します。

またMultiSetupの受信によって以下のような動作をします。

1. 05R/W MAPになります。(MAPの状態は一時的なものでGlobalへのSAVEは行われません。)
2. ドラムキット以外のパートがバンクチェンジ+プログラムチェンジによってドラムキットになるときパートモードを 'Drum' にします。

* 05R/WのExclusiveはこのMultiSetupしか受信しません。

■その他

1. GS SYSTEM MODE SET を受信すると NS5R System Reset Type'R' の動作をします。
2. All Parameter Reset (F0,42,3n,42,12,00,00,7C,00,F7)では GM mode ON の処理に加え、パート共通の 'MIDI ch TO PORT' と 'ProgramChange TO PORT' の初期化もおこないます。ただしバックライトの色の変更はおこないません。
3. GS Exclusive USE FOR RYTHM PART (F0,41,10,42,12,40,1x,15,vv,sum,F7)でパートをドラムにすると、そのパートのバンクチェンジを無視します。
Rx BankSelect SW =OFF (F0,42,3n,42,12,01,pp,31,00,F7)
4. パート1～16でドラムキット以外のパートがバンクチェンジ+プログラムチェンジによってドラムキットになるとき、パートモードは Mdrm2 になります。
またパート17～32でドラムキット以外のパートがバンクチェンジ+プログラムチェンジによってドラムキットになるとき、パートモードは Mdrm3 になります。
(05R/W MultiSetup Dump の受信の時を除きます。)

Program/Combination Bank List

'Y01' Bank (Bank MSB=72h)

Program No.	Drum Kit Name
1 (00h)	SK 1
2 (01h)	SK 2

'Y02' Bank (Bank MSB=73h)

Program No.	Drum Kit Name
2 (00h)	Standard
9 (08h)	Rock
17 (10h)	Rock
25 (18h)	Electro
33 (26h)	Analogue
41 (34h)	Brush
49 (3Dh)	Classic

'Y0m' Bank (Bank MSB=7Dh)

Program No.	Drum Kit Name
1 (00h)	STANDARD
2 (01h)	STANDARD
3 (02h)	POWER
17 (10h)	POWER
25 (18h)	ELECTRONIC
26 (19h)	ANALOG
27 (1Ah)	DANCE
41 (28h)	BRUSH
49 (30h)	ORCHESTRA
50 (31h)	ETHNIC
51 (32h)	FEELGOOD
52 (33h)	FEELGOOD
128 (7Fh)	C/M

'Y0m' Bank (Bank MSB=7Dh)

Program No.	Drum Kit Name
1100h...116(0Bh)	GM KIT
17100h...174(17h)	Power Kit
25 (18h)	Dance Kit
32 (24h)	Analogue Kit
33 (20h)...40(27h)	Jazz Kit
41 (28h)...48(2Fh)	Brush Kit
49 (30h)...56(37h)	Orch Kit
50 (31h)...57(38h)	Orch Kit
65 (43h)...72(47h)	GM KIT
73 (48h)	User Kit 1
74 (49h)	User Kit 2
75 (4Ah)...128 (7Fh)	GM KIT

Bank No.	Bank Select Name (MSB:LSB)	Bank Name (MSB:LSB)	Bank Map List
Y01	01:xx	Y01	3B:xx
Y02	02:xx	Y02	3B:xx
Y03	03:xx	Y03	3B:xx
Y04	04:xx	Y04	3B:xx
Y05	05:xx	Y05	3B:xx
Y06	06:xx	Y06	3B:xx
Y07	07:xx	Y07	3B:xx
Y08	08:xx	Y08	3B:xx
Y09	09:xx	Y09	3B:xx
Y10	0A:xx	Y10	3B:xx
Y11	0B:xx	Y11	3B:xx
Y16	10:xx	Y16	3B:xx
Y17	11:xx	Y17	3B:xx
Y18	12:xx	Y18	3B:xx
Y19	13:xx	Y19	3B:xx
Y24	18:xx	Y24	3B:xx
Y25	19:xx	Y25	3B:xx
Y26	1A:xx	Y26	3B:xx
Y33	20:xx	Y33	3B:xx
Y31	21:xx	Y31	3B:xx
Y40	28:xx	Y40	3B:xx
Y41	29:xx	Y41	3B:xx
Y42	2A:xx	Y42	3B:xx
Y43	2B:xx	Y43	3B:xx
Y45	2D:xx	Y45	3B:xx
Y64	00:40	Y64	3B:xx
Y65	00:41	Y65	3B:xx
Y66	00:42	Y66	3B:xx
Y67	00:43	Y67	3B:xx
Y68	00:44	Y68	3B:xx
Y69	00:45	Y69	3B:xx
Y70	00:46	Y70	3B:xx
Y71	00:47	Y71	3B:xx
Y72	00:48	Y72	3B:xx
Y73	00:03	Y73	3B:xx
Y74	00:06	Y74	3B:xx
Y75	00:09	Y75	3B:xx
Y76	00:0C	Y76	3B:xx
Y77	00:0E	Y77	3B:xx
Y78	00:10	Y78	3B:xx

* (GS) : after GS Reset
 * (XD) : after XD System ON
 * (OS) : OSR/W Map

< Table 1-2 : [MIDI] >

Message	MIDI (Hex)	Description (Value)	NRPN Number MSB : LSB (MSB)	Data (MSB)	vv (Hex)
Vibrato Rate	01 : 08	00-40-7F -64-0-63 (relative)	01 : 08	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Vibrato Depth	01 : 08	00-40-7F -64-0-63 (relative)	01 : 08	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Vibrato Delay	01 : 0A	00-40-7F -64-0-63 (relative)	01 : 0A	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Pitch Bend	01 : 20	00-40-7F -64-0-63 (relative)	01 : 20	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Pitch Bend Range	01 : 21	00-40-7F -64-0-63 (relative)	01 : 21	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
EG Attack Time	01 : 63	00-40-7F -64-0-63 (relative)	01 : 63	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
EG Decay Time	01 : 64	00-40-7F -64-0-63 (relative)	01 : 64	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
EG Release Time	01 : 65	00-40-7F -64-0-63 (relative)	01 : 65	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum Kit	14 : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	14 : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum Kit Color	15 : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	15 : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum EG AttackTime	16 : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	16 : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum EG DecayTime	17 : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	17 : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum EG ReleaseTime	18 : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	18 : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum Course Shape	19 : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	19 : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum Fine Tune	1A : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	1A : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum Panpot	1B : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	1B : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum Volume	1C : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	1C : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum Rev(C) Send	1D : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	1D : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Drum Chn(D) Send	1E : kk	00-40-7F -64-0-63 (relative)	1E : kk	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)

* kk:Drum Inst. No. (00h-60h : 'CD' - 'CB')
 * value LSB has no effect
 (Universal System Exclusive Message)
 Device Inquiry F0:7E:nn.06.01.F7
 CG Mode ON F0:7E:nn.09.01.F7 mm: 00-7F
 Master Balance F0:7E:nn.04.02.11.mm.F7 mm: 00-40-7F (L63-Center-R63)
 * nn : receive channel 00-0F = Receive if EXCL channel (Global Mode)
 7F = Receive any Channel
 * ll : value LSB has no effect

< Table 1-1 : [MIDI] >

Message	MIDI (Hex)	Description (Value)	NRPN Number MSB : LSB (MSB)	Data (MSB)	vv (Hex)
NRPN LSB	Bn 62 vv	vv -> See Table 1-2 [NRPN]			
NRPN MSB	Bn 63 vv	vv -> See Table 1-2 [NRPN]			
RPN LSB	Bn 64 vv	vv -> See Table 1-1 [RPN]			
RPN MSB	Bn 65 vv	vv -> See Table 1-1 [RPN]			
Data entry MSB	Bn 06 vv	00-7F RPN NRPN value			
Data Increment	Bn 60 00	Data Increment MSB value			
Data Decrement	Bn 61 00	Data Decrement MSB value			
Channel Mode Message	Bn 78 00				
All Sound Off	Bn 79 00	PitchBend Change = Center Pitch Modulation = 0 AssignModulation = 0 AssignControl 2 = 0 Expression = 0 Portamento = 0 (OFF) Channel Pressure = 0 (OFF) Hold(Damper) = 0 (OFF) SustainPedal = 0 (OFF) Soft Pedal = 0 (OFF) RPN = Null NRPN = Null			
Local on/off	Bn 7A vv	00=On(effective all part), 7F=OFF Receive if 'n'=EXCL channel (ms=1 only)			
All Notes Off	Bn 7B 00				
MSB mode ON	Bn 7B 0e				
POLY mode ON	Bn 7F 00				

< Table 1-1 : [RPN] >

Message	MIDI (Hex)	Description (Value)	NRPN Number MSB : LSB (MSB)	Data (MSB)	vv (Hex)
Pitch Bend Sense	00 : 00	00-40-7F -64-0-63 (relative)	00 : 00	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
Course Tune	00 : 02	00-40-7F -64-0-63 (relative)	00 : 02	vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)
RPN Null	7F : 7F		7F : 7F	--	

* value LSB has no effect

< Table 1-1 : [RPN] >

Message	MIDI (Hex)	Description (Value)	NRPN Number MSB : LSB (MSB)	Data (MSB)	vv (Hex)
Note On	Bn kk vv	kk:C-1-09 vv:1-127(velocity)			
Note Off	Bn kk 00	kk:C-1-09			
Note Off	Bn kk vv	kk:C-1-09 vv:ignore			
Program Change	Cn vv	00-7F 0-127			
Channel Pressure	Bn vv	00-7F 0-127			
PitchBend Change	Bn mm ll	mm:ll: 00-40-40:00-7F:7F			
Poly Key Pressure	An kk vv	kk:C-1-09 vv:1-127			
Control Changes	Bn 00 vv	-> See Programme List			
Bank select(MSB)	Bn 20 vv				
Bank select(LSB)	Bn 01 vv	00-7F 0-127			
Pitch Modulation (MS+V)	Bn 02 vv	00-7F 0-127			
CutoffModulation (MS+V)	Bn 0A vv	00-40-7F L63-CNT-R63			
Panpot	Bn 0B vv	00-7F			
Expression	Bn 07 vv	00-7F			
Volume	Bn 40 vv	00-3F OFF, 40-7F On			
Soft Pedal	Bn 43 vv	00-3F OFF, 40-7F On			
Soft Pedal	Bn 43 vv	00-3F OFF, 40-7F On			
Harmonic Content	Bn 47 vv	00-7F Color			
EG Release Time	Bn 48 vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)			
EG Attack Time	Bn 49 vv	00-40-7F -64-0-63 (relative)			
Brightness	Bn 4A vv	Filter CutOff			
Reverb Send Level	Bn 59 vv	00-7F 0-127			
Chorus Send Level	Bn 5D vv	00-7F 0-127			
(To Send Level)					
Effect1 Balance	Bn 0C vv	00-7F			
Effect2 Balance	Bn 0D vv	00-7F			
Portamento Switch	Bn 41 vv	00-7E : OFF, 7F:On			
Portamento Time (MSB)	Bn 05 vv	00-7F : 0-suboct,127=long			
Portamento Control	Bn 54 kk	00-7F : C-1-09 source key			

* n : Channel 0-7F
 * vv : Value 00-7F
 * kk : Note No. 00-7F (C-1-09)
 Channel Messages
 Message MIDI (Hex) Description (Value)
 Note On Bn kk vv kk:C-1-09 vv:1-127(velocity)
 Note Off Bn kk 00 kk:C-1-09
 Note Off Bn kk vv kk:C-1-09 vv:ignore
 Program Change Cn vv 00-7F 0-127
 Channel Pressure Bn vv 00-7F 0-127
 PitchBend Change Bn mm ll mm:ll: 00-40-40:00-7F:7F
 Poly Key Pressure An kk vv kk:C-1-09 vv:1-127
 Control Changes Bn 00 vv -> See Programme List
 Bank select(MSB) Bn 20 vv
 Bank select(LSB) Bn 01 vv 00-7F 0-127
 Pitch Modulation (MS+V) Bn 02 vv 00-7F 0-127
 CutoffModulation (MS+V) Bn 0A vv 00-40-7F L63-CNT-R63
 Panpot Bn 0B vv 00-7F
 Expression Bn 07 vv 00-7F
 Volume Bn 40 vv 00-3F OFF, 40-7F On
 Soft Pedal Bn 43 vv 00-3F OFF, 40-7F On
 Soft Pedal Bn 43 vv 00-3F OFF, 40-7F On
 Harmonic Content Bn 47 vv 00-7F Color
 EG Release Time Bn 48 vv 00-40-7F -64-0-63 (relative)
 EG Attack Time Bn 49 vv 00-40-7F -64-0-63 (relative)
 Brightness Bn 4A vv Filter CutOff
 Reverb Send Level Bn 59 vv 00-7F 0-127
 Chorus Send Level Bn 5D vv 00-7F 0-127
 (To Send Level)
 Effect1 Balance Bn 0C vv 00-7F
 Effect2 Balance Bn 0D vv 00-7F
 Portamento Switch Bn 41 vv 00-7E : OFF, 7F:On
 Portamento Time (MSB) Bn 05 vv 00-7F : 0-suboct,127=long
 Portamento Control Bn 54 kk 00-7F : C-1-09 source key

MIDI Data Format

NRSR		XX		GS		Value		Description
00.01.00						100-02		MIDI Ch. 1 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.01						100-03		MIDI Ch. 2 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.02						100-04		MIDI Ch. 3 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.03						100-05		MIDI Ch. 4 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.04						100-06		MIDI Ch. 5 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.05						100-07		MIDI Ch. 6 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.06						100-08		MIDI Ch. 7 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.07						100-09		MIDI Ch. 8 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.08						100-0A		MIDI Ch. 9 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.09						100-0B		MIDI Ch. 10 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.0A						100-0C		MIDI Ch. 11 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.0B						100-0D		MIDI Ch. 12 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.0C						100-0E		MIDI Ch. 13 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.0D						100-0F		MIDI Ch. 14 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.0E						100-10		MIDI Ch. 15 Select Port (A,B,C,EXT)
00.01.0F						100-11		MIDI Ch. 16 Select Port (A,B,C,EXT)
00.02.00						100-03		Program 1 Select Port (A,B,C,EXT,Ignore)
00.02.01						100-03		Program 2 Select Port (A,B,C,EXT,Ignore)
00.02.02						100-03		Program 3 Select Port (A,B,C,EXT,Ignore)
00.02.03						100-03		Program 4 Select Port (A,B,C,EXT,Ignore)
00.02.7C						100-03		Program 125 Select Port (A,B,C,EXT,Ignore)
00.02.7D						100-03		Program 126 Select Port (A,B,C,EXT,Ignore)
00.02.7E						100-03		Program 127 Select Port (A,B,C,EXT,Ignore)
00.02.7F						100-03		Program 128 Select Port (A,B,C,EXT,Ignore)
01.00.00	mm.01					00-7F		Bank Select MSB 0-127 CCR40
01.00.01	mm.02					00-7F		Bank Select LSB 0-127 CCR32
01.00.02	mm.03					00-7F		Program Change 1-128 -> See Programme List

NRSR		XX		GS		Value		Description
00.00.00						140.1K.02	00-0F	Re Channel
00.00.01						150.1K.02	00-0F	Re Channel
01.00.00	mm.05					40.1K.15	00-05	Part Mode
01.00.01	mm.06					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.02	mm.07					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.03	mm.08					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.04	mm.09					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.05	mm.0A					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.06	mm.0B					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.07	mm.0C					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.08	mm.0D					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.09	mm.0E					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.0A	mm.0F					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.0B	mm.10					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.0C	mm.11					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.0D	mm.12					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.0E	mm.13					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.0F	mm.14					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.10	mm.15					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.11	mm.16					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.12	mm.17					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.13	mm.18					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.14	mm.19					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.15	mm.1A					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.16	mm.1B					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.17	mm.1C					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.18	mm.1D					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.19	mm.1E					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.1A	mm.1F					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.1B	mm.20					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.1C	mm.21					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.1D	mm.22					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.1E	mm.23					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.1F	mm.24					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.20	mm.25					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.21	mm.26					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.22	mm.27					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.23	mm.28					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.24	mm.29					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.25	mm.2A					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.26	mm.2B					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.27	mm.2C					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.28	mm.2D					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.29	mm.2E					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.2A	mm.2F					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.2B	mm.30					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.2C	mm.31					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.2D	mm.32					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.2E	mm.33					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.2F	mm.34					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.30	mm.35					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.31	mm.36					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.32	mm.37					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.33	mm.38					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.34	mm.39					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.35	mm.3A					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.36	mm.3B					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.37	mm.3C					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.38	mm.3D					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.39	mm.3E					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.3A	mm.3F					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.3B	mm.40					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.3C	mm.41					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.3D	mm.42					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.3E	mm.43					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.3F	mm.44					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.40	mm.45					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.41	mm.46					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.42	mm.47					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.43	mm.48					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.44	mm.49					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.45	mm.4A					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.46	mm.4B					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.47	mm.4C					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.48	mm.4D					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.49	mm.4E					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.4A	mm.4F					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.4B	mm.50					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.4C	mm.51					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.4D	mm.52					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.4E	mm.53					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.4F	mm.54					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.50	mm.55					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.51	mm.56					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.52	mm.57					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.53	mm.58					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.54	mm.59					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.55	mm.5A					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.56	mm.5B					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.57	mm.5C					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.58	mm.5D					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.59	mm.5E					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.5A	mm.5F					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.5B	mm.60					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.5C	mm.61					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.5D	mm.62					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.5E	mm.63					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.5F	mm.64					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.60	mm.65					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.61	mm.66					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.62	mm.67					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.63	mm.68					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.64	mm.69					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.65	mm.6A					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.66	mm.6B					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.67	mm.6C					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.68	mm.6D					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.69	mm.6E					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.6A	mm.6F					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.6B	mm.60					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.6C	mm.61					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.6D	mm.62					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.6E	mm.63					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.6F	mm.64					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.70	mm.65					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.71	mm.66					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.72	mm.67					40.1K.15	00-02	Part Mode
01.00.73	mm.68	</						

<Program Edit Mode Parameter Change>

Parameter No. (MSB)	name	offset value	description
0	Program Name	OSC Mode	
1	OSC 1		
2	OSC 2		

Parameter No. (MSB) = 0	name	offset value	description
0	Program Name	0	20h-77h ASCII character
6	Provide Name	9	20h-77h ASCII character
10	OSC Mode	10	0-3 0:Single Frog 1:Double Frog 2:Drum
11	Own FX BankS/B	11	0-127 --> See Table 6-2.
12	Own FX BankM	12	0-127 --> See Table 6-2.
13	Own FX Number	13	0-127 --> See Table 6-2.

<Parameter No. (MSB) = 1 (OSC1) >

ParamNo. (LSB)	name	offset value	description
Oscillator 1			
0	MultiSound No.	14 (MSB)	0-127
1	Octave	16	0-3 (-24, -12, +0, +12) '32, '16, '8, '4
2	Coarse Tune	18	-12, +12 [semitone]
3	Coarse Tune	19	-95, +99 [cent]
4	Fine Tune	20	-10, +20
5	Pitch Slope	20	-1.0 ~ +2.0 step 0.1
6	Vel Min Bottom	21	1-127
7	Vel Min Top	21	1-127
8	OSC Delay Start	23	0-127

Pitch WG

9	Wave Form	24	0-5 TRI_SawUp, SawDown, Sqr1, Sqr2, Rand
10	Frequency	25	0-127
11	Delay	26	0-127
12	FadeIn	27	0-127
13	Intensity	28	0-127

ParamNo. (LSB)	name	offset value	description
Pitch EG			
14	Intensity	29	-128-127 Intensity by Velocity
15	Level VelSense	30	-128-127 Level by Velocity
16	Attack Time	31	0-127
17	Sustain Level	32	-128-127 Pitch EG Sustain Level
18	Attack Level	33	0-127 Pitch EG Attack Level
19	Attack Time	34	-128-127 Pitch EG Attack Time
20	Decay Time	35	0-127 Pitch EG Decay Time
21	Release Level	36	-128-127 Pitch EG Release Level
22	Release Level	37	-128-127 Pitch EG Release Level

VOP WG

23	Wave Form	38	0-5 TRI_SawUp, SawDown, Sqr1, Sqr2, Rand
24	Frequency	39	0-127
25	Delay	40	0-127
26	FadeIn	41	0-127
27	Intensity	42	0-127
28	VOP Cutoff	43	0-127 Cutoff Fc

ParamNo. (LSB)	name	offset value	description
VOP Keyboard Track			
30	Center Key	44	0-127 C-1 ~ G9
31	Tracking Mode	45	0-3 Cutoff tracking
32	EG Intensity	46	-128-127 VOP EG Intensity
33	EG Time	47	-128-127 VOP EG Slope Time
34	Act_Time Sw/Pol	48 (bit0-4)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
35	Rel_Time Sw/Pol	48 (bit5-6)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
36	Rel_Time Sw/Pol	48 (bit7)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)

Color

37	Intensity	49	0-127
38	Velocity Sense	50	-128-127

ParamNo. (LSB)	name	offset value	description
VOP EG			
39	Intensity	51	-128-127 VOP EG Intensity
40	IntVelSense	52	-128-127 VOP EG Intensity by Velocity
41	IntVelSense	53	-128-127 VOP EG Time by Velocity
42	Act_Time Sw/Pol	54 (bit0-4)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
43	Rel_Time Sw/Pol	54 (bit5-6)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
44	Rel_Time Sw/Pol	54 (bit7)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
45	Attack Time	55	-128-127 VOP EG Attack Time
46	Attack Level	56	-128-127 VOP EG Attack Level
47	Decay Time	57	-128-127 VOP EG Decay Time
48	Decay Level	58	-128-127 VOP EG Decay Level
49	Sustain Time	59	-128-127 VOP EG Sustain Time
50	Sustain Level	60	-128-127 VOP EG Sustain Level
51	Release Time	61	-128-127 VOP EG Release Time
52	Release Level	62	-128-127 VOP EG Release Level

VOP MG

54	Wave Form	63	0-5 TRI_SawUp, SawDown, Sqr1, Sqr2, Rand
55	Frequency	64	0-127
56	Delay	65	0-127
57	FadeIn	66	0-127
58	Intensity	67	0-127

ParamNo. (LSB)	name	offset value	description
VOP Keyboard Track			
59	Center Key	68	0-127 C-1 ~ G9
60	Tracking Mode	69	0-3 OFF, LOW, HIGH, ALL
61	AMP Intensity	70	-128-127 Amp Tracking Intensity
62	EG Time	71 (bit0)	-128-127 VOP EG Tracking Intensity
63	Rel_Time Sw/Pol	72 (bit1-5)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
64	Doc_Time Sw/Pol	72 (bit6)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
65	Rel_Time Sw/Pol	72 (bit7)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
66	Rel_Time Sw/Pol	72 (bit8)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)

VOP EG

67	LevelVelSense	73	-128-127 EG Level by Velocity
68	TimeVelSense	74	-128-127 VOP EG Time by Velocity
69	Act_Time Sw/Pol	75 (bit0-4)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
70	Rel_Time Sw/Pol	75 (bit5-6)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
71	Rel_Time Sw/Pol	75 (bit7)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
72	Rel_Time Sw/Pol	75 (bit8)	0-1, 1, 2 0:OFF, 1:ON, 2:ON- (3:OFF/ON, 4:1/-/-)
73	Attack Time	76	0-127 VOP EG Attack Time
74	Attack Level	77	0-127 VOP EG Attack Level
75	Decay Time	78	0-127 VOP EG Decay Time
76	Break Point	79	0-127 VOP EG Break Point
77	Sustain Level	80	0-127 VOP EG Sustain Level
78	Sustain Level	81	0-127 VOP EG Sustain Level
79	Release Time	82	0-127 VOP EG Release Time

Own Effect Parameter

80	Own FX A/B pan	83	1-64-127
81	Own FX C and	84	0-127
82	Own FX D and	85	0-127

Parameter No. (MSB) = 2 (OSC2) >	name	offset value	description
Oscillator 2			
0	MultiSound No.	86	
1	Octave	87	
2	Coarse Tune	88	
3	Coarse Tune	89	
4	Fine Tune	90	
5	Pitch Slope	91	
6	Vel Min Bottom	92	
7	Vel Min Top	93	
8	OSC Delay Start	94	

<Combination Edit Mode Parameter Change>

Parameter No. (MSB)	name	offset value	description
0	Program Name	Table 1	
1	Table 1		
2	Table 2		
3	Table 3		
4	Table 4		
5	Table 5		
6	Table 6		
7	Table 7		
8	Table 8		

Parameter No. (MSB) = 0	name	offset value	description
Program Name			
0	Program Name	20h-77h	ASCII character
9	Program Name	20h-77h	ASCII character
10	Own FX BankS/B	20h-77h	--> See Table 6-2.
11	Own FX BankM	20h-77h	--> See Table 6-2.
12	Own FX Number	00h-77h	001-128

<Parameter No. (MSB) = 1-8>

Parameter No. (LSB)	name	offset value	description
Program Name			
0	Program No.	0-127	--> See following table
1	Volume	0-127	
2	Panpot	0-127	
3	Reverb Send	0-127	RMD, L63-CMP-R63
4	Reverb Send	0-127	
5	Reverb Send	0-127	
6	Notes Min Bottom	0-127	C-1-69
7	Notes Min Top	0-127	C-1-69
8	Vel Min Bottom	1-127	
9	Vel Min Top	1-127	
10	Decay Sense	-50-50 (CSB-25h)	[semitone]
11	Decay Sense	-50-50 (CSB-25h)	[cent]
12	Rate ON/OFF SW	0.1	0:OFF 1:ON
13	ControlChange Sw	0.1	0:OFF 1:ON
14	Pitch Bend Sw	0.1	0:OFF 1:ON
15	Portamento Sw	0.1	0:OFF 1:ON
16	Damper Sw	0.1	0:OFF 1:ON
17	Portamento Sw	0.1	0:OFF 1:ON

Parameter No. (LSB) = 0 : Bank No.

0-9	GM-A, F#01, F#02, F#03, F#04, F#05, F#06, F#07, F#08, F#09
10-19	F#10, F#11, F#12, F#13, F#14, F#15, F#16, F#17, F#18, F#19, F#20, F#21, F#22, F#23
20-29	F#24, F#25, F#26, F#27, F#28, F#29, F#30, F#31, F#32, F#33, F#34, F#35
30-39	F#36, F#37, F#38, F#39, F#40, F#41, F#42, F#43, F#44, F#45, F#46, F#47, F#48, F#49, F#50
40-49	F#51, F#52, F#53, F#54, F#55, F#56, F#57, F#58, F#59, F#60, F#61, F#62, F#63
50-59	F#64, F#65, F#66, F#67, F#68, F#69, F#70, F#71, F#72, F#73, F#74, F#75, F#76, F#77, F#78, F#79, F#80
60-69	F#81, F#82, F#83, F#84, F#85, F#86, F#87, F#88, F#89, F#90, F#91, F#92, F#93, F#94, F#95, F#96, F#97, F#98, F#99, F#100
70-74	Prog. Prpg. Y02z, rdm, krm

<DrumKit Edit Mode Parameter Change>

Parameter No. (MSB)	name	value	description
0	Dynamic Mod Source	0-6	NONE,SI*(V),SI*(V),AFPS,T
1	Dynamic Mod Depth	-15-15	PEDAL1, PEDAL2, VDA-B2
2	DRY:EFF Balance 1	0-100	DRY:EFF (Ex:1,47)
3	DRY:EFF Balance 2	0-100	DRY:EFF (Ex:40-43,46,47)
4	Parameter 1		-> See Table 2.
5	Parameter 2		(47 Effect Parameters)
6	Parameter 3		
7	Parameter 4		
8	Parameter 5		
9	Parameter 6		
10	Parameter 7		
11	Parameter 8		

<Effect 2 Parameter : Parameter No. (MSB) = 27>

ParameterNo. (LSB)	name	value	description
0	Dynamic Mod Source	0-6	NONE,SI*(V),SI*(V),AFPS,T
1	Dynamic Mod Depth	-15-15	PEDAL1, PEDAL2, VDA-B2
2	DRY:EFF Balance 1	0-100	DRY:EFF (Ex:1,47)
3	DRY:EFF Balance 2	0-100	DRY:EFF (Ex:40-43,46,47)
4	Parameter 1		-> See Table 2.
5	Parameter 2		(47 Effect Parameters)
6	Parameter 3		
7	Parameter 4		
8	Parameter 5		
9	Parameter 6		
10	Parameter 7		
11	Parameter 8		

<DrumKit Edit Mode Parameter Change>

Parameter (LSB)	name	description
0	Instrument No.	0-63
1	Color Tone	64-63 (Semitone)
2	Color	64-63 (Cont)
3	Level	0-127
4	Exclusive Group	0-OFF, 1-127-Group No.
5	Knock Off Switch	0-OFF, 1-ON
6	Knock Off	0-Single, 1-Multi
7	Assign Mode	64-63
8	Relative Cutoff	64-63
9	Relative Color	64-63
10	Rel Attack Time	64-63
11	Rel Decay Time	64-63
12	Punch	0-Random, 1-63-64-QNT-127-R63
13	Reverb Send	0-127
14	Chorus Send	0-127

<Effect 1 Parameter : Parameter No. (MSB) = 17>

ParameterNo. (LSB)	name	value	description
0-7	Effect Name	20h-7Fh	
8	Effect 1 Type	0-1-47	OFF,1-47
9	Effect 2 Type	0-1-47	OFF,1-47
10	Effect 1 ON	0-1	OFF/ON
11	Effect 2 ON	0-1	OFF/ON
12	Out-3 Pan(sect,para1/2)	0,1-101	OFF,R-L
13	Out-4 Pan(sect,para1/2)	0,1-101	OFF,R-L
14	Out-1 Level L(para3)	0-9	
15	Out-1 Level R(para3)	0-9	
16	Out-2 Level L(para3)	0-9	
17	Out-2 Level R(para3)	0-9	
18	Effect Placement	0-3	

<Effect Edit Mode Parameter Change>

Parameter No. (MSB) = 0	name	value	description
01h	Tone ON	Always	
02h	Tone OFF	Always	
03h	Page/Part-	Always	
04h	Page/Part+	Always	
05h	Param+	Always	
06h	Param-	Always	
07h	Demc/Compare	Always	
08h	Mute/Write	Always	
09h	Disp/Edit	Always	
0Ah	Full Edit	Always	
0Bh	Full Edit	Always	
10-47h	Encoder -56 ~ -1	Always	
48-7Fh	Encoder +1 ~ +56	Always	

<Effect 1 Parameter : Parameter No. (MSB) = 17>

ParameterNo. (LSB)	name	value	description
0	Dynamic Mod Source	0-6	NONE,SI*(V),SI*(V),AFPS,T
1	Dynamic Mod Depth	-15-15	PEDAL1, PEDAL2, VDA-B2
2	DRY:EFF Balance 1	0-100	DRY:EFF (Ex:1,47)
3	DRY:EFF Balance 2	0-100	DRY:EFF (Ex:40-43,46,47)
4	Parameter 1		-> See Table 2.
5	Parameter 2		(47 Effect Parameters)
6	Parameter 3		
7	Parameter 4		
8	Parameter 5		
9	Parameter 6		
10	Parameter 7		
11	Parameter 8		

<Effect 1 Parameter : Parameter No. (MSB) = 17>

ParameterNo. (LSB)	name	value	description
0	Dynamic Mod Source	0-6	NONE,SI*(V),SI*(V),AFPS,T
1	Dynamic Mod Depth	-15-15	PEDAL1, PEDAL2, VDA-B2
2	DRY:EFF Balance 1	0-100	DRY:EFF (Ex:1,47)
3	DRY:EFF Balance 2	0-100	DRY:EFF (Ex:40-43,46,47)
4	Parameter 1		-> See Table 2.
5	Parameter 2		(47 Effect Parameters)
6	Parameter 3		
7	Parameter 4		
8	Parameter 5		
9	Parameter 6		
10	Parameter 7		
11	Parameter 8		

