

# N264/N364

MUSIC WORKSTATION

## 取扱説明書

ベーシック編

GENERAL  
**MIDI**  
INSTRUMENT

最初にお読みください。

 AI<sup>2</sup> Synthesis System

# KORG

## 安全上のご注意



注意  
感電の恐れあり  
キャビネットをあげるな



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。

●本製品の設置には、コルグが推奨するラック、スタンドを使用してください。

●次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードなどを取り外し、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。

- 電源コードやプラグが破損したとき
- 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



●修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。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。電源コードに傷がつき危険です。

●本製品を単独で、あるいはヘッドフォン、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)を絶対にいれないでください。



●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



●この機器を分解したり、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。

●LCD画面を破損する恐れがありますので、下記のようなことは、絶対にやらないでください。

○シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いもので、LCD画面を強く押ししたり、こすったりしないでください。

○LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこすらないでください。



●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、必ず電源プラグを持ってください。



●長時間使用しない場合は、電源プラグをコンセントから抜いてください。

## バックアップ・バッテリーについて

N264/N364では電源OFF後にメモリーの内容が消滅するのを防ぐために、バックアップ用バッテリーを装備しています。ディスプレイに**Battery Low**の表示が出たら交換を行う必要がありますので最寄りの販売店またはコルグ営業技術課にお問い合わせください。

## データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはフロッピー・ディスク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、本体のLCD画面と必ずしも一致しない場合があります。

# 目次

## はじめに

N264/N364の付属品 .....	1
取扱説明書について .....	1
N264/N364の概略 .....	1
N264/N364の構成 .....	1
シーケンサー .....	2
デジタル・マルチエフェクト・プロセッサ .....	2
アルペジオ・モード .....	2
リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング(RPPR)・モード .....	3
フロッピー・ディスク・ドライブ .....	3
GM(General MIDI) .....	3
スタンダードMIDIファイル (SMF) .....	3
N264/N364のメモリー・バンク .....	3
出力経路 .....	4
N264/N364のモード .....	4

## 第1章 各部の名称とはたらき

フロントパネル .....	5
リアパネル .....	9

## 第2章 セットアップ

オーディオ・アウトプット関係の接続 .....	10
電源を入れる .....	11
LCD画面のコントラスト .....	11
デモ・ソングを聴く .....	11
リアルタイム・パターン・プレイのデモ演奏を聞いてみましょう .....	11
アルペジオ・モードで演奏してみましょう .....	12
MIDI関係の接続 .....	12

## 第3章 基本操作について

LCD画面について .....	15
画面の選びかた .....	16
画面の呼び出しかた .....	16
パラメータの選びかた .....	16
パラメータの設定のしかた .....	17
エディット中のパラメータの値を元に戻す .....	17
その他の便利な機能 .....	17
MIDIノートについて .....	17

## 第4章 プログラムの演奏

MIDIチャンネルの変更 .....	18
プログラムの選びかた .....	18
バンクの選択 .....	18
プログラムの選択 .....	19
PROGRAM PLAYモードでの簡単なエディット .....	19

## 第5章 コンビネーションの演奏

コンビネーションの構成 .....	20
コンビネーションを演奏する .....	21
各ティンバーのMIDIチャンネル .....	21
コンビネーションの選びかた .....	21
バンクの選択 .....	21
コンビネーションの選択 .....	22
COMBINATION PLAYモードでの簡単なエディット .....	22

## 第6章 コンビネーションのエディット

コンビネーションの種類(ライブ用のセッティング) .....	23
レイヤー .....	23
スプリット .....	23
ベロシティー・スイッチ .....	23
ベロシティー・レイヤー .....	23
コンビネーションのエディット .....	23
キー・ウインドウ .....	23
ベロシティー・ウインドウ .....	24
マルチ・ティンバー音源として活用する .....	24
コンビネーションの保存 .....	24

## 第7章 エフェクターについて

エフェクターの効果 .....	25
エフェクトの種類 .....	25
空間的な広がりを出すもの .....	25
空間的な広がりを出す、音色の要素としても使われるもの .....	25
音質(音色)そのものを変化をさせるもの .....	26
エフェクターを使う .....	27
エフェクターへの接続 .....	27
エフェクターの配列 .....	27

## 第8章 プログラムのエディット

プログラムの構成と音の3要素 .....	28
「音量」の要素をエディットする(VDA EGVのエディット) .....	28
「音色」の要素をエディットする .....	29
「音程」について .....	30
ダブル・モードについて .....	31
プログラムのエフェクト .....	31
プログラムの保存 .....	31
オリジナルティのある音色を作り出すために .....	31

## 第9章 オンボード・シーケンサーを活用する

メイン・シーケンサーとして使う .....	32
スタンダードMIDIファイルの利用 .....	32
アイデア・スケッチ用のサブ・シーケンサーとして使う(パターン・レコーディングの活用) .....	33

## 第10章 GMソングを演奏するには

GMソング・データについて .....	34
---------------------	----

## 第11章 アルペジオ・モード

アルペジオ・モードについて .....	35
アルペジオ・モードでのエディット .....	36
アルペジオ演奏のテクニック .....	36
アルペジオ演奏のレコーディング法 .....	37

## 第12章 リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モード

リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング (RPPR) について .....	38
リアルタイム・パターン・プレイの演奏方法 .....	39
レコーディングの方法 .....	40
リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディングの演奏テクニック .....	41

## 第13章 データの互換性

N264、N364 .....	42
X2、X3、X3R .....	42
i1、i2、i3、i4S .....	42

## 第14章 ボイスネーム・リスト

MULTISOUND .....	43
DRUMSOUND .....	44
PROGRAM .....	45
COMBINATION .....	48
DRUMKIT .....	52
PATTERN .....	56
Demo Song .....	57
RPPR Demo .....	57
付属ディスクに入っているファイル .....	57

## はじめに

このたびは**N264/N364**ミュージックワークステーションをお買い求めいただきまして、誠にありがとうございます。Aスクエアシンセシスの世界で斬新なサウンドをお楽しみください。

### N264/N364の付属品

**N264/N364**のパッケージには次の品目が梱包されています。お確かめください。

- ・ 取扱説明書(リファレンス編)
- ・ 取扱説明書(ベーシック編)
- ・ **N264/N364**データ・フロッピー・ディスク
- ・ 電源コード
- ・ 保証書

ダンボールなどの梱包材は、今後**N264/N364**を運搬するときのために保存しておくことをおすすめします。

### 取扱説明書について

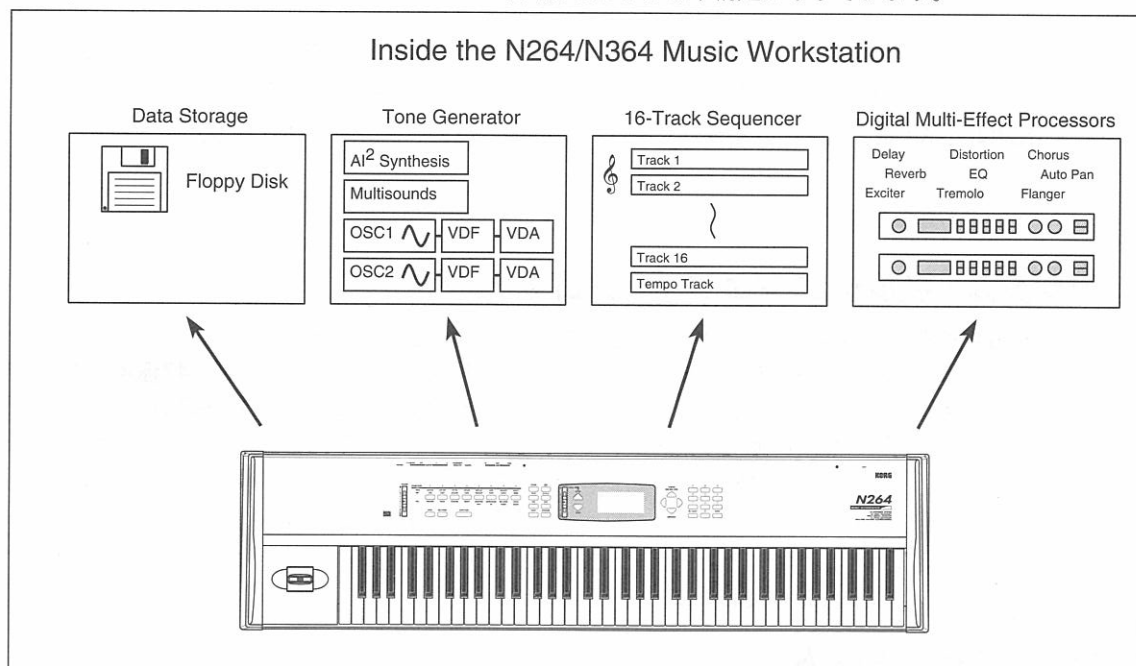
**N264/N364**の取扱説明書は「ベーシック編」(本誌)と「リファレンス編」の2冊が用意されています。