<Effect 1 Parameter : Parameter No. (MSB) = 17>

ParameterNo. (LSB)	name	value	description
0	Dynamic Mod Source	0-6	NONE,SI*(V),SI*(V),AFPS,T
1	Dynamic Mod Depth	-15-15	PEDAL1, PEDAL2, VDA-B2
2	DRY:EFF Balance 1	0-100	DRY:EFF (Ex:1,47)
3	DRY:EFF Balance 2	0-100	DRY:EFF (Ex:40-43,46,47)
4	Parameter 1		-> See Table 2.
5	Parameter 2		(47 Effect Parameters)
6	Parameter 3		
7	Parameter 4		
8	Parameter 5		
9	Parameter 6		
10	Parameter 7		
11	Parameter 8		

Table 2: 47 Type of Effect Parameters (8 bytes)

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Reverb Time	0.2~9.3(sec)	00..61
1 (05)	High Damp	0~99(%)	00..63
2 (06)	Delay	0~99(%)	00..63
3 (07)	Pre Delay	0~99(%)	00..63
4 (08)	E.R. Level	0~99(%)	00..63
5 (09)	E.R. High	-12~+12(dB)	F4..0C
6 (10)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
Type 04 Room, 05:LargeRoom, 06:Liveness			
Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Pre Delay	0~200(ms)	00..C8
1 (05)	E.R. Level	1~10	01..0A
2 (06)	High Damp	0~99(%)	00..63
3 (07)	Pre Delay	0~99(%)	00..63
4 (08)	E.R. Level	0~99(%)	00..63
5 (09)	E.R. High	-12~+12(dB)	F4..0C
6 (10)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
Type 10 EarlyRef1, 11:EarlyRef2, 12:EarlyRef3			
Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Pre Delay	0~200(ms)	00..C8
1 (05)	E.R. Level	1~10	01..0A
2 (06)	High Damp	0~99(%)	00..63
3 (07)	Pre Delay	0~99(%)	00..63
4 (08)	E.R. Level	0~99(%)	00..63
5 (09)	E.R. High	-12~+12(dB)	F4..0C
6 (10)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
Type 13: StereoDelay, 14:CrossDelay			
Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	DelayTime L(Lo)	000..500	00..1F4
1 (05)	DelayTime L(Hi)	-99..+99	90..63
2 (06)	High Damp	0~99(%)	00..63
3 (07)	DelayTime R(Lo)	000..500	00..1F4
4 (08)	DelayTime R(Hi)	-99..+99	90..63
5 (09)	High Damp	0~99(%)	00..63
6 (10)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
Type 15: DualDelay			
Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	DelayTime L(Lo)	000..500	00..1F4
1 (05)	DelayTime L(Hi)	-99..+99	90..63
2 (06)	Feedback L	0~99(%)	00..63
3 (07)	High Damp L	0~99(%)	00..63
4 (08)	DelayTime R(Lo)	000..500	00..1F4
5 (09)	DelayTime R(Hi)	-99..+99	90..63
6 (10)	Feedback R	0~99(%)	00..63
7 (11)	High Damp R	0~99(%)	00..63

Type 16:M TapDelay, 17:M TapDelay2, 18:M TapDelay3

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	DelayTime 1(Lo)	000..500	00..1F4
1 (05)	DelayTime 1(Hi)	000..500	00..1F4
2 (06)	DelayTime 2(Lo)	000..500	00..1F4
3 (07)	DelayTime 2(Hi)	000..500	00..1F4
4 (08)	Mod Depth	-99..+99	90..63
5 (09)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
6 (10)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
Type 19: Chorus1, 20:Chorus2			
Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Mod Depth	00..99	00..63
1 (05)	Mod Depth	00..99	00..63
2 (06)	Mod Depth	00..99	00..63
3 (07)	Mod Depth	00..99	00..63
4 (08)	Mod Depth	00..99	00..63
5 (09)	Mod Depth	00..99	00..63
6 (10)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C

*1 00h..63h : 0.03..3.00 (0.03 Step)
 64h..C7h : 3.11..13.0 (0.1 Step)
 Chn..DBh : 14 ..30 (1 Step)

*2 Bit0=Mod.WaveForm(0:SIM,1:TR1)
 bit1=Phase(1:180(deg)-fixed)
 bit2=Mod.WaveShape(0:fixed)

Type 21: Quad Chorus, 22:XoverChorus

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	DelayTime L	000..250	00..FA
1 (05)	DelayTime L	000..250	00..FA
2 (06)	Mod Depth	00..99	01..63
3 (07)	Mod Depth	00..99	00..63
4 (08)	Mod Depth	00..99	00..63
5 (09)	Mod Depth	00..99	00..63
6 (10)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C

*1 EBH(7:0), EBH(7:9), EBH(8:8), EBH(7:9), EBH(7:10)
 64h..C7h : 3.11..13.0 (0.1 Step)
 00(S:10), 01H(S:9), 02H(S:8)... 13H(S:8), 14H(S:10).

Type 23: Harm Chorus

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	DelayTime L(Lo)	000..500	00..1F4
1 (05)	DelayTime L(Hi)	000..500	00..1F4
2 (06)	DelayTime R(Lo)	000..500	00..1F4
3 (07)	DelayTime R(Hi)	000..500	00..1F4
4 (08)	Mod Depth	00..99	01..63
5 (09)	Mod Depth	00..99	00..63
6 (10)	Fit_SplitPoint	00..18	00..12
7 (11)	Fit_SplitPoint	00..18	00..12

Type 24: Sym Ensemble

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Mod Depth	00..99	00..63
1 (05)	Mod Depth	00..99	00..63
2 (06)	Mod Depth	00..99	00..63
3 (07)	Mod Depth	00..99	00..63
4 (08)	Mod Depth	00..99	00..63
5 (09)	Mod Depth	00..99	00..63
6 (10)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C

Type 25: Flanger1, 26:Flanger2, 27:XoverFlng

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Delay Time	00..200	00..C8
1 (05)	Mod Depth	00..99	00..63
2 (06)	Mod Depth	00..99	00..63
3 (07)	Mod Depth	00..99	00..63
4 (08)	Resonance	00..99	00..63
5 (09)	Resonance	00..99	00..63
6 (10)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C

Type 28: Reiter

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Blend	0~99	00..63
1 (05)	Synthetic Point	01..10	01..0A
2 (06)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
3 (07)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
4 (08)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
5 (09)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
6 (10)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C

Type 29: Enhancer

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Harmonic Density	01..99	01..63
1 (05)	Hot Spot	01..20	01..14
2 (06)	Stereo Width	00..99	00..63
3 (07)	Delay	01..99	01..63
4 (08)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
5 (09)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
6 (10)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C

Type 30: Distortion, 31:Over Drive

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Drive(Bdge)	01..111	01..6F
1 (05)	Hot Spot	00..99	00..63
2 (06)	Hot Spot	00..99	00..63
3 (07)	Out Level	00..99	00..63
4 (08)	Out Level	00..99	00..63
5 (09)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
6 (10)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.High	-12~+12(dB)	F4..0C

Type 32: Phaser , 33:Phaser 2

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Mod Depth	00..99	00..63
1 (05)	Mod Depth	00..99	00..63
2 (06)	Mod Depth	00..99	00..63
3 (07)	Mod Depth	00..99	00..63
4 (08)	Mod Depth	00..99	00..63
5 (09)	Mod Depth	00..99	00..63
6 (10)	Mod Depth	00..99	00..63
7 (11)	Mod Depth	00..99	00..63

*1 00h..63h : 0.03..3.00 (0.03 Step)
 64h..C7h : 3.11..13.0 (0.1 Step)
 Chn..DBh : 14 ..30 (1 Step)

*2 Bit0=Mod.WaveForm(0:SIM,1:TR1)
 bit1=Phase(0:0(deg)/Phase 2), 1:180(deg) (Phase 1))
 bit2=Mod.WaveShape(0:fixed)

Type 34: Rotary Speaker

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Vibrato Depth	00..15	00..0F
1 (05)	Acceleration	01..15	01..0F
2 (06)	Slow Speed	01..99	01..63
3 (07)	Fast Speed	01..99	01..63

Type 35: Auto Pan, 36:Tremolo

Offset (Parameter LSB)	name	value	data (Hex)
0 (04)	Depth	00..99	00..63
1 (05)	Speed	01..99	01..63
2 (06)	MG Status	0~99	00..63
3 (07)	Shape	-99..+99	90..63
4 (08)	Shape	-99..+99	90..63
5 (09)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
6 (10)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C
7 (11)	EQ.Low	-12~+12(dB)	F4..0C

*1 00h..63h : 0.03..3.00 (0.03 Step)
 64h..C7h : 3.11..13.0 (0.1 Step)
 Chn..DBh : 14 ..30 (1 Step)

*2 Bit0=Mod.WaveForm(0:SIM,1:TR1)
 bit1=Phase(0:0(deg)/Phase 2), 1:180(deg) (Phase 1))
 bit2=Mod.WaveShape(0:fixed)

< Table 4-2 : Part Parameters (32 byte/part : total 2,944 byte) >

Ofs (Hex)	Name	Data (Hex)	Description
31	BEND Pitch	28..40..58	-24.0~24 [semitone]
32	BEND VOF	00..40..7F	-64.0~+63
33	BEND VDA	00..40..7F	-64.0~+63
34	BEND LFO Freq	00..40..7F	-64.0~+63
35	BEND LFO Pitch	00..40..7F	-64.0~+63
36	BEND LFO VOF	00..40..7F	000...127
37	BEND LFO VDA	00..40..7F	000...127
38	CAF Pitch	28..40..58	-24.0~24 [semitone]
39	CAF VOF	00..40..7F	-64.0~+63
3A	CAF VDA	00..40..7F	-64.0~+63
3B	CAF LFO Freq	00..40..7F	-64.0~+63
3C	CAF LFO Pitch	00..40..7F	000...127
3D	CAF LFO VOF	00..40..7F	000...127
3E	CAF LFO VDA	00..40..7F	000...127
3F	PAE Pitch	28..40..58	-24.0~24 [semitone]
40	PAE VOF	00..40..7F	-64.0~+63
41	PAE VDA	00..40..7F	-64.0~+63
42	PAE LFO Freq	00..40..7F	-64.0~+63
43	PAE LFO Pitch	00..40..7F	000...127
44	PAE LFO VOF	00..40..7F	000...127
45	PAE LFO VDA	00..40..7F	000...127
46	ACL Pitch	28..40..58	-24.0~24 [semitone]
47	ACL VOF	00..40..7F	-64.0~+63
48	ACL VDA	00..40..7F	-64.0~+63
49	ACL LFO Freq	00..40..7F	-64.0~+63
4A	ACL LFO Pitch	00..40..7F	000...127
4B	ACL LFO VOF	00..40..7F	000...127
4C	ACL LFO VDA	00..40..7F	000...127
4D	AC2 Pitch	28..40..58	-24.0~24 [semitone]
4E	AC2 VOF	00..40..7F	-64.0~+63
4F	AC2 VDA	00..40..7F	-64.0~+63
50	AC2 LFO Freq	00..40..7F	-64.0~+63
51	AC2 LFO Pitch	00..40..7F	000...127
52	AC2 LFO VOF	00..40..7F	000...127
53	AC2 LFO VDA	00..40..7F	000...127
54	PortASv	0...1	0=OFF, 1=ON
55	PortASr	00..7F	000...127
56	PortASl	00..7F	000...127
57	PortASb	00..7F	000...127
58	PortASg	00..7F	000...127
59	PortASa	00..7F	000...127
5A	Valtlect	00..7F	0~127, C~1~09
5B	Valtport	00..7F	0~127, C~1~09

Part 02 Parameters

Part 32 Parameters

< Table 4-1 : Part Common Parameters (152 byte) >

Ofs (Hex)	Name	Data (Hex)	Description
06	MONOPOLY	0...1	0=mono, 1=poly
07	PartRow	0...15	0~15
08	CourseTune	28..40..58	-24.0~24 [semitone]
09	Finetune	80..00..7F	-128.0~127 (-12.8[Hz]~12.7[Hz])
0A	Volume	00..7F	000...127
0B	Expression	00..7F	000...127
0C	VelDepth	00..7F	000...127
0D	VelOffset	00..7F	000...127
0E	Tempo	01..40..7F	60~240 (bpm)
0F	TempoBpm	00..7F	0~127 (bpm)
10	MasterVol	00..7F	0~127 (bpm)
11	AC1Number	00..5F	0~95: Control No.
12	AC2Number	00..5F	0~95: Control No.
13	ChordNo	00..127	000...127
14	BankSelect	0...1	0=OFF, 1=ON
15	BankSelect	00..7F	0~127
16	VibrFrequency	00..40..7F	-64.00~+63
17	VibrIntensity	00..40..7F	-64.00~+63
18	VibrDelay	00..40..7F	-64.00~+63
19	VibrFreq	00..40..7F	-64.00~+63
1A	Color	00..40..7F	-64.00~+63
1B	EDRActTime	00..40..7F	-64.00~+63
1C	EDRActTime	00..40..7F	-64.00~+63
1D	EDRActTime	00..40..7F	-64.00~+63
1E	Scale C	00..40..7F	-64..+63[cent]
1F	Scale C#	00..40..7F	-64..+63[cent]
20	Scale D	00..40..7F	-64..+63[cent]
21	Scale D#	00..40..7F	-64..+63[cent]
22	Scale E	00..40..7F	-64..+63[cent]
23	Scale F	00..40..7F	-64..+63[cent]
24	Scale F#	00..40..7F	-64..+63[cent]
25	Scale G	00..40..7F	-64..+63[cent]
26	Scale G#	00..40..7F	-64..+63[cent]
27	Scale A	00..40..7F	-64..+63[cent]
28	Scale A#	00..40..7F	-64..+63[cent]
29	Scale B	00..40..7F	-64..+63[cent]
2A	MOD Pitch	28..40..58	-24.0~24 [semitone]
2B	MOD VOF	00..40..7F	-64.0~+63
2C	MOD VDA	00..40..7F	-64.0~+63
2D	MOD LFO Freq	00..40..7F	-64.0~+63
2E	MOD LFO Pitch	00..40..7F	000...127
2F	MOD LFO VOF	00..40..7F	000...127
30	MOD LFO VDA	00..40..7F	000...127

Table 4: Null Parameters Dump

Ofs (Hex)	Name	Data (Hex)	Description
04	BackLight	0...7 (0000 0000 ...0000 0111b)	bit0:GM Mode On Color bit1:0:Reset Color bit2:1:Color (0=Black, 1=Orange)
05	RSYSYSTEM	0...7 (0000 0000 ...0000 0111b)	bit0:RS:GM Mode On bit1:RS:1ON bit2:RS:1ON (0=OFF, 1=ON)
06	Tomatores	0...B	0~11 = Note 'C'~'B'
07	Tomatores	00..7F	0~127
08	LCD Contrast	00..1F	0~31
09	FFollowing	0, 01...20	0=OFF, 1~20=ON (Part No.)

Table 4-1 : Part Common Parameters (152 byte)

Ofs (Hex)	Name	Data (Hex)	Description
00	MasterVolume	0000..07FF	-1024.0~+1023
02	MasterVolume	00..7F	0~127
03	MasterKeyShift	28..40..58	-24.0~24 [semitone]
04	MasterPitchBend	01..40..7F	60~240 (bpm)
05	MasterPitchBend	00(only)	0~127
06	MasterPitchBend	00(only)	0~127
07	MasterEffectProg	00..7F	0~127
08	MIDI:Port 01	0...2	(Effect Set No.)
09	MIDI:Port 02	0...2	0=A, 1=B, 2=C (DB)
17	MIDI:Port 16	0...2	0=A, 1=B, 2=C (DB)
18	ProgChgPort001	0...3	0=A, 1=B, 2=C (DB), 3=Ignore
19	ProgChgPort002	0...3	0=A, 1=B, 2=C (DB), 3=Ignore
97	ProgChgPort128	0...3	0=A, 1=B, 2=C (DB), 3=Ignore

Table 4-3 : DrumKit Parameters (1-158 byte) >

ofs (Hex)	Name	Data (Hex)	Description
INSTRUMENT 1			
00	Instrument	000...110	0...285
02	CoarseTune	00..40..7F	-64.0~+63.125(cent)
03	FilterTune	00..40..7F	-64.0~+63.125(cent)
04	Level	00...7F	000...127
05	Envelope	00...7F	0..OFF, 1..127/Group No.
06	KeyAssign	0...7	bit0=Backdoor (0=OFF, 1=ON) bit1=ReleaseOFF bit2 (0=OFF, 1=ON) bit3 (0=Single, 1=Double) bit4 (0=50%Sw, 1=100%Sw) bit5 (0=50%Sw, 1=100%Sw) bit6 (0=50%Sw, 1=100%Sw) bit7 (0=50%Sw, 1=100%Sw)
07	Cutoff	00..40..7F	-64.0~+63
08	Color	00..40..7F	-64.0~+63
09	AttackTime	00..40..7F	-64.0~+63
0A	ReleaseTime	00..40..7F	-64.0~+63
0B	Reverb	0...7	0..OFF, 1..127/Group No.
0C	ReverbSend	00...7F	000...127
0D	Chordend	00...7F	000...127
INSTRUMENT 2			
0E	same as INSTRUMENT 1 Parameters		
1C			
INSTRUMENT 3			
1D	same as INSTRUMENT 1 Parameters		
INSTRUMENT 97			
0540	same as INSTRUMENT 1 Parameters		
054D			

Table 5 : Program Parameters Dump

ofs (Hex)	Name	Data (Hex)	Description
< Table 5-1 : Program Parameters(158 byte) >			
00	Program Name	20...7F	32-127 (ASCII Character)
09	Program Name	20...7F	32-127 (ASCII Character)
0A	Program Mode	0...1	0=Single, 1=Double
0B	FX	00...7F	0..OFF, 1..127/Group No.
0C	FX BankSel	00...7F	--> See Table 6-2.
0D	FX Number	00...7F	1...128
Parameters			
0E	OSC MultiSample	000...20F	0...127 MultiSample No.
10	OSC Octave	88.F4.00.0C	-24(-12), -12(15), 0(4, 8), +12(+ 8)
11	OSC Level	00...7F	0...127
12	OSC CoarseTune	F4...0C	-12~+12 (semitone)
13	OSC FineTune	0D..63	-59~59
14	OSC Velocity	01...7F	1..127
15	OSC Velocity	01...7F	1..127
16	OSC Velocity	01...7F	1..127
17	OSC DelayStart	00...7F	0...127 (0=OFF)
18	PitchBend Waveform		*1
19	PitchBend Frequency	00...7F	0...127
1A	PitchBend Delay	00...7F	0...127
1B	PitchBend PosMin	00...7F	0...127
1C	PitchBend PosMax	00...7F	0...127
1D	P.EG Intensity	80..00..7F	-128-0~+127 (-10ct..+10ct)
1E	P.EG IntVelsense	80..00..7F	-128-0~+127
1F	P.EG TimeVelsense	80..00..7F	-128-0~+127
20	P.EG Attack	80..00..7F	-128-127 (-10ct..+10ct)
21	P.EG AttackLevel	80..00..7F	-128-0~+127 (-10ct..+10ct)
22	P.EG DecayTime	00...7F	0...127
23	P.EG DecayLevel	00...7F	0...127
24	P.EG ReleaseTime	00...7F	0...127
25	P.EG ReleaseLevel	80..00..7F	-128-0~+127 (-10ct..+10ct)
26	FilterFO Waveform		*1
27	FilterFO Frequency	00...7F	0...127
28	FilterFO Delay	00...7F	0...127 (22Hz..15.625Hz)
29	FilterFO PosMin	00...7F	0...127 (C1..G9)
2A	FilterFO PosMax	00...7F	0...127
2B	Vof Cutoff	00...7F	0...127 (22Hz..15.625Hz)
2C	Vof KeyTrack Key	00...7F	0...127 (C1..G9)
2D	Vof KeyTrack PosMin	00...7F	0...127
2E	Vof KeyTrack PosMax	00...7F	0...127
2F	Vof KeyTrack Envelope	00...7F	0...127
30	Vof KeyTrack EnvelopeSw	00...7F	0...127
31	Color Intensity	80..00..7F	0...127 *2
32	Color Velsense	80..00..7F	-128-0~+127
33	F.EG Intensity	00...7F	0...127
34	F.EG IntVelsense	80..00..7F	-128-0~+127
35	F.EG TimeVelsense	80..00..7F	-128-0~+127
36	F.EG Attack	00...7F	0...127 *2
37	F.EG AttackLevel	00...7F	0...127
38	F.EG DecayTime	80..00..7F	-128-0~+127
39	F.EG DecayLevel	00...7F	0...127
3A	F.EG ReleaseTime	80..00..7F	-128-127
3B	F.EG ReleaseLevel	00...7F	0...127
3C	F.EG SustainLevel	80..00..7F	-128-0~+127
3D	F.EG ReleaseTime	00...7F	0...127
3E	F.EG ReleaseLevel	80..00..7F	-128-0~+127

ofs (Hex)	Name	Data (Hex)	Description
3F	AmplFO Waveform		*1
40	AmplFO Frequency	00...7F	0...127
41	AmplFO Delay	00...7F	0...127
42	AmplFO PosMin	00...7F	0...127
43	AmplFO PosMax	00...7F	0...127
44	Vof KeyTrack Key	00...7F	0...127 (C1..G9)
45	Vof KeyTrack PosMin	00...7F	0...127 *3
46	Vof KeyTrack PosMax	80..00..7F	-128-0~+127
47	Vof KeyTrack Envelope	00...7F	0...127
48	Vof KeyTrack EnvelopeSw	00...7F	0...127 *2
49	A.EG LevelVelsense	80..00..7F	-128-0~+127
4A	A.EG TimeVelsense	80..00..7F	-128-0~+127
4B	A.EG Attack	00...7F	0...127 *2
4C	A.EG AttackLevel	00...7F	0...127
4D	A.EG DecayTime	00...7F	0...127
4E	A.EG DecayLevel	00...7F	0...127
4F	A.EG ReleaseTime	00...7F	0...127
50	A.EG ReleaseLevel	00...7F	0...127
51	A.EG SustainLevel	00...7F	0...127
52	A.EG ReleaseTime	00...7F	0...127
53	Pan A/B	00.01.40..7F	0...164.127
54	C Send	00...7F	0...127 (0=OFF, 1=ON)
55	D Send	00...7F	0...127

OSC 2 : Parameters

(same as OSC 1 Parameters)

*1 : LFO Waveform

bit0=bit2 0=Tri, 1=SM UP, 2=SM DN, 3=OSC1, 4=OSC2, 5=RND

*2 : Keyboard Tracking Switch

bit0=Attack Time SW / 0=OFF, 1=ON

bit1=Decay Time SW / 0=OFF, 1=ON

bit2=Release Time SW / 0=OFF, 1=ON

bit3=Attack Time PosMin / 0=+, 1=-

bit4=Decay Time PosMin / 0=+, 1=-

bit5=Release Time PosMin / 0=+, 1=-

*3 : Keyboard Tracking Mode Switch

OFF: 0

MODE: 1

MODE: 2

MODE: 3

ALL: 3

Table 6: Combination Parameters Dump

Table 6-1: Combination Parameters (126 byte) >

Offset (Hex.)	Name	Value	Description
00	Combi Name	32-127	ASCII character
02	Combi Name	32-127	ASCII character
0A	Own FX BankMSB	0-127	-> See Table 6-2.
0B	Own FX BankLSB	0-127	-> See Table 6-2.
0C	Own FX Number (dummy data)	0-127	

TIMBRE 1

0E	Bank No. MSB	0-127	-> See ProgName List
0F	Bank No. LSB	0-127	-> See ProgName List
10	Program No.	0-127	
11	Volume	0-127	
12	Panpot	0,1-64-127	RND.163-CNR-PE3
13	Reverb Send	0-127	
14	Chorus Send	0-127	
15	Vel. Min Top	0-127	C-1-C0
16	MSB Min Top	0-127	C-1-C0
17	Vel. Min Bottom	1-127	
18	Vel. Min Top	1-127	
19	Transpose	-24-24(88h-18h) [semitone]	
1A	1Bbit 01	0-0-OFF I-ON	(Timbre ON/OFF)
1B	1Bbit 11	0-0-OFF I-ON	(Timbre ON/OFF)
1C	1Bbit 21	0-0-OFF I-ON	(Timbre ON/OFF)
1D	1Bbit 31	0-0-OFF I-ON	(Timbre ON/OFF)
1E	1Bbit 41	0-0-OFF I-ON	(Timbre ON/OFF)
1F	1Bbit 51	0-0-OFF I-ON	(Timbre ON/OFF)

TIMBRE 2

1C		(same as TIMBRE 1)	
29 (bit 5)		(same as TIMBRE 1)	

TIMBRE 3

		(same as TIMBRE 1)	
--	--	--------------------	--

TIMBRE 8

70		(same as TIMBRE 1)	
70 (bit 5)		(same as TIMBRE 1)	

Table 6-2: Effect Bank >

FX Bank Name	Bank	Bank MSB (LSB (HEX))
B	same as 'PrpA' Bank	51**
C	same as 'PrpB' Bank	52**
D	same as 'PrpC' Bank	53**
E	same as 'PrpD' Bank	54**
F	same as 'ChbA' Bank	5A**
G	same as 'ChbC' Bank	5B**
H	same as 'PrpF' Bank	59**
A	(Others Bank)	381**

MIDIインプリメンテーション・チャート

NS5R MIDIインプリメンテーション・チャート

Version 0.1

ファンクション	送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	1 ~ 16 1 ~ 16	1 ~ 16 1 ~ 16	記憶される
電源ON時 メッセージ モード	X *** **	3 X	
電源ON時 メッセージ 代用	X *** **	0 ~ 127 0 ~ 127	
ノート ナンバー：音域	X *** **	○ 9n, V=1 ~ 127 ○	
ノートオン・ベロシティ ノートオフ・ベロシティ	X X	○ ○	
アフター タッチ	X X	○ ○	
ピッチ・バンダー	X	○	
0, 32	X	○	バンク・セレクト モジュレーション ポルタメント・タイム ポリューム パンポット(A:B) エクスプレッション データ・エントリ エフェクト・コントローラ 1, 2 ダンパーペダル(ホールド1) ポルタメント
1	X	○	
5	X	○	
7	X	○	
10	X	○	
11	X	○	
6, 38	X	○	
12, 13	X	○	
64	X	○	
65	X	○	

ル ・ チ エン ジ	66 67 72, 73 74 91, 93 96, 97 98, 99 100, 101 20 121	× × × × × × × × × × ×	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	ソフトウェア ソフト EGタイム(リリース, アタック) ブライトネス エフェクトコントローラー1, 2 データ・インクリメント, デクリメント NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB オール・サウンド・オフ リセット・オール・コントローラー
プログラム チェンジ : 設定可能範囲		× * * * * *	○ 0 ~127 0 ~127	
エクスクルージブ		○	○	
コモン : ソング・ボジション : ソング・セレクト : チューン		× × ×	× × ×	
リアルタイム : クロック : コマンド		× ×	× ×	
その他 : ローカル ON/OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット		× × × ×	× ○ 123 ~127 ○ ×	

モード1 : オムニ・オン, ポリ
モード3 : オムニ・オフ, ポリ
モード2 : オムニ・オン, モノ
モード4 : オムニ・オフ, モノ
○ : あり
× : なし

PC Interface Technical Information Chart

PC Interface Technical Notes

PC IF Clock Description

- 31.25 KBPS Asynchronous 31.25KBPS
8bit, 1stop bit, No parity bit
- 38.4 KBPS Asynchronous 38.4KBPS
8bit, 1stop bit, No parity bit

All MIDI messages described in the MIDI Implementation are also received from PC Interface. In addition, line control commands listed below are recognized.

Data Description

- B0 7A 00 Disable MIDI IN to TG connection
- B0 7A 7F Enable MIDI IN to TG connection

F5 00(When PC IF connection set to 'Emulate')

- Enable PC IF to TG connection and
- Enable PC IF to MIDI OUT connection

F5 00(When PC IF connection set to 'Native')

- PC IF connection is depends on the setting of Part Common Parameter, 'MIDI ch to Port'.

'MIDI ch To Port' Parameters

- 'A': Enable PC IF to TG(Ch.A01 to A16)
disable PC IF to MIDI OUT connection
- 'B': Enable PC IF to TG(Ch.B01 to B16)
disable PC IF to MIDI OUT connection
- 'C': Enable PC IF to MIDI OUT
disable PC IF to TG connection

F5 01 Enable PC IF to MIDI OUT and
disable PC IF to TG connection

F5 02 Enable PC IF to TG(Ch.A01 to A16) and
disable PC IF to MIDI OUT connection

F5 03 Enable PC IF to TG(Ch.B01 to B16) and
disable PC IF to MIDI OUT connection

F5 F5 Transmit one F5 from MIDI OUT

F5 FF Transmit one FF from MIDI OUT

FF No operation

All messages from MIDI IN are always sent to host via PC IF.

On default, all messages from MIDI IN are recognized by the TG as well. After the reception of B0 7A 00 from PC IF, all following messages will be ignored by the TG. B0 7A 7F will reset to normal operation.

Notes:

1. No handshake means are provided between NS5R and the host PC. It is host's responsibility to receive data from the PC IF without overrun.
2. In case 38.4KBPS is used, since NS5R has limited amount of MIDI OUT buffer,buffer overrun will occur if data stream to be MIDI OUT is sent via PC IF full in bandwidth. To avoid this,host may insert dummy FF messages every 4th bytes,which will not be transmitted from MIDI OUT.
3. If Line Control is used in an application program,it should be reset to normal state with F5 00 / B0 7A 7F messages after its execution.
4. The F5 xx messages should never be placed in portable sequence files, since they are not legal MIDI messages.
5. Korg MIDI Drivers insert all required messages described above.

付録

マルチサンプル

0	A.Piano 1	42	VoxOrgan 1	84	DistGuitrV	126	E.Bass2 LP	168	M.Bell LP
1	A.Piano 1w	43	VoxOrgan 2	85	Over Drive	127	PickBass 1	169	Gamelan
2	A.Piano1LP	44	VoxOrgan 3	86	OverDrv LP	128	PicBass1LP	170	Pole
3	A.Piano 2	45	RotaryOrg1	87	OverDrv F4	129	PickBass 2	171	Pole LP
4	A.Piano 2w	46	Rotary1 LP	88	MuteDstGtr	130	PickBass 3	172	Tubular
5	M1 Piano	47	RotaryOrg2	89	MtDstGtr V	131	Fretless	173	ChurchBell
6	M1 Piano w	48	Super BX-3	90	DstGtrHarm	132	FretlessLP	174	FingCymbal
7	Grand EP	49	SuperBX3LP	91	PowerChord	133	SlapBass 1	175	FingCymbNT
8	E.Piano 1	50	Dist.Organ	92	PowerChd V	134	SlapBass 2	176	Gong
9	E.Piano 1w	51	Dist.OrgLP	93	OverDvChrd	135	SlpBass2LP	177	Gong LP
10	E.Piano1LP	52	PipeOrgan1	94	Power Gtr	136	SlapBass 3	178	Split Drum
11	E.Piano 2	53	PipeOrg1LP	95	PowerGtr V	137	SynthBass1	179	Split Bell
12	E.Piano 2w	54	PipeOrgan2	96	Gt Scratch	138	SynBass1LP	180	Flute
13	E.Piano2LP	55	PipeOrg2LP	97	Gtr Slide	139	SynthBass2	181	Tin Flute
14	Soft EP	56	PipeOrgan3	98	GtCutNois1	140	SynBass2LP	182	TinFluteLP
15	Soft EP LP	57	PipeOrg3LP	99	GtCutNois2	141	SynthBass3	183	Pan Flute
16	Hard EP	58	Cheese Org	100	Chic 1	142	RezBass 1	184	PanFluteLP
17	Hard EP w	59	Musette	101	Chic 2	143	RezBass 2	185	Shakuhachi
18	Hard EP LP	60	Musette V	102	Stick	144	RezBass 3	186	ShakhachiV
19	Stage EP	61	Bandneon	103	Sitar 1	145	RezBass3LP	187	ShakhachLP
20	Stage EP w	62	BandneonLP	104	Sitar 2	146	MiniBass	188	Bottle
21	PianoPad 1	63	Accordion	105	Sitar 2 LP	147	House Bass	189	Recorder
22	PianoPad 2	64	AcordionLP	106	Tambura	148	FM Bass	190	Ocarina
23	Clav	65	Harmonica	107	Tambura LP	149	FM Bass LP	191	Oboe
24	Clav w	66	G.Guitar	108	Santur	150	Bass Slide	192	EnglishHrn
25	Clav LP	67	G.GuitarLP	109	Bouzouki	151	StringSlap	193	Eng.HornLP
26	Harpiscord	68	F.Guitar 1	110	BouzoukiLP	152	Kalimba	194	BasoonOboe
27	Harpiscd w	69	F.Gtr 1 LP	111	Mandolin	153	Music Box	195	BsonOboeLP
28	HarpiscdLP	70	F.Guitar1V	112	Banjo	154	MusicBoxLP	196	Clarinet
29	PercOrgan1	71	F.Guitar 2	113	Shamisen	155	Log Drum	197	ClarinetLP
30	PercOrg1LP	72	A.Gtr Harm	114	Koto	156	Marimba	198	Bari.Sax
31	PercOrgan2	73	E.Guitar 1	115	Uood	157	Marimba w	199	Bari.SaxLP
32	PercOrg2LP	74	E.Guitr1 V	116	Harp	158	Xylophone	200	Tenor Sax
33	Organ 1	75	E.Guitar 2	117	Ukulele	159	SynMallet	201	T.Sax LP
34	Organ 1 LP	76	E.Guitar 3	118	MandlinTrm	160	Vibe	202	Alto Sax
35	Organ 2	77	MuteGuitar	119	A.Bass 1	161	Vibe w	203	A.Sax LP
36	Organ 2 LP	78	Funky Gtr	120	A.Bass1 LP	162	Celesta	204	SopranoSax
37	Organ 3	79	FunkyGtr V	121	A.Bass 2	163	Glocken 1	205	S.Sax LP
38	Organ 4	80	E.Gtr Harm	122	A.Bass2 LP	164	Glocken 2	206	Bag Pipe
39	Organ 5	81	E.GtrHramV	123	E.Bass 1	165	BrightBell	207	Tuba
40	Organ 6	82	DistGuitar	124	E.Bass1 LP	166	B.Bell LP	208	Tuba LP
41	Organ 6 LP	83	Dist GtrLP	125	E.Bass 2	167	Metal Bell	209	Horn

210	BrightHorn	260	MouthHrp1A	310	Harp Up LP	360	Rave Hit L	410	Slap Conga
211	FlugelHorn	261	MouthHarp2	311	Jung Gliss	361	Rave Hit R	411	Palm Conga
212	Trombone 1	262	MouthHrp2A	312	JungGlisLP	362	Philly Hit	412	Mute Conga
213	Trombone 2	263	MouthHarps	313	MalletLoop	363	PowerSnare	413	Baya
214	Trumpet	264	ChromRes	314	MalletLpNT	364	Syn Snare	414	Tabla 1
215	Trumpet LP	265	WahFuzz	315	Boogeta	365	SnareRl/Ht	415	Tabla 2
216	Mute TP	266	Applause	316	Sporing	366	Fist	416	Djembe
217	Mute TP LP	267	Stadium	317	Rattle	367	Stick Hit	417	Maracas
218	Brass 1	268	BrushNoise	318	Kava	368	Side Stick	418	SynMaracas
219	Brass 1 LP	269	BruNoiseNT	319	Fever 1	369	SideStikNT	419	SynMarcsNT
220	Brass 2	270	WhiteNoise	320	Fever 2	370	TimbleSide	420	Cabasa
221	Brass 2 LP	271	WhiteNoiNT	321	Scratchar	371	TimblSidNT	421	Cabasa NT
222	Brass Fall	272	Jetstar	322	Zappers 1	372	Indust	422	Sagat
223	StringEns.	273	Jetstar LP	323	Zappers 2	373	Taiko Hit	423	Sagat NT
224	StrEns. V1	274	JetstrLPNT	324	Bugs	374	Syn Rim	424	Tambourine
225	StrEns. V2	275	BrushSwirl	325	Surfy	375	Syn Rim NT	425	JingleBell
226	StrEns. V3	276	Thing	326	SleighBell	376	Click	426	MuteTriang
227	AnaStrings	277	Thing NT	327	Sagatty	377	Crash Cym	427	OpenTriang
228	AnaStr. V1	278	MarcTree 1	328	Sagatty NT	378	CrashCymLP	428	Agogo
229	AnaStr. V2	279	MrcTree1NT	329	Elec Beat	379	CrashLP NT	429	Cow Bell
230	AnaStr. V3	280	MarcTree1V	330	Idling	380	China Cym	430	Timbale
231	PWM	281	MrcTre1VNT	331	EthnicBeat	381	ChinaCymLP	431	WoodBlock1
232	Violin	282	MarcTree 2	332	Tap-A	382	Splash Cym	432	WoodBlock2
233	Viola	283	MrcTree2NT	333	Tap-B	383	Orch Crash	433	WoodBlock3
234	Cello	284	MarcTree2V	334	Tap-C	384	Tite HH	434	Claves
235	Cello LP	285	MrcTre2VNT	335	Mini 1a	385	Tite HH NT	435	Syn Claves
236	CBs.&Cello	286	Tri Roll	336	Digital 1	386	Open HH	436	Castanet
237	Pizzicato	287	TriRoll NT	337	VS 102	387	CloseSynHH	437	CastanetNT
238	Voice	288	Tri Roll V	338	VS 48	388	OpenSyn HH	438	Castanet V
239	Choir	289	TriRollVNT	339	VS 52	389	Bell Ride	439	FingerSnap
240	Soft Choir	290	Clicker	340	VS 58	390	Ping Ride	440	FingSnapNT
241	Air Vox	291	Clicker NT	341	VS 71	391	Orch B.Drm	441	Snap
242	Doo Voice	292	Cast Roll	342	VS 72	392	Tom 1	442	Snap NT
243	DooVoiceLP	293	CastRollNT	343	VS 88	393	Tom 2 Hi	443	Drop
244	Syn Vox	294	Lore	344	VS 89	394	Tom 2 Lo	444	CorkPop
245	Syn Vox LP	295	Lore NT	345	13-35	395	ProccesTom	445	Vibraslap
246	Glass Vox	296	Waterphone	346	DWGSOrgan1	396	OilDrum	446	Guiro
247	White Pad	297	Crickets 1	347	DWGSOrgan2	397	Syn Tom 1	447	Guiro LP
248	Ether Bell	298	Crickts1NT	348	DWGS E.P.	398	Syn Tom 2	448	Hand Clap
249	E.Bell LP	299	Crickets 2	349	Saw	399	VocalSnare	449	HandClapNT
250	Ghostly	300	Crickts2NT	350	Square	400	SolidHit	450	Gun Shot 1
251	Mega Pad	301	Magic Bell	351	Ramp	401	Steel Drum	451	GlassBreak
252	Synth Pad	302	Tron Up	352	Pulse 25%	402	SteelDrmLP	452	Metal Hit
253	Synth PadA	303	Tron Up LP	353	Pulse 8%	403	Timapni	453	Pull 1
254	Spectrum 1	304	Tron Up NT	354	Pulse 4%	404	Timpani LP	454	Pull 1 NT
255	Spectrum 2	305	Flute FX	355	Syn Sine	405	Taiko	455	Pull 2
256	WaveSweep	306	FluteFX LP	356	Sine	406	Tsuzumi	456	Pull 2 NT
257	WaveSweepA	307	Flutter	357	Orch Hit	407	Low Bongo	457	HandDrill
258	WaveSweepB	308	Flutter LP	358	ImpactHitL	408	Slap Bongo	458	HandDrilNT
259	MouthHarp1	309	Harp Up	359	ImpactHitR	409	Open Conga	459	Zap 1

460	Zap 2	474	Rev.Snare3	488	Stream	502	Footstep 2	516	MachineGun
461	Fret Zap 1	475	Rev.Cymbal	489	Bubble	503	Telephone 1	517	Laser Gun
462	Fret Zap 2	476	Rev.Tom 1	490	Bird 1	504	Telephone2	518	Explosion
463	Scratch Hi	477	Rev.Tom 2	491	Bird 2	505	Door Creak	519	DJ Kit 1
464	ScratchHiNT	478	Samurai!	492	Kitty	506	Door Slam	520	DJ Kit 2
465	Scratch Lo	479	Growl 1	493	Dog	507	Car Engine	521	Scratches
466	ScratchLoNT	480	Growl 1 NT	494	Growl 2	508	CarEnginLP	522	Orch Perc
467	ScratchDbl	481	Monkey 1	495	Gallop	509	Car Stop	523	Loopey
468	ScratchDblNT	482	Monkey 2	496	Laughing	510	Car Pass	524	ClockWorks
469	Scratch a	483	Rain	497	Laughing V	511	Car Crash	525	MusicalLoop
470	Rev.Kick	484	Thunder	498	Scream	512	Siren	526	Manimals
471	Rev.ConBD	485	Wind	499	Punch	513	Train	527	Down Lo
472	Rev Snare1	486	Seashore	500	Hart Beat	514	Helicopter		
473	Rev.Snare2	487	Seashore V	501	Footstep 1	515	Gun Shot 2		

ドラムサンプル

0	Fat Kick	31	SynSnare 1	62	Tom 1 Lo	93	CorkPop	124	Guiro S
1	Rock Kick	32	SynSnare 2	63	Tom 2 Hi	94	Mute Cuica	125	Guiro L
2	Ambi.Kick	33	VocalSnr 1	64	Tom 2 Hi V	95	Open Cuica	126	Pull 1
3	Crisp Kick	34	VocalSnr 2	65	Tom 2 Lo	96	Maracas	127	Pull 2
4	Punch Kick	35	Fist	66	Tom 2 Lo V	97	Cabasa	128	Whistle S
5	Dry Kick	36	Brush Slap	67	ProcessTom	98	SynMaracas	129	Whistle L
6	Real Kick	37	Brush Tap	68	OilDrum	99	Sagat	130	Hand Claps
7	Gated Kick	38	BrushSwish	69	Syn Tom 1	100	Tambourine	131	Syn Claps
8	ProcesKick	39	BrushSwirl	70	SynTom2 Hi	101	JingleBell	132	MetalHitHi
9	Metal Kick	40	Stick Hit	71	SynTom2 Lo	102	MarcTree 1	133	MetalHitLo
10	Dance Kick	41	Side Stick	72	SolidHit	103	MarcTree 2	134	Gt Scratch
11	Syn Kick 1	42	Syn Rim	73	Brush Tom	104	MuteTriang	135	Gtr Slide
12	Syn Kick 2	43	Crash Cym	74	BrushTom V	105	OpenTriang	136	GtCutNois1
13	Syn Kick 3	44	Crash LP	75	Timpani	106	Flexatone	137	GtCutNois2
14	Syn Kick 4	45	China Cym	76	Taiko Hi	107	Agogo	138	Chic 1
15	Orch B.Drm	46	China LP	77	Taiko Lo	108	Cowbell	139	Chic 2
16	Snare 1	47	Splash Cym	78	Lo Bongo	109	SynCowbell	140	Bass Slide
17	Snare 2	48	Splash LP	79	Hi Bongo	110	R-Timbal	141	StringSlap
18	Snare 3	49	Orch Cym	80	Slap Bongo	111	Hi Timbal	142	Orch Hit
19	Snare 4	50	OrchCym LP	81	Tsuzumi	112	Lo Timbal	143	ImpactHitL
20	PicloSnare	51	Tite HH	82	Open Conga	113	Timbales	144	ImpactHitR
21	Soft Snare	52	Close HH	83	Slap Conga	114	WoodBlockH	145	Rave Hit L
22	LightSnare	53	Open HH	84	Palm Conga	115	WoodBlockM	146	Rave Hit R
23	Dry Snare	54	Pedal HH	85	Mute Conga	116	WoodBlockL	147	Philly Hit
24	TightSnare	55	CloseSynHH	86	Baya 1	117	Claves	148	BrassFall1
25	Ambi.Snare	56	OpenSyn HH	87	Baya 2	118	Syn Claves	149	BrassFall2
26	Rock Snare	57	Ride Edge	88	Tabla 1	119	Castanet	150	BrassFall3
27	GatedSnare	58	Ride Cup	89	Tabla 2	120	Castanet V	151	BrassFall4
28	PowerSnare	59	Ride Cym 1	90	Tabla 3	121	FingerSnap	152	Zap 1
29	RollSnare1	60	Ride Cym 2	91	Udu	122	Snap	153	Zap 2
30	RollSnare2	61	Tom 1 Hi	92	Djembe	123	Viblaslap	154	Scratch Hi

155	Scratch Lo	182	Rev.Tom 2	209	Gamelan 1	236	Waterphone	263	Footstep 2
156	ScratchDbf	183	Kalimba 1	210	Gamelan 2	237	Crickets	264	Applause 1
157	Scratch a	184	Kalimba 2	211	Pole	238	Tron Up	265	Applause 2
158	Scratch b	185	MusicBox 1	212	FingCymbal	239	Flute FX	266	Telephone1
159	Scratch c	186	MusicBox 2	213	Tubular 1	240	Flutter	267	Telephone2
160	Sword	187	Log Drum 1	214	Tubular 2	241	Harp Up	268	Door Creak
161	Drop	188	Log Drum 2	215	Tubular 3	242	Jung Gliss	269	Door Slam
162	BISS	189	Log Drum 3	216	ChurchBell	243	MalletLoop	270	Car Engine
163	BOOFN	190	Log Drum 4	217	Gong Hi	244	Rain	271	Car Stop
164	BOOGETA	191	Log Drum 5	218	Gong Lo	245	Thunder	272	Car Pass
165	CHLACK	192	Marimba 1	219	MouthHarp1	246	Wind	273	Car Crash
166	COOSH	193	Marimba 2	220	MouthHrp1A	247	Seashore	274	GlassBreak
167	COUGH	194	Marimba 3	221	MouthHarp2	248	Seashore V	275	Siren
168	ISSH	195	Marimba 4	222	MouthHrp2A	249	Stream	276	Train
169	POOM	196	Xylofon 1	223	Spectrum 1	250	Bubble	277	Helicopter
170	Uhhh!	197	Xylofon 2	224	Spectrum 2	251	Bird 1	278	Gun Shot 1
171	Samurai!	198	Xylofon 3	225	Stadium	252	Bird 2	279	Gun Shot 2
172	Growl 1 ---	199	Vibe 1	226	BrushNoise	253	Kitty	280	MachineGun
173	Monkey 1	200	Vibe 2	227	WhiteNoise	254	Dog	281	Laser Gun
174	Monkey 2	201	Vibe 3	228	Jetstar	255	Growl 2	282	Explosion
175	Rev.Kick	202	Vibe 4	229	Thing	256	Gallop	283	HandDrill
176	Rev.ConBD	203	Celeste	230	Tri Roll	257	Laughing	284	Metronome1
177	Rev.Snare1	204	Glocken 1	231	Clicker 1	258	Laughing V	285	Metronome2
178	Rev.Snare2	205	Glocken 2	232	Clicker 2	259	Scream		
179	Rev.Snare3	206	Glocken 3	233	Clicker 3	260	Punch		
180	Rev.Cymbal	207	BrightBell	234	Cast Roll	261	Hart Beat		
181	Rev.Tom 1	208	Metal Bell	235	Lore	262	Footstep 1		

*The sounds processed
by INFINITY™.



プログラム

MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name
0	0	1	Piano 1	0	0	54	Voice Oohs	0	0	107	Shamisen
0	0	2	Piano 2	0	0	55	SynVox	0	0	108	Koto
0	0	3	Piano 3	0	0	56	Orch.Hit 1	0	0	109	Kalimba
0	0	4	HonkeyTonk	0	0	57	Trumpet 1	0	0	110	Bagpipe
0	0	5	E.Piano 1	0	0	58	Trombone 1	0	0	111	Fiddle
0	0	6	E.Piano 2	0	0	59	Tuba 1	0	0	112	Shanai 1
0	0	7	Harpicord	0	0	60	Muted Tp.1	0	0	113	TinkleBell
0	0	8	Clav.	0	0	61	Fr.Horn 1	0	0	114	Agogo
0	0	9	Celesta	0	0	62	Brass 1	0	0	115	SteelDrums
0	0	10	Glocken	0	0	63	Syn.Brass1	0	0	116	Woodblock
0	0	11	Music Box	0	0	64	Syn.Brass2	0	0	117	Taiko
0	0	12	Vibraphone	0	0	65	SopranoSax	0	0	118	Melo.Tom 1
0	0	13	Marimba	0	0	66	Alto Sax	0	0	119	Synth Drum
0	0	14	Xylophone	0	0	67	TenorSax 1	0	0	120	RevCymbal1
0	0	15	Tubular	0	0	68	Bari.Sax	0	0	121	FretNoise
0	0	16	Santur 1	0	0	69	Oboe	0	0	122	BreathNoiz
0	0	17	Organ 1	0	0	70	EnglishHrn	0	0	123	Seashore
0	0	18	Organ 2	0	0	71	Bassoon	0	0	124	Bird 1
0	0	19	Organ 3	0	0	72	Clarinet	0	0	125	Telephone1
0	0	20	ChurchOrg1	0	0	73	Piccolo	0	0	126	Helicopter
0	0	21	Reed Org.1	0	0	74	Flute	0	0	127	Applause 1
0	0	22	AccordionF	0	0	75	Recorder	0	0	128	Gun Shot
0	0	23	Harmonica1	0	0	76	PanFlute 1				
0	0	24	Bandneon1	0	0	77	BottleBlow				
0	0	25	NylonGtr.1	0	0	78	Shakuhachi				
0	0	26	SteelGtr.1	0	0	79	Whistle				
0	0	27	Jazz Gtr.	0	0	80	Ocarina				
0	0	28	CleanGtr.1	0	0	81	SquareWave				
0	0	29	Muted Gtr.	0	0	82	Saw Wave				
0	0	30	OverDriveGt	0	0	83	SynCaliope				
0	0	31	Dist.Gtr.1	0	0	84	Chiffer Ld				
0	0	32	GtHarmonx1	0	0	85	Charang				
0	0	33	AcousticBs	0	0	86	Solo Vox				
0	0	34	FingerdBs1	0	0	87	5th Saw				
0	0	35	PickedBass	0	0	88	Bass&Lead				
0	0	36	Fretless 1	0	0	89	Fantasia 1				
0	0	37	SlapBass 1	0	0	90	Warm Pad				
0	0	38	SlapBass 2	0	0	91	PolySynth				
0	0	39	SynthBass1	0	0	92	SpaceVoice				
0	0	40	SynthBass2	0	0	93	Bowed Glass				
0	0	41	Violin	0	0	94	Metal Pad				
0	0	42	Viola	0	0	95	Halo Pad				
0	0	43	Cello	0	0	96	Sweep Pad				
0	0	44	Contrabass	0	0	97	Ice Rain				
0	0	45	TremoloStr	0	0	98	Soundtrack				
0	0	46	Pizzicato	0	0	99	Crystal				
0	0	47	Harp	0	0	100	Atmosphere				
0	0	48	Timpani	0	0	101	Brightness				
0	0	49	Strings 1	0	0	102	Goblin				
0	0	50	Slow Str.1	0	0	103	Echo Drops				
0	0	51	SynthStr.1	0	0	104	StarTheme1				
0	0	52	SynthStr.2	0	0	105	Sitar 1				
0	0	53	ChoirAahs1	0	0	106	Banjo				

r:bank

MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name
1	x	3	ElGrPiano1	2	x	34	Jazz Bass	5	x	103	ResoPanner
1	x	12	Hard Vibe	2	x	36	Fretless 3	5	x	121	Bass Slide
1	x	16	Santur 2	2	x	40	Modular Bs	5	x	123	Bubble
1	x	17	Organ 101	2	x	81	HollowMini	5	x	124	Growl
1	x	18	Organ 201	2	x	82	Pulse Saw	5	x	125	WindChimes
1	x	23	Harmonica2	2	x	83	PurePanLd.	5	x	126	Siren
1	x	27	Mellow Gtr	2	x	88	Fat&Perky	5	x	127	Footsteps
1	x	29	MuteDstGtr	2	x	90	Horn Pad	6	x	81	LM Square
1	x	31	Dist.Gtr.2	2	x	94	Panner Pad	6	x	82	HeavySynth
1	x	34	FingerdBs2	2	x	97	AfricaWood	6	x	99	ClearBells
1	x	36	Fretless 2	2	x	98	Prologue	6	x	100	AmbientPad
1	x	39	SynthBs101	2	x	99	SftCrystal	6	x	103	WaterPiano
1	x	40	SynthBs201	2	x	100	Nylon Harp	6	x	121	PickScrape
1	x	49	Strings 2	2	x	102	50s Sci-Fi	6	x	126	Train
1	x	50	Slow Str.2	2	x	103	Echo Pan 1	6	x	127	Applause 2
1	x	51	OB Strings	2	x	105	Det.Sitar	7	x	82	LA Saw
1	x	57	Trumpet 2	2	x	121	StringSlap	7	x	99	Xmas Bell
1	x	58	Trombone 2	2	x	123	Thunder	7	x	125	Scratch 2
1	x	59	Tuba 2	2	x	124	Gallop	7	x	126	Jetplane
1	x	61	Fr.Horn 2	2	x	125	Door-Creak	8	x	1	Piano 1w
1	x	63	Poly Brass	2	x	126	Car-Stop	8	x	2	Piano 2w
1	x	64	Soft Brass	2	x	127	Screaming	8	x	3	Piano 3w
1	x	81	Square	2	x	128	Laser Gun	8	x	4	OldUpright
1	x	82	Saw	3	x	36	Fretless 4	8	x	5	Soft EP
1	x	83	Vent Synth	3	x	40	Seq Bass	8	x	6	Detune EP2
1	x	87	Big Fives	3	x	81	Mellow FM	8	x	7	CoupleHps.
1	x	88	Big & Raw	3	x	82	Thick Saw	8	x	12	Vibe.w
1	x	89	Fantasia 2	3	x	90	Rotary Str	8	x	13	Marimba w
1	x	90	Thick Pad	3	x	99	RoundGlock	8	x	15	ChurchBell
1	x	91	80sPolySyn	3	x	100	Harpvox	8	x	16	Cimbalom
1	x	92	Heaven	3	x	103	Echo Pan 2	8	x	17	DetuneOrg1
1	x	94	Tine Pad	3	x	121	CutNoise 2	8	x	18	DetuneOrg2
1	x	96	Polar Pad	3	x	123	Wind	8	x	19	RotaryOrg
1	x	97	Harmo Rain	3	x	124	Bird 2	8	x	20	ChurchOrg2
1	x	98	Ancestral	3	x	125	Door-Slam	8	x	22	Accordioni
1	x	99	Syn.Mallet	3	x	126	Car-Pass	8	x	25	Ukulele
1	x	100	Warm Atmos	3	x	127	Punch	8	x	26	12-str.Gtr
1	x	102	Goblinson	3	x	128	Explosion	8	x	27	PedalSteel
1	x	103	Echo Bell	4	x	36	SynFretles	8	x	28	Chorus Gtr
1	x	104	StarTheme2	4	x	81	Soft Solo	8	x	29	Funk Gtr.1
1	x	105	Sitar 2	4	x	82	Big Lead	8	x	31	FeedbackG1
1	x	106	MutedBonjo	4	x	90	Soft Pad	8	x	32	GtFeedback
1	x	107	Tsugaru	4	x	99	Loud Clock	8	x	35	MutePickBs
1	x	112	Shanai 2	4	x	100	HollowRels	8	x	37	Reso Slap
1	x	118	Real Tom	4	x	103	Big Panner	8	x	39	Acid Bass
1	x	120	RevCymbal2	4	x	121	DstCutNoiz	8	x	40	BeefFMBass
1	x	121	CutNoise 1	4	x	123	Stream	8	x	41	SlowViolin
1	x	122	FIKeyClick	4	x	124	Kitty	8	x	45	SlowTrmStr
1	x	123	Rain	4	x	125	Scratch 1	8	x	49	Orchestra 1
1	x	124	Dog	4	x	126	Car-Crash	8	x	50	Legato Str
1	x	125	Telephone2	4	x	127	Heart Beat	8	x	51	SynthStr.3
1	x	126	Car-Engine	5	x	36	Mr.Smooth	8	x	53	St.Choir
1	x	127	Laughing	5	x	81	Shmoog	8	x	55	Syn.Voice
1	x	128	MachineGun	5	x	82	Velo Lead	8	x	56	Impact Hit
2	x	3	ElGrPiano2	5	x	99	GlockChime	8	x	57	FlugelHorn
2	x	31	Dazed Gtr.	5	x	100	Nylon+EP	8	x	61	FrHornSolo

r:bank / y:bank

MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name
8	x	62	Brass 2	16	x	7	Harpsi.w	26	x	5	Mellow EP
8	x	63	Syn.Brass3	16	x	13	Balaphone1	32	x	17	Organ 4
8	x	64	Syn.Brass4	16	x	17	60's Org.1	32	x	18	Organ 5
8	x	66	Hyper Alto	16	x	19	RotaryOrgS	32	x	20	Trem.Flute
8	x	67	BrethTenor	16	x	20	ChurchOrg3	32	x	25	NylonGtr.2
8	x	72	BsClarinet	16	x	25	NylonGtr.3	32	x	26	SteelGtr.2
8	x	76	Kawala	16	x	26	Mandolin	32	x	53	ChoirAahs2
8	x	81	Sine Wave	16	x	29	Funk Gtr.2	33	x	17	EvnenBar
8	x	82	DoctorSolo	16	x	31	PowerGtr.1	40	x	17	Organ Bass
8	x	85	Dist.Lead	16	x	32	AcGtHarmnx	40	x	25	LequintGtr
8	x	96	Converge	16	x	39	SlowResoBs	0	1	1	Piano 1w
8	x	97	Clavi Pad	16	x	40	RubberBass	0	1	2	Piano 2w
8	x	98	Rave	16	x	49	St.Strings	0	1	3	Piano 3w
8	x	99	VibraBells	16	x	56	Lo Fi Rave	0	1	4	OldUpright
8	x	105	Tambra	16	x	61	Horn Orch	0	1	5	E.Piano 1w
8	x	106	Rabab	16	x	62	Brass Fall	0	1	6	E.Piano 2w
8	x	108	TaishoKoto	16	x	63	Octave Brs	0	1	7	Harpsi.w
8	x	112	Pungi	16	x	64	VeloBrass1	0	1	8	Clav. w
8	x	113	Bonang	16	x	82	WaspySynth	0	1	12	Vibe.w
8	x	114	Atarigane	16	x	99	ChoralBell	0	1	13	Marimba w
8	x	116	Castanets	16	x	105	Tamboura	0	3	49	St.Strings
8	x	117	Concert BD	16	x	106	Gopichant	0	3	50	St.SlowStr
8	x	118	Melo.Tom 2	16	x	108	Kanoon	0	3	53	St.Choir
8	x	119	Analog Tom	16	x	112	Hichiriki	0	6	40	MelloSynBs
8	x	120	Rev.Snare1	16	x	113	RamaCymbal	0	6	61	FrHornSolo
8	x	126	Starship	16	x	120	Rev.Kick 1	0	6	81	Square
9	x	15	Carillon	17	x	13	Balaphone2	0	6	82	Saw
9	x	17	Organ 109	17	x	17	60's Org.2	0	8	41	SlowViolin
9	x	26	Nylon+Stel	17	x	31	PowerGtr.2	0	8	45	SlowTrmStr
9	x	31	FeedbackG2	17	x	40	AnaSynBs.1	0	8	49	Strings 2
9	x	39	FastResoBs	17	x	64	VeloBrass2	0	8	50	Legato Str
9	x	40	X WireBass	17	x	99	Air Bells	0	8	81	LM Square
9	x	45	SuspensStr	17	x	120	Rev.ConBD	0	8	82	Thick Saw
9	x	49	Orchestra2	18	x	17	60's Org.3	0	8	103	Echo Pan 2
9	x	50	Warm Str.	18	x	31	5th Dist.	0	12	31	DstRthmGtr
9	x	53	MelloChoir	18	x	40	AnaSynBs.2	0	12	40	Seq Bass
9	x	56	Philly Hit	18	x	99	Bell Harp	0	12	63	QuackBrass
9	x	63	QuackBrass	19	x	40	SmoothBass	0	12	99	SynDrComp
9	x	96	Shwimmer	19	x	99	Gamelimba	0	14	62	SfrzndBrs
9	x	99	Digi Bells	24	x	5	60's EP	0	14	99	Popcorn
9	x	113	Gender	24	x	6	Hard FM EP	0	14	103	Echo Pan 1
9	x	118	Rock Tom	24	x	7	Harpsi.o	0	16	25	NylonGtr.2
9	x	119	Elec Perc	24	x	13	Log Drum	0	16	53	ChoirAahs2
9	x	120	Rev.Snare2	24	x	17	Cheese Org	0	16	57	Trumpet 2
9	x	126	BurstNoise	24	x	19	RotaryOrgF	0	16	59	Tuba 2
10	x	39	Tekno Bass	24	x	20	OrganFlute	0	16	88	Big & Raw
10	x	49	TremOrch	24	x	25	VelHarmnix	0	16	90	Thick Pad
10	x	50	St.SlowStr	24	x	31	RockRythm2	0	17	57	Bright Tp.
10	x	56	Double Hit	24	x	49	VeloString	0	17	90	Soft Pad
10	x	96	Celestial	24	x	57	Bright Tp.	0	18	1	Piano 1d
10	x	113	GamelaGong	24	x	106	Oud	0	18	5	Mellow EP
11	x	49	Choir Str.	24	x	120	Rev.Tom 1	0	18	27	Mellow Gtr
11	x	113	St.Gamelan	25	x	5	Hard EP	0	18	34	FingerDark
16	x	1	Piano 1d	25	x	31	RockRythm1	0	18	39	SynthBs101
16	x	5	FM+AI EP	25	x	57	Warm Tp.	0	18	40	SynthBs201
16	x	6	FM EP	25	x	120	Rev.Tom 2	0	18	58	Trombone 2

y:bank

MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name
0	18	64	Soft Brass	0	34	17	60's Org.2	0	41	29	MuteStlGtr
0	18	81	HollowMini	0	34	36	Fretless 4	0	41	31	FeedbackG2
0	18	82	LA Saw	0	35	7	CoupleHps.	0	41	40	BeefFMBass
0	18	90	Sine Pad	0	35	16	Santur 2	0	41	49	Orchestra2
0	18	99	Tiny Bell	0	35	17	Organ 101	0	41	50	Kingdom
0	18	100	Warm Atmos	0	35	20	ChurchOrg2	0	41	55	Choral
0	19	40	AnaSynBs.1	0	35	26	12-str.Gtr	0	41	62	HiBrass
0	19	81	Shmoog	0	35	31	Dazed Gtr.	0	41	64	ChoirBrass
0	19	82	Digi.Saw	0	35	39	Clav Bass	0	41	67	Soft Tenor
0	19	100	HollowRels	0	35	49	60sStrings	0	41	82	DoctorSolo
0	20	39	FastResoBs	0	35	51	SynthStr.3	0	41	99	ClearBells
0	20	63	RezoSynBrs	0	35	56	Orch.Hit 2	0	42	6	FM Koto EP
0	20	82	Big Lead	0	35	62	Tp&Tb Sec.	0	42	49	TremOrch
0	20	96	Shwimmer	0	35	87	Big Fives	0	42	62	Mellow Brs
0	24	18	Organ 201	0	35	99	RoundGlock	0	42	99	ChoralBell
0	24	31	Dist.Gtr.2	0	35	105	Sitar 2	0	43	25	VelHarmnix
0	24	39	Acid Bass	0	36	17	Organ 4	0	43	29	Funk Gtr.2
0	24	49	ArcoStr	0	36	31	PowerGtr.2	0	43	30	Gtr.Pinch
0	24	63	Poly Brass	0	37	17	60's Org.3	0	43	31	RockRythm1
0	24	82	HeavySynth	0	37	18	Organ 5	0	43	34	FingerSlap
0	24	86	Synth.Aahs	0	37	31	PowerGtr.1	0	43	38	Velo Slap
0	25	7	Harpsi.o	0	37	61	Horn Orch	0	43	66	Hyper Alto
0	25	25	NylonGtr.3	0	38	17	EvnenBar	0	45	5	FM+AI EP
0	25	82	WaspySynth	0	38	31	5th Dist.	0	45	6	FM EP
0	27	8	Clav.Wah	0	39	62	Brass Fall	0	45	12	Hard Vibe
0	27	34	Flanger Bs	0	40	1	Piano Str.	0	45	29	Jazz Man
0	27	37	Reso Slap	0	40	3	EIGrPiano1	0	45	31	RockRythm2
0	27	51	Reso Str.	0	40	5	Hard EP	0	45	33	Uprght Bs.
0	27	63	Syn.Brass3	0	40	6	FM Phase	0	45	34	FingerdBs2
0	27	96	Converge	0	40	17	Organ 6	0	45	49	VeloString
0	27	98	Prologue	0	40	20	NotreDam	0	45	63	AnaVeloBrs
0	28	35	MutePickBs	0	40	21	Puff Org.	0	45	64	VeloBrass2
0	28	106	MutedBonjo	0	40	26	Nylon+Stel	0	45	82	Velo Lead
0	32	3	DetEIGrPno	0	40	29	Funk Gtr.1	0	45	97	Clavi Pad
0	32	5	Soft EP	0	40	31	FeedbackG1	0	64	5	60's EP
0	32	6	Detune EP2	0	40	33	JazzRhythm	0	64	8	Pulse Clav
0	32	17	DetuneOrg1	0	40	34	Bs&DstEGtr	0	64	11	Orgel
0	32	18	DetuneOrg2	0	40	39	Tekno Bass	0	64	13	SineMarimb
0	32	20	ChurchOrg3	0	40	40	Modular Bs	0	64	17	Organ Bass
0	32	22	Accordion1	0	40	45	SuspensStr	0	64	19	RotaryOrg
0	32	23	Harmonica2	0	40	47	YangChin	0	64	20	OrganFlute
0	32	27	JazzAmp	0	40	49	Orchestra1	0	64	24	Bandneon2
0	32	28	Chorus Gtr	0	40	50	Warm Str.	0	64	28	CleanGtr.2
0	32	36	Fretless 2	0	40	53	Choir Str.	0	64	32	AcGtHarmnx
0	32	37	PunchThum	0	40	55	Syn.Voice	0	64	34	Jazz Bass
0	32	40	SmoothBass	0	40	62	Brass 2	0	64	39	Oscar
0	32	53	MelloChoir	0	40	64	Syn.Brass4	0	64	40	X WireBass
0	32	57	Warm Tp.	0	40	66	Sax Sect.	0	64	50	Slow Str.2
0	32	61	Fr.Horn 2	0	40	67	BrethTenor	0	64	51	OB Strings
0	32	63	Jump Brass	0	40	82	Pulse Saw	0	64	53	StringAahs
0	32	105	Det.Sitar	0	40	99	GlockChime	0	64	54	Voice Doo
0	33	6	Hard FM EP	0	40	100	Nylon+EP	0	64	55	AnaVoice
0	33	17	60's Org.1	0	41	1	Dream	0	64	56	Impact Hit
0	33	18	Lite Organ	0	41	3	EIGrPiano2	0	64	60	Muted Tp.2
0	33	36	Fretless 3	0	41	6	FM+Analog	0	64	63	Octave Brs
0	34	6	FM Legend	0	41	26	Steel&Body	0	64	64	VeloBrass1

MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name
0	64	67	TenorSax 2	0	65	118	Real Tom	0	96	108	TaishoKoto
0	64	76	PanFlute 2	0	65	119	Elec Perc	0	96	112	Pungi
0	64	81	Mellow FM	0	66	17	Cheese Org	0	96	113	Bonang
0	64	83	Vent Synth	0	66	19	RotaryOrgF	0	96	114	Atarigane
0	64	84	Rubby	0	66	32	GtHarmonx2	0	96	115	Tablas
0	64	85	Dist.Lead	0	66	39	RubberBass	0	96	116	Castanets
0	64	86	Vox Lead	0	66	56	Double Hit	0	96	117	Concert BD
0	64	88	Fat&Perky	0	66	81	Sine Wave	0	96	120	Rev.Snare1
0	64	89	Fantasia 2	0	66	91	Analog Pad	0	97	13	Balaphone2
0	64	90	Horn Pad	0	66	92	Itopia	0	97	15	Carillon
0	64	91	80sPolySyn	0	66	96	Celestial	0	97	16	Santur 3
0	64	92	Heaven	0	66	97	Caribbean	0	97	36	Mr.Smooth
0	64	93	Glacier	0	66	99	Loud Clock	0	97	105	Tamboura
0	64	94	Tine Pad	0	66	100	AmbientPad	0	97	106	Gopichant
0	64	96	Polar Pad	0	66	102	Ring Pad	0	97	108	Kanoon
0	64	97	Harmo Rain	0	66	103	WaterPiano	0	97	112	Hichiriki
0	64	98	Ancestral	0	66	118	Rock Tom	0	97	113	Gender
0	64	99	Syn.Mallet	0	67	17	Organ 7	0	97	115	Glass Perc
0	64	100	Nylon Harp	0	67	56	BrassStab	0	97	120	Rev.Snare2
0	64	101	Fanta Bell	0	67	91	Squre Pad	0	98	13	Log Drum
0	64	102	Goblinson	0	67	92	Cycle Pad	0	98	106	Oud
0	64	103	Echo Bell	0	67	99	Xmas Bell	0	98	113	GamelaGong
0	64	104	StarTheme2	0	67	100	Planet	0	98	115	Thai Bell
0	64	109	BigKalimba	0	67	102	Ritual	0	98	120	Rev.Kick 1
0	64	112	Shanai 2	0	67	103	Creation	0	99	113	St.Gamelan
0	64	118	Melo.Tom 2	0	68	99	VibraBells	0	99	120	Rev.ConBD
0	64	119	Analog Tom	0	68	102	ToHeaven	0	100	113	RamaCymbal
0	64	120	RevCymbal2	0	68	103	Stardust	0	100	120	Rev.Tom 1
0	65	8	PierceClav	0	69	99	Digi Bells	0	101	113	Asian Bell
0	65	17	Organ 109	0	69	102	Milky Way	0	101	120	Rev.Tom 2
0	65	19	RotaryOrgS	0	69	103	ResoPanner	64	x	1	CutNoise 1
0	65	20	Trem.Flute	0	70	99	Air Bells	64	x	2	CutNoise 2
0	65	32	GtFeedback	0	70	102	Night	64	x	3	DstCutNoiz
0	65	34	ModAlem	0	71	99	Bell Harp	64	x	4	StringSlap
0	65	39	SqrBass	0	71	102	Glisten	64	x	5	Bass Slide
0	65	50	Slow Str.3	0	72	99	Gamelimba	64	x	6	PickScrape
0	65	51	SS Str.	0	72	102	Puffy	64	x	17	FIKeyClick
0	65	53	Male Aahs	0	96	13	Balaphone1	64	x	33	Rain
0	65	56	Philly Hit	0	96	15	ChurchBell	64	x	34	Thunder
0	65	81	Soft Solo	0	96	16	Cimbalom	64	x	35	Wind
0	65	83	PurePanLd.	0	96	25	Ukulele	64	x	36	Stream
0	65	85	Wire Lead	0	96	26	Mandolin	64	x	37	Bubble
0	65	88	SoftWurl	0	96	27	PedalSteel	64	x	38	Feed
0	65	90	Rotary Str	0	96	29	MuteDstGtr	64	x	49	Dog
0	65	91	Click Pad	0	96	36	SynFretles	64	x	50	Gallop
0	65	92	Lite Pad	0	96	39	Hammer	64	x	51	Bird 2
0	65	93	Glass Pad	0	96	54	Voice Hmn	64	x	52	Kitty
0	65	94	Panner Pad	0	96	57	FlugelHorn	64	x	53	Growl
0	65	96	Sweepy	0	96	72	BsClarinet	64	x	54	Haunted
0	65	97	AfricaWood	0	96	76	Kawala	64	x	55	Ghost
0	65	98	Rave	0	96	82	Seq.Analog	64	x	56	Maou
0	65	99	SftCrystal	0	96	101	Smokey	64	x	65	Telephone 1
0	65	100	Harpvox	0	96	102	Bell Choir	64	x	66	Door-Creak
0	65	102	50s Sci-Fi	0	96	105	Tambra	64	x	67	Door-Slam
0	65	103	Big Panner	0	96	106	Rabab	64	x	68	Scratch 1
0	65	104	Odyssey	0	96	107	Tsugaru	64	x	69	Scratch 2

y:bank

MSB	LSB	PC	Name
64	x	70	WindChimes
64	x	71	Telephone2
64	x	81	Car-Engine
64	x	82	Car-Stop
64	x	83	Car-Pass
64	x	84	Car-Crash
64	x	85	Siren
64	x	86	Train
64	x	87	Jetplane
64	x	88	Starship
64	x	89	BurstNoise
64	x	90	Coaster
64	x	91	Submarine
64	x	97	Laughing
64	x	98	Screaming
64	x	99	Punch
64	x	100	Heart Beat
64	x	101	FootSteps
64	x	102	Applause 2
64	x	113	MachineGun
64	x	114	Lasergun
64	x	115	Explosion
64	x	116	Firework

GM-b

MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name
56	x	1	Piano	56	x	52	String Pad	56	x	103	Echo Drop
56	x	2	BritePiano	56	x	53	Choir	56	x	104	Star Theme
56	x	3	HammerPno	56	x	54	Doo Voice	56	x	105	Sitar
56	x	4	HonkeyTonk	56	x	55	Voices	56	x	106	Banjo
56	x	5	New Tines	56	x	56	Orch Hit	56	x	107	Shamisen
56	x	6	Digi Piano	56	x	57	Trumpet	56	x	108	Koto
56	x	7	Harpicord	56	x	58	Trombone	56	x	109	Kalimba
56	x	8	Clav	56	x	59	Tuba	56	x	110	Scotland
56	x	9	Celesta	56	x	60	Muted Trpt	56	x	111	Fiddle
56	x	10	Glocken	56	x	61	FrenchHorn	56	x	112	Shanai
56	x	11	Music Box	56	x	62	Brass	56	x	113	Metal Bell
56	x	12	Vibes	56	x	63	SynBrass 1	56	x	114	Agogo
56	x	13	Marimba	56	x	64	SynBrass 2	56	x	115	SteelDrums
56	x	14	Xylophon	56	x	65	SopranoSax	56	x	116	Woodblock
56	x	15	Tubular	56	x	66	Alto Sax	56	x	117	Taiko
56	x	16	Santur	56	x	67	Tenor Sax	56	x	118	Tom
56	x	17	Full Organ	56	x	68	Bari Sax	56	x	119	Synth Tom
56	x	18	Perc Organ	56	x	69	Sweet Oboe	56	x	120	Rev Cymbal
56	x	19	BX-3 Organ	56	x	70	EnglishHrn	56	x	121	Fret Noise
56	x	20	ChurchPipe	56	x	71	BasoonOboe	56	x	122	NoiseChiff
56	x	21	Positive	56	x	72	Clarinet	56	x	123	Seashore
56	x	22	Musette	56	x	73	Piccolo	56	x	124	Birds
56	x	23	Harmonica	56	x	74	Flute	56	x	125	Telephone
56	x	24	Tango	56	x	75	Recorder	56	x	126	Helicopter
56	x	25	ClassicGtr	56	x	76	Pan Flute	56	x	127	Stadium!!
56	x	26	A.Guitar	56	x	77	Bottle	56	x	128	GunShot
56	x	27	JazzGuitar	56	x	78	Shakuhachi				
56	x	28	Clean Gtr	56	x	79	Whistle				
56	x	29	MuteGuitar	56	x	80	Ocarina				
56	x	30	Over Drive	56	x	81	SquareWave				
56	x	31	DistGuitar	56	x	82	Saw Wave				
56	x	32	RockMonics	56	x	83	SynCaliope				
56	x	33	Jazz Bass	56	x	84	Syn Chiff				
56	x	34	Deep Bass	56	x	85	Charang				
56	x	35	Pick Bass	56	x	86	AirChorus				
56	x	36	Fretless	56	x	87	Rezzo4ths				
56	x	37	SlapBass 1	56	x	88	Bass&Lead				
56	x	38	SlapBass 2	56	x	89	Fantasia				
56	x	39	SynthBass1	56	x	90	Warm Pad				
56	x	40	SynthBass2	56	x	91	Poly Pad				
56	x	41	Violin	56	x	92	Ghost Pad				
56	x	42	Viola	56	x	93	BowedGlass				
56	x	43	Cello	56	x	94	Metal Pad				
56	x	44	ContraBass	56	x	95	Halo Pad				
56	x	45	TremoloStr	56	x	96	Sweep				
56	x	46	Pizzicato	56	x	97	Ice Rain				
56	x	47	Harp	56	x	98	SoundTrack				
56	x	48	Timpani	56	x	99	Crystal				
56	x	49	Marcato	56	x	100	Atmosphere				
56	x	50	SlowString	56	x	101	Brightness				
56	x	51	Analog Pad	56	x	102	Goblin				

ProgA

MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name
81	x	1	Sunrise	81	x	52	HarpSiFunk	81	x	103	PerkySaxes
81	x	2	Piano 16'	81	x	53	FlugelHorn	81	x	104	XFade EP
81	x	3	AltoBreath	81	x	54	Elec. Tap	81	x	105	Nylon Gtr
81	x	4	TinyDancer	81	x	55	Harmonics	81	x	106	JewelryBox
81	x	5	Spruce Gtr	81	x	56	Africana	81	x	107	WoodenYou?
81	x	6	Vibra Bell	81	x	57	TechnoBass	81	x	108	Symphonic
81	x	7	XFade Bass	81	x	58	Airways	81	x	109	Lead Stab
81	x	8	TheStrings	81	x	59	Busy Boy	81	x	110	Space Pets
81	x	9	PowerSynth	81	x	60	Heartbeat	81	x	111	VS Organ
81	x	10	Total Kit	81	x	61	Spectrum	81	x	112	Brastereo
81	x	11	MachineAge	81	x	62	Full Pipes	81	x	113	Methane EP
81	x	12	Hot Keys	81	x	63	Woodwinds	81	x	114	ShamiMalet
81	x	13	Brass Band	81	x	64	Whirly	81	x	115	Ice Flakes
81	x	14	Maxi Tine	81	x	65	LeadGuitar	81	x	116	Chester
81	x	15	Power Rock	81	x	66	Isabelle	81	x	117	RhythmJunk
81	x	16	Tabla Talk	81	x	67	Fat Fretty	81	x	118	BellShower
81	x	17	FingerBass	81	x	68	Poppin'Pad	81	x	119	Fisa 8'
81	x	18	LiteVoices	81	x	69	Soft Horns	81	x	120	TamboFlute
81	x	19	Color Pad	81	x	70	ProducrKit	81	x	121	Strummers
81	x	20	Festival!	81	x	71	InTheTrees	81	x	122	SweepBass
81	x	21	GlideSweep	81	x	72	SantaClav	81	x	123	Pan Mallet
81	x	22	Last Tango	81	x	73	Sfz< Brass	81	x	124	SteamBrass
81	x	23	MagicFlute	81	x	74	Tine Pad	81	x	125	PrarieDawn
81	x	24	Operators	81	x	75	PedalSteel	81	x	126	Rotary Org
81	x	25	E.Guitars	81	x	76	Log Drums	81	x	127	Horn Ens
81	x	26	Gamelan	81	x	77	HouseBass1	81	x	128	Super Tine
81	x	27	Zap Bass	81	x	78	Ambi.Voice				
81	x	28	DigitalAir	81	x	79	MonoLead				
81	x	29	Analogist	81	x	80	Hackbrett				
81	x	30	MandoTrem	81	x	81	Halifax NS				
81	x	31	Space Wing	81	x	82	Drawbars				
81	x	32	Gospel Org	81	x	83	Fanfare				
81	x	33	Trumpets	81	x	84	Hard Tines				
81	x	34	Fresh Air	81	x	85	Dr.Guitar				
81	x	35	Rock Mutes	81	x	86	EtherBells				
81	x	36	Dustette	81	x	87	Bass/Harm				
81	x	37	PickedBass	81	x	88	Air Vox				
81	x	38	ChamberEns	81	x	89	Drum Hit				
81	x	39	Wire Pad	81	x	90	50's SciFi				
81	x	40	Industrial	81	x	91	SteamCloud				
81	x	41	Neutron	81	x	92	Bouzouki				
81	x	42	PianoHaven	81	x	93	BriteBrass				
81	x	43	Shaku Bend	81	x	94	DWGS EP				
81	x	44	BowenWave	81	x	95	JoyStickUp				
81	x	45	Clean Funk	81	x	96	WaveCycles				
81	x	46	SplitBell	81	x	97	Rap Bass				
81	x	47	Slap It	81	x	98	OoooohPad				
81	x	48	AnalogPad	81	x	99	Bright Pad				
81	x	49	Residue	81	x	100	HarpPluck				
81	x	50	Orch Perc	81	x	101	ElastikPad				
81	x	51	DreamWorld	81	x	102	ExpressoPF				

ProgB

MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name
82	x	1	PipeDreams	82	x	52	ClickOrgan	82	x	103	High Wire
82	x	2	X Piano	82	x	53	StereoHorn	82	x	104	Stab Pad
82	x	3	BigStrings	82	x	54	MalletLoop	82	x	105	CicadaBugs
82	x	4	Asian Jung	82	x	55	Flamenco	82	x	106	Piano&Str
82	x	5	Rock On!!!	82	x	56	MetalGhost	82	x	107	Traverso
82	x	6	GlockBells	82	x	57	Velo Pick	82	x	108	SpectrumEP
82	x	7	FatRezBass	82	x	58	oooooooooze	82	x	109	Mr. Clean
82	x	8	BreathyVox	82	x	59	Dr. Tapp	82	x	110	Fat Slap
82	x	9	Xanalog	82	x	60	[Loop SFX]	82	x	111	Choir L+R
82	x	10	[KrazyKit]	82	x	61	TimeClocks	82	x	112	CompThing!
82	x	11	Transforms	82	x	62	Classic EP	82	x	113	TunedDrums
82	x	12	Killer B	82	x	63	Cello Ens.	82	x	114	TibetBells
82	x	13	Pop Brass	82	x	64	Godfather	82	x	115	DoubleStop
82	x	14	Harp Gliss	82	x	65	Funk Guitr	82	x	116	Warm Tromb
82	x	15	BriteSteel	82	x	66	RealGamlon	82	x	117	HollowBody
82	x	16	PingMallet	82	x	67	ChromeBass	82	x	118	HardBamboo
82	x	17	Upright	82	x	68	Real Shaku	82	x	119	Tech Bass
82	x	18	Velo Flute	82	x	69	Split Sync	82	x	120	Composure
82	x	19	LA Synth	82	x	70	[Nature]	82	x	121	BrassSynth
82	x	20	[ComboKit]	82	x	71	SynTronic	82	x	122	EchoTabla
82	x	21	Wave Sweep	82	x	72	Super BX-3	82	x	123	Organ 1
82	x	22	FunkyRoads	82	x	73	Trump Ens.	82	x	124	SweetReeds
82	x	23	AnaStrings	82	x	74	Jaw Harp	82	x	125	Mallet EP
82	x	24	Euro Pipe	82	x	75	Rock Chuga	82	x	126	ElectricAc
82	x	25	Stratified	82	x	76	ThelceMan	82	x	127	VS Bells
82	x	26	Crystallce	82	x	77	Velo Slap	82	x	128	SFX Kit 1
82	x	27	Dance Bass	82	x	78	Flutter				
82	x	28	Ghost Vox	82	x	79	Swell Pad				
82	x	29	FatFilterz	82	x	80	[Natives!]				
82	x	30	[Down Low]	82	x	81	Quarks				
82	x	31	Sputnik	82	x	82	Dyno Tines				
82	x	32	Super Perc	82	x	83	VeloFlugel				
82	x	33	BrassSwell	82	x	84	Polka Box				
82	x	34	Lore	82	x	85	FeedbackGt				
82	x	35	Follow Me	82	x	86	Swiss Box				
82	x	36	Logs&Bells	82	x	87	Big Mini				
82	x	37	90's Bass	82	x	88	Arabesque				
82	x	38	FreshWaves	82	x	89	Syn Brass				
82	x	39	MIDI Grand	82	x	90	[DrillMe!]				
82	x	40	[Mr. Gong]	82	x	91	Universe X				
82	x	41	LandingPad	82	x	92	Big Organ				
82	x	42	M1 Piano	82	x	93	EthnoVioln				
82	x	43	DynoString	82	x	94	Real Sitar				
82	x	44	Tamboura	82	x	95	Greek Gtr.				
82	x	45	Chruncher	82	x	96	Midi Bells				
82	x	46	Star Fire	82	x	97	Stick Bass				
82	x	47	SynthBass3	82	x	98	SopranoVox				
82	x	48	Woodwinds	82	x	99	Solo Synth				
82	x	49	Reso Waves	82	x	100	[Jet Star]				
82	x	50	[Manimals]	82	x	101	ChunkaPick				
82	x	51	Vortex	82	x	102	ArcoAttack				

ProgC

MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name	MSB	LSB	PC	Name
83	x	1	Hyper:Wave	83	x	52	Dyno Roads	83	x	103	Leeeed
83	x	2	N264 Piano	83	x	53	Chrome Rez	83	x	104	Wind Storm
83	x	3	Ultra Rez	83	x	54	TheSunrise	83	x	105	War Pipes
83	x	4	MusicaLoop	83	x	55	Guitarist	83	x	106	12StringGt
83	x	5	MonsterWah	83	x	56	VeloVoxPad	83	x	107	AfricanJam
83	x	6	N-Strings	83	x	57	Clean Bass	83	x	108	HouseBass2
83	x	7	NuFretless	83	x	58	"Classic""B""	83	x	109	SynBrass 4
83	x	8	RockSteady	83	x	59	Super~Stab	83	x	110	SitarSitar
83	x	9	TotalSynth	83	x	60	Modern Kit	83	x	111	FlyingToys
83	x	10	Zulu Kit	83	x	61	Mod:Matrix	83	x	112	Tone Wheel
83	x	11	Ravel Pad	83	x	62	Syn Piano	83	x	113	BasoonOboe
83	x	12	PianoMagic	83	x	63	LowEndBass	83	x	114	Emmalisha
83	x	13	Arpeggiate	83	x	64	JackSlide	83	x	115	Organ 2
83	x	14	VoodooSong	83	x	65	Mandolin	83	x	116	SolarBells
83	x	15	MiniODLead	83	x	66	Padanomic	83	x	117	Funk Bass
83	x	16	SlowSunset	83	x	67	Rock Bass	83	x	118	Heavenly
83	x	17	SuperRound	83	x	68	VocalChoir	83	x	119	Soft Pad
83	x	18	RealVoices	83	x	69	Ghost Stab	83	x	120	Last Dream
83	x	19	DanceReMix	83	x	70	ThunderTom	83	x	121	OrganTouch
83	x	20	CyberTrash	83	x	71	Labyrinth	83	x	122	Mute Ens.
83	x	21	RunawayPad	83	x	72	Wire Clav	83	x	123	Siesta EP
83	x	22	MutronClav	83	x	73	Lo-End-Rez	83	x	124	FunkGuitar
83	x	23	DoubleMini	83	x	74	Waterphone	83	x	125	Ice Bell
83	x	24	ClockWorks	83	x	75	Electric12	83	x	126	Thumb Bass
83	x	25	Rick&aPick	83	x	76	AirFantasy	83	x	127	VeloSweep
83	x	26	Fragments	83	x	77	Thumb&Slap	83	x	128	SFX Kit 2
83	x	27	Dyno-Bass	83	x	78	Green Eyes				
83	x	28	Jazz Organ	83	x	79	PowerLayer				
83	x	29	AnalogSync	83	x	80	GiantDrums				
83	x	30	Power Play	83	x	81	Wave World				
83	x	31	Tekno:Sync	83	x	82	SynVoxKeys				
83	x	32	TXPianoTap	83	x	83	Cyber Bass				
83	x	33	Stick-2-It	83	x	84	TheHeavens				
83	x	34	WhiteNoise	83	x	85	Light Pizz				
83	x	35	R&R Guitar	83	x	86	Synth Fife				
83	x	36	Antartica	83	x	87	Super Bass				
83	x	37	Thumb Slap	83	x	88	Vox Voice				
83	x	38	"Velo ""B"" "	83	x	89	SyncNoEvil				
83	x	39	Alaska	83	x	90	Mark Trees				
83	x	40	Lazer Toms	83	x	91	The7thWave				
83	x	41	In The Pad	83	x	92	DW-8000EP				
83	x	42	StereoClav	83	x	93	Vibra Harp				
83	x	43	SquareBass	83	x	94	Toy Bellz				
83	x	44	DreamBells	83	x	95	M1TenorSax				
83	x	45	Metal King	83	x	96	TheSandman				
83	x	46	Underscore	83	x	97	Deep House				
83	x	47	Big Bottom	83	x	98	BX3 Medium				
83	x	48	Small~Orch	83	x	99	Mega Synth				
83	x	49	Film Cue	83	x	100	OldKalimba				
83	x	50	Cyber Hit	83	x	101	Dr.Octave				
83	x	51	Wavetables	83	x	102	Pitzpan				

コンビネーション

MSB	LSB	PC	Name	Type	MSB	LSB	PC	Name	Type
89	x	1	Star*Burst	Split/VSw	89	x	56	SugarBells	Split/VSw
89	x	2	LayerPiano	Layer	89	x	57	Blues Harp	Layer
89	x	3	Synth Fat	Layer	89	x	58	Grandioso	Split
89	x	4	Satellite	Layer	89	x	59	Osaka Jazz	Split
89	x	5	Mr. Tone	Split	89	x	60	MasterFisa	Layer
89	x	6	Calcutta	Split/VSw	89	x	61	Autumn	Layer
89	x	7	FunkySpice	Layer	89	x	62	ElecPno&Bs	Split/VSw
89	x	8	Layer Str	Layer	89	x	63	MasterFunk	Split/VSw
89	x	9	Sax Heaven	Split	89	x	64	VeloVoices	Layer/VSw
89	x	10	Celebrate!	Split/VSw	89	x	65	Split Bass	Split/VSw
89	x	11	First*Snow	Split	89	x	66	Ethno Geo	Split
89	x	12	Bass&Piano	Split/VSw	89	x	67	Ruff&Ready	Layer
89	x	13	Full Brass	Split/VSw	89	x	68	Madrigal	Layer
89	x	14	Sing To Me	Split	89	x	69	ChiffSplit	Split
89	x	15	Mr.Chorus	Split/VSw	89	x	70	Dagobar	Layer
89	x	16	Japanese	Layer	89	x	71	Child Song	Split
89	x	17	L'ilBit O'	Layer	89	x	72	Pontette	Layer
89	x	18	Philarmoney	Split/VSw	89	x	73	GoToSweep	Layer
89	x	19	Half Moons	Layer	89	x	74	SilkRoad33	Split
89	x	20	HereltComz	Split/VSw	89	x	75	Nashville	Split
89	x	21	Rezolution	Layer	89	x	76	Bolshoi	Layer
89	x	22	The Gospel	Layer/VSw	89	x	77	Wasp Sting	Layer
89	x	23	New Rave	Split/VSw	89	x	78	AnaStrings	Layer
89	x	24	FlutterPad	Layer	89	x	79	ChrisTall	Split/VSw
89	x	25	ShoeString	Split	89	x	80	Rave Hits	Layer
89	x	26	Tethnical	Split/VSw	89	x	81	SunOfTron	Split/VSw
89	x	27	Full Pipe	Layer	89	x	82	SamAntic	Split/VSw
89	x	28	Overture	Split/VSw	89	x	83	SweetMutes	Layer
89	x	29	Lead & Pad	Split	89	x	84	Nebulae	Layer
89	x	30	Dulcimer	Layer	89	x	85	Dole Bee	Split/VSw
89	x	31	StormOf'93	Layer	89	x	86	The Sphinx	Split/VSw
89	x	32	Stak'oMidi	Layer	89	x	87	Deep Organ	Layer
89	x	33	SmokyHorn	Split	89	x	88	StringsAtk	Layer
89	x	34	VeloVoxBel	Layer/VSw	89	x	89	Lassie&Tim	Split
89	x	35	Slap & Pop	Layer/VSw	89	x	90	DeathStars	Split/VSw
89	x	36	Bass&Vibes	Split/VSw	89	x	91	FreeTime	Split
89	x	37	Super Perc	Layer	89	x	92	PianoSings	Split
89	x	38	Pizz & Bow	Layer	89	x	93	BiggerIdea	Split
89	x	39	Aquarium	Split	89	x	94	Safari	Split
89	x	40	HouseParty	Split/VSw	89	x	95	Guitar&Pad	Split
89	x	41	Bell Come!	Layer	89	x	96	ChinaBell	Split/VSw
89	x	42	EP&String	Layer	89	x	97	Sky Ca t	Layer
89	x	43	Latin Band	Split/VSw	89	x	98	HarpString	Layer
89	x	44	HumanBeam	Split/VSw	89	x	99	Night Taps	Layer
89	x	45	12 Stereo	Split/VSw	89	x	100	Slammin'	Split/VSw
89	x	46	Instanbul	Split/VSw	89	x	101	Sea Horses	Split/VSw
89	x	47	Busy Split	Split VSw	89	x	102	Power Comp	Layer
89	x	48	Orchestral	Split	89	x	103	Midi Winds	Layer
89	x	49	CymbalLife	Layer	89	x	104	ProxiMidi	Layer
89	x	50	Space Port	Split	89	x	105	Oh-La-La!	Split
89	x	51	Beach Walk	Layer	89	x	106	IndianOrch	Split/VSw
89	x	52	DynoPiano	Split	89	x	107	Double Bow	Layer
89	x	53	Centrefold	Layer	89	x	108	Backyard	Layer
89	x	54	InTheLight	Split	89	x	109	CountOnMe	Split
89	x	55	Velo Chord	Split/VSw	89	x	110	Trpt.Brass	Layer

CmbB

MSB	LSB	PC	Name	Type
89	x	111	Acappella	Layer
89	x	112	AndyPlayIt	Layer/VSw
89	x	113	Fairy Bell	Layer
89	x	114	Leti Theme	Split/VSw
89	x	115	Canyon	Layer
89	x	116	StealDrums	Split
89	x	117	Right&Left	Layer
89	x	118	Two In One	Split/VSw
89	x	119	ODriveLead	Layer
89	x	120	TheRedSun	Layer
89	x	121	Ethnetic	Split
89	x	122	WeddingDay	Split
89	x	123	Concerto	Split
89	x	124	LegatoReed	Split
89	x	125	Bavaria	Split
89	x	126	Rain Chime	Split
89	x	127	VoxGamelan	Layer
89	x	128	DynamoBass	Layer/VSw