「ベーシック編」は**N264/N364**のセットアップ、基本的操作方法、そしてベーシックな機能について紹介してあります。まず、この「ベーシック編」をお読みにになり、さらに詳しく知りたいときは「リファレンス編」をご覧ください。

リファレンス編は、**N264/N364**の機能についてさらに詳しく説明されていますので、目的に応じて該当する項目をお読みください。

### N264/N364の概略

**N264/N364**ミュージックワークステーションは、次のような基本構造となっています。



### N264/N364の構成

**AIスクエア・シンセシス技術:** 生のサウンドのエッセンスをとらえて音源に使用する、コルグが独自に開発した技術です。

**マルチサウンド:** プログラムのもとなる音色(PCM波形)です。**N264/N364**にはピアノやオルガンなどのマルチサウンドが**430**入っています。インターナルのマルチサウンドは、ドラムサウンドと共に**N264/N364**では**8MBytes**のROMに記憶されています。

**ドラムサウンド:** ドラム用プログラムのもとなる音色(PCM波形)です。**N264/N364**にはハイハット、スネアドラムなど**215**のドラムサウンドが入っています。

**ドラムキット:**ドラムキットにはインデックスと呼ばれる器が**60**個あり、それぞれにドラムサウンドが入ります。各インデックスでは発音させるキーや音量等が設定できます。**N264/N364**には、オリジナルのドラムキットが作成できる**4**つのユーザーキット(Drum Kit A1、A2、B1、B2)と、キー(鍵盤)のアサイン(割り当て)が固定されている**12**個のROMキット(Drum Kit C1、C2、D1、D2、ROM D.Kit 1~8)があります。

**プログラム:****N264/N364**には、1つの音に対して1つのオシレータを使う**SINGLEモード・プログラム**、**DRUMモード・プログラム**と、2つのオシレータを使う**DOUBLEモード・プログラム**があります。SINGLEモード・プログラムとDOUBLEモード・プログラムのオシレータにはマルチサウンドが、DRUMモード・プログラムのオシレータには、ドラムキットが割り当てられます。またDOUBLEモード・プログラムはオシレータごとにVDA(Variable Digital Amplifier)、VDF(Variable Digital Filter)、ピッチMG、VDF EG、VDA EGを持っています(ピッチEG、VDF MGは共有)。プログラムからの音声信号は、オシレータごとに設定された4つの出力(A、B、C、D)から、マルチエフェクト1、2に入ります。

**N264/N364**には全部で**536**のプログラムがあります(バンクA、B、C、Dに各100、バンクGMに136)。

**コンビネーション:**コンビネーションにはティンバーとよばれる器が**8**個あり、1つのティンバーには1つのプログラムが入ります。各ティンバーにはプログラム、MIDIチャンネルなどが割り当てられます。コンビネーションはプログラムをレイヤーで演奏したり、マルチティンバー(音色)でのシーケンス・プレイに使用します。複数のティンバーをそれぞれ異なる音域に割り当ててスプリット・タイプのコンビネーションを作ったり、特定のノート・ベロシティを設定して、ベロシティ・クロスオーバーのコンビネーションを作ったりします。コンビネーションからの音声信号はティンバーごとに設定された4つの出力(A、B、C、D)からマルチエフェクト1、2に入ります。

**N264/N364**には全部で**400**のコンビネーションがあります(バンクA、B、C、Dに各100)。

## シーケンサー

**N264/N364**は、**16トラック**のシーケンサーを装備し、最大**999小節**の入力ができます。メモリー内には、**10**個のソングと**100**個のパターンを同時に持つことができ、このソングとパターンで最大**32000イベント**の容量を持つことができます。各トラックにはプログラム、MIDIチャンネル等が割り当てられます。また、それとは別にテンポ・チェンジを入力するためのテンポ・トラックがあります。トラックやパターンの演奏データは、リアルタイムやステップタイムでも録音でき、またトラックの一部をコピーして作ることもできます。そして作られたパターンは、トラックにコピーやブット(配置)することができます。

**N264/N364**では、EXTに設定されているトラックを使って、他のMIDI楽器をコントロールすることも可能です。

ソングの音声信号は、トラックごとに設定された4つの出力(A、B、C、D)からマルチエフェクト1、2に入ります。

## デジタル・マルチエフェクト・プロセッサ

**N264/N364**には2系統のデジタル・マルチエフェクト・プロセッサが内蔵されており、リバーブ、ディレイ、コーラス、フランジャー、ディストーション、EQ、オート・パン、エキサイターなど**47種類**のエフェクト効果が得られます。エフェクト1~37はシングル・エフェクト、38、39はシリアル接続のコンビネーション・エフェクト、40~47はパラレル接続のコンビネーション・エフェクトです。2つのエフェクト両方でコンビネーション・タイプのエフェクトを選べば、同時に最高4つまでのエフェクトが使えます。

各プログラム、コンビネーション、ソングはそれぞれのエフェクト設定ができます。ただしプログラムをコンビネーションやソングで使うときは、プログラム個々のエフェクト設定は無視され、コンビネーションやソングのエフェクト設定が使われます。

## アルペジオ・モード

鍵盤を押さえるだけで自動的にアルペジオ演奏を行うモードです。アルペジオのタイプはUP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOMの5種類を用意しました。アルペジオを希望する音程の範囲で演奏するようにOCTAVEのパラメータで1、2、3、4オクターブが選べます。またSORT、GATE、SYNCなどのパラメータで各種の演奏表現が可能です。



## リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング(RPPR)・モード

シーケンサーで使用するパターンを鍵盤の1つずつに割り当てて、鍵盤を弾くことによりパターンデータをリアルタイムで演奏したり、その演奏をレコーディングするモードです。パターンはC#2からC7の60鍵に設定することができ、60鍵を1セットとしてこれを10セット記憶可能です。ちがった鍵盤を弾く毎にちがったフレーズを演奏したり、複数の鍵盤を同時に弾いて異なったフレーズを同時に演奏したりすることができます。

## フロッピー・ディスク・ドライブ

内蔵の3.5インチ2DD、2HDのフロッピー・ディスク・ドライブで、作ったプログラム、コンビネーション、シーケンサー・ソング/パターンを保存します。そして、MIDIデータ・ファイラーのように、他のMIDI装置からのMIDIエクスクルーシブ・データをセーブ/ロードすることができます。**N264/N364**のフロッピー・ディスク・フォーマットは、MS-DOS 720KBytesと1.44MBytesに対応しています。また、他のユーザーとスタンダードMIDIファイル・データを、やりとりすることができます。

## GM(General MIDI)

GMは、現在多くのメーカーで取り入れられている音源の標準フォーマットです。まずGM対応の音源は指定された128のプログラムを持ち、同時に少なくとも24音を発音できます。また、ドラム/パーカッションは各キーに対するドラム音が決められていて、MIDIチャンネル10で動作します。GMを使用する主な目的は、異なる音源間での演奏データの互換性を向上させることです。

シーケンサー・モードでGM対応のソングを再生/録音することができるので、**N264/N364**で作成した演奏データを他のGM対応の機材で、簡単にプレイさせることができます。

ただし、GMではエフェクト・タイプ、音源の構造、発音過程を特定していないので、他の音源を使って作ったソングデータを**N264/N364**で再生した場合、全く同じ音色になるとは限りません。また、GM対応の演奏データを作る場合は、まずサンプルのソングを作って、データを交換したいシステムとの互換性を確かめてください。


詳細は本誌P.34「GMソングを演奏するには」を参照してください。

## スタンダードMIDIファイル (SMF)

スタンダードMIDIファイルは、シーケンス・データの標準フォーマットです。異なる機種の間でも、スタンダードMIDIファイルに対応していれば、シーケンス・システム間でソングデータのやりとりができます。

スタンダードMIDIファイルの3種類のフォーマット(フォーマット0、フォーマット1、フォーマット2)のうち、**N264/N364**ではフォーマット0と1に対応しています。フォーマット0では、すべてのトラックのデータが一つのトラックにまとめられて、フロッピー・ディスクにセーブされます。フォーマット1では、データはトラックごとにセーブされます。通常はフォーマット1でセーブします。

スタンダードMIDIファイルデータは、必ずしもGMに対応しているわけではありません。しかし、音楽システム間のソングデータのやり取りが容易に行えるので、この2つに対応している機材でシステムを組んだりデータのやりとりを行うことをお勧めします。