MSB	LSB	PC	Name	Type
90	x	1	SolarFlare	Layer/VSw
90	x	2	StereoKeys	Layer/VSw
90	x	3	X Strings	Layer
90	x	4	AnalogKing	Layer
90	x	5	CrankItUp!	Layer/VSw
90	x	6	HeadHunter	Layer/VSw
90	x	7	Rock Organ	Layer
90	x	8	X Brass	Layer
90	x	9	TheSingers	Layer
90	x	10	Wild Drums	Layer
90	x	11	<The West>	Layer/VSw
90	x	12	Super EP	Layer
90	x	13	Wind->Orch	Layer/VSw
90	x	14	Maxi Stab	Layer
90	x	15	12 String	Layer
90	x	16	<The East>	Layer/VSw
90	x	17	ChorusClav	Layer/VSw
90	x	18	Bass/Horn	Split/VSw
90	x	19	Ice Bells	Layer
90	x	20	Wild Split	Layer
90	x	21	Warriors	Layer
90	x	22	Fat Pianos	Layer
90	x	23	Sonata	Layer
90	x	24	LayerSynth	Layer
90	x	25	WaveGuitar	Layer
90	x	26	EthnicOrch	Layer/VSw
90	x	27	Cathedral	Layer
90	x	28	BrassSwell	Layer
90	x	29	Java Bells	Layer
90	x	30	PhantomSax	Layer/VSw
90	x	31	AncientSun	Layer
90	x	32	Velo Roads	Layer/VSw
90	x	33	Symphony	Layer
90	x	34	NeuroFunk	Layer/VSw
90	x	35	Slappin'	Layer/VSw
90	x	36	EastAfrica	Layer/VSw
90	x	37	Ultra Perc	Layer
90	x	38	TheSaxMen	Layer
90	x	39	LunarBells	Layer
90	x	40	<<<Hell>>>	Layer
90	x	41	<<Heaven>>	Layer/VSw
90	x	42	Rock Piano	Layer
90	x	43	ChamberOrc	Layer
90	x	44	Multi Rez	Layer
90	x	45	Chorus Gtr	Layer/VSw
90	x	46	Zen Garden	Layer/VSw
90	x	47	Accordion	Layer
90	x	48	MutedHorns	Layer
90	x	49	PizzoSynth	Layer
90	x	50	RapToolKit	Layer/VSw
90	x	51	Megatron	Layer/VSw
90	x	52	Bs/EP&Str	Split
90	x	53	Fanfare	Layer
90	x	54	Big Swell	Layer
90	x	55	StickSplit	Split
90	x	56	Indian Jam	Layer/VSw
90	x	57	Harpsicord	Layer
90	x	58	Bass/Brass	Layer/VSw

MSB	LSB	PC	Name	Type	MSB	LSB	PC	Name	Type
90	x	59	Moon Stone	Layer	90	x	117	Dreamy P	Layer
90	x	60	Torquemada	Layer	90	x	118	RockShow!	Split
90	x	61	Crossfades	Layer	90	x	119	BigStrings	Split
90	x	62	SuperKeys	Layer	90	x	120	Cool Duet	Split
90	x	63	WoodWinds	Layer/VSw	90	x	121	Mazurca	Split
90	x	64	OctaveLead	Layer	90	x	122	Pollenesk	Layer
90	x	65	Malaguena	Split	90	x	123	Bass&EP	Split/VSw
90	x	66	RhythmPipe	Layer/VSw	90	x	124	BadScream	Layer/VSw
90	x	67	FullManual	Layer	90	x	125	AlienSings	Layer
90	x	68	Bows/Trpt	Split	90	x	126	Milagro	Layer/VSw
90	x	69	Airiana	Layer	90	x	127	Fusionist	Layer
90	x	70	SpaceZones	Split	90	x	128	WoodSector	Split/VSw
90	x	71	New Worlds	Layer					
90	x	72	Digi Piano	Layer					
90	x	73	FullString	Layer					
90	x	74	Rezzo Funk	Layer					
90	x	75	Guitar Man	Layer/VSw					
90	x	76	Warm Koto	Layer					
90	x	77	Rock Show!	Layer					
90	x	78	Big Band	Layer					
90	x	79	Vox Bells	Layer					
90	x	80	MenAtWork	Layer					
90	x	81	Galaxia	Layer/VSw					
90	x	82	Bass/Piano	Split					
90	x	83	Str/Oboe	Split					
90	x	84	RezzoSplit	Split					
90	x	85	TheOldWest	Split					
90	x	86	Lost Tribe	Layer/VSw					
90	x	87	DualManual	Split					
90	x	88	Trpt&Bones	Layer					
90	x	89	Bellendra	Layer/VSw					
90	x	90	Star Lense	Layer					
90	x	91	The Abyss	Layer					
90	x	92	Piano&Str	Layer					
90	x	93	ChamberStr	Layer					
90	x	94	Hard Sync	Layer/VSw					
90	x	95	Gtr/Flute	Split					
90	x	96	RainForest	Layer/VSw					
90	x	97	PipeOrgan	Layer					
90	x	98	Hot Salsa	Layer/VSw					
90	x	99	Prisms	Layer					
90	x	100	TheDentist	Layer					
90	x	101	VibeRation	Layer					
90	x	102	SplitOrgan	Split					
90	x	103	Pizz A Pie	Layer					
90	x	104	TechnoPres	Layer					
90	x	105	Witch Hunt	Split/VSw					
90	x	106	Blade Runs	Split/VSw					
90	x	107	Piano Pad	Layer					
90	x	108	Miller Time	Split/VSw					
90	x	109	Wood Vox	Layer					
90	x	110	Folk Picks	Split/VSw					
90	x	111	Sting&Wind	Split					
90	x	112	Delicato	Layer					
90	x	113	Sophism	Layer					
90	x	114	PowderSnow	Layer					
90	x	115	Tiny&Tiny	Split/VSw					
90	x	116	Emmalog	Layer					

CmbC

MSB	LSB	PC	Name	Type	MSB	LSB	PC	Name	Type
91	x	1	FirstLight	Layer	91	x	59	NightTrain	Split
91	x	2	Grinding B	Layer	91	x	60	Worm Hole	Layer
91	x	3	Shangri-La	Layer	91	x	61	VirtualsSplit	
91	x	4	Mast World	Layer	91	x	62	Stax Organ	Layer
91	x	5	World Bass	Layer	91	x	63	Anna Split	Split
91	x	6	Max Impact	Split/VSw	91	x	64	ArcoString	Layer
91	x	7	Rave Vox	Split/VSw	91	x	65	Slap Stick	Layer/VSw
91	x	8	OrchDivisi	Layer	91	x	66	Botswana	Split/VSw
91	x	9	SongOfLife	Split/VSw	91	x	67	Asidic Split	
91	x	10	Dance Trak	Split	91	x	68	DelayedHit	Layer/VSw
91	x	11	InTheMaze	Layer/VSw	91	x	69	Sir Robin	Split
91	x	12	Power Keys	Layer	91	x	70	EtherScape	Split
91	x	13	Horn Stabs	Layer	91	x	71	Gyroscope	Layer
91	x	14	Goldmine	Layer/VSw	91	x	72	Whirly Pad	Layer
91	x	15	Maya Dance	Layer	91	x	73	Rezzo Comp	Layer
91	x	16	Melotronic	Layer	91	x	74	Voices2Men	Layer/VSw
91	x	17	House Mix	Split	91	x	75	Fret-Not!	Layer
91	x	18	Orch Split	Split/VSw	91	x	76	RagaTrance	Split/VSw
91	x	19	Morocco	Split/VSw	91	x	77	X-Voxsplit	Split
91	x	20	Didjeridoo	Layer/VSw	91	x	78	Serenade	Layer/VSw
91	x	21	XYjoystick	Layer	91	x	79	Jazz Duet	Split
91	x	22	Super Jazz	Layer	91	x	80	AlienProbe	Split/VSw
91	x	23	OB-Analog	Layer	91	x	81	Alienesque	Split
91	x	24	String Cue	Layer/VSw	91	x	82	The Legend	Layer
91	x	25	RhythmnGtr	Layer	91	x	83	Real Horns	Split
91	x	26	EasternSun	Layer/VSw	91	x	84	Eternal Layer	
91	x	27	GiantSplit	Split	91	x	85	InTheArena	Layer
91	x	28	Allegro	Layer/VSw	91	x	86	N:Wave:Seq	Layer
91	x	29	PolyChords	Split/VSw	91	x	87	Euroman	Split/VSw
91	x	30	PowerHouse	Split	91	x	88	Orch Winds	Layer
91	x	31	L.F.O.City	Split	91	x	89	PacificaSplit	
91	x	32	MIDIEP-Pad	Layer/VSw	91	x	90	TheBigBang	Split
91	x	33	Square Rez	Split	91	x	91	Uni Verse	Layer
91	x	34	SkyCatLead	Layer	91	x	92	O.D. Organ	Layer
91	x	35	Fade Away	Layer	91	x	93	Sync Home	Split
91	x	36	9 Inchers	Split	91	x	94	AngelChoir	Layer
91	x	37	PhaseTwins	Split	91	x	95	Prog Split	Split
91	x	38	Velo-Pizz	Layer/VSw	91	x	96	Trinidad	Layer
91	x	39	TheGamelan	Layer/VSw	91	x	97	Enose Horn	Layer
91	x	40	UnderWorld	Layer	91	x	98	Ensembled	Layer/VSw
91	x	41	Vaporizer	Layer	91	x	99	There&Back	Split
91	x	42	BigDrawbar	Layer	91	x	100	Sea Storm	Layer
91	x	43	Sax Band	Layer	91	x	101	TypeALine	Split
91	x	44	Boys Choir	Layer	91	x	102	Bug Forest	Split/VSw
91	x	45	HeartBreak	Split	91	x	103	TheyAppear	Split
91	x	46	Wet Lands	Split/VSw	91	x	104	Emmabama	Layer/VSw
91	x	47	HouseOfSki	Split/VSw	91	x	105	TheSweeper	Split
91	x	48	NightMusic	Layer/VSw	91	x	106	Dreaming	Layer
91	x	49	NeverLand	Split	91	x	107	Fat Pluck	Layer
91	x	50	DJ*ToolBox	Layer/VSw	91	x	108	12ToneBelz	Split
91	x	51	QuarkSpark	Split	91	x	109	Have Fun	Split
91	x	52	M-1LayerEP	Layer	91	x	110	Bows&Brass	Split
91	x	53	PowerStack	Layer	91	x	111	Echo Suite	Split
91	x	54	HitTheDust	Layer/VSw	91	x	112	Percolator	Split
91	x	55	Power Band	Split	91	x	113	Vectoring	Layer
91	x	56	WaveJammer	Split	91	x	114	Hard&Sweet	Split
91	x	57	Green Rave	Split	91	x	115	Trombhorns	Split
91	x	58	Nutcracker	Layer	91	x	116	Synmonics	Layer/VSw

CmbC

MSB	LSB	PC	Name	Type
91	x	117	Mixture	Split
91	x	118	The Finale	Split/VSw
91	x	119	AfricaMood	Split
91	x	120	Encounters	Layer
91	x	121	Layer Cake	Layer
91	x	122	Puffalog	Layer
91	x	123	Pad+Alpha	Layer
91	x	124	BreakADish	Split/VSw
91	x	125	Randomizer	Layer/VSw
91	x	126	HornMelody	Split
91	x	127	Acid Tools	Layer
91	x	128	TimeTunnel	Layer

ドラムキット

0 STANDARD

1 ROOM

2 POWER

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0	-----	-----	OFF	C 0	-----	-----	OFF	C 0	-----	-----	OFF
C#0	-----	-----	OFF	C#0	-----	-----	OFF	C#0	-----	-----	OFF
D 0	-----	-----	OFF	D 0	-----	-----	OFF	D 0	-----	-----	OFF
D#0	-----	-----	OFF	D#0	-----	-----	OFF	D#0	-----	-----	OFF
E 0	-----	-----	OFF	E 0	-----	-----	OFF	E 0	-----	-----	OFF
F 0	-----	-----	OFF	F 0	-----	-----	OFF	F 0	-----	-----	OFF
F#0	-----	-----	OFF	F#0	-----	-----	OFF	F#0	-----	-----	OFF
G 0	-----	-----	OFF	G 0	-----	-----	OFF	G 0	-----	-----	OFF
G#0	-----	-----	OFF	G#0	-----	-----	OFF	G#0	-----	-----	OFF
A 0	-----	-----	OFF	A 0	-----	-----	OFF	A 0	-----	-----	OFF
A#0	-----	-----	OFF	A#0	-----	-----	OFF	A#0	-----	-----	OFF
B 0	-----	-----	OFF	B 0	-----	-----	OFF	B 0	-----	-----	OFF
C 1	-----	-----	OFF	C 1	-----	-----	OFF	C 1	-----	-----	OFF
C#1	29	RollSnare1	OFF	C#1	29	RollSnare1	OFF	C#1	29	RollSnare1	OFF
D 1	121	FingerSnap	OFF	D 1	121	FingerSnap	OFF	D 1	121	FingerSnap	OFF
D#1	152	Zap 1	OFF	D#1	152	Zap 1	OFF	D#1	152	Zap 1	OFF
E 1	278	Gun Shot 1	OFF	E 1	278	Gun Shot 1	OFF	E 1	278	Gun Shot 1	OFF
F 1	154	Scratch Hi	7	F 1	154	Scratch Hi	7	F 1	154	Scratch Hi	7
F#1	155	Scratch Lo	7	F#1	155	Scratch Lo	7	F#1	155	Scratch Lo	7
G 1	40	Stick Hit	OFF	G 1	40	Stick Hit	OFF	G 1	40	Stick Hit	OFF
G#1	122	Snap	OFF	G#1	122	Snap	OFF	G#1	122	Snap	OFF
A 1	284	Metronome1	OFF	A 1	284	Metronome1	OFF	A 1	284	Metronome1	OFF
A#1	215	Tubular 3	OFF	A#1	215	Tubular 3	OFF	A#1	215	Tubular 3	OFF
B 1	6	Real Kick	OFF	B 1	2	Ambi.Kick	OFF	B 1	9	Metal Kick	OFF
C 2	4	Punch Kick	OFF	C 2	2	Ambi.Kick	OFF	C 2	7	Gated Kick	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF
D 2	16	Snare 1	OFF	D 2	27	GatedSnare	OFF	D 2	27	GatedSnare	OFF
D#2	130	Hand Claps	OFF	D#2	130	Hand Claps	OFF	D#2	130	Hand Claps	OFF
E 2	20	PicloSnare	OFF	E 2	25	Ambi.Snare	OFF	E 2	26	Rock Snare	OFF
F 2	62	Tom 2 Lo	OFF	F 2	65	Tom 2 Lo	OFF	F 2	67	ProcessTom	OFF
F#2	52	Close HH	1	F#2	52	Close HH	1	F#2	52	Close HH	1
G 2	62	Tom 1 Lo	OFF	G 2	65	Tom 2 Lo	OFF	G 2	67	ProcessTom	OFF
G#2	54	Pedal HH	1	G#2	54	Pedal HH	1	G#2	54	Pedal HH	1
A 2	62	Tom 1 Lo	OFF	A 2	65	Tom 2 Lo	OFF	A 2	67	ProcessTom	OFF
A#2	53	Open HH	1	A#2	53	Open HH	1	A#2	53	Open HH	1
B 2	61	Tom 1 Hi	OFF	B 2	63	Tom 2 Hi	OFF	B 2	67	ProcessTom	OFF
C 3	61	Tom 1 Hi	OFF	C 3	63	Crash Cym	OFF	C 3	67	ProcessTom	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF
D 3	61	Tom 1 Hi	OFF	D 3	63	Tom 2 Hi	OFF	D 3	67	ProcessTom	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF
E 3	45	China Cym	OFF	E 3	45	China Cym	OFF	E 3	45	China Cym	OFF
F 3	58	Ride Cup	OFF	F 3	58	Ride Cup	OFF	F 3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF
G 3	47	Splash Cym	OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF
A 3	43	Crash Cym	OFF	A 3	43	Crash Cym	OFF	A 3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF
B 3	57	Ride Edge	OFF	B 3	57	Ride Edge	OFF	B 3	57	Ride Edge	OFF
C 4	79	Hi Bongo	OFF	C 4	79	Hi Bongo	OFF	C 4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF
D 4	84	Palm Conga	OFF	D 4	84	Palm Conga	OFF	D 4	84	Palm Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF
E 4	82	Open Conga	OFF	E 4	82	Open Conga	OFF	E 4	82	Open Conga	OFF
F 4	111	Hi Timbal	OFF	F 4	111	Hi Timbal	OFF	F 4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF
G 4	107	Agogo	OFF	G 4	107	Agogo	OFF	G 4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF
A 4	97	Cabasa	OFF	A 4	97	Cabasa	OFF	A 4	97	Cabasa	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF
B 4	128	Whistle S	2	B 4	128	Whistle S	2	B 4	128	Whistle S	2
C 5	129	Whistle L	2	C 5	129	Whistle L	2	C 5	129	Whistle L	2
C#5	124	Guiro S	3	C#5	124	Guiro S	3	C#5	124	Guiro S	3
D 5	125	Guiro L	3	D 5	125	Guiro L	3	D 5	125	Guiro L	3
D#5	117	Claves	OFF	D#5	117	Claves	OFF	D#5	117	Claves	OFF
E 5	116	WoodBlockL	OFF	E 5	116	WoodBlockL	OFF	E 5	116	WoodBlockL	OFF
F 5	116	WoodBlockL	OFF	F 5	116	WoodBlockL	OFF	F 5	116	WoodBlockL	OFF
F#5	94	Mute Cuica	4	F#5	94	Mute Cuica	4	F#5	94	Mute Cuica	4
G 5	95	Open Cuica	4	G 5	95	Open Cuica	4	G 5	95	Open Cuica	4
G#5	104	MuteTriang	5	G#5	104	MuteTriang	5	G#5	104	MuteTriang	5
A 5	105	OpenTriang	5	A 5	105	OpenTriang	5	A 5	105	OpenTriang	5
A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF
B 5	101	JingleBell	OFF	B 5	101	JingleBell	OFF	B 5	101	JingleBell	OFF
C 6	102	MarcTree 1	OFF	C 6	102	MarcTree 1	OFF	C 6	102	MarcTree 1	OFF
C#6	119	Castanet	OFF	C#6	119	Castanet	OFF	C#6	119	Castanet	OFF
D 6	77	Taiko Lo	6	D 6	77	Taiko Lo	6	D 6	77	Taiko Lo	6
D#6	77	Taiko Lo	6	D#6	77	Taiko Lo	6	D#6	77	Taiko Lo	6
E 6	-----	-----	OFF	E 6	-----	-----	OFF	E 6	-----	-----	OFF
F 6	-----	-----	OFF	F 6	-----	-----	OFF	F 6	-----	-----	OFF
F#6	-----	-----	OFF	F#6	-----	-----	OFF	F#6	-----	-----	OFF
G 6	-----	-----	OFF	G 6	-----	-----	OFF	G 6	-----	-----	OFF
G#6	-----	-----	OFF	G#6	-----	-----	OFF	G#6	-----	-----	OFF
A 6	-----	-----	OFF	A 6	-----	-----	OFF	A 6	-----	-----	OFF
A#6	-----	-----	OFF	A#6	-----	-----	OFF	A#6	-----	-----	OFF
B 6	-----	-----	OFF	B 6	-----	-----	OFF	B 6	-----	-----	OFF
C 7	-----	-----	OFF	C 7	-----	-----	OFF	C 7	-----	-----	OFF
C#7	-----	-----	OFF	C#7	-----	-----	OFF	C#7	-----	-----	OFF
D 7	-----	-----	OFF	D 7	-----	-----	OFF	D 7	-----	-----	OFF
D#7	-----	-----	OFF	D#7	-----	-----	OFF	D#7	-----	-----	OFF
E 7	-----	-----	OFF	E 7	-----	-----	OFF	E 7	-----	-----	OFF
F 7	-----	-----	OFF	F 7	-----	-----	OFF	F 7	-----	-----	OFF
F#7	-----	-----	OFF	F#7	-----	-----	OFF	F#7	-----	-----	OFF
G 7	-----	-----	OFF	G 7	-----	-----	OFF	G 7	-----	-----	OFF
G#7	-----	-----	OFF	G#7	-----	-----	OFF	G#7	-----	-----	OFF
A 7	-----	-----	OFF	A 7	-----	-----	OFF	A 7	-----	-----	OFF
A#7	-----	-----	OFF	A#7	-----	-----	OFF	A#7	-----	-----	OFF
B 7	-----	-----	OFF	B 7	-----	-----	OFF	B 7	-----	-----	OFF
C 8	-----	-----	OFF	C 8	-----	-----	OFF	C 8	-----	-----	OFF

3 ELECTRONIC

4 ANALOG

5 DANCE

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0		-----	OFF	C 0		-----	OFF	C 0		-----	OFF
C#0		-----	OFF	C#0		-----	OFF	C#0		-----	OFF
D 0		-----	OFF	D 0		-----	OFF	D 0		-----	OFF
D#0		-----	OFF	D#0		-----	OFF	D#0		-----	OFF
E 0		-----	OFF	E 0		-----	OFF	E 0		-----	OFF
F 0		-----	OFF	F 0		-----	OFF	F 0		-----	OFF
F#0		-----	OFF	F#0		-----	OFF	F#0		-----	OFF
G 0		-----	OFF	G 0		-----	OFF	G 0		-----	OFF
G#0		-----	OFF	G#0		-----	OFF	G#0		-----	OFF
A 0		-----	OFF	A 0		-----	OFF	A 0		-----	OFF
A#0		-----	OFF	A#0		-----	OFF	A#0		-----	OFF
B 0		-----	OFF	B 0		-----	OFF	B 0		-----	OFF
C 1		-----	OFF	C 1		-----	OFF	C 1		-----	OFF
C#1	29	RollSnare1	OFF	C#1	29	RollSnare1	OFF	C#1	29	RollSnare1	OFF
D 1	121	FingerSnap	OFF	D 1	121	FingerSnap	OFF	D 1	121	FingerSnap	OFF
D#1	152	Zap 1	OFF	D#1	152	Zap 1	OFF	D#1	152	Zap 1	OFF
E 1	278	Gun Shot 1	OFF	E 1	278	Gun Shot 1	OFF	E 1	278	Gun Shot 1	OFF
F 1	155	Scratch Lo	7	F 1	155	Scratch Lo	7	F 1	155	Scratch Lo	7
F#1	154	Scratch Hi	7	F#1	154	Scratch Hi	7	F#1	154	Scratch Hi	7
G 1	40	Stick Hit	OFF	G 1	40	Stick Hit	OFF	G 1	40	Stick Hit	OFF
G#1	122	Snap	OFF	G#1	122	Snap	OFF	G#1	122	Snap	OFF
A 1	284	Metronome1	OFF	A 1	284	Metronome1	OFF	A 1	284	Metronome1	OFF
A#1	215	Tubular 3	OFF	A#1	215	Tubular 3	OFF	A#1	215	Tubular 3	OFF
B 1	10	Dance Kick	OFF	B 1	10	Dance Kick	OFF	B 1	10	Dance Kick	OFF
C 2	41	Syn Kick 4	OFF	C 2	41	Syn Kick 3	OFF	C 2	41	Syn Kick 3	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	42	Syn Rim	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF
D 2	68	OilDrum	OFF	D 2	31	SynSnare 1	OFF	D 2	27	GatedSnare	OFF
D#2	130	Hand Claps	OFF	D#2	130	Hand Claps	OFF	D#2	130	Hand Claps	OFF
E 2	27	GatedSnare	OFF	E 2	32	SynSnare 2	OFF	E 2	25	Ambi.Snare	OFF
F 2	69	Syn Tom 1	OFF	F 2	71	SynTom2 Lo	OFF	F 2	69	Syn Tom 1	OFF
F#2	52	Close HH	1	F#2	55	CloseSynHH	1	F#2	55	CloseSynHH	1
G 2	69	Syn Tom 1	OFF	G 2	71	SynTom2 Lo	U	G 2	69	Syn Tom 1	OFF
G#2	54	Pedal HH	1	G#2	55	CloseSynHH	1	G#2	55	CloseSynHH	1
A 2	69	Syn Tom 1	OFF	A 2	71	SynTom2 Lo	OFF	A 2	69	Syn Tom 1	OFF
A#2	53	Open HH	1	A#2	56	OpenSyn HH	1	A#2	56	OpenSyn HH	1
B 2	69	Syn Tom 1	OFF	B 2	70	SynTom2 Hi	OFF	B 2	69	Syn Tom 1	OFF
C 3	69	Syn Tom 1	OFF	C 3	70	SynTom2 Hi	OFF	C 3	69	Syn Tom 1	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	56	OpenSyn HH	OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF
D 3	69	Syn Tom 1	OFF	D 3	70	SynTom2 Hi	OFF	D 3	69	Syn Tom 1	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF
E 3	180	Rev.Cymbal	OFF	E 3	45	China Cym	OFF	E 3	180	Rev.Cymbal	OFF
F 3	58	Ride Cup	OFF	F 3	58	Ride Cup	OFF	F 3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF
G 3	47	Splash Cym	OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF
A 3	43	Crash Cym	OFF	A 3	43	SynCowbell	OFF	A 3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Crash Cym	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF
B 3	57	Ride Edge	OFF	B 3	57	Viblaslap	OFF	B 3	57	Ride Edge	OFF
C 4	79	Hi Bongo	OFF	C 4	79	Ride Edge	OFF	C 4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Hi Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF
D 4	84	Palm Conga	OFF	D 4	70	Lo Bongo	OFF	D 4	84	Palm Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	70	SynTom2 Hi	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF
E 4	82	Open Conga	OFF	E 4	70	SynTom2 Hi	OFF	E 4	82	Open Conga	OFF
F 4	111	Hi Timbal	OFF	F 4	111	SynTom2 Hi	OFF	F 4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Hi Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF
G 4	107	Agogo	OFF	G 4	107	Lo Timbal	OFF	G 4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF
A 4	97	Cabasa	OFF	A 4	97	Cabasa	OFF	A 4	97	Cabasa	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	A#4	98	SynMaracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF
B 4	128	Whistle S	2	B 4	128	Whistle S	2	B 4	128	Whistle S	2
C 5	129	Whistle L	2	C 5	129	Whistle L	2	C 5	129	Whistle L	2
C#5	124	Guiro S	3	C#5	124	Whistle L	3	C#5	124	Guiro S	3
D 5	125	Guiro L	3	D 5	125	Guiro S	2	D 5	125	Guiro L	3
D#5	117	Claves	OFF	D#5	118	Guiro L	3	D#5	117	Claves	OFF
E 5	116	WoodBlockL	OFF	E 5	116	Syn Claves	OFF	E 5	116	WoodBlockL	OFF
F 5	116	WoodBlockL	OFF	F 5	116	WoodBlockL	OFF	F 5	116	WoodBlockL	OFF
F#5	94	Mute Cuica	4	F#5	94	Mute Cuica	4	F#5	94	Mute Cuica	4
G 5	94	Open Cuica	4	G 5	95	Open Cuica	4	G 5	94	Mute Cuica	4
G#5	104	MuteTriang	5	G#5	104	MuteTriang	5	G#5	207	BrightBell	5
A 5	105	OpenTriang	5	A 5	105	OpenTriang	5	A 5	207	BrightBell	5
A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	BrightBell	5
B 5	101	JingleBell	OFF	B 5	101	Cabasa	OFF	B 5	101	JingleBell	OFF
C 6	102	MarcTree 1	OFF	C 6	102	JingleBell	OFF	C 6	102	MarcTree 1	OFF
C#6	119	Castanet	OFF	C#6	119	MarcTree 1	OFF	C#6	119	Castanet	OFF
D 6	77	Taiko Lo	6	D 6	77	Castanet	OFF	D 6	77	Taiko Lo	6
D#6	77	Taiko Lo	6	D#6	77	Taiko Lo	6	D#6	77	Taiko Lo	6
E 6		-----	OFF	E 6		-----	OFF	E 6		-----	OFF
F 6		-----	OFF	F 6		-----	OFF	F 6		-----	OFF
F#6		-----	OFF	F#6		-----	OFF	F#6		-----	OFF
G 6		-----	OFF	G 6		-----	OFF	G 6		-----	OFF
G#6		-----	OFF	G#6		-----	OFF	G#6		-----	OFF
A 6		-----	OFF	A 6		-----	OFF	A 6		-----	OFF
A#6		-----	OFF	A#6		-----	OFF	A#6		-----	OFF
B 6		-----	OFF	B 6		-----	OFF	B 6		-----	OFF
C 7		-----	OFF	C 7		-----	OFF	C 7		-----	OFF
C#7		-----	OFF	C#7		-----	OFF	C#7		-----	OFF
D 7		-----	OFF	D 7		-----	OFF	D 7		-----	OFF
D#7		-----	OFF	D#7		-----	OFF	D#7		-----	OFF
E 7		-----	OFF	E 7		-----	OFF	E 7		-----	OFF
F 7		-----	OFF	F 7		-----	OFF	F 7		-----	OFF
F#7		-----	OFF	F#7		-----	OFF	F#7		-----	OFF
G 7		-----	OFF	G 7		-----	OFF	G 7		-----	OFF
G#7		-----	OFF	G#7		-----	OFF	G#7		-----	OFF
A 7		-----	OFF	A 7		-----	OFF	A 7		-----	OFF
A#7		-----	OFF	A#7		-----	OFF	A#7		-----	OFF
B 7		-----	OFF	B 7		-----	OFF	B 7		-----	OFF
C 8		-----	OFF	C 8		-----	OFF	C 8		-----	OFF

6 JAZZ

7 BRUSH

8 ORCHESTRA

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0			OFF	C 0			OFF	C 0			OFF
C#0			OFF	C#0			OFF	C#0			OFF
D 0			OFF	D 0			OFF	D 0			OFF
D#0			OFF	D#0			OFF	D#0			OFF
E 0			OFF	E 0			OFF	E 0			OFF
F 0			OFF	F 0			OFF	F 0			OFF
F#0			OFF	F#0			OFF	F#0			OFF
G 0			OFF	G 0			OFF	G 0			OFF
G#0			OFF	G#0			OFF	G#0			OFF
A 0			OFF	A 0			OFF	A 0			OFF
A#0			OFF	A#0			OFF	A#0			OFF
B 0			OFF	B 0			OFF	B 0			OFF
C 1			OFF	C 1			OFF	C 1			OFF
C#1	29	RollSnare1	OFF	C#1	29	RollSnare1	OFF	C#1	29	RollSnare1	OFF
D 1	121	FingerSnap	OFF	D 1	121	FingerSnap	OFF	D 1	121	FingerSnap	OFF
D#1	152	Zap 1	OFF	D#1	152	Zap 1	OFF	D#1	52	Close HH	1
E 1	278	Gun Shot 1	OFF	E 1	278	Gun Shot 1	OFF	E 1	54	Pedal HH	1
F 1	154	Scratch Hi	OFF	F 1	154	Scratch Hi	OFF	F 1	53	Open HH	1
F#1	155	Scratch Lo	OFF	F#1	155	Scratch Lo	OFF	F#1	57	Ride Edge	OFF
G 1	40	Stick Hit	OFF	G 1	40	Stick Hit	OFF	G 1	40	Stick Hit	OFF
G#1	122	Snap	OFF	G#1	122	Snap	OFF	G#1	122	Snap	OFF
A 1	284	Metronome1	OFF	A 1	284	Metronome1	OFF	A 1	284	Metronome1	OFF
A#1	215	Tubular 3	OFF	A#1	215	Tubular 3	OFF	A#1	215	Tubular 3	OFF
B 1	5	Dry Kick	OFF	B 1	5	Dry Kick	OFF	B 1	6	Real Kick	OFF
C 2	6	Real Kick	OFF	C 2	6	Real Kick	OFF	C 2	15	Orch B.Drm	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF
D 2	23	Dry Snare	OFF	D 2	37	Brush Tap	OFF	D 2	21	Soft Snare	OFF
D#2	130	Hand Claps	OFF	D#2	36	Brush Slap	OFF	D#2	119	Castanet	OFF
E 2	22	LightSnare	OFF	E 2	38	BrushSwish	OFF	E 2	21	Soft Snare	OFF
F 2	62	Tom 1 Lo	OFF	F 2	73	Brush Tom	OFF	F 2	75	Timpani	OFF
F#2	52	Close HH	1	F#2	52	Close HH	1	F#2	75	Timpani	OFF
G 2	62	Tom 1 Lo	OFF	G 2	73	Brush Tom	OFF	G 2	75	Timpani	OFF
G#2	54	Pedal HH	1	G#2	54	Pedal HH	1	G#2	75	Timpani	OFF
A 2	62	Tom 1 Lo	OFF	A 2	73	Brush Tom	OFF	A 2	75	Timpani	OFF
A#2	53	Open HH	1	A#2	53	Open HH	1	A#2	75	Timpani	OFF
B 2	61	Tom 1 Hi	OFF	B 2	73	Brush Tom	OFF	B 2	75	Timpani	OFF
C 3	61	Tom 1 Hi	OFF	C 3	73	Brush Tom	OFF	C 3	75	Timpani	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	75	Timpani	OFF
D 3	61	Tom 1 Hi	OFF	D 3	73	Brush Tom	OFF	D 3	75	Timpani	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	75	Timpani	OFF
E 3	45	China Cym	OFF	E 3	45	China Cym	OFF	E 3	75	Timpani	OFF
F 3	58	Ride Cup	OFF	F 3	58	Ride Cup	OFF	F 3	75	Timpani	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF
G 3	47	Splash Cym	OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF
A 3	43	Crash Cym	OFF	A 3	43	Crash Cym	OFF	A 3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF
B 3	57	Ride Edge	OFF	B 3	57	Ride Edge	OFF	B 3	49	Orch Cym	OFF
C 4	79	Hi Bongo	OFF	C 4	79	Hi Bongo	OFF	C 4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF
D 4	84	Palm Conga	OFF	D 4	84	Palm Conga	OFF	D 4	84	Palm Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF
E 4	82	Open Conga	OFF	E 4	82	Open Conga	OFF	E 4	82	Open Conga	OFF
F 4	111	Hi Timbal	OFF	F 4	111	Hi Timbal	OFF	F 4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF
G 4	107	Agogo	OFF	G 4	107	Agogo	OFF	G 4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF
A 4	97	Cabasa	OFF	A 4	97	Cabasa	OFF	A 4	97	Cabasa	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF
B 4	128	Whistle S	2	B 4	128	Whistle S	2	B 4	128	Whistle S	2
C 5	129	Whistle L	2	C 5	129	Whistle L	2	C 5	129	Whistle L	2
C#5	124	Guiro S	3	C#5	124	Guiro S	3	C#5	124	Guiro S	3
D 5	125	Guiro L	3	D 5	125	Guiro L	3	D 5	125	Guiro L	3
D#5	117	Claves	OFF	D#5	117	Claves	OFF	D#5	117	Claves	OFF
E 5	116	WoodBlockL	OFF	E 5	116	WoodBlockL	OFF	E 5	116	WoodBlockL	OFF
F 5	116	WoodBlockL	OFF	F 5	116	WoodBlockL	OFF	F 5	116	WoodBlockL	OFF
F#5	94	Mute Cuica	4	F#5	94	Mute Cuica	4	F#5	94	Mute Cuica	4
G 5	95	Open Cuica	4	G 5	95	Open Cuica	4	G 5	95	Open Cuica	4
G#5	104	Mute Triang	5	G#5	104	Mute Triang	5	G#5	104	Mute Triang	5
A 5	105	Open Triang	5	A 5	105	Open Triang	5	A 5	105	Open Triang	5
A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF
B 5	101	JingleBell	OFF	B 5	101	JingleBell	OFF	B 5	101	JingleBell	OFF
C 6	102	MarcTree 1	OFF	C 6	102	MarcTree 1	OFF	C 6	102	MarcTree 1	OFF
C#6	119	Castanet	OFF	C#6	119	Castanet	OFF	C#6	119	Castanet	OFF
D 6	77	Taiko Lo	6	D 6	77	Taiko Lo	6	D 6	77	Taiko Lo	6
D#6	77	Taiko Lo	6	D#6	77	Taiko Lo	6	D#6	77	Taiko Lo	6
E 6			OFF	E 6			OFF	E 6	264	Applause 1	OFF
F 6			OFF	F 6			OFF	F 6			OFF
F#6			OFF	F#6			OFF	F#6			OFF
G 6			OFF	G 6			OFF	G 6			OFF
G#6			OFF	G#6			OFF	G#6			OFF
A 6			OFF	A 6			OFF	A 6			OFF
A#6			OFF	A#6			OFF	A#6			OFF
B 6			OFF	B 6			OFF	B 6			OFF
C 7			OFF	C 7			OFF	C 7			OFF
C#7			OFF	C#7			OFF	C#7			OFF
D 7			OFF	D 7			OFF	D 7			OFF
D#7			OFF	D#7			OFF	D#7			OFF
E 7			OFF	E 7			OFF	E 7			OFF
F 7			OFF	F 7			OFF	F 7			OFF
F#7			OFF	F#7			OFF	F#7			OFF
G 7			OFF	G 7			OFF	G 7			OFF
G#7			OFF	G#7			OFF	G#7			OFF
A 7			OFF	A 7			OFF	A 7			OFF
A#7			OFF	A#7			OFF	A#7			OFF
B 7			OFF	B 7			OFF	B 7			OFF
C 8			OFF	C 8			OFF	C 8			OFF

9 ETHNIC

10 KICK&SNARE

11 SFX

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C#0			OFF	C#0			OFF	C#0			OFF
D#0			OFF	D#0			OFF	D#0			OFF
E#0			OFF	E#0			OFF	E#0			OFF
F#0			OFF	F#0			OFF	F#0			OFF
G#0			OFF	G#0			OFF	G#0			OFF
A#0			OFF	A#0			OFF	A#0			OFF
B#0			OFF	B#0			OFF	B#0			OFF
C#1			OFF	C#1			OFF	C#1			OFF
D#1	121	FingerSnap	OFF	D#1			OFF	D#1			OFF
E#1	100	Tambourine	OFF	E#1			OFF	E#1			OFF
F#1	119	Castanet	OFF	F#1			OFF	F#1			OFF
G#1	43	Crash Cym	OFF	G#1			OFF	G#1	155	Scratch Lo	1
A#1	29	RollSnare1	OFF	A#1			OFF	A#1	154	Scratch Hi	1
B#1	21	Soft Snare	OFF	B#1			OFF	B#1	136	GtCutNois1	OFF
C#2	49	Orch Cym	OFF	C#2			OFF	C#2	137	GtCutNois2	OFF
D#2	15	Orch B.Drm	OFF	D#2			OFF	D#2	139	Chic 2	OFF
E#2	101	JingleBell	OFF	E#2			OFF	E#2	138	Chic 1	OFF
F#2	102	MarcTree 1	OFF	F#2			OFF	F#2	140	Bass Slide	OFF
G#2	103	MarcTree 2	OFF	G#2			OFF	G#2	134	Gt Scratch	OFF
A#2	77	Taiko Lo	OFF	A#2			OFF	A#2	152	Zap 1	OFF
B#2	41	Side Stick	OFF	B#2			OFF	B#2	278	Gun Shot 1	OFF
C#3	81	Tsuzumi	OFF	C#3	4	Punch Kick	OFF	C#3	154	Scratch Hi	7
D#3	214	Tubular 2	OFF	D#3	6	Real Kick	OFF	D#3	155	Scratch Lo	7
E#3	117	Claves	OFF	E#3	0	Fat Kick	OFF	E#3	40	Stick Hit	OFF
F#3	40	Stick Hit	OFF	F#3	2	Fat Kick	OFF	F#3	122	Snap	OFF
G#3	81	Tsuzumi	OFF	G#3	3	Fat Kick	OFF	G#3	284	Metronome1	OFF
A#3	61	Tom 1 Hi	OFF	A#3	6	Crisp Kick	OFF	A#3	215	Tubular 3	OFF
B#3	41	Side Stick	OFF	B#3	6	Real Kick	OFF	B#3	135	Gtr Slide	OFF
C#4	218	Gong Lo	OFF	C#4	2	Punch Kick	OFF	C#4	136	GtCutNois1	OFF
D#4	218	Gong Lo	OFF	D#4	6	Real Kick	OFF	D#4	137	GtCutNois2	OFF
E#4	217	Gong Hi	OFF	E#4	5	Dry Kick	OFF	E#4	141	StringSlap	OFF
F#4	209	Gamelan 1	OFF	F#4	15	Orch B.Drm	OFF	F#4	121	FingerSnap	OFF
G#4	208	Metal Bell	OFF	G#4	2	Ambi.Kick	OFF	G#4	258	Laughing V	OFF
A#4	209	Gamelan 1	OFF	A#4	7	Ambi.Kick	OFF	A#4	259	Scream	OFF
B#4	91	Udu	1	B#4	9	Gated Kick	OFF	B#4	260	Punch	OFF
C#5	110	Udu	1	C#5	14	Metal Kick	OFF	C#5	261	Hart Beat	OFF
D#5	112	R-Timbal	OFF	D#5	10	Syn Kick 4	OFF	D#5	263	Footstep 2	OFF
E#5	112	Lo Timbal	OFF	E#5	12	Dance Kick	OFF	E#5	262	Footstep 1	OFF
F#5	112	Lo Timbal	OFF	F#5	13	Gated Kick	OFF	F#5	264	Applause 1	OFF
G#5	100	Tambourine	OFF	G#5	12	Gated Kick	OFF	G#5	268	Door Creak	OFF
A#5	89	Tabla 2	7	A#5	11	Syn Kick 3	OFF	A#5	269	Door Slam	OFF
B#5	88	Tabla 1	7	B#5	13	Syn Kick 1	OFF	B#5	159	Scratch c	OFF
C#6	90	Tabla 3	7	C#6	16	Snare 1	OFF	C#6	103	MarcTree 2	OFF
D#6	87	Baya 2	8	D#6	20	PicloSnare	OFF	D#6	270	Car Engine	OFF
E#6	86	Baya 1	8	E#6	18	Snare 3	OFF	E#6	271	Car Stop	OFF
F#6	61	Tom 1 Hi	OFF	F#6	24	TightSnare	OFF	F#6	272	Car Pass	OFF
G#6	61	Tom 1 Hi	OFF	G#6	16	Snare 1	OFF	G#6	273	Car Crash	OFF
A#6	96	Maracas	OFF	A#6	21	Soft Snare	OFF	A#6	275	Siren	OFF
B#6	92	Djembe	OFF	B#6	23	Dry Snare	OFF	B#6	276	Train	OFF
C#7	112	Lo Timbal	OFF	C#7	22	LightSnare	OFF	C#7	227	WhiteNoise	OFF
D#7	112	Lo Timbal	OFF	D#7	27	GatedSnare	OFF	D#7	277	Helicopter	OFF
E#7	113	Timbales	OFF	E#7	25	Ambi.Snare	OFF	E#7	228	Jetstar	OFF
F#7	111	Hi Timbal	OFF	F#7	26	GatedSnare	OFF	F#7	279	Gun Shot 2	OFF
G#7	108	Cowbell	OFF	G#7	27	GatedSnare	OFF	G#7	280	MachineGun	OFF
A#7	79	Hi Bongo	OFF	A#7	25	Ambi.Snare	OFF	A#7	281	Laser Gun	OFF
B#7	78	Lo Bongo	OFF	B#7	28	PowerSnare	OFF	B#7	282	Explosion	OFF
C#8	84	Palm Conga	OFF	C#8	27	GatedSnare	OFF	C#8	254	Dog	OFF
D#8	82	Open Conga	OFF	D#8	17	Snare 2	OFF	D#8	256	Gallop	OFF
E#8	83	Slap Conga	OFF	E#8	68	OilDrum	OFF	E#8	251	Bird 1	OFF
F#8	82	Open Conga	OFF	F#8	32	SynSnare 2	OFF	F#8	244	Rain	OFF
G#8	100	Tambourine	OFF	G#8	31	SynSnare 1	OFF	G#8	245	Thunder	OFF
A#8	82	Open Conga	OFF	A#8	31	SynSnare 1	OFF	A#8	246	Wind	OFF
B#8	77	Taiko Lo	2	B#8	32	SynSnare 2	OFF	B#8	248	Seashore V	OFF
C#9	77	Taiko Lo	2	C#9	32	SynSnare 2	OFF	C#9	249	Stream	OFF
D#9	79	Hi Bongo	OFF	D#9	37	Brush Tap	OFF	D#9	250	Bubble	OFF
E#9	107	Agogo	OFF	E#9	37	Brush Tap	OFF	E#9	253	Kitty	OFF
F#9	107	Agogo	OFF	F#9	36	Brush Slap	OFF	F#9	252	Bird 2	OFF
G#9	98	SynMaracas	OFF	G#9	36	Brush Slap	OFF	G#9	255	Growl 2	OFF
A#9	129	Whistle L	3	A#9	36	Brush Slap	OFF	A#9	225	Stadium	OFF
B#9	129	Whistle L	3	B#9	38	BrushSwish	OFF	B#9	266	Telephone1	OFF
C#0	94	Mute Cuica	4	C#0	38	BrushSwish	OFF	C#0	267	Telephone2	OFF
D#0	95	Open Cuica	4	D#0	39	BrushSwirl	OFF	D#0			OFF
E#0	104	MuteTriang	5	E#0			OFF	E#0			OFF
F#0	105	OpenTriang	5	F#0			OFF	F#0			OFF
G#0	124	Guiro S	6	G#0			OFF	G#0			OFF
A#0	125	Guiro L	6	A#0			OFF	A#0			OFF
B#0	97	Cabasa	OFF	B#0			OFF	B#0			OFF
C#0	97	Cabasa	OFF	C#0			OFF	C#0			OFF
D#0	117	Claves	OFF	D#0			OFF	D#0			OFF
E#0	116	WoodBlockL	OFF	E#0			OFF	E#0			OFF
F#0	116	WoodBlockL	OFF	F#0			OFF	F#0			OFF
G#0			OFF	G#0			OFF	G#0			OFF
A#0			OFF	A#0			OFF	A#0			OFF
B#0			OFF	B#0			OFF	B#0			OFF
C#0			OFF	C#0			OFF	C#0			OFF

12 C/M

13 Standard

14 Room

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0			OFF	C 0	0		OFF	C 0			OFF
C#0			OFF	C#0	77	Taiko Lo	3	C#0	77	Taiko Lo	3
D 0			OFF	D 0	77	Taiko Lo	3	D 0	77	Taiko Lo	3
D#0			OFF	D#0	153	Zap 2	OFF	D#0	153	Zap 2	OFF
E 0			OFF	E 0	113	Timbales	OFF	E 0	113	Timbales	OFF
F 0			OFF	F 0	158	Scratch b	4	F 0	158	Scratch b	4
F#0			OFF	F#0	158	Scratch b	4	F#0	158	Scratch b	4
G 0			OFF	G 0	121	FingerSnap	OFF	G 0	121	FingerSnap	OFF
G#0			OFF	G#0	122	Snap	OFF	G#0	122	Snap	OFF
A 0			OFF	A 0	285	Metronome2	OFF	A 0	285	Metronome2	OFF
A#0			OFF	A#0	215	Tubular 3	OFF	A#0	215	Tubular 3	OFF
B 0			OFF	B 0	108	Cowbell	OFF	B 0	108	Cowbell	OFF
C 1			OFF	C 1	108	Cowbell	OFF	C 1	108	Cowbell	OFF
C#1			OFF	C#1	37	Brush Tap	OFF	C#1	37	Brush Tap	OFF
D 1			OFF	D 1	39	BrushSwirl	OFF	D 1	39	BrushSwirl	OFF
D#1			OFF	D#1	36	Brush Slap	OFF	D#1	36	Brush Slap	OFF
E 1			OFF	E 1	39	BrushSwirl	OFF	E 1	39	BrushSwirl	OFF
F 1			OFF	F 1	29	RollSnare1	OFF	F 1	29	RollSnare1	OFF
F#1			OFF	F#1	119	Castanet	OFF	F#1	119	Castanet	OFF
G 1			OFF	G 1	21	Soft Snare	OFF	G 1	21	Soft Snare	OFF
G#1			OFF	G#1	40	Stick Hit	OFF	G#1	40	Stick Hit	OFF
A 1			OFF	A 1	1	Rock Kick	OFF	A 1	1	Rock Kick	OFF
A#1			OFF	A#1	24	TightSnare	OFF	A#1	24	TightSnare	OFF
B 1			OFF	B 1	6	Real Kick	OFF	B 1	6	Real Kick	OFF
C 2			OFF	C 2	0	Fat Kick	OFF	C 2	6	Real Kick	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF
D 2	16	Snare 1	OFF	D 2	16	Snare 1	OFF	D 2	16	Snare 1	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF	D#2	131	Syn Claps	OFF	D#2	131	Syn Claps	OFF
E 2	69	Syn Tom 1	OFF	E 2	22	LightSnare	OFF	E 2	22	LightSnare	OFF
F 2	62	Tom 1 Lo	OFF	F 2	62	Tom 1 Lo	OFF	F 2	67	ProcessTom	OFF
F#2	52	Close HH	1	F#2	52	Close HH	1	F#2	52	Close HH	1
G 2	62	Tom 1 Lo	OFF	G 2	62	Tom 1 Lo	OFF	G 2	67	ProcessTom	OFF
G#2	53	Open HH	OFF	G#2	54	Pedal HH	1	G#2	54	Pedal HH	1
A 2	62	Tom 1 Lo	OFF	A 2	62	Tom 1 Lo	OFF	A 2	67	ProcessTom	OFF
A#2	53	Open HH	1	A#2	53	Open HH	1	A#2	53	Open HH	1
B 2	62	Tom 1 Lo	OFF	B 2	61	Tom 1 Hi	OFF	B 2	67	ProcessTom	OFF
C 3	61	Tom 1 Hi	OFF	C 3	61	Tom 1 Hi	OFF	C 3	67	ProcessTom	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF
D 3	61	Tom 1 Hi	OFF	D 3	61	Tom 1 Hi	OFF	D 3	67	ProcessTom	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF
E 3			OFF	E 3	45	China Cym	OFF	E 3	45	China Cym	OFF
F 3			OFF	F 3	58	Ride Cup	OFF	F 3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF
G 3			OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF
A 3			OFF	A 3	43	Crash Cym	OFF	A 3	43	Crash Cym	OFF
A#3			OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF
B 3			OFF	B 3	57	Ride Edge	OFF	B 3	57	Ride Edge	OFF
C 4	79	Hi Bongo	OFF	C 4	79	Hi Bongo	OFF	C 4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF
D 4	84	Palm Conga	OFF	D 4	85	Mute Conga	OFF	D 4	85	Mute Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF
E 4	82	Open Conga	OFF	E 4	82	Open Conga	OFF	E 4	82	Open Conga	OFF
F 4	111	Hi Timbal	OFF	F 4	111	Hi Timbal	OFF	F 4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF
G 4	107	Agogo	OFF	G 4	107	Agogo	OFF	G 4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF
A 4	97	Cabasa	OFF	A 4	98	SynMaracas	OFF	A 4	98	SynMaracas	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF
B 4	128	Whistle S	OFF	B 4	129	Whistle L	OFF	B 4	129	Whistle L	OFF
C 5	129	Whistle L	OFF	C 5	129	Whistle L	OFF	C 5	129	Whistle L	OFF
C#5	123	Viblaslap	OFF	C#5	124	Guiro S	OFF	C#5	124	Guiro S	OFF
D 5	0	Fat Kick	OFF	D 5	125	Guiro L	OFF	D 5	125	Guiro L	OFF
D#5	117	Claves	OFF	D#5	117	Claves	OFF	D#5	117	Claves	OFF
E 5	258	Laughing V	OFF	E 5	115	WoodBlockM	OFF	E 5	115	WoodBlockM	OFF
F 5	259	Scream	OFF	F 5	115	WoodBlockM	OFF	F 5	115	WoodBlockM	OFF
F#5	260	Punch	OFF	F#5	94	Mute Cuica	OFF	F#5	94	Mute Cuica	OFF
G 5	261	Hart Beat	OFF	G 5	95	Open Cuica	OFF	G 5	95	Open Cuica	OFF
G#5	263	Footstep 2	OFF	G#5	104	MuteTriang	2	G#5	104	MuteTriang	2
A 5	262	Footstep 1	OFF	A 5	105	OpenTriang	2	A 5	105	OpenTriang	2
A#5	264	Applause 1	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF
B 5	268	Door Creak	OFF	B 5	101	JingleBell	OFF	B 5	101	JingleBell	OFF
C 6	269	Door Slam	OFF	C 6	102	MarcTree 1	OFF	C 6	102	MarcTree 1	OFF
C#6	155	Scratch Lo	OFF	C#6			OFF	C#6			OFF
D 6	102	MarcTree 1	OFF	D 6			OFF	D 6			OFF
D#6	270	Car Engine	OFF	D#6			OFF	D#6			OFF
E 6	271	Car Stop	OFF	E 6			OFF	E 6			OFF
F 6	272	Car Pass	OFF	F 6			OFF	F 6			OFF
F#6	273	Car Crash	OFF	F#6			OFF	F#6			OFF
G 6	275	Siren	OFF	G 6			OFF	G 6			OFF
G#6	276	Train	OFF	G#6			OFF	G#6			OFF
A 6	227	WhiteNoise	OFF	A 6			OFF	A 6			OFF
A#6	277	Helicopter	OFF	A#6			OFF	A#6			OFF
B 6	228	Jetstar	OFF	B 6			OFF	B 6			OFF
C 7	279	Gun Shot 2	OFF	C 7			OFF	C 7			OFF
C#7	280	MachineGun	OFF	C#7			OFF	C#7			OFF
D 7	281	Laser Gun	OFF	D 7			OFF	D 7			OFF
D#7	282	Explosion	OFF	D#7			OFF	D#7			OFF
E 7	254	Dog	OFF	E 7			OFF	E 7			OFF
F 7	256	Gallop	OFF	F 7			OFF	F 7			OFF
F#7	251	Bird 1	OFF	F#7			OFF	F#7			OFF
G 7	244	Rain	OFF	G 7			OFF	G 7			OFF
G#7	245	Thunder	OFF	G#7			OFF	G#7			OFF
A 7	246	Wind	OFF	A 7			OFF	A 7			OFF
A#7	248	Seashore V	OFF	A#7			OFF	A#7			OFF
B 7	249	Stream	OFF	B 7			OFF	B 7			OFF
C 8	250	Bubble	OFF	C 8			OFF	C 8			OFF

15 Rock

16 Electro

17 Analog

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C0			OFF	C0			OFF	C0			OFF
C#0	77	Taiko Lo	3	C#0	77	Taiko Lo	3	C#0	77	Taiko Lo	3
D0	77	Taiko Lo	3	D0	77	Taiko Lo	3	D0	77	Taiko Lo	3
D#0	153	Zap 2	OFF	D#0	153	Zap 2	OFF	D#0	153	Zap 2	OFF
E0	113	Timbales	OFF	E0	113	Timbales	OFF	E0	113	Timbales	OFF
F0	158	Scratch b	4	F0	158	Scratch b	4	F0	158	Scratch b	4
F#0	158	Scratch b	4	F#0	158	Scratch b	4	F#0	158	Scratch b	4
G0	121	FingerSnap	OFF	G0	121	FingerSnap	OFF	G0	121	FingerSnap	OFF
G#0	122	Snap	OFF	G#0	122	Snap	OFF	G#0	122	Snap	OFF
A0	285	Metronome2	OFF	A0	285	Metronome2	OFF	A0	285	Metronome2	OFF
A#0	215	Tubular 3	OFF	A#0	215	Tubular 3	OFF	A#0	215	Tubular 3	OFF
B0	108	Cowbell	OFF	B0	108	Cowbell	OFF	B0	108	Cowbell	OFF
C1	108	Cowbell	OFF	C1	108	Cowbell	OFF	C1	108	Cowbell	OFF
C#1	37	Brush Tap	OFF	C#1	37	Brush Tap	OFF	C#1	37	Brush Tap	OFF
D1	39	BrushSwirl	OFF	D1	39	BrushSwirl	OFF	D1	39	BrushSwirl	OFF
D#1	36	Brush Slap	OFF	D#1	36	Brush Slap	OFF	D#1	36	Brush Slap	OFF
E1	39	BrushSwirl	OFF	E1	180	Rev.Cymbal	OFF	E1	180	Rev.Cymbal	OFF
F1	29	RollSnare1	OFF	F1	29	RollSnare1	OFF	F1	29	RollSnare1	OFF
F#1	119	Castanet	OFF	F#1	153	Zap 2	OFF	F#1	153	Zap 2	OFF
G1	28	PowerSnare	OFF	G1	26	Rock Snare	OFF	G1	28	PowerSnare	OFF
G#1	40	Stick Hit	OFF	G#1	40	Stick Hit	OFF	G#1	40	Stick Hit	OFF
A1	8	ProcesKick	OFF	A1	5	Dry Kick	OFF	A1	0	Fat Kick	OFF
A#1	24	TightSnare	OFF	A#1	24	TightSnare	OFF	A#1	24	TightSnare	OFF
B1	6	Real Kick	OFF	B1	10	Dance Kick	OFF	B1	11	Syn Kick 1	OFF
C2	2	Ambi.Kick	OFF	C2	2	Ambi.Kick	OFF	C2	11	Syn Kick 1	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	42	Syn Rim	OFF
D2	26	Rock Snare	OFF	D2	28	PowerSnare	OFF	D2	31	SynSnare 1	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF	D#2	131	Syn Claps	OFF	D#2	131	Syn Claps	OFF
E2	27	GatedSnare	OFF	E2	28	PowerSnare	OFF	E2	32	SynSnare 2	OFF
F2	67	ProcessTom	OFF	F2	69	Syn Tom 1	OFF	F2	71	SynTom2 Lo	OFF
F#2	52	Close HH	1	F#2	52	Close HH	1	F#2	55	CloseSynHH	1
G2	67	ProcessTom	OFF	G2	69	Syn Tom 1	OFF	G2	71	SynTom2 Lo	OFF
G#2	54	Pedal HH	1	G#2	54	Pedal HH	1	G#2	55	CloseSynHH	1
A2	67	ProcessTom	OFF	A2	69	Syn Tom 1	OFF	A2	71	SynTom2 Lo	OFF
A#2	53	Open HH	1	A#2	53	Open HH	1	A#2	56	OpenSyn HH	1
B2	67	ProcessTom	OFF	B2	69	Syn Tom 1	OFF	B2	71	SynTom2 Lo	OFF
C3	67	ProcessTom	OFF	C3	69	Syn Tom 1	OFF	C3	71	SynTom2 Lo	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF
D3	67	ProcessTom	OFF	D3	69	Syn Tom 1	OFF	D3	71	SynTom2 Lo	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF
E3	45	China Cym	OFF	E3	45	China Cym	OFF	E3	45	China Cym	OFF
F3	58	Ride Cup	OFF	F3	58	Ride Cup	OFF	F3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF
G3	47	Splash Cym	OFF	G3	47	Splash Cym	OFF	G3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	109	SynCowbell	OFF
A3	43	Crash Cym	OFF	A3	43	Crash Cym	OFF	A3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF
B3	57	Ride Edge	OFF	B3	57	Ride Edge	OFF	B3	57	Ride Edge	OFF
C4	79	Hi Bongo	OFF	C4	79	Hi Bongo	OFF	C4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF
D4	85	Mute Conga	OFF	D4	85	Mute Conga	OFF	D4	70	SynTom2 Hi	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	70	SynTom2 Hi	OFF
E4	82	Open Conga	OFF	E4	82	Open Conga	OFF	E4	70	SynTom2 Hi	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF	F4	111	Hi Timbal	OFF	F4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF
G4	107	Agogo	OFF	G4	107	Agogo	OFF	G4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF
A4	98	SynMaracas	OFF	A4	98	SynMaracas	OFF	A4	98	SynMaracas	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF	A#4	98	SynMaracas	OFF
B4	129	Whistle L	OFF	B4	129	Whistle L	OFF	B4	129	Whistle L	OFF
C5	129	Whistle L	OFF	C5	129	Whistle L	OFF	C5	129	Whistle L	OFF
C#5	124	Guiro S	OFF	C#5	124	Guiro S	OFF	C#5	124	Guiro S	OFF
D5	125	Guiro L	OFF	D5	125	Guiro L	OFF	D5	125	Guiro L	OFF
D#5	117	Claves	OFF	D#5	117	Claves	OFF	D#5	118	Syn Claves	OFF
E5	115	WoodBlockM	OFF	E5	115	WoodBlockM	OFF	E5	115	WoodBlockM	OFF
F5	115	WoodBlockM	OFF	F5	115	WoodBlockM	OFF	F5	115	WoodBlockM	OFF
F#5	94	Mute Cuica	OFF	F#5	158	Scratch b	OFF	F#5	158	Scratch b	OFF
G5	95	Open Cuica	OFF	G5	158	Scratch b	OFF	G5	158	Scratch b	OFF
G#5	104	MuteTriang	2	G#5	104	MuteTriang	2	G#5	104	MuteTriang	2
A5	105	OpenTriang	2	A5	105	OpenTriang	2	A5	105	OpenTriang	2
A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF
B5	101	JingleBell	OFF	B5	101	JingleBell	OFF	B5	101	JingleBell	OFF
C6	102	MarcTree 1	OFF	C6	102	MarcTree 1	OFF	C6	102	MarcTree 1	OFF
C#6			OFF	C#6			OFF	C#6			OFF
D6			OFF	D6			OFF	D6			OFF
D#6			OFF	D#6			OFF	D#6			OFF
E6			OFF	E6			OFF	E6			OFF
F6			OFF	F6			OFF	F6			OFF
F#6			OFF	F#6			OFF	F#6			OFF
G6			OFF	G6			OFF	G6			OFF
G#6			OFF	G#6			OFF	G#6			OFF
A6			OFF	A6			OFF	A6			OFF
A#6			OFF	A#6			OFF	A#6			OFF
B6			OFF	B6			OFF	B6			OFF
C7			OFF	C7			OFF	C7			OFF
C#7			OFF	C#7			OFF	C#7			OFF
D7			OFF	D7			OFF	D7			OFF
D#7			OFF	D#7			OFF	D#7			OFF
E7			OFF	E7			OFF	E7			OFF
F7			OFF	F7			OFF	F7			OFF
F#7			OFF	F#7			OFF	F#7			OFF
G7			OFF	G7			OFF	G7			OFF
G#7			OFF	G#7			OFF	G#7			OFF
A7			OFF	A7			OFF	A7			OFF
A#7			OFF	A#7			OFF	A#7			OFF
B7			OFF	B7			OFF	B7			OFF
C8			OFF	C8			OFF	C8			OFF