 GMに類似したものにGSやXGというものがあり、動作も似ていますが、GSやXG用に作られた演奏データでGM対応音源を演奏させても正確に演奏されないことがありますのでご注意ください。

## N264/N364のメモリー・バンク

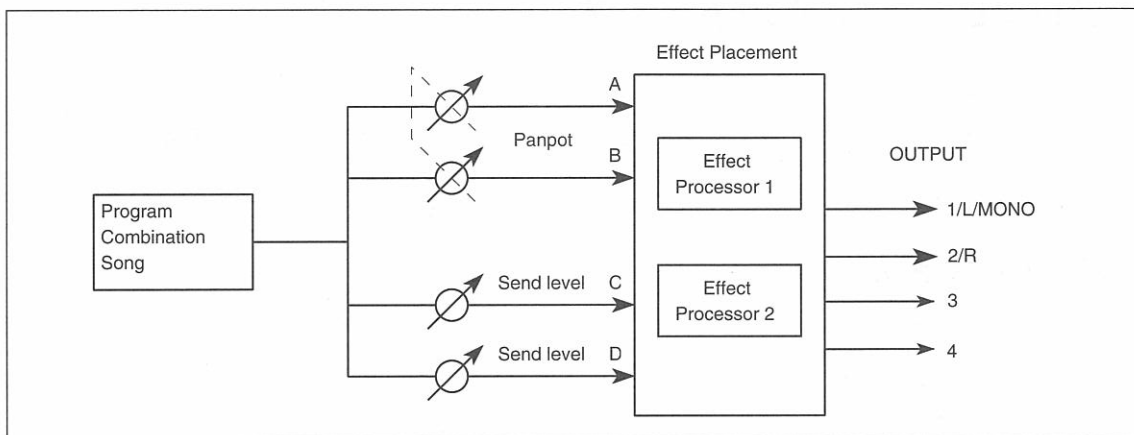
次の表は**N264/N364**のメモリー・バンクの構造です。

Bank A	Bank B	Bank C (ROM)	Bank D (ROM)	Bank GM (ROM)
100 Programs	100 Programs	100 Programs	100 Programs	136 Programs
100 Combinations	100 Combinations	100 Combinations	100 Combinations	
Drum kits A1 and A2	Drum kits B1 and B2	Drum kits C1 and C2	Drum kits D1 and D2	ROM Drum kits 1~8
Global setup data				

これらとは別に本体のRAMにシーケンス・データ(10ソング、100パターンで最大32000イベント)を記憶できます。ROMのバンクは読み出し専用ですので、エディットしたプログラムなどのデータは、ROMのバンクへ保存(書き込み)はできません(RAM: Read Only Memory)。

## 出力経路

下の図は、プログラム、コンビネーション、ソングの出力経路を表しています。パンポット、センドC、センドDのパラメータは各プログラムのオシレーター、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックごとに別個に設定することができます。4つの出力A、B、C、Dに出力される音声信号が2系統のマルチエフェクト・プロセッサに入り、**N264/N364**ではこれをミックスダウンして1/L/MONO、2/R、3、4から出力されます。2つのエフェクトには**N264/N364**は6種類の接続方法があり、エフェクト・プレースメントと呼ばれます。(リファレンス編P.46「7E Effect Placement」参照)。



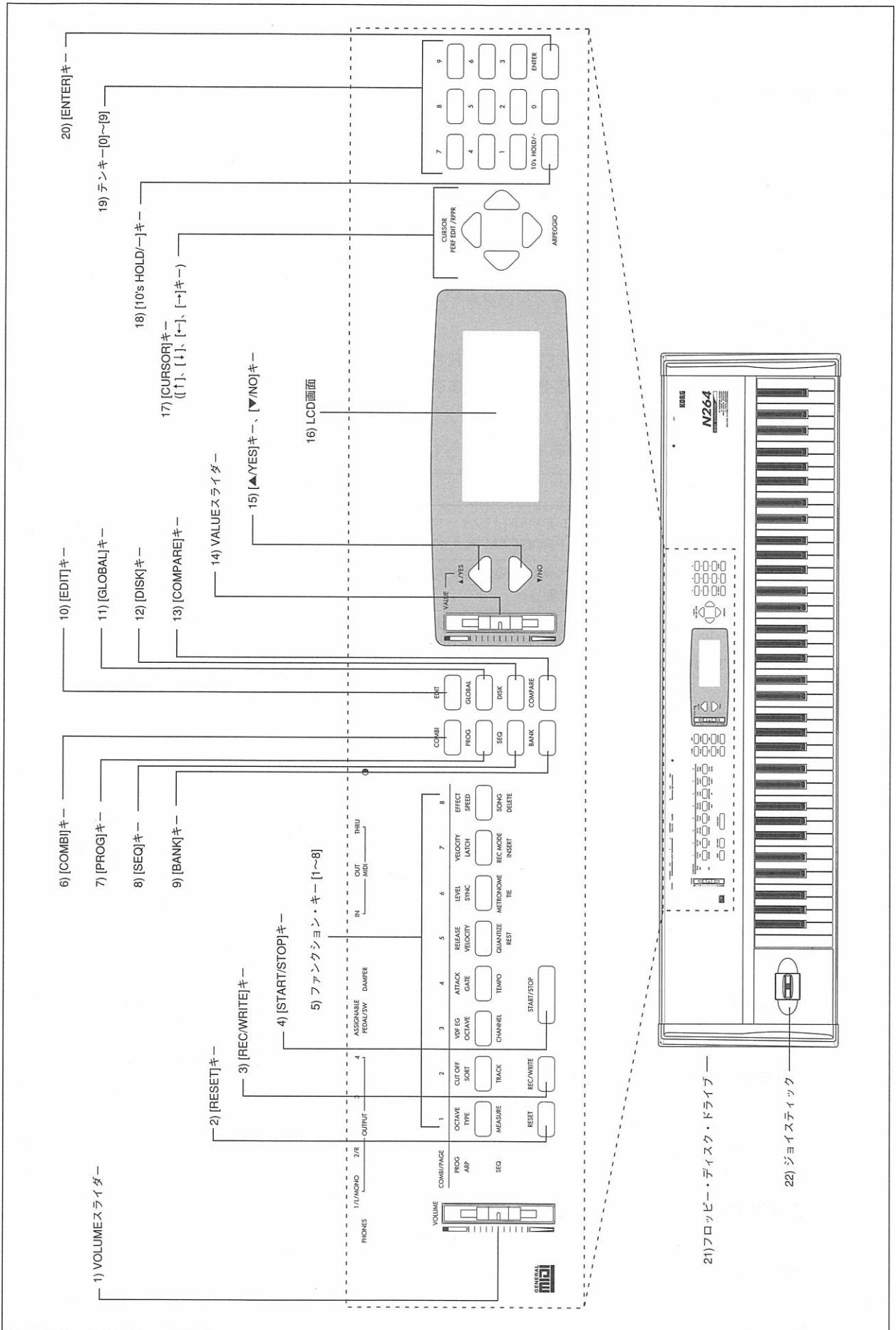
## N264/N364のモード

**N264/N364**には次のモードがあります。

モード	目的
PROGRAM PLAYモード	プログラムの演奏、選択、一部パラメータのエディット
PROGRAM EDITモード	プログラム・パラメータのエディット、プログラム・エフェクトのセットアップ、プログラムのメモリーへのライト
COMBINATION PLAYモード	コンビネーションの演奏、選択、各ティンバーの一部パラメータのエディット
COMBINATION EDITモード	コンビネーション・パラメータのエディット、コンビネーション・エフェクトのセットアップ、コンビネーションのメモリーへのライト
SEQUENCERモード	ソングの再生、リアルタイムでのレコーディング
SEQUENCER EDITモード	ステップタイムでのレコーディング、リアルタイム/ステップタイムでのパターン録音、ソング・エフェクトのセットアップ、トラック/パターン等のエディット
GLOBALモード	グローバルMIDIチャンネル、マスター・チューン、トランスポーズ、MIDIフィルター、メモリー・プロテクトなど、 <b>N264/N364</b> の全体の演奏に関するパラメータの設定。ドラムキット、アサインابل・ペダル等の設定
DISKモード	<b>N264/N364</b> のデータをフロッピー・ディスクにセーブ/ロード。MIDIエクスクルーシブ・データのセーブ/ロード。スタンダードMIDIファイル・データのセーブ/ロード。ディスク・ファイルのデリート。ディスク・ファイルのリネーム等
ARPEGGIOモード	PROGRAM PLAY、COMBINATION PLAY、SEQUENCERモードのときに行うアルペジオ演奏とその設定
REALTIME PATTERN PLAY/RECORDINGモード (RPPRモード)	リアルタイム・パターン・プレイルコーディングの演奏、レコーディングと、パターン・セットの設定等

# 第1章 各部の名称とはたらき

## フロントパネル



## 1) VOLUME

N264/N364のリアパネルの端子から出力される音量と、ヘッドフォン端子からの音量を調節します。

## 2) [RESET]キー

何らかの理由で音が出たまま止まらなくなった場合、このキーを押すと音が鳴りやみます。また、SEQUENCERモード、SEQUENCER EDITモードで、シーケンサーが止まっているときにこのキーを押すと、ソングの先頭(1小節目)に戻り、パラメータはスタート時の設定に戻ります。

## 3) [REC/WRITE]キー

このキーの機能は、選んでいるモードによって異なります。

SEQUENCERモード、SEQUENCER EDITモードでこのキーを押すと、レコーディング待機状態になります(**REC**が表示されます)。レコーディング待機状態をキャンセルする場合はもう一度[REC/WRITE]キーを押し、レコーディングを始める場合は[START/STOP]キーを押します。

PROGRAM PLAYモード、PROGRAM EDITモード、COMBINATION PLAYモード、COMBINATION EDITモードでこのキーを押すと、プログラムあるいはコンビネーションをメモリーにライトすることができます。ライト先は、そのとき選ばれているプログラムやコンビネーションです。

## 4) [START/STOP]キー

このキーは、SEQUENCERモード、SEQUENCER EDITモードで使用します。ソング(曲)をプレイ・バック(再生)させたりレコーディングするときに使用します。

## 5) ファンクション・キー[1]~[8]

これらのキーの機能は、選んでいるモードによって異なります。

Current Play Mode	Operation
PROGRAM PLAYモード	エディット(パフォーマンス・エディット)するパラメータを選びます(リファレンス編P.4「PROGRAM PLAYモードでのエディット」参照)。 パネル上に白文字表記
PROGRAM EDITモード	パラメータや機能を選ぶときに使用します(リファレンス編 P.6「PROGRAM EDITモード」参照)。
COMBINATION PLAYモード	エディット(パフォーマンス・エディット)するティンバー1~8を選択します(リファレンス編 P.28「COMBINATION PLAYモードでのエディット」参照) パネル上に青文字表記
	ファンクション・キー[1]~[8]をダブルクリック(連続して2回押す)すると、指定した1つのティンバーだけを聴くことができます(リファレンス編P.29「各ティンバーのソロ機能」参照)。
COMBINATION EDITモード	パラメータや機能を選ぶときに使用します(リファレンス編P.30「COMBINATION EDITモード」参照)。
SEQUENCERモード	ソングのプレイやリアルタイム・レコーディング時のパラメータを選択します。(リファレンス編P.76「SEQUENCERモード」参照)。 パネル上に緑文字表記
	ファンクション・キーの2をダブル・クリック(連続して2回押す)すると、現在選ばれているトラックを単独で聴くことができます(リファレンス編P.80「トラックのソロ機能」参照)。
SEQUENCER EDITモード	パラメータや機能を選ぶときに使用します(リファレンス編P.94「SEQUENCER EDITモード」参照)。
	ステップ・レコーディングやイベント・エディットでは、ファンクション・キーの[5]、[6]、[7]、[8]はそれぞれ休符の入力、タイの入力、ノートの挿入、削除に使用します。 パネル上に緑文字表記
GLOBALモード	パラメータや機能を選ぶときに使用します(リファレンス編P.142「GLOBALモード」参照)。
DISKモード	パラメータや機能を選ぶときに使用します(リファレンス編P.160「DISKモード」参照)。
ARPEGGIOモード	パラメータを選ぶときに使用します。(リファレンス編P.133「ARPEGGIOモード」参照)。 パネル上に白文字表記

ファンクション・キー[8] (DELETE)と[SEQ]キーを押しながら電源を入れると、シーケンサーの演奏データを全て消去し、設定データをイニシャライズすることができます。ただしこれを行うときは、大切なデータをあらかじめディスクにセーブしておいてください(リファレンス編P.80「Erase All Sequence Data」参照)。

## 6) [COMBI]キー

このキーを押すとCOMBINATION PLAYモードに移ります。

## 7) [PROG]キー

このキーを押すとPROGRAM PLAYモードに移ります。

**8) [SEQ]キー**

このキーを押すとSEQUENCERモードに移ります。

このキーとファンクション・キー[8](DELETE)を押しながら電源を入れると、シーケンサーの演奏データを全て消去し、設定データをイニシャライズすることができます。ただしこれを行うときは、大切なデータをあらかじめディスクにセーブしておいてください(リファレンス編P.80「Erase All Sequence Data」参照)。

**9) [BANK]キー**

PROGRAM PLAYモードでこのキーを押すと、バンクA、B、C、D、GM、COMBINATION PLAYモードでは、バンクA、B、C、Dを選ぶことができます。

**10) [EDIT]キー**

このキーを押すと、現在選ばれているプログラム、コンビネーション、ソングをエディットするモードに入ります(**EDIT**が表示されます)。たとえばプログラムのエディットを行う場合、まず[PROG]キーを押してPROGRAM PLAYモードに移りエディットするプログラムを選びます。そして、[EDIT]キーを押してPROGRAM EDITモードに移り、エディットを行います。他のモードのキーを押すと、エディットのモードから抜けることができます(**EDIT**は消えます)。

**11) [GLOBAL]キー**

このキーを押すとGLOBALモードに移ります。

**12) [DISK]キー**

このキーを押すとDISKモードに移ります。

**13) [COMPARE]キー**

プログラムやコンビネーションのエディット中にこのキーを押すと、エディット前の(メモリーに記憶されている)設定に戻すことができます(**COMPARE**が表示されます)。エディット中のデータは、内部にメモリーされています。もう一度このキーを押すと、エディット中のデータに戻ります(**COMPARE**は消えます)。画面に**COMPARE**が現れているときにパラメータをエディットした場合、[COMPARE]キーを押す前のデータは失われますので注意してください。

**14) VALUEスライダー**

パラメータの値を設定します。エフェクトのダイナミック・モジュレーション・ソースに選ばれているときは、このスライダーでエフェクト・パラメータをコントロールできます。

**15) [▲/YES]キー、[▼/NO]キー**

PROGRAM PLAYモード、COMBINATION PLAYモードで[▲/YES]、[▼/NO]キーを押すと、現在選ばれているプログラム、コンビネーションより±1のナンバーのものを選びます。また、[10's HOLD/-]キーと組み合わせると、プログラムやコンビネーションを選ぶときに、そのナンバーの10の位だけを増減させることができます。

各EDITモードでは、[▲/YES]、[▼/NO]キーでパラメータ値を変更、設定します。値を大きくする場合は[▲/YES]キー、小さくする場合は[▼/NO]キーを押します。またキーを押し続けると、パラメータ値は連続して変わります。

エディット中に2つのキーを同時に押すと、そのパラメータを選んだときの値に戻すことができます。

また、これらのキーは画面に表示されたメッセージに答えるときにも使用します。たとえば‘Are You Sure?’というメッセージが現れたときに、操作を続ける場合は[▲/YES]キーを、キャンセルする場合は[▼/NO]キーを押します。

**16) LCD画面**

大きく読みやすい画面に、それぞれのモードとそれに関連するパラメータを表示します(本誌P.15「LCD画面について」参照)。

**17) [CURSOR]キー([↑]、[↓]、[←]、[→]キー)**

これらのキーで画面上のカーソル(点滅)を動かし、パラメータなどを選択するときに使用します(リファレンス編、ベーシック編では[↑]、[↓]、[←]、[→]キーと表記します)。

また、他の画面を選ぶときにも使用します。N264/N364では、モード内を機能別にページとして分類し、さらに関連するパラメータをグループとしてまとめてあります。グループを切り替えるときは、[↑]キーや[↓]キーを使います。1つのグループ内のパラメータ全てが画面上に表示されないことがあります。[←]キーや[→]キーを押すと、表示画面の左右に隠れている画面が表示され、カーソルを移動させることができます(左側に別の画面が存在するときは、画面に‘<’が表示され、右側に存在するときは‘>’が表示されます)。左側

の画面を呼び出すときは[←]キーを押し、右側の画面を呼び出すときは[→]キーを押しします。  
コンピネーション、プログラム、ソングのリネーム時には、文字を削除、挿入するときに使用します(本誌P.17「パラメータの設定のしかた」参照)。

PROGRAM PLAY、COMBINATION PLAY、SEQUENCERモードのとき、[↑][↓]キーによって他の動作モードへ移ることができます。

PROGRAM PLAYモード:[↑]キーを押すと、パフォーマンスエディットに移ります。

COMBINATION PLAYモード:[↑]キーを押すと、各ティンバーの主要なパラメータがエディットできます。

SEQUENCERモード:[↑]キーを押すと、RPPRモードに移ります。

これらの状態からもとの動作に戻るときは、[↓]キーを押しします。

また、PROGRAM PLAY、COMBINATION PLAY、SEQUENCERモードのときに[↓]キーを押すと、ARPEGGIOモードに移ります。

## 18) [10's HOLD/-]キー

[10's HOLD/-]キーが機能している間は、1の位と10の位の間にドット(点)が表示されます(本誌P.15「LCD画面について」参照)。解除する場合は、このキーをもう一度押してください。

PROGRAM PLAYモード、COMBINATION PLAYモードでは、プログラムやコンピネーションのナンバーの選択に使用します。このキーが機能しているときにテンキーを押すと、1の位の値だけが入力(10の位は固定)できます。また、[▲/YES]、[▼/NO]キーを押すと、10の位だけが入力(1の位は固定)できます。たとえばプログラム・ナンバー21が選ばれているときにプログラム・ナンバー29を選ぶ場合は、[10's HOLD/-]キーを押してからテンキーの[9]を押します。プログラム・ナンバー29の次に39を選ぶ場合は、[▲/YES]キーを1回押します。

パラメータ値を設定する場合、マイナスの値をプラスに、またプラスの値をマイナスにするとき、このキーを押します(本誌P.17「パラメータの設定のしかた」参照)。

COMBINATION EDITモードで、ティンバーで使用するプログラムを選択するときには、このキーでプログラムのバンクを変更します。

コンピネーション、プログラム、ソングのリネーム時には、英文字の大文字/小文字の切り替えができます(リファレンス編P.25「8B Program Rename」、P.43「8B Combination Rename」、P.128「8A Rename Song」参照)。

## 19) テンキー[0]~[9]

このキーはプログラムおよびコンピネーションのナンバーを選択するときに使用します。たとえばPROGRAM PLAYモードでプログラム・ナンバー67を選択する場合は、まずテンキーの[6]を押してから[7]を押します。また、[10's HOLD/-]キーと組み合わせて使用すると、プログラムやコンピネーションを選ぶときに、そのナンバーの1の位だけを入力することができます。

また、パラメータの値を設定するときにもテンキーを使用します(本誌P.17「パラメータの設定のしかた」参照)。コンピネーション、プログラム、ソングのリネーム時には、数字を入力するときに使用できます(本誌P.17「パラメータの設定のしかた」参照)。

## 20) [ENTER]キー

テンキーでパラメータの値を設定した後、このキーを押して値を入力します(押さないと値が入力されません)。また、このキーは**キーボード入力**でパラメータの値を設定する場合にも使用します(本誌P.17「パラメータの設定のしかた」参照)。

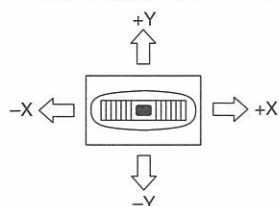
## 21) フロッピー・ディスク・ドライブ

3.5インチ2DDまたは、2HDフロッピー・ディスクを挿入するディスク・ドライブです。フロッピー・ディスクを使うと、プログラム、コンピネーション、シーケンス・データ、MIDIエクスクルーシブ・データ、スタンダードMIDIファイルのデータを、フロッピー・ディスクに保存することができます(リファレンス編P.160「DISKモード」参照)。

## 22) ジョイスティック

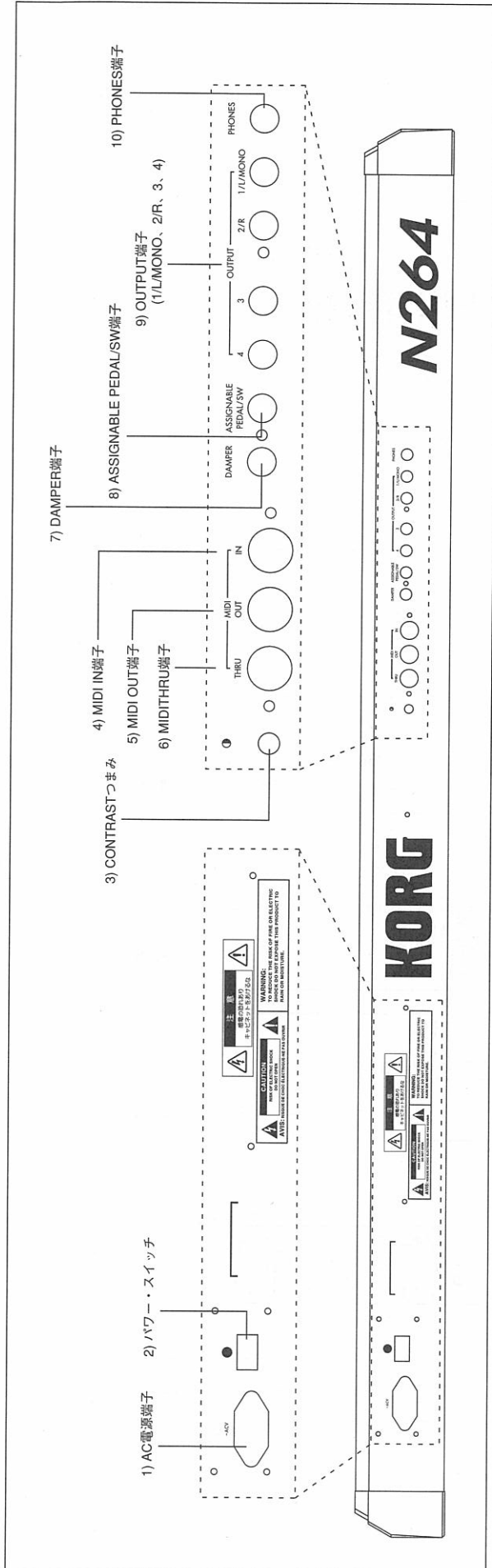
ピッチを変えたり、ピブラートなどのモジュレーションをかけるのに使います。

上下左右に操作できますが、操作する方向によってかかる効果がそれぞれ異なります。



左右(±X)方向.... ピッチ・ベンド、VDFカットオフ・スイープ  
上(+Y)方向..... ピッチMG(ピブラート)の深さ、速さ  
下(-Y)方向..... VDF MG(ワウワウ)の深さ

## リアパネル



## 1) AC電源端子

付属の電源コードを本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。

## 2) パワー・スイッチ

N264/N364の電源のON/OFFを行うスイッチです。

## 3) CONTRASTつまみ

LCD画面のコントラストを調整します。画面の表示は、演奏者の目線の高さや角度によって見えかたが異なりますので、必要に応じて調整してください。つまみを左に回すと薄く、右に回すと濃くなります。

## 4) MIDI IN端子

MIDIデータを受信する端子です。外部MIDI機器(シンセサイザー、シーケンサー、ドラム・マシンなど)でN264/N364をコントロールするときに使用します。受信したデータの扱いは、選ばれているモードによって異なります。

## 5) MIDI OUT端子

N264/N364のMIDIデータを送信する端子です。外部MIDI機器(シンセサイザー、シーケンサー、ドラム・マシンなど)をN264/N364でコントロールするときに使用します。

## 6) MIDI THRU端子

MIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま送信する端子です。複数のMIDI機器をMIDIケーブルで接続するときに使用します。3台以上のMIDI機器を接続するときは、市販のMIDIスルー・ボックスを使用することをお勧めします。

## 7) DAMPER端子

別売のコルグ、ダンパーペダルDS-1を接続してください(リファレンス編P.158「7B Damper Pedal Polarity」参照)。

## 8) ASSIGNABLE PEDAL/SW 端子

別売のコルグ、フットスイッチPS-1、PS-2や、フット・コントローラーEXP-2またはXVP-10を接続してください。プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート/ストップ、ボリューム・コントロールなど数多くの機能に使用できます(リファレンス編P.158「7A Assignable Pedal/SW Setup」参照)。

## 9) OUTPUT端子(1/L / MONO、2/R、3、4)

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。モノラルのアンプ等と接続する場合は、1/L/MONOを使用してください。

## 10) PHONES端子

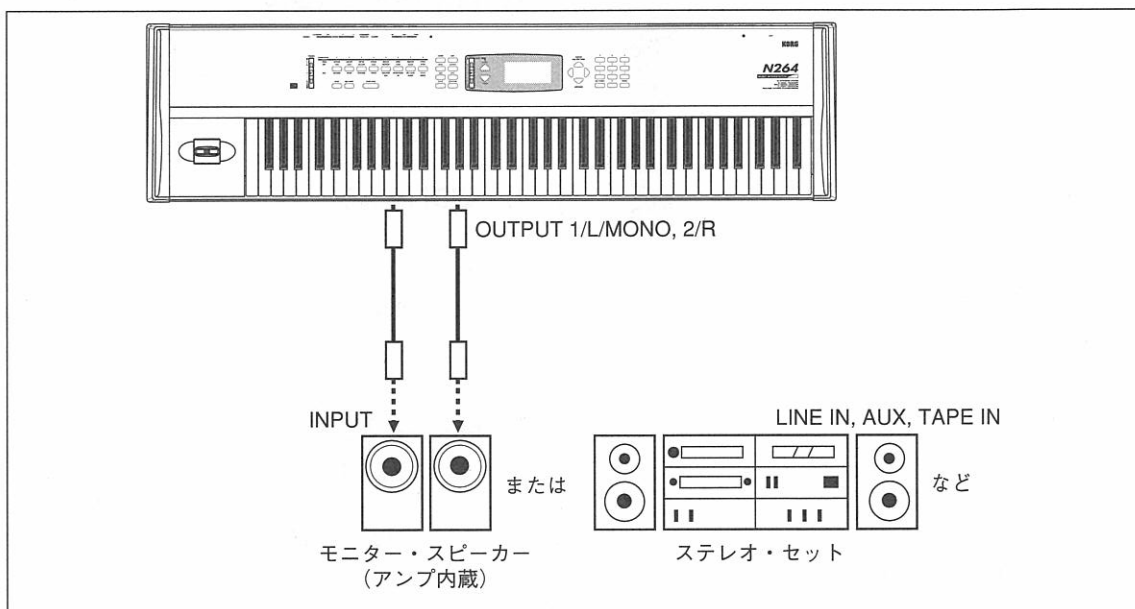
ヘッドフォンを接続する端子(標準)です。ヘッドフォンからは1/L/MONO、2/Rと同じ音を聴くことができます(ただし、EFFECTの[7E]エフェクトのプレースメントをパラレル・サブまたはシリアル・サブに設定したときは、エフェクト入力C、Dに入った音は聴くことはできません)。お手持ちのヘッドフォンのプラグとサイズが異なる場合は、市販のアダプターを使用してください。

## 第2章 セットアップ

### オーディオ・アウトプット関係の接続

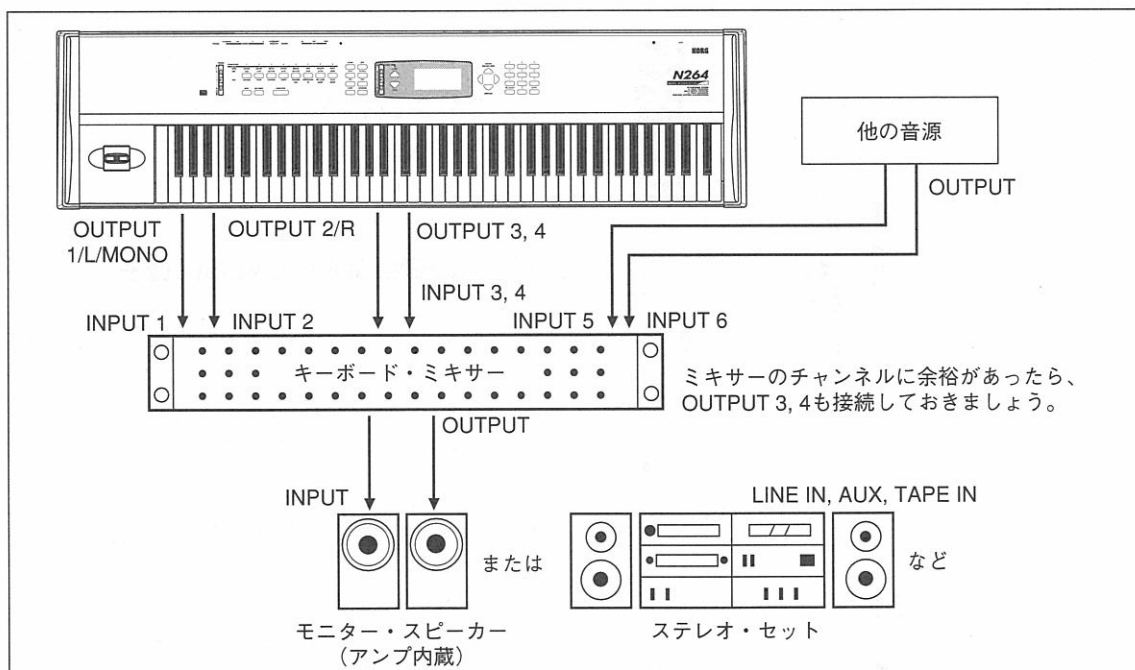
まず、オーディオ・アウトプット(音声出力)の接続をします。作業を始める前に、全ての機器の電源がOFFになっていることを確認し、また全てのボリュームを下げきっておいてください。


#### 1) N264/N364のみを音源とする場合



#### 2) 他の音源も併用する場合

キーボード用のアンプ内蔵スピーカーの中にはインプットが2~3系統用意されているものもありますが、複数の音源を使用する場合には、使い勝手を考えて、なるべくミキサーを用意することをお勧めします。



 プロフェッショナル用の音響機器はダイナミック・レンジがたいへん広いので、家庭用オーディオ・アンプのAUX INを利用して再生する場合には、スピーカーの破損を防ぐため、なるべくボリュームを上げないようにしてください。



## 電源を入れる

次に、**N264/N364**→(ミキサー→)アンプの順に電源を入れます。これらの電源が入った状態で、不用意に**N264/N364**の電源のON/OFFを行なうと、スピーカー等の破損の原因になります。電源を入ると、LCD画面には“**N264**(または**N364**)**Music Workstation**”と数秒間表示し、その後、COMBINATION PLAYモード(\*)に入ります。

**N264/N364**の電源がONのときにパワー・スイッチを押すと、**N264/N364**の電源はOFFになります。このとき内蔵のプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・パラメータ、シーケンスのデータは、すべて**N264/N364**に記憶、保存されます。ただし、エディットの途中でまだライトしていないパラメータの設定は、記憶、保存されません。

ディスク・ドライブのLEDが点灯しているとき、また、画面にロード中、セーブ中のメッセージが表示されているときは、絶対に**N264/N364**の電源を切らないでください。ディスクやデータの破損の原因となります。

(\*)「モード」とは、**N264/N364**の動作状態のことです。**N264/N364**には10個(アルペジオ、RPPRを含む)のモードがあります。モードについては、本誌P.4「**N264/N364**のモード」を参照してください。

## LCD画面のコントラスト

**N264/N364**のLCD画面が明るくなりましたが、表示はよく見えるでしょうか。LCD画面は見る角度によって見やすさが左右されますので、**N264/N364**を設置した場所によっては、工場出荷時に設定されているコントラストでは見にくい可能性もあります。その場合は、リアパネルのCONTRASTつまみを回して見やすい状態に設定してください。

## デモ・ソングを聴く

オーディオ関係の接続がすめば、**N264/N364**のオンボード・シーケンサーにあらかじめロードされているデモンストレーション用の演奏を聴くことができます。ボリュームをやや大きめに設定し、ミキサーとアンプのボリュームは少しだけ上げます。念のため、PHONES端子にもヘッドフォンをつないでおきましょう。準備ができたなら、[START/STOP]キーを押してください。デモ演奏が始まります(もう一度[START/STOP]キーを押すと、演奏は停止します)。演奏を聞きながらミキサーとアンプのボリュームを調整します(ボリュームはミキサーで調整するのが基本です)。コルグが自信をもって用意したデモ演奏で、**N264/N364**の素晴らしい音色をお楽しみください。

万一音が聞こえない場合は、ここまでの接続をはじめからもう一度確認してください。ヘッドフォンからデモ演奏が聞こえていれば、アウトプット端子以降に問題があるはずです。

## リアルタイム・パターン・プレイのデモ演奏を聞いてみましょう

**N264/N364**には、デモンストレーション用のソングデータと、リアルタイムパターンプレイを実際に試してみるための各データがプログラムされています。

ソング0~2には、**N264/N364**の演奏を聴くためのデータが入っています。前項の「デモ・ソングを聴く」の手順に沿って操作し、演奏を聴いてください。

ソング3~6には、リアルタイム・パターン・プレイを使って演奏するための音色が設定されています。リアルタイム・パターン・プレイのパターン・セットと組み合わせて、演奏してください。

- 1) デモ・ソングを聴いた後、[↑]キーを押します。リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング(RPPR)モードに入り、PS(パターンセットを選ぶパラメータ)が選ばれます。
- 2) VALUEスライダーや[▲/YES][▼/NO]キーを使って、PSの値を3にします。
- 3) [←]キーを押します。S(ソングを選ぶパラメータ)が選ばれます。
- 4) VALUEスライダーや[▲/YES][▼/NO]キーを使って、Sの値を3にします。
- 5) 適当に鍵盤を押さえてみてください。鍵盤に割り当てられているパターンが演奏されます。

鍵盤を離しても、引き続き繰り返して演奏するものがありますが、その鍵盤をもう一度押さえたりC2キー(左端の鍵盤)を押さえると止まります。

他の設定でRPPRを演奏するときは、PSとSを変えてみてください。このとき、PSとSは同じ数値にしてください。同じ組み合わせのときに一番効果的に演奏できるデータが入っています。

- 6) [↓]キーを押すと、RPPRモードからぬけます。

## アルペジオ・モードで演奏してみましょう

- 1) [PROG]キーを押して PROGRAM PLAYモードに移ります。
- 2) VALUEスライダーや[▲/YES][▼/NO]キーを使って、プログラムを選びます(ピアノなど、立ち上がりの速い音色を選んでください)。
- 3) [↓]キーを押すと、アルペジオ・モードに入ります。
- 4) 鍵盤を押さえると、アルペジオ演奏ができます。

ファンクション・キーでアルペジオのパラメータが選べ、設定が変更できます。主なパラメータは、次のとおりです。

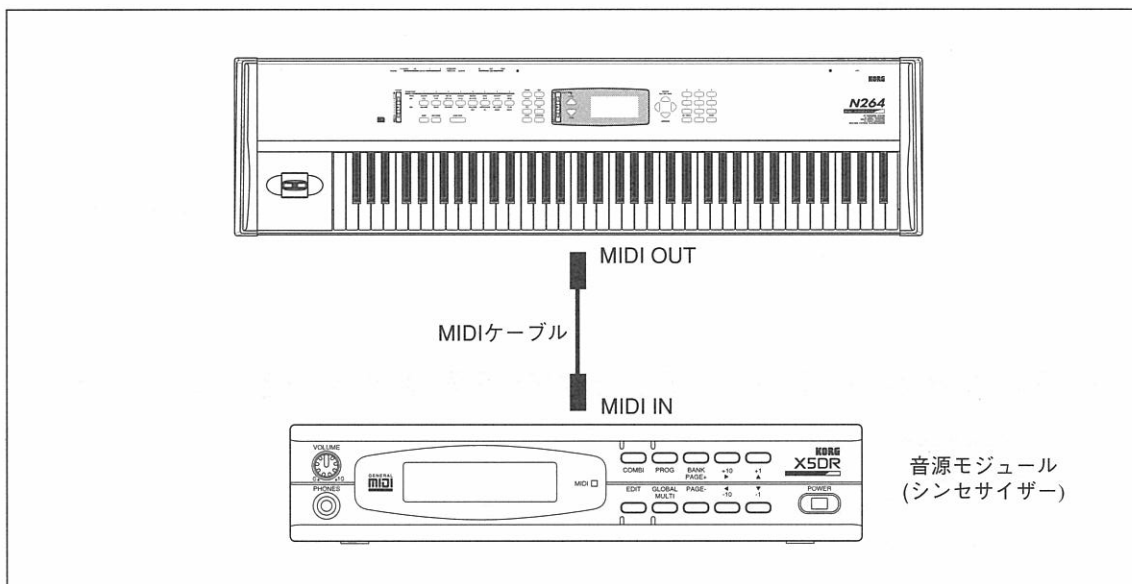
- ファンクション・キー[1]: アルペジオ・タイプ(UP、DOWNなど)
- ファンクション・キー[3]: アルペジオ演奏の範囲(オクターブ単位)
- ファンクション・キー[8]: アルペジオ演奏のスピード

- 5) カーソルキー[↑]を押すと、アルペジオ・モードから抜けます。

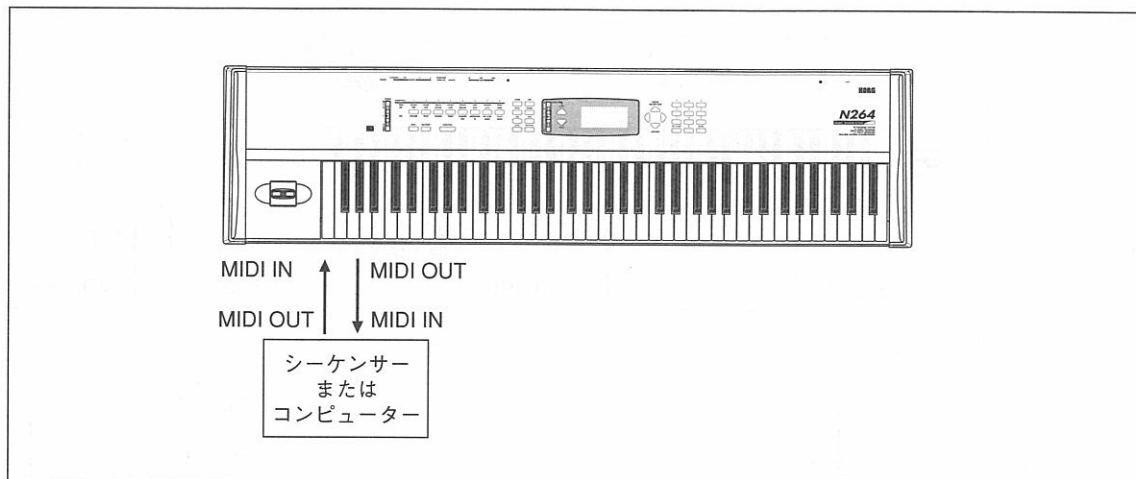
## MIDI関係の接続

デモ演奏を聞いてオーディオ関係の接続を確認したら、次にMIDI関係の接続に移ります。**N264/N364**は完成されたミュージックワークステーションであり、1台でもハイ・クォリティな音楽制作が可能です。鍵盤数も多く、専用機並みのシーケンサーを搭載していますので、大規模なMIDIシステムの中でも、優れたマスター・キーボードとして機能します。

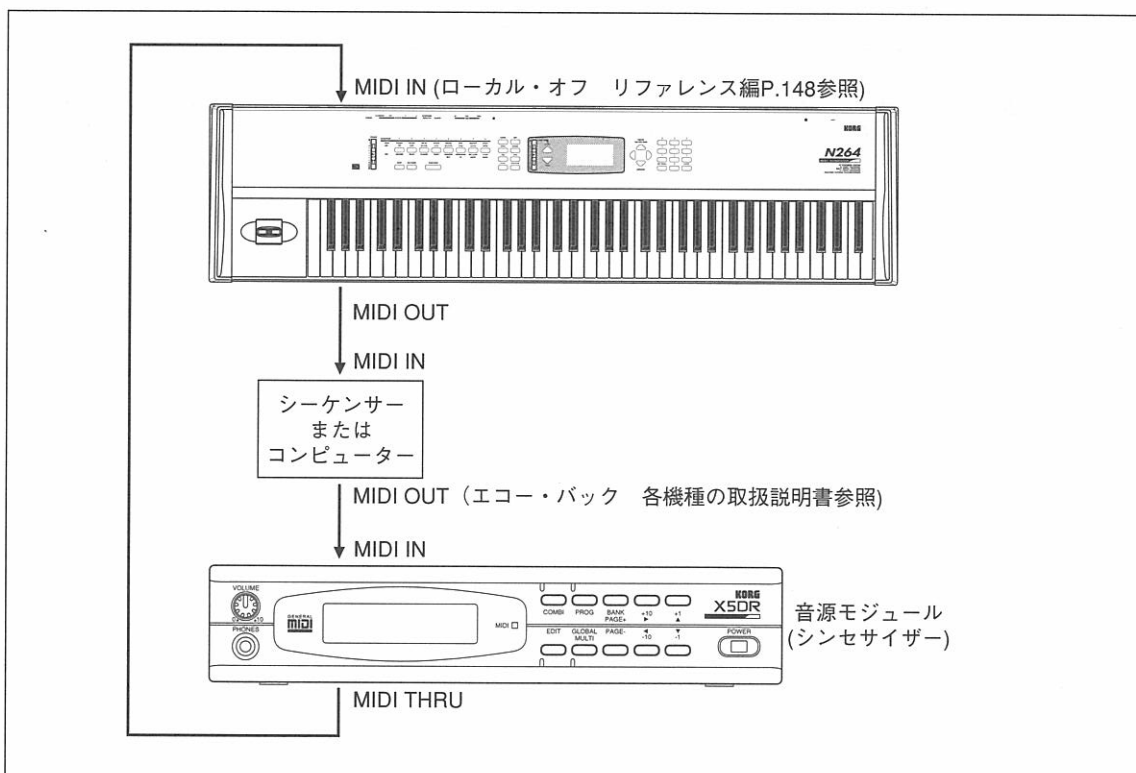
### 1) 音源モジュール(シンセサイザー)と接続する場合



## 2) シーケンサー(コンピューター)のシステムに組み込む場合

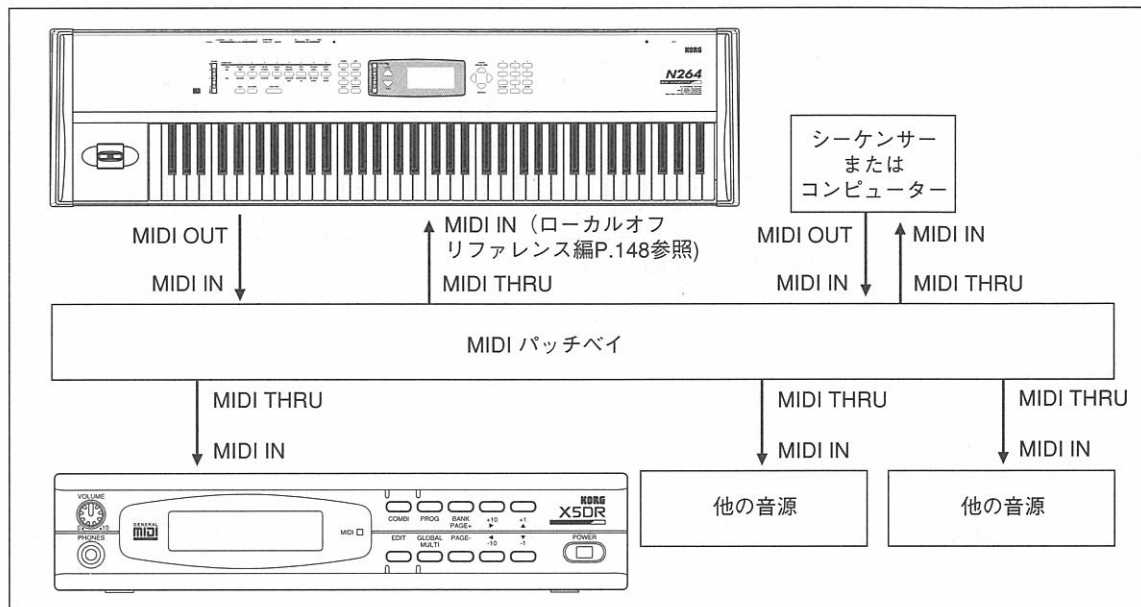


## 3) 音源モジュール(シンセサイザー)+シーケンサー(コンピューター)のシステムに組み込む場合



MIDI THRUを使った接続は、3台までにしてください。それ以上では、MIDI信号の遅れなどが発生することがあります。MIDI機器の数が増えてきた場合には、確実に効率の良いシステムを構築するためにも、MIDIパッチ・ベイを導入することをお勧めします。

## 4) MIDIバッチ・ベイを使用した場合



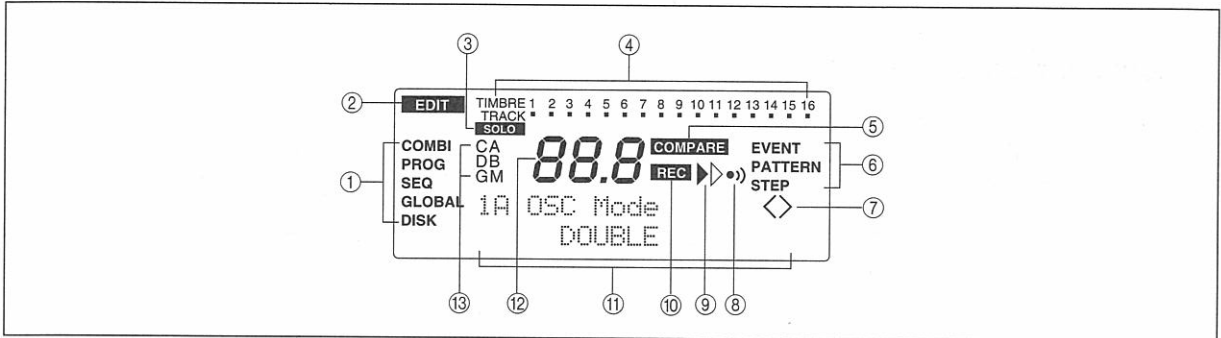
 MIDI音源から音が出ないというトラブルの原因で最も多いのがMIDIケーブルの不良です。良質のMIDIケーブルを使って、確実に接続してください。

## 第3章 基本操作について

本誌では基本的な手順を説明しております。細かく操作する場合はリファレンス編をご覧ください。

### LCD画面について

以下では画面の文字、記号などについて説明しています。



#### ① Mode

使用中のモードを表します。

#### ② EDIT

各EDITモードを使用中に表示されます。

#### ③ SOLO

COMBINATION PLAYモードでは、あるティンバーをソロで使用しているとき、SEQUENCERモードでは、あるトラックをソロで使用しているときに表示されます。(本誌P.20参照)

#### ④ TIMBRE, TRACK

PROGRAM PLAYモードのときは、「TIMBRE」、「TRACK」は表示されません。このとき、1~16は全て表示されますが、グローバルMIDIチャンネルと同じ数字だけが点滅します。また1~16の下「■」は、それぞれMIDIチャンネルに対するMIDIインジケータとして動作します。

COMBINATION PLAYモードのときは「TIMBRE」が表示され、1~8のうち、使用されているティンバーのナンバーが表示されます。ティンバーがオフになっていると表示されません。MIDIメッセージを受信するたびに、それぞれのナンバーの下に「■」が点滅します。

SEQUENCERモードのときは「TRACK」が表示され、1~16はトラックのナンバーに対応します。そのとき選ばれているトラックのナンバーは点滅し、MUTEしているトラックのナンバーは表示されません。演奏データの入っているトラックのナンバーの下には「■」が表示され、MIDIメッセージを受信するたびに点滅します。

#### ⑤ COMPARE

コンペア中([COMPARE]キーを押したとき)に表示されます。(本誌P.17参照)

#### ⑥ EVENT, PATTERN, STEP

SEQUENCER EDITモードで、イベント・エディット、パターン、ステップ・レコーディングの画面が呼び出されている時に表示されます。

#### ⑦ <> \*

「>」が表示されているときは、右側に別の画面があることを表わしています。[→]キーを押して移動します。「<」が表示されているときは、左側に別の画面があり、[←]キーを押して移動します。

アルペジオモードのときは、そのスピードに合わせて「<」と「>」が交互に点滅します。

RPRPモードのときは、「<」と「>」の両方が表示されます。

#### ⑧ ●)

メトロノームがオンのときに表示されます。

#### ⑨ ビート・インジケータ

ビート(拍)を表します。

(▶) 小節の1拍めで表示されます。

(▷) 1拍め以外の拍のときに表示されます。

#### ⑩ REC

レコーディング中に表示されます。

#### ⑪ 文字表示\*

プログラム名、コンビネーション名、ソング名、パラメータなどを2行で表示します。上の行には14文字、下の行には16文字入ります。

#### ⑫ 中央の3ケタの数字

PROGRAM PLAYモードでは、選ばれているプログラム・ナンバーが表示されます。

COMBINATION PLAYモードでは、選ばれているコンビネーション・ナンバーが表示されます。

SEQUENCERモードでは、演奏中またはレコーディング中のメジャー(小節)ナンバーを表示します。

[10's HOLD/ー]キーが機能しているときは、1の位と10の位の間にドット(点)が表示されます(本誌P.8[10's HOLD/ー]キー参照)。

#### ⑬ Bank/Measure

PROGRAM PLAYモードでは、選ばれているプログラム・バンクが表示されます。N264/N364のRAMバンクを選択すると「A」、「B」が、ROMバンクを選択すると「C」、「D」、「GM」が表示されます。

COMBINATION PLAYモードでは、コンビネーション・バンクが表示されます。N264/N364のRAMバンクを選択すると、「A」、「B」が、ROMバンクを選択すると「C」、「D」が表示されます。

SEQUENCERモードでは、中央の3ケタの数字がメジャー(小節)ナンバーであることを示す「M」が表示されます。

\* ⑦、⑪は、LCD文字表示として本誌とリファレンス編の説明中にしばしば表記されています。

## 画面の選びかた

N264/N364では、様々な機能をモードごとに分けてありますが、PROGRAM EDITモード、COMBINATION EDITモード、SEQUENCER EDITモード、DISKモード、GLOBALモードでは、さらにモード内のパラメータを分類してページごとにまとめてあり、同じページ内にある関連している機能やパラメータはそれぞれグループとしてまとめてあります。現在エディットしているパラメータの画面の左右に、同一グループの別の画面が存在するときは、' < '、' > ' が画面右端に現れます。[←]、[→]キーを使ってそれらの画面を呼び出すことができます。

## 画面の呼び出しかた