18 Jazz

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0		OFF	OFF
C#0	77	Taiko Lo	3
D 0	77	Taiko Lo	3
D#0	153	Zap 2	OFF
E 0	113	Timbales	OFF
F 0	158	Scratch b	4
F#0	158	Scratch b	4
G 0	121	FingerSnap	OFF
G#0	122	Snap	OFF
A 0	285	Metronome2	OFF
A#0	215	Tubular 3	OFF
B 0	108	Cowbell	OFF
C 1	108	Cowbell	OFF
C#1	37	Brush Tap	OFF
D 1	39	BrushSwirl	OFF
D#1	36	Brush Slap	OFF
E 1	39	BrushSwirl	OFF
F 1	29	RollSnare1	OFF
F#1	119	Castanet	OFF
G 1	21	Soft Snare	OFF
G#1	40	Stick Hit	OFF
A 1	1	Rock Kick	OFF
A#1	24	TightSnare	OFF
B 1	6	Real Kick	OFF
C 2	1	Rock Kick	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF
D 2	16	Snare 1	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF
E 2	22	LightSnare	OFF
F 2	62	Tom 1 Lo	OFF
F#2	52	Close HH	1
G 2	62	Tom 1 Lo	OFF
G#2	54	Pedal HH	1
A 2	62	Tom 1 Lo	OFF
A#2	53	Open HH	1
B 2	61	Tom 1 Hi	OFF
C 3	61	Tom 1 Hi	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF
D 3	61	Tom 1 Hi	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF
E 3	45	China Cym	OFF
F 3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF
G 3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF
A 3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF
B 3	57	Ride Edge	OFF
C 4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF
D 4	85	Mute Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF
E 4	82	Open Conga	OFF
F 4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF
G 4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF
A 4	98	SynMaracas	OFF
A#4	96	Maracas	OFF
B 4	129	Whistle L	OFF
C 5	129	Whistle L	OFF
C#5	124	Guiro S	OFF
D 5	125	Guiro L	OFF
D#5	117	Claves	OFF
E 5	115	WoodBlockM	OFF
F 5	115	WoodBlockM	OFF
F#5	94	Mute Cuica	OFF
G 5	95	Open Cuica	OFF
G#5	104	MuteTriang	2
A 5	105	OpenTriang	2
A#5	97	Cabasa	OFF
B 5	101	JingleBell	OFF
C 6	102	MarcTree 1	OFF
C#6		OFF	OFF
D 6		OFF	OFF
D#6		OFF	OFF
E 6		OFF	OFF
F 6		OFF	OFF
F#6		OFF	OFF
G 6		OFF	OFF
G#6		OFF	OFF
A 6		OFF	OFF
A#6		OFF	OFF
B 6		OFF	OFF
C 7		OFF	OFF
C#7		OFF	OFF
D 7		OFF	OFF
D#7		OFF	OFF
E 7		OFF	OFF
F 7		OFF	OFF
F#7		OFF	OFF
G 7		OFF	OFF
G#7		OFF	OFF
A 7		OFF	OFF
A#7		OFF	OFF
B 7		OFF	OFF
C 8		OFF	OFF

19 Brush

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0		OFF	OFF
C#0	77	Taiko Lo	3
D 0	77	Taiko Lo	3
D#0	153	Zap 2	OFF
E 0	113	Timbales	OFF
F 0	158	Scratch b	4
F#0	158	Scratch b	4
G 0	121	FingerSnap	OFF
G#0	122	Snap	OFF
A 0	285	Metronome2	OFF
A#0	215	Tubular 3	OFF
B 0	108	Cowbell	OFF
C 1	108	Cowbell	OFF
C#1	37	Brush Tap	OFF
D 1	39	BrushSwirl	OFF
D#1	36	Brush Slap	OFF
E 1	39	BrushSwirl	OFF
F 1	29	RollSnare1	OFF
F#1	119	Castanet	OFF
G 1	36	Brush Slap	OFF
G#1	40	Stick Hit	OFF
A 1	1	Rock Kick	OFF
A#1	24	TightSnare	OFF
B 1	6	Real Kick	OFF
C 2	4	Punch Kick	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF
D 2	36	Brush Slap	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF
E 2	37	Brush Tap	OFF
F 2	73	Brush Tom	OFF
F#2	52	Close HH	1
G 2	73	Brush Tom	OFF
G#2	54	Pedal HH	1
A 2	73	Brush Tom	OFF
A#2	53	Open HH	1
B 2	73	Brush Tom	OFF
C 3	73	Brush Tom	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF
D 3	73	Brush Tom	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF
E 3	45	China Cym	OFF
F 3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF
G 3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF
A 3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF
B 3	57	Ride Edge	OFF
C 4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF
D 4	85	Mute Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF
E 4	82	Open Conga	OFF
F 4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF
G 4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF
A 4	98	SynMaracas	OFF
A#4	96	Maracas	OFF
B 4	129	Whistle L	OFF
C 5	129	Whistle L	OFF
C#5	124	Guiro S	OFF
D 5	125	Guiro L	OFF
D#5	117	Claves	OFF
E 5	115	WoodBlockM	OFF
F 5	115	WoodBlockM	OFF
F#5	94	Mute Cuica	OFF
G 5	95	Open Cuica	OFF
G#5	104	MuteTriang	2
A 5	105	OpenTriang	2
A#5	97	Cabasa	OFF
B 5	101	JingleBell	OFF
C 6	102	MarcTree 1	OFF
C#6		OFF	OFF
D 6		OFF	OFF
D#6		OFF	OFF
E 6		OFF	OFF
F 6		OFF	OFF
F#6		OFF	OFF
G 6		OFF	OFF
G#6		OFF	OFF
A 6		OFF	OFF
A#6		OFF	OFF
B 6		OFF	OFF
C 7		OFF	OFF
C#7		OFF	OFF
D 7		OFF	OFF
D#7		OFF	OFF
E 7		OFF	OFF
F 7		OFF	OFF
F#7		OFF	OFF
G 7		OFF	OFF
G#7		OFF	OFF
A 7		OFF	OFF
A#7		OFF	OFF
B 7		OFF	OFF
C 8		OFF	OFF

20 Classic

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0		OFF	OFF
C#0	77	Taiko Lo	3
D 0	77	Taiko Lo	3
D#0	153	Zap 2	OFF
E 0	113	Timbales	OFF
F 0	158	Scratch b	4
F#0	158	Scratch b	4
G 0	121	FingerSnap	OFF
G#0	122	Snap	OFF
A 0	285	Metronome2	OFF
A#0	215	Tubular 3	OFF
B 0	108	Cowbell	OFF
C 1	108	Cowbell	OFF
C#1	37	Brush Tap	OFF
D 1	39	BrushSwirl	OFF
D#1	36	Brush Slap	OFF
E 1	39	BrushSwirl	OFF
F 1	29	RollSnare1	OFF
F#1	119	Castanet	OFF
G 1	36	Brush Slap	OFF
G#1	40	Stick Hit	OFF
A 1	1	Rock Kick	OFF
A#1	24	TightSnare	OFF
B 1	15	Orch B.Drm	OFF
C 2	15	Orch B.Drm	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF
D 2	21	Soft Snare	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF
E 2	21	Soft Snare	OFF
F 2	62	Tom 1 Lo	OFF
F#2	52	Close HH	1
G 2	62	Tom 1 Lo	OFF
G#2	54	Pedal HH	1
A 2	62	Tom 1 Lo	OFF
A#2	53	Open HH	1
B 2	61	Tom 1 Hi	OFF
C 3	61	Tom 1 Hi	OFF
C#3	49	Orch Cym	OFF
D 3	61	Tom 1 Hi	OFF
D#3	49	Orch Cym	OFF
E 3	45	China Cym	OFF
F 3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF
G 3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF
A 3	49	Orch Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF
B 3	49	Orch Cym	OFF
C 4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF
D 4	85	Mute Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF
E 4	82	Open Conga	OFF
F 4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF
G 4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF
A 4	98	SynMaracas	OFF
A#4	96	Maracas	OFF
B 4	129	Whistle L	OFF
C 5	129	Whistle L	OFF
C#5	124	Guiro S	OFF
D 5	125	Guiro L	OFF
D#5	117	Claves	OFF
E 5	115	WoodBlockM	OFF
F 5	115	WoodBlockM	OFF
F#5	94	Mute Cuica	OFF
G 5	95	Open Cuica	OFF
G#5	104	MuteTriang	2
A 5	105	OpenTriang	2
A#5	97	Cabasa	OFF
B 5	101	JingleBell	OFF
C 6	102	MarcTree 1	OFF
C#6		OFF	OFF
D 6		OFF	OFF
D#6		OFF	OFF
E 6		OFF	OFF
F 6		OFF	OFF
F#6		OFF	OFF
G 6		OFF	OFF
G#6		OFF	OFF
A 6		OFF	OFF
A#6		OFF	OFF
B 6		OFF	OFF
C 7		OFF	OFF
C#7		OFF	OFF
D 7		OFF	OFF
D#7		OFF	OFF
E 7		OFF	OFF
F 7		OFF	OFF
F#7		OFF	OFF
G 7		OFF	OFF
G#7		OFF	OFF
A 7		OFF	OFF
A#7		OFF	OFF
B 7		OFF	OFF
C 8		OFF	OFF

21 SFX 1				22 SFX 2				23 K-GM Kit			
Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C0			OFF	C0			OFF	C0			OFF
C#0			OFF	C#0			OFF	C#0			OFF
D0			OFF	D0			OFF	D0			OFF
D#0			OFF	D#0			OFF	D#0			OFF
E0			OFF	E0			OFF	E0			OFF
F0			OFF	F0			OFF	F0			OFF
F#0			OFF	F#0			OFF	F#0			OFF
G0			OFF	G0			OFF	G0			OFF
G#0			OFF	G#0			OFF	G#0			OFF
A0			OFF	A0			OFF	A0			OFF
A#0			OFF	A#0			OFF	A#0			OFF
B0			OFF	B0			OFF	B0			OFF
C1			OFF	C1			OFF	C1	1	Rock Kick	OFF
C#1			OFF	C#1			OFF	C#1	1	Rock Kick	OFF
D1			OFF	D1			OFF	D1	1	Rock Kick	OFF
D#1			OFF	D#1			OFF	D#1	1	Rock Kick	OFF
E1			OFF	E1			OFF	E1	1	Rock Kick	OFF
F1			OFF	F1			OFF	F1	18	Snare 3	OFF
F#1			OFF	F#1			OFF	F#1	53	Open HH	1
G1			OFF	G1			OFF	G1	0	Fat Kick	OFF
G#1			OFF	G#1			OFF	G#1	113	Timbales	OFF
A1			OFF	A1			OFF	A1	16	Snare 1	6
A#1			OFF	A#1			OFF	A#1	29	RollSnare1	6
B1			OFF	B1			OFF	B1	6	Real Kick	OFF
C2	137	GitCutNois2	OFF	C2	267	Telephone2	OFF	C2	8	ProcesKick	OFF
C#2	136	GitCutNois1	OFF	C#2	268	Door Creak	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF
D2	138	Chic 1	OFF	D2	269	Door Slam	OFF	D2	26	Rock Snare	OFF
D#2	141	StringSlap	OFF	D#2	156	ScratchDb1	OFF	D#2	130	Hand Claps	OFF
E2	140	Bass Slide	OFF	E2	158	Scratch b	OFF	E2	22	LightSnare	OFF
F2	134	Gt Scratch	OFF	F2	102	MarcTree 1	OFF	F2	62	Tom 1 Lo	OFF
F#2			OFF	F#2	267	Telephone2	OFF	F#2	51	Tite HH	1
G2			OFF	G2			OFF	G2	62	Tom 1 Lo	OFF
G#2			OFF	G#2			OFF	G#2	54	Pedal HH	1
A2			OFF	A2			OFF	A2	62	Tom 1 Lo	OFF
A#2			OFF	A#2			OFF	A#2	53	Open HH	1
B2			OFF	B2			OFF	B2	61	Tom 1 Hi	OFF
C3			OFF	C3			OFF	C3	61	Tom 1 Hi	OFF
C#3			OFF	C#3			OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF
D3			OFF	D3			OFF	D3	61	Tom 1 Hi	OFF
D#3			OFF	D#3			OFF	D#3	57	Ride Edge	OFF
E3	285	Metronome2	OFF	E3	270	Car Engine	OFF	E3	45	China Cym	OFF
F3			OFF	F3	271	Car Stop	OFF	F3	58	Ride Cup	OFF
F#3			OFF	F#3	272	Car Pass	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF
G3			OFF	G3	273	Car Crash	OFF	G3	47	Splash Cym	OFF
G#3			OFF	G#3	275	Siren	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF
A3			OFF	A3	276	Train	OFF	A3	43	Crash Cym	OFF
A#3			OFF	A#3	228	Jetstar	OFF	A#3	123	Viblastap	OFF
B3			OFF	B3	277	Helicopter	OFF	B3	59	Ride Cym 1	OFF
C4			OFF	C4	283	HandDrill	OFF	C4	79	Hi Bongo	OFF
D4			OFF	D4	133	MetalHitLo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF
D#4			OFF	D#4	274	GlassBreak	OFF	D4	85	Mute Conga	OFF
E4			OFF	E4			OFF	D#4	82	Open Conga	OFF
F4			OFF	F4			OFF	E4	82	Open Conga	OFF
F#4			OFF	F#4			OFF	F4	111	Hi Timbal	OFF
G4			OFF	G4			OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF
G#4	244	Rain	OFF	G#4	258	Laughing V	OFF	G4	107	Agogo	OFF
A4	245	Thunder	OFF	A4	259	Scream	OFF	G#4	107	Agogo	OFF
A#4	246	Wind	OFF	A#4	260	Punch	OFF	A4	97	Cabasa	OFF
B4	249	Stream	OFF	B4	261	Hart Beat	OFF	A#4	96	Maracas	OFF
C5	250	Bubble	OFF	C5	262	Footstep 1	OFF	B4	128	Whistle S	2
C#5	247	Seashore	OFF	C#5	265	Applause 2	OFF	C5	129	Whistle L	2
D5			OFF	D5			OFF	C#5	124	Guiro S	3
D#5			OFF	D#5			OFF	D5	125	Guiro L	3
E5			OFF	E5			OFF	D#5	117	Claves	OFF
F5			OFF	F5			OFF	E5	115	WoodBlockM	OFF
F#5			OFF	F#5			OFF	F5	116	WoodBlockL	OFF
G5			OFF	G5			OFF	F#5	94	Mute Cuica	4
G#5			OFF	G#5			OFF	G5	95	Open Cuica	4
A5			OFF	A5			OFF	G#5	104	MuteTriang	5
A#5			OFF	A#5			OFF	A5	105	OpenTriang	5
B5			OFF	B5			OFF	A#5	97	Cabasa	OFF
C6	254	Dog	OFF	C6	280	MachineGun	OFF	B5	101	JingleBell	OFF
C#6	256	Gallop	OFF	C#6	281	Laser Gun	OFF	C6	102	MarcTree 1	OFF
D6	252	Bird 2	OFF	D6	282	Explosion	OFF	C#6	119	Castanet	OFF
D#6	253	Kitty	OFF	D#6	279	Gun Shot 2	OFF	D6	41	Side Stick	OFF
E6	255	Growl 2	OFF	E6			OFF	D#6	77	Taiko Lo	OFF
F6	251	Bird 1	OFF	F6			OFF	E6			OFF
F#6	174	Monkey 2	OFF	F#6			OFF	F6			OFF
G6	172	Growl 1	OFF	G6			OFF	F#6			OFF
G#6			OFF	G#6			OFF	G6			OFF
A6			OFF	A6			OFF	G#6			OFF
A#6			OFF	A#6			OFF	A6			OFF
B6			OFF	B6			OFF	A#6			OFF
C7			OFF	C7			OFF	B6			OFF
C#7			OFF	C#7			OFF	C7			OFF
D7			OFF	D7			OFF	C#7			OFF
D#7			OFF	D#7			OFF	D7			OFF
E7			OFF	E7			OFF	D#7			OFF
F7			OFF	F7			OFF	E7			OFF
F#7			OFF	F#7			OFF	F7			OFF
G7			OFF	G7			OFF	F#7			OFF
G#7			OFF	G#7			OFF	G7			OFF
A7			OFF	A7			OFF	G#7			OFF
A#7			OFF	A#7			OFF	A7			OFF
B7			OFF	B7			OFF	A#7			OFF
C8			OFF	C8			OFF	B7			OFF
								C8			OFF

24 Power Kit

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0		-----	OFF C 0
C#0		-----	OFF C#0
D 0		-----	OFF D 0
D#0		-----	OFF D#0
E 0		-----	OFF E 0
F 0		-----	OFF F 0
F#0		-----	OFF F#0
G 0		-----	OFF G 0
G#0		-----	OFF G#0
A 0		-----	OFF A 0
A#0		-----	OFF A#0
B 0		-----	OFF B 0
C 1	2	Ambi.Kick	OFF C 1
C#1	2	Ambi.Kick	OFF C#1
D 1	2	Ambi.Kick	OFF D 1
D#1	2	Ambi.Kick	OFF D#1
E 1	2	Ambi.Kick	OFF E 1
F 1	26	Rock Snare	OFF F 1
F#1	53	Open HH	1 F#1 53
G 1	7	Gated Kick	OFF G 1
G#1	113	Timbales	OFF G#1 41
A 1	24	TightSnare	OFF A 1
A#1	177	Rev.Snare1	OFF A#1 177
B 1	9	Gated Kick	OFF B 1
C 2	7	Metal Kick	OFF C 2
C#2	41	Side Stick	OFF C#2 41
D 2	28	PowerSnare	OFF D 2
D#2	130	Hand Claps	OFF D#2 130
E 2	27	GatedSnare	OFF E 2
F 2	67	ProcessTom	OFF F 2
F#2	51	Tite HH	1 F#2 51
G 2	67	ProcessTom	OFF G 2
G#2	54	Pedal HH	1 G#2 54
A 2	67	ProcessTom	OFF A 2
A#2	53	Open HH	1 A#2 53
B 2	67	ProcessTom	OFF B 2
C 3	67	ProcessTom	OFF C 3
C#3	43	Crash Cym	OFF C#3 43
D 3	67	ProcessTom	OFF D 3
D#3	57	Ride Edge	OFF D#3 57
E 3	45	China Cym	OFF E 3
F 3	58	Ride Cup	OFF F 3
F#3	100	Tambourine	OFF F#3 100
G 3	47	Splash Cym	OFF G 3
G#3	108	Cowbell	OFF G#3 108
A 3	43	Crash Cym	OFF A 3
A#3	123	Viblaslap	OFF A#3 123
B 3	59	Ride Cym 1	OFF B 3
C 4	79	Hi Bongo	OFF C 4
C#4	78	Lo Bongo	OFF C#4 78
D 4	85	Mute Conga	OFF D 4
D#4	82	Open Conga	OFF D#4 82
E 4	82	Open Conga	OFF E 4
F 4	111	Hi Timbal	OFF F 4
F#4	112	Lo Timbal	OFF F#4 112
G 4	107	Agogo	OFF G 4
G#4	107	Agogo	OFF G#4 107
A 4	97	Cabasa	OFF A 4
A#4	96	Maracas	OFF A#4 96
B 4	128	Whistle S	2 B 4 128
C 5	129	Whistle L	2 C 5 129
C#5	124	Guiro S	3 C#5 124
D 5	125	Guiro L	3 D 5 125
D#5	117	Claves	OFF D#5 117
E 5	115	WoodBlockM	OFF E 5
F 5	116	WoodBlockL	OFF F 5
F#5	94	Mute Cuica	4 F#5 94
G 5	95	Open Cuica	4 G 5 95
G#5	104	MuteTriang	5 G#5 104
A 5	105	OpenTriang	5 A 5 105
A#5	97	Cabasa	OFF A#5 97
B 5	101	JingleBell	OFF B 5
C 6	102	MarcTree 1	OFF C 6
C#6	119	Castanet	OFF C#6 119
D 6	41	Side Stick	OFF D 6
D#6	77	Taiko Lo	OFF D#6 77
E 6		-----	OFF E 6
F 6		-----	OFF F 6
F#6		-----	OFF F#6
G 6		-----	OFF G 6
G#6		-----	OFF G#6
A 6		-----	OFF A 6
A#6		-----	OFF A#6
B 6		-----	OFF B 6
C 7		-----	OFF C 7
C#7		-----	OFF C#7
D 7		-----	OFF D 7
D#7		-----	OFF D#7
E 7		-----	OFF E 7
F 7		-----	OFF F 7
F#7		-----	OFF F#7
G 7		-----	OFF G 7
G#7		-----	OFF G#7
A 7		-----	OFF A 7
A#7		-----	OFF A#7
B 7		-----	OFF B 7
C 8		-----	OFF C 8

25 Dance Kit

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0		-----	OFF C 0
C#0		-----	OFF C#0
D 0		-----	OFF D 0
D#0		-----	OFF D#0
E 0		-----	OFF E 0
F 0		-----	OFF F 0
F#0		-----	OFF F#0
G 0		-----	OFF G 0
G#0		-----	OFF G#0
A 0		-----	OFF A 0
A#0		-----	OFF A#0
B 0		-----	OFF B 0
C 1	3	Crisp Kick	OFF C 1
C#1	3	Crisp Kick	OFF C#1
D 1	3	Crisp Kick	OFF D 1
D#1	3	Crisp Kick	OFF D#1
E 1	3	Crisp Kick	OFF E 1
F 1	20	PicloSnare	OFF F 1
F#1	53	Open HH	1 F#1 53
G 1	12	Syn Kick 2	OFF G 1
G#1	41	Side Stick	OFF G#1 41
A 1	24	TightSnare	OFF A 1
A#1	177	Rev.Snare1	OFF A#1 177
B 1	2	Ambi.Kick	OFF B 1
C 2	10	Dance Kick	OFF C 2
C#2	41	Side Stick	OFF C#2 41
D 2	32	SynSnare 2	OFF D 2
D#2	130	Hand Claps	OFF D#2 130
E 2	25	Ambi.Snare	OFF E 2
F 2	67	ProcessTom	OFF F 2
F#2	51	Tite HH	1 F#2 51
G 2	67	ProcessTom	OFF G 2
G#2	54	Pedal HH	1 G#2 54
A 2	67	ProcessTom	OFF A 2
A#2	53	Open HH	1 A#2 53
B 2	67	ProcessTom	OFF B 2
C 3	67	ProcessTom	OFF C 3
C#3	43	Crash Cym	OFF C#3 43
D 3	67	ProcessTom	OFF D 3
D#3	57	Ride Edge	OFF D#3 57
E 3	45	China Cym	OFF E 3
F 3	58	Ride Cup	OFF F 3
F#3	100	Tambourine	OFF F#3 100
G 3	47	Splash Cym	OFF G 3
G#3	108	Cowbell	OFF G#3 108
A 3	43	Crash Cym	OFF A 3
A#3	123	Viblaslap	OFF A#3 123
B 3	57	Ride Edge	OFF B 3
C 4	79	Hi Bongo	OFF C 4
C#4	78	Lo Bongo	OFF C#4 78
D 4	85	Mute Conga	OFF D 4
D#4	82	Open Conga	OFF D#4 82
E 4	82	Open Conga	OFF E 4
F 4	111	Hi Timbal	OFF F 4
F#4	112	Lo Timbal	OFF F#4 112
G 4	107	Agogo	OFF G 4
G#4	107	Agogo	OFF G#4 107
A 4	97	Cabasa	OFF A 4
A#4	96	Maracas	OFF A#4 96
B 4	128	Whistle S	2 B 4 128
C 5	129	Whistle L	2 C 5 129
C#5	124	Guiro S	3 C#5 124
D 5	125	Guiro L	3 D 5 125
D#5	117	Claves	OFF D#5 117
E 5	115	WoodBlockM	OFF E 5
F 5	116	WoodBlockL	OFF F 5
F#5	94	Mute Cuica	4 F#5 94
G 5	95	Open Cuica	4 G 5 95
G#5	104	MuteTriang	5 G#5 104
A 5	105	OpenTriang	5 A 5 105
A#5	97	Cabasa	OFF A#5 97
B 5	101	JingleBell	OFF B 5
C 6	102	MarcTree 1	OFF C 6
C#6	119	Castanet	OFF C#6 119
D 6	41	Side Stick	OFF D 6
D#6	77	Taiko Lo	OFF D#6 77
E 6		-----	OFF E 6
F 6		-----	OFF F 6
F#6		-----	OFF F#6
G 6		-----	OFF G 6
G#6		-----	OFF G#6
A 6		-----	OFF A 6
A#6		-----	OFF A#6
B 6		-----	OFF B 6
C 7		-----	OFF C 7
C#7		-----	OFF C#7
D 7		-----	OFF D 7
D#7		-----	OFF D#7
E 7		-----	OFF E 7
F 7		-----	OFF F 7
F#7		-----	OFF F#7
G 7		-----	OFF G 7
G#7		-----	OFF G#7
A 7		-----	OFF A 7
A#7		-----	OFF A#7
B 7		-----	OFF B 7
C 8		-----	OFF C 8

26 Analog Kit

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0		-----	OFF C 0
C#0		-----	OFF C#0
D 0		-----	OFF D 0
D#0		-----	OFF D#0
E 0		-----	OFF E 0
F 0		-----	OFF F 0
F#0		-----	OFF F#0
G 0		-----	OFF G 0
G#0		-----	OFF G#0
A 0		-----	OFF A 0
A#0		-----	OFF A#0
B 0		-----	OFF B 0
C 1	13	Syn Kick 3	OFF C 1
C#1	13	Syn Kick 3	OFF C#1
D 1	13	Syn Kick 3	OFF D 1
D#1	13	Syn Kick 3	OFF D#1
E 1	13	Syn Kick 3	OFF E 1
F 1	32	SynSnare 2	OFF F 1
F#1	56	OpenSyn HH	1 F#1 56
G 1	10	Dance Kick	OFF G 1
G#1	113	Timbales	OFF G#1 113
A 1	25	Ambi.Snare	OFF A 1
A#1	177	Rev.Snare1	OFF A#1 177
B 1	3	Crisp Kick	OFF B 1
C 2	11	Syn Kick 1	OFF C 2
C#2	42	Syn Rim	OFF C#2 42
D 2	31	SynSnare 1	OFF D 2
D#2	131	Syn Claps	OFF D#2 131
E 2	22	LightSnare	OFF E 2
F 2	71	SynTom2 Lo	OFF F 2
F#2	55	CloseSynHH	1 F#2 55
G 2	71	SynTom2 Lo	OFF G 2
G#2	55	CloseSynHH	1 G#2 55
A 2	71	SynTom2 Lo	OFF A 2
A#2	56	OpenSyn HH	1 A#2 56
B 2	71	SynTom2 Lo	OFF B 2
C 3	71	SynTom2 Lo	OFF C 3
C#3	56	OpenSyn HH	OFF C#3 56
D 3	71	SynTom2 Lo	OFF D 3
D#3	57	Ride Edge	OFF D#3 57
E 3	45	China Cym	OFF E 3
F 3	58	Ride Cup	OFF F 3
F#3	100	Tambourine	OFF F#3 100
G 3	47	Splash Cym	OFF G 3
G#3	109	SynCowbell	OFF G#3 109
A 3	43	Crash Cym	OFF A 3
A#3	123	Viblaslap	OFF A#3 123
B 3	59	Ride Cym 1	OFF B 3
C 4	79	Hi Bongo	OFF C 4
C#4	78	Lo Bongo	OFF C#4 78
D 4	70	SynTom2 Hi	OFF D 4
D#4	70	SynTom2 Hi	OFF D#4 70
E 4	70	SynTom2 Hi	OFF E 4
F 4	111	Hi Timbal	OFF F 4
F#4	112	Lo Timbal	OFF F#4 112
G 4	107	Agogo	OFF G 4
G#4	107	Agogo	OFF G#4 107
A 4	97	Cabasa	OFF A 4
A#4	98	SynMaracas	OFF A#4 98
B 4	128	Whistle S	2 B 4 128
C 5	129	Whistle L	2 C 5 129
C#5	124	Guiro S	3 C#5 124
D 5	125	Guiro L	3 D 5 125
D#5	118	Syn Claves	OFF D#5 118
E 5	115	WoodBlockM	OFF E 5
F 5	116	WoodBlockL	OFF F 5
F#5	94	Mute Cuica	4 F#5 94
G 5	95	Open Cuica	4 G 5 95
G#5	104	MuteTriang	5 G#5 104
A 5	105	OpenTriang	5 A 5 105
A#5	97	Cabasa	OFF A#5 97
B 5	101	JingleBell	OFF B 5
C 6	102	MarcTree 1	OFF C 6
C#6	119	Castanet	OFF C#6 119
D 6	41	Side Stick	OFF D 6
D#6	77	Taiko Lo	OFF D#6 77
E 6		-----	OFF E 6
F 6		-----	OFF F 6
F#6		-----	OFF F#6
G 6		-----	OFF G 6
G#6		-----	OFF G#6
A 6		-----	OFF A 6
A#6		-----	OFF A#6
B 6		-----	OFF B 6
C 7		-----	OFF C 7
C#7		-----	OFF C#7
D 7		-----	OFF D 7
D#7		-----	OFF D#7
E 7		-----	OFF E 7
F 7		-----	OFF F 7
F#7		-----	OFF F#7
G 7		-----	OFF G 7
G#7		-----	OFF G#7
A 7		-----	OFF A 7
A#7		-----	OFF A#7
B 7		-----	OFF B 7
C 8		-----	OFF C 8

27 Jazz Kit

28 Brush Kit

29 Orch Kit

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0			OFF	C 0			OFF	C 0			OFF
C#0			OFF	C#0			OFF	C#0			OFF
D 0			OFF	D 0			OFF	D 0			1
D#0			OFF	D#0			OFF	D#0			OFF
E 0			OFF	E 0			OFF	E 0			OFF
F 0			OFF	F 0			OFF	F 0			OFF
F#0			OFF	F#0			OFF	F#0			OFF
G 0			OFF	G 0			OFF	G 0			OFF
G#0			OFF	G#0			OFF	G#0			OFF
A 0			OFF	A 0			OFF	A 0			OFF
A#0			OFF	A#0			OFF	A#0			OFF
B 0			OFF	B 0			OFF	B 0			OFF
C 1	3	Crisp Kick	OFF	C 1	3	Crisp Kick	OFF	C 1	51	Tite HH	OFF
C#1	3	Crisp Kick	OFF	C#1	3	Crisp Kick	OFF	C#1	51	Tite HH	OFF
D 1	3	Crisp Kick	OFF	D 1	3	Crisp Kick	OFF	D 1	51	Tite HH	OFF
D#1	3	Crisp Kick	OFF	D#1	3	Crisp Kick	OFF	D#1	51	Tite HH	1
E 1	3	Crisp Kick	OFF	E 1	3	Crisp Kick	OFF	E 1	54	Pedal HH	1
F 1	19	Snare 4	OFF	F 1	121	FingerSnap	OFF	F 1	53	Open HH	1
F#1	53	Open HH	1	F#1	53	Open HH	1	F#1	57	Ride Edge	OFF
G 1	2	Ambi.Kick	OFF	G 1	2	Ambi.Kick	OFF	G 1	6	Real Kick	OFF
G#1	113	Timbales	OFF	G#1	113	Timbales	OFF	G#1	6	Real Kick	OFF
A 1	30	RollSnare2	6	A 1	36	Brush Slap	6	A 1	6	Real Kick	OFF
A#1	29	RollSnare1	6	A#1	29	RollSnare1	6	A#1	6	Real Kick	OFF
B 1	4	Punch Kick	OFF	B 1	4	Punch Kick	OFF	B 1	6	Real Kick	OFF
C 2	1	Rock Kick	OFF	C 2	1	Rock Kick	OFF	C 2	75	Timpani	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF	C#2	41	Side Stick	OFF
D 2	21	Soft Snare	OFF	D 2	37	Brush Tap	OFF	D 2	30	RollSnare2	OFF
D#2	130	Hand Claps	OFF	D#2	36	Brush Slap	OFF	D#2	119	Castanet	OFF
E 2	17	Snare 2	OFF	E 2	38	BrushSwish	OFF	E 2	30	RollSnare2	OFF
F 2	62	Tom 1 Lo	OFF	F 2	73	Brush Tom	OFF	F 2	75	Timpani	OFF
F#2	51	Tite HH	1	F#2	51	Tite HH	1	F#2	75	Timpani	OFF
G 2	62	Tom 1 Lo	OFF	G 2	73	Brush Tom	OFF	G 2	75	Timpani	OFF
G#2	54	Pedal HH	1	G#2	54	Pedal HH	1	G#2	75	Timpani	OFF
A 2	62	Tom 1 Lo	OFF	A 2	73	Brush Tom	OFF	A 2	75	Timpani	OFF
A#2	53	Open HH	1	A#2	53	Open HH	1	A#2	75	Timpani	OFF
B 2	61	Tom 1 Hi	OFF	B 2	73	Brush Tom	OFF	B 2	75	Timpani	OFF
C 3	61	Tom 1 Hi	OFF	C 3	73	Brush Tom	OFF	C 3	75	Timpani	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	43	Crash Cym	OFF	C#3	75	Timpani	OFF
D 3	61	Tom 1 Hi	OFF	D 3	73	Brush Tom	OFF	D 3	75	Timpani	OFF
D#3	60	Ride Cym 2	OFF	D#3	60	Ride Cym 2	OFF	D#3	75	Timpani	OFF
E 3	45	China Cym	OFF	E 3	45	China Cym	OFF	E 3	75	Timpani	OFF
F 3	59	Ride Cym 1	OFF	F 3	59	Ride Cym 1	OFF	F 3	75	Timpani	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF	F#3	100	Tambourine	OFF
G 3	47	Splash Cym	OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF	G 3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF	G#3	108	Cowbell	OFF
A 3	43	Crash Cym	OFF	A 3	43	Crash Cym	OFF	A 3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF	A#3	123	Viblaslap	OFF
B 3	57	Ride Edge	OFF	B 3	57	Ride Edge	OFF	B 3	49	Orch Cym	OFF
C 4	79	Hi Bongo	OFF	C 4	79	Hi Bongo	OFF	C 4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF	C#4	78	Lo Bongo	OFF
D 4	85	Mute Conga	OFF	D 4	85	Mute Conga	OFF	D 4	85	Mute Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF	D#4	82	Open Conga	OFF
E 4	82	Open Conga	OFF	E 4	82	Open Conga	OFF	E 4	82	Open Conga	OFF
F 4	111	Hi Timbal	OFF	F 4	111	Hi Timbal	OFF	F 4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF	F#4	112	Lo Timbal	OFF
G 4	107	Agogo	OFF	G 4	107	Agogo	OFF	G 4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF	G#4	107	Agogo	OFF
A 4	97	Cabasa	OFF	A 4	97	Cabasa	OFF	A 4	97	Cabasa	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF	A#4	96	Maracas	OFF
B 4	128	Whistle S	2	B 4	128	Whistle S	2	B 4	128	Whistle S	2
C 5	129	Whistle L	2	C 5	129	Whistle L	2	C 5	129	Whistle L	2
C#5	124	Guiro S	3	C#5	124	Guiro S	3	C#5	124	Guiro S	3
D 5	125	Guiro L	3	D 5	125	Guiro L	3	D 5	125	Guiro L	3
D#5	117	Claves	OFF	D#5	117	Claves	OFF	D#5	117	Claves	OFF
E 5	115	WoodBlockM	OFF	E 5	115	WoodBlockM	OFF	E 5	115	WoodBlockM	OFF
F 5	116	WoodBlockL	OFF	F 5	116	WoodBlockL	OFF	F 5	116	WoodBlockL	OFF
F#5	94	Mute Cuica	4	F#5	94	Mute Cuica	4	F#5	94	Mute Cuica	4
G 5	95	Open Cuica	4	G 5	95	Open Cuica	4	G 5	95	Open Cuica	4
G#5	104	MuteTriang	5	G#5	104	MuteTriang	5	G#5	104	MuteTriang	5
A 5	105	OpenTriang	5	A 5	105	OpenTriang	5	A 5	105	OpenTriang	5
A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF	A#5	97	Cabasa	OFF
B 5	101	JingleBell	OFF	B 5	101	JingleBell	OFF	B 5	101	JingleBell	OFF
C 6	102	MarcTree 1	OFF	C 6	102	MarcTree 1	OFF	C 6	102	MarcTree 1	OFF
C#6	119	Castanet	OFF	C#6	119	Castanet	OFF	C#6	119	Castanet	OFF
D 6	41	Side Stick	OFF	D 6	41	Side Stick	OFF	D 6	41	Side Stick	OFF
D#6	77	Taiko Lo	OFF	D#6	77	Taiko Lo	OFF	D#6	77	Taiko Lo	OFF
E 6			OFF	E 6			OFF	E 6			OFF
F 6			OFF	F 6			OFF	F 6			OFF
F#6			OFF	F#6			OFF	F#6			OFF
G 6			OFF	G 6			OFF	G 6			OFF
G#6			OFF	G#6			OFF	G#6			OFF
A 6			OFF	A 6			OFF	A 6			OFF
A#6			OFF	A#6			OFF	A#6			OFF
B 6			OFF	B 6			OFF	B 6			OFF
C 7			OFF	C 7			OFF	C 7			OFF
C#7			OFF	C#7			OFF	C#7			OFF
D 7			OFF	D 7			OFF	D 7			OFF
D#7			OFF	D#7			OFF	D#7			OFF
E 7			OFF	E 7			OFF	E 7			OFF
F 7			OFF	F 7			OFF	F 7			OFF
F#7			OFF	F#7			OFF	F#7			OFF
G 7			OFF	G 7			OFF	G 7			OFF
G#7			OFF	G#7			OFF	G#7			OFF
A 7			OFF	A 7			OFF	A 7			OFF
A#7			OFF	A#7			OFF	A#7			OFF
B 7			OFF	B 7			OFF	B 7			OFF
C 8			OFF	C 8			OFF	C 8			OFF

30 Perc Kit

31 Total Kit

32 ProducKit

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	KeyNo Group	Sample No	Sample Name	Ex c l-
C 0		----	OFF	C 0		----	OFF	C 0		----	OFF
C#0		----	OFF	C#0		----	OFF	C#0		----	OFF
D 0		----	OFF	D 0		----	OFF	D 0		----	OFF
D#0		----	OFF	D#0		----	OFF	D#0		----	OFF
E 0		----	OFF	E 0		----	OFF	E 0		----	OFF
F 0		----	OFF	F 0		----	OFF	F 0		----	OFF
F#0		----	OFF	F#0		----	OFF	F#0		----	OFF
G 0		----	OFF	G 0		----	OFF	G 0		----	OFF
G#0		----	OFF	G#0		----	OFF	G#0		----	OFF
A 0		----	OFF	A 0		----	OFF	A 0		----	OFF
A#0		----	OFF	A#0		----	OFF	A#0		----	OFF
B 0		----	OFF	B 0		----	OFF	B 0		----	OFF
C 1	79	Hi Bongo	OFF	C 1	49	Orch Cym	OFF	C 1	4	Punch Kick	OFF
C#1	79	Hi Bongo	OFF	C#1	49	Orch Cym	OFF	C#1	4	Punch Kick	OFF
D 1	79	Hi Bongo	OFF	D 1	49	Orch Cym	OFF	D 1	4	Punch Kick	OFF
D#1	79	Hi Bongo	OFF	D#1	49	Orch Cym	OFF	D#1	4	Punch Kick	OFF
E 1	79	Hi Bongo	OFF	E 1	49	Orch Cym	OFF	E 1	4	Punch Kick	OFF
F 1	78	Lo Bongo	OFF	F 1	49	Orch Cym	OFF	F 1	4	Punch Kick	OFF
F#1	100	Tambourine	OFF	F#1	49	Orch Cym	OFF	F#1	4	Punch Kick	OFF
G 1	107	Agogo	OFF	G 1	49	Orch Cym	OFF	G 1	4	Punch Kick	OFF
G#1	33	VocalSnr 1	OFF	G#1	49	Orch Cym	OFF	G#1	4	Punch Kick	OFF
A 1	107	Agogo	OFF	A 1	49	Orch Cym	OFF	A 1	4	Punch Kick	OFF
A#1	80	Slap Bongo	OFF	A#1	49	Orch Cym	OFF	A#1	4	Punch Kick	OFF
B 1	116	WoodBlockL	OFF	B 1	49	Orch Cym	OFF	B 1	4	Punch Kick	OFF
C 2	117	Claves	OFF	C 2	0	Fat Kick	OFF	C 2	4	Punch Kick	OFF
C#2	115	WoodBlockM	OFF	C#2	6	Real Kick	OFF	C#2	3	Crisp Kick	OFF
D 2	108	Cowbell	OFF	D 2	2	Ambi.Kick	OFF	D 2	0	Fat Kick	OFF
D#2	114	WoodBlockH	OFF	D#2	13	Syn Kick 3	OFF	D#2	6	Real Kick	OFF
E 2	119	Castanet	OFF	E 2	7	Gated Kick	OFF	E 2	1	Rock Kick	OFF
F 2	87	Baya 2	OFF	F 2	20	PicloSnare	OFF	F 2	2	Ambi.Kick	OFF
F#2	97	Cabasa	OFF	F#2	21	Soft Snare	OFF	F#2	7	Gated Kick	OFF
G 2	86	Baya 1	OFF	G 2	27	GatedSnare	OFF	G 2	9	Metal Kick	OFF
G#2	96	Maracas	OFF	G#2	31	SynSnare 1	OFF	G#2	8	ProcessKick	OFF
A 2	87	Baya 2	OFF	A 2	16	Snare 1	OFF	A 2	10	Dance Kick	OFF
A#2	97	Cabasa	OFF	A#2	41	Side Stick	OFF	A#2	13	Syn Kick 3	OFF
B 2	90	Tabla 3	1	B 2	26	Rock Snare	OFF	B 2	11	Syn Kick 1	OFF
C 3	89	Tabla 2	1	C 3	62	Tom 1 Lo	OFF	C 3	12	Syn Kick 2	OFF
C#3	123	Viblaslap	OFF	C#3	67	ProcessTom	OFF	C#3	66	Tom 2 Lo V	OFF
D 3	88	Tabla 1	1	D 3	62	Tom 1 Lo	OFF	D 3	16	Snare 1	OFF
D#3	104	MuteTriang	3	D#3	67	ProcessTom	OFF	D#3	21	Soft Snare	OFF
E 3	66	Tom 2 Lo V	3	E 3	61	Tom 1 Hi	OFF	E 3	17	Snare 2	OFF
F 3	105	OpenTriang	3	F 3	51	Tite HH	1	F 3	20	PicloSnare	OFF
F#3	124	Gairo S	2	F#3	55	CloseSynHH	3	F#3	19	Snare 4	OFF
G 3	101	JingleBell	OFF	G 3	51	Tite HH	1	G 3	18	Snare 3	OFF
G#3	125	Gairo L	2	G#3	56	OpenSyn HH	3	G#3	22	LightSnare	OFF
A 3	102	MarcTree 1	OFF	A 3	53	Open HH	1	A 3	27	GatedSnare	OFF
A#3	229	Thing	OFF	A#3	100	Tambourine	OFF	A#3	24	TightSnare	OFF
B 3	96	Maracas	OFF	B 3	54	Pedal HH	1	B 3	28	PowerSnare	OFF
C 4	130	Hand Claps	OFF	C 4	43	Crash Cym	OFF	C 4	25	Ambi.Snare	OFF
C#4	131	Syn Claps	OFF	C#4	43	Crash Cym	OFF	C#4	177	Rev.Snare1	OFF
D 4	155	Scratch Lo	OFF	D 4	57	Ride Edge	OFF	D 4	26	Rock Snare	OFF
D#4	154	Scratch Hi	OFF	D#4	58	Ride Cup	OFF	D#4	29	RollSnare1	4
E 4	156	ScratchDbL	OFF	E 4	98	SynMaracas	OFF	E 4	30	RollSnare2	4
F 4	128	Whistle S	4	F 4	97	Cabasa	OFF	F 4	41	Side Stick	OFF
F#4	129	Whistle L	4	F#4	130	Hand Claps	OFF	F#4	31	SynSnare 1	OFF
G 4	83	Slap Conga	OFF	G 4	78	Lo Bongo	OFF	G 4	32	SynSnare 2	OFF
G#4	85	Mute Conga	OFF	G#4	80	Slap Bongo	OFF	G#4	278	Gun Shot 1	OFF
A 4	82	Open Conga	OFF	A 4	79	Hi Bongo	OFF	A 4	33	VocalSnr 1	OFF
A#4	82	Open Conga	OFF	A#4	108	Cowbell	OFF	A#4	38	BrushSwish	OFF
B 4	94	Mute Cuica	OFF	B 4	82	Open Conga	OFF	B 4	39	BrushSwirl	1
C 5	95	Open Cuica	OFF	C 5	82	Open Conga	OFF	C 5	37	Brush Tap	1
C#5	113	Timbales	OFF	C#5	112	Lo Timbal	OFF	C#5	36	Brush Slap	1
D 5	110	R-Timbal	OFF	D 5	104	MuteTriang	4	D 5	51	Tite HH	2
D#5	111	Hi Timbal	OFF	D#5	111	Hi Timbal	OFF	D#5	53	Open HH	2
E 5	112	Lo Timbal	OFF	E 5	105	OpenTriang	4	E 5	54	Pedal HH	2
F 5	118	Syn Claves	OFF	F 5	154	Scratch Hi	2	F 5	55	CloseSynHH	3
F#5	109	SynCowbell	OFF	F#5	155	Scratch Lo	2	F#5	56	OpenSyn HH	3
G 5	121	FingerSnap	OFF	G 5	156	ScratchDbL	2	G 5	43	Crash Cym	OFF
G#5	76	Taiko Ho	OFF	G#5	177	Rev.Snare1	5	G#5	47	Splash Cym	OFF
A 5	77	Taiko Lo	OFF	A 5	25	Ambi.Snare	5	A 5	45	China Cym	OFF
A#5	153	Zap 2	OFF	A#5	29	RollSnare1	6	A#5	57	Ride Edge	OFF
B 5	29	RollSnare1	5	B 5	30	RollSnare2	6	B 5	58	Ride Cup	OFF
C 6	30	RollSnare2	5	C 6	211	Pole	OFF	C 6	59	Ride Cym 1	OFF
C#6	49	Orch Cym	6	C#6	32	SynSnare 2	OFF	C#6	60	Ride Cym 2	OFF
D 6	49	Orch Cym	6	D 6	131	Syn Claps	OFF	D 6	62	Tom 1 Lo	OFF
D#6	142	Orch Hit	OFF	D#6	118	Syn Claves	OFF	D#6	62	Tom 1 Lo	OFF
E 6	142	Orch Hit	OFF	E 6	71	SynTom2 Lo	OFF	E 6	61	Tom 1 Hi	OFF
F 6	142	Orch Hit	OFF	F 6	71	SynTom2 Lo	OFF	F 6	67	ProcessTom	OFF
F#6	142	Orch Hit	OFF	F#6	42	Syn Rim	OFF	F#6	67	ProcessTom	OFF
G 6	142	Orch Hit	OFF	G 6	69	Syn Tom 1	OFF	G 6	71	SynTom2 Lo	OFF
G#6	142	Orch Hit	OFF	G#6	69	Syn Tom 1	OFF	G#6	70	SynTom2 Hi	OFF
A 6	142	Orch Hit	OFF	A 6	69	Syn Tom 1	OFF	A 6	69	Syn Tom 1	OFF
A#6	142	Orch Hit	OFF	A#6	69	Syn Tom 1	OFF	A#6	69	Syn Tom 1	OFF
B 6	142	Orch Hit	OFF	B 6	69	Syn Tom 1	OFF	B 6	73	Brush Tom	OFF
C 7	142	Orch Hit	OFF	C 7	102	MarcTree 1	OFF	C 7	73	Brush Tom	OFF
C#7	142	Orch Hit	OFF	C#7	----	----	OFF	C#7	----	----	OFF
D 7	142	Orch Hit	OFF	D 7	----	----	OFF	D 7	----	----	OFF
D#7	142	Orch Hit	OFF	D#7	----	----	OFF	D#7	----	----	OFF
E 7	142	Orch Hit	OFF	E 7	----	----	OFF	E 7	----	----	OFF
F 7	142	Orch Hit	OFF	F 7	----	----	OFF	F 7	----	----	OFF
F#7	142	Orch Hit	OFF	F#7	----	----	OFF	F#7	----	----	OFF
G 7	142	Orch Hit	OFF	G 7	----	----	OFF	G 7	----	----	OFF
G#7	142	Orch Hit	OFF	G#7	----	----	OFF	G#7	----	----	OFF
A 7	142	Orch Hit	OFF	A 7	----	----	OFF	A 7	----	----	OFF
A#7	----	----	OFF	A#7	----	----	OFF	A#7	----	----	OFF
B 7	----	----	OFF	B 7	----	----	OFF	B 7	----	----	OFF
C 8	----	----	OFF	C 8	----	----	OFF	C 8	----	----	OFF

33 Krazy Kit

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No
C 0	-----	-----	OFF	C 0
C#0	-----	-----	OFF	C#0
D 0	-----	-----	OFF	D 0
D#0	-----	-----	OFF	D#0
E 0	-----	-----	OFF	E 0
F 0	-----	-----	OFF	F 0
F#0	-----	-----	OFF	F#0
G 0	-----	-----	OFF	G 0
G#0	-----	-----	OFF	G#0
A 0	-----	-----	OFF	A 0
A#0	-----	-----	OFF	A#0
B 0	-----	-----	OFF	B 0
C 1	172	Growl 1	OFF	C 1
C#1	172	Growl 1	OFF	C#1
D 1	172	Growl 1	OFF	D 1
D#1	172	Growl 1	OFF	D#1
E 1	172	Growl 1	OFF	E 1
F 1	172	Growl 1	OFF	F 1
F#1	172	Growl 1	OFF	F#1
G 1	172	Growl 1	OFF	G 1
G#1	172	Growl 1	OFF	G#1
A 1	172	Growl 1	OFF	A 1
A#1	172	Growl 1	OFF	A#1
B 1	172	Growl 1	OFF	B 1
C 2	0	Fat Kick	OFF	C 2
C#2	163	BOOFN	1	C#2
D 2	17	Snare 2	OFF	D 2
D#2	169	POOM	1	D#2
E 2	167	COUGH	1	E 2
F 2	162	BISS	1	F 2
F#2	162	Pull 1	OFF	F#2
G 2	168	ISSH	1	G 2
G#2	161	Drop	OFF	G#2
A 2	166	COOSH	1	A 2
A#2	127	Pull 2	OFF	A#2
B 2	165	CHLACK	1	B 2
C 3	164	BOOGETA	1	C 3
C#3	274	GlassBreak	OFF	C#3
D 3	274	GlassBreak	OFF	D 3
D#3	274	GlassBreak	OFF	D#3
E 3	172	Growl 1	OFF	E 3
F 3	172	Growl 1	OFF	F 3
F#3	160	Sword	OFF	F#3
G 3	160	Sword	OFF	G 3
G#3	35	Fist	2	G#3
A 3	35	Fist	3	A 3
A#3	238	Tron Up	2	A#3
B 3	238	Tron Up	3	B 3
C 4	93	CorkPop	OFF	C 4
C#4	93	CorkPop	OFF	C#4
D 4	283	HandDrill	OFF	D 4
D#4	283	HandDrill	OFF	D#4
E 4	170	Uhhh!	OFF	E 4
F 4	170	Uhhh!	OFF	F 4
F#4	171	Samurai!	OFF	F#4
G 4	171	Samurai!	OFF	G 4
G#4	228	Jetstar	OFF	G#4
A 4	228	Jetstar	OFF	A 4
A#4	219	MouthHarp1	4	A#4
B 4	221	MouthHarp2	4	B 4
C 5	220	MouthHrp1A	4	C 5
C#5	227	WhiteNoise	OFF	C#5
D 5	278	Gun Shot 1	OFF	D 5
D#5	152	Zap 1	OFF	D#5
E 5	153	Zap 2	OFF	E 5
F 5	173	Monkey 1	OFF	F 5
F#5	174	Monkey 2	OFF	F#5
G 5	133	MetalHitLo	OFF	G 5
G#5	132	MetalHitHi	OFF	G#5
A 5	134	Gt Scratch	OFF	A 5
A#5	218	Gong Lo	OFF	A#5
B 5	234	Cast Roll	5	B 5
C 6	119	Castanet	5	C 6
C#6	68	OilDrum	OFF	C#6
D 6	72	SolidHit	OFF	D 6
D#6	229	Thing	OFF	D#6
E 6	212	FingCymbal	OFF	E 6
F 6	159	Scratch c	6	F 6
F#6	157	Scratch a	6	F#6
G 6	158	Scratch b	6	G 6
G#6	154	Scratch Hi	6	G#6
A 6	155	Scratch Lo	6	A 6
A#6	156	ScratchDb1	6	A#6
B 6	142	Orch Hit	OFF	B 6
C 7	142	Orch Hit	OFF	C 7
C#7	-----	-----	OFF	C#7
D 7	-----	-----	OFF	D 7
D#7	-----	-----	OFF	D#7
E 7	-----	-----	OFF	E 7
F 7	-----	-----	OFF	F 7
F#7	-----	-----	OFF	F#7
G 7	-----	-----	OFF	G 7
G#7	-----	-----	OFF	G#7
A 7	-----	-----	OFF	A 7
A#7	-----	-----	OFF	A#7
B 7	-----	-----	OFF	B 7
C 8	-----	-----	OFF	C 8

34 Combo Kit

Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No
-----	-----	OFF	C 0
-----	-----	OFF	C#0
-----	-----	OFF	D 0
-----	-----	OFF	D#0
-----	-----	OFF	E 0
-----	-----	OFF	F 0
-----	-----	OFF	F#0
-----	-----	OFF	G 0
-----	-----	OFF	G#0
-----	-----	OFF	A 0
-----	-----	OFF	A#0
-----	-----	OFF	B 0
49	Orch Cym	OFF	C 1
49	Orch Cym	OFF	C#1
49	Orch Cym	OFF	D 1
49	Orch Cym	OFF	D#1
49	Orch Cym	OFF	E 1
49	Orch Cym	OFF	F 1
49	Orch Cym	OFF	F#1
49	Orch Cym	OFF	G 1
49	Orch Cym	OFF	G#1
49	Orch Cym	OFF	A 1
49	Orch Cym	OFF	A#1
49	Orch Cym	OFF	B 1
0	Fat Kick	OFF	C 2
1	Rock Kick	OFF	C#2
2	Ambi.Kick	OFF	D 2
13	Syn Kick 3	OFF	D#2
27	Gated Kick	OFF	E 2
20	PicloSnare	OFF	F 2
21	Soft Snare	OFF	F#2
27	GatedSnare	OFF	G 2
31	SynSnare 1	OFF	G#2
36	Snare 1	OFF	A 2
41	Side Stick	OFF	A#2
26	Rock Snare	OFF	B 2
62	Tom 1 Lo	OFF	C 3
67	ProcessTom	OFF	C#3
62	Tom 1 Lo	OFF	D 3
67	ProcessTom	OFF	D#3
62	Tom 1 Lo	OFF	E 3
51	Tite HH	1	F 3
67	ProcessTom	OFF	F#3
52	Close HH	1	G 3
67	ProcessTom	OFF	G#3
53	Open HH	1	A 3
100	Tambourine	OFF	A#3
54	Pedal HH	1	B 3
43	Crash Cym	OFF	C 4
43	Crash Cym	OFF	C#4
57	Ride Edge	OFF	D 4
58	Ride Cup	OFF	D#4
98	SynMaracas	OFF	E 4
97	Cabasa	OFF	F 4
130	Hand Claps	OFF	F#4
78	Lo Bongo	OFF	G 4
80	Slap Bongo	OFF	G#4
79	Hi Bongo	OFF	A 4
108	Cowbell	OFF	A#4
82	Open Conga	OFF	B 4
82	Open Conga	OFF	C 5
112	Lo Timbal	OFF	C#5
104	MuteTriang	2	D 5
111	Hi Timbal	OFF	D#5
105	OpenTriang	2	E 5
59	Ride Cym 1	OFF	F 5
60	Ride Cym 2	OFF	F#5
45	China Cym	OFF	G 5
177	Rev.Snare1	3	G#5
25	Ambi.Snare	3	A 5
29	RollSnare1	4	A#5
30	RollSnare2	4	B 5
47	Splash Cym	OFF	C 6
40	Stick Hit	OFF	C#6
131	Syn Claps	OFF	D 6
118	Syn Claves	OFF	D#6
71	SynTom2 Lo	OFF	E 6
71	SynTom2 Lo	OFF	F 6
42	Syn Rim	OFF	F#6
99	Sagat	OFF	G 6
229	Thing	OFF	G#6
102	MarcTree 1	OFF	A 6
102	MarcTree 1	OFF	A#6
102	MarcTree 1	OFF	B 6
102	MarcTree 1	OFF	C 7
-----	-----	OFF	C#7
-----	-----	OFF	D 7
-----	-----	OFF	D#7
-----	-----	OFF	E 7
-----	-----	OFF	F 7
-----	-----	OFF	F#7
-----	-----	OFF	G 7
-----	-----	OFF	G#7
-----	-----	OFF	A 7
-----	-----	OFF	A#7
-----	-----	OFF	B 7
-----	-----	OFF	C 8

35 Zulu Kit

Sample No	Sample Name	Excl Group	Key No
-----	-----	OFF	C 0
-----	-----	OFF	C#0
-----	-----	OFF	D 0
-----	-----	OFF	D#0
-----	-----	OFF	E 0
-----	-----	OFF	F 0
-----	-----	OFF	F#0
-----	-----	OFF	G 0
-----	-----	OFF	G#0
-----	-----	OFF	A 0
-----	-----	OFF	A#0
-----	-----	OFF	B 0
3	Crisp Kick	OFF	C 1
3	Crisp Kick	OFF	C#1
3	Crisp Kick	OFF	D 1
3	Crisp Kick	OFF	D#1
3	Crisp Kick	OFF	E 1
3	Crisp Kick	OFF	F 1
3	Crisp Kick	OFF	F#1
3	Crisp Kick	OFF	G 1
3	Crisp Kick	OFF	G#1
3	Crisp Kick	OFF	A 1
3	Crisp Kick	OFF	A#1
3	Crisp Kick	OFF	B 1
3	Crisp Kick	OFF	C 2
11	Syn Kick 1	OFF	C#2
2	Ambi.Kick	OFF	D 2
7	Gated Kick	OFF	D#2
10	Dance Kick	OFF	E 2
6	Real Kick	OFF	F 2
13	Syn Kick 3	OFF	F#2
32	SynSnare 2	OFF	G 2
28	PowerSnare	OFF	G#2
31	SynSnare 1	OFF	A 2
24	Soft Snare	OFF	A#2
24	TightSnare	OFF	B 2
22	LightSnare	OFF	C 3
25	Ambi.Snare	OFF	C#3
17	Snare 2	OFF	D 3
278	Gun Shot 1	OFF	D#3
131	Syn Claps	OFF	E 3
108	Cowbell	1	F 3
51	Tite HH	OFF	F#3
55	CloseSynHH	1	G 3
54	Pedal HH	OFF	G#3
56	OpenSyn HH	1	A 3
53	Open HH	OFF	A#3
105	OpenTriang	1	B 3
43	Crash Cym	OFF	C 4
47	Splash Cym	OFF	C#4
105	OpenTriang	OFF	D 4
100	Tambourine	OFF	D#4
104	MuteTriang	OFF	E 4
82	Open Conga	OFF	F 4
82	Open Conga	OFF	F#4
83	Slap Conga	OFF	G 4
83	Slap Conga	OFF	G#4
85	Mute Conga	OFF	A 4
85	Mute Conga	OFF	A#4
84	Palm Conga	OFF	B 4
78	Lo Bongo	OFF	C 5
187	Log Drum 1	OFF	C#5
188	Log Drum 2	2	D 5
189	Log Drum 3	OFF	D#5
190	Log Drum 4	2	E 5
226	BrushNoise	OFF	F 5
121	FingerSnap	OFF	F#5
162	BISS	OFF	G 5
163	BOOFN	3	G#5
164	BOOGETA	3	A 5
165	CHLACK	4	A#5
173	Monkey 1	4	B 5
94	Mute Cuica	OFF	C 6
95	Open Cuica	OFF	C#6
220	MouthHrp1A	OFF	D 6
221	MouthHarp2	OFF	D#6
222	MouthHrp2A	OFF	E 6
243	MalletLoop	OFF	F 6
236	Waterphone	OFF	F#6
243	MalletLoop	OFF	G 6
102	MarcTree 1	OFF	G#6
221	MouthHarp2	OFF	A 6
135	Gtr Slide	OFF	A#6
135	Gtr Slide	OFF	B 6
242	Jung Gliss	OFF	C 7
-----	-----	OFF	C#7
-----	-----	OFF	D 7
-----	-----	OFF	D#7
-----	-----	OFF	E 7
-----	-----	OFF	F 7
-----	-----	OFF	F#7
-----	-----	OFF	G 7
-----	-----	OFF	G#7
-----	-----	OFF	A 7
-----	-----	OFF	A#7
-----	-----	OFF	B 7
-----	-----	OFF	C 8

36 Modern Kit

Key No	Sample No	Sample Name	Excl Group
C 0		-----	OFF
C#0		-----	OFF
D 0		-----	OFF
D#0		-----	OFF
E 0		-----	OFF
F 0		-----	OFF
F#0		-----	OFF
G 0		-----	OFF
G#0		-----	OFF
A 0		-----	OFF
A#0		-----	OFF
B 0		-----	OFF
C 1	2	Ambi.Kick	OFF
C#1	2	Ambi.Kick	OFF
D 1	2	Ambi.Kick	OFF
D#1	2	Ambi.Kick	OFF
E 1	2	Ambi.Kick	OFF
F 1	26	Rock Snare	OFF
F#1	0	Fat Kick	OFF
G 1	32	SynSnare 2	OFF
G#1	11	Syn Kick 1	OFF
A 1	24	TightSnare	OFF
A#1	177	Rev.Snare1	OFF
B 1	12	Syn Kick 2	OFF
C 2	1	Rock Kick	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF
D 2	278	Gun Shot 1	OFF
D#2	130	Hand Claps	OFF
E 2	25	Ambi.Snare	OFF
F 2	67	ProcessTom	OFF
F#2	51	Tite HH	1
G 2	67	ProcessTom	OFF
G#2	54	Pedal HH	1
A 2	67	ProcessTom	OFF
A#2	53	Open HH	1
B 2	67	ProcessTom	OFF
C 3	67	ProcessTom	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF
D 3	67	ProcessTom	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF
E 3	43	Crash Cym	OFF
F 3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF
G 3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF
A 3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF
B 3	59	Ride Cym 1	OFF
C 4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF
D 4	85	Mute Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF
E 4	82	Open Conga	OFF
F 4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF
G 4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF
A 4	97	Cabasa	OFF
A#4	96	Maracas	OFF
B 4	128	Whistle S	2
C 5	129	Whistle L	2
C#5	124	Guiro S	3
D 5	125	Guiro L	3
D#5	117	Claves	OFF
E 5	115	WoodBlockM	OFF
F 5	62	Tom 1 Lo	OFF
F#5	51	Tite HH	4
G 5	62	Tom 1 Lo	OFF
G#5	53	Open HH	4
A 5	61	Tom 1 Hi	OFF
A#5	50	OrchCym LP	4
B 5	101	JingleBell	OFF
C 6	102	MarcTree 1	OFF
C#6	105	OpenTriang	5
D 6	105	OpenTriang	5
D#6	104	MuteTriang	5
E 6		-----	OFF
F 6		-----	OFF
F#6		-----	OFF
G 6		-----	OFF
G#6		-----	OFF
A 6		-----	OFF
A#6		-----	OFF
B 6		-----	OFF
C 7		-----	OFF
C#7		-----	OFF
D 7		-----	OFF
D#7		-----	OFF
E 7		-----	OFF
F 7		-----	OFF
F#7		-----	OFF
G 7		-----	OFF
G#7		-----	OFF
A 7		-----	OFF
A#7		-----	OFF
B 7		-----	OFF
C 8		-----	OFF

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品(電池など)を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災(火災等)によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG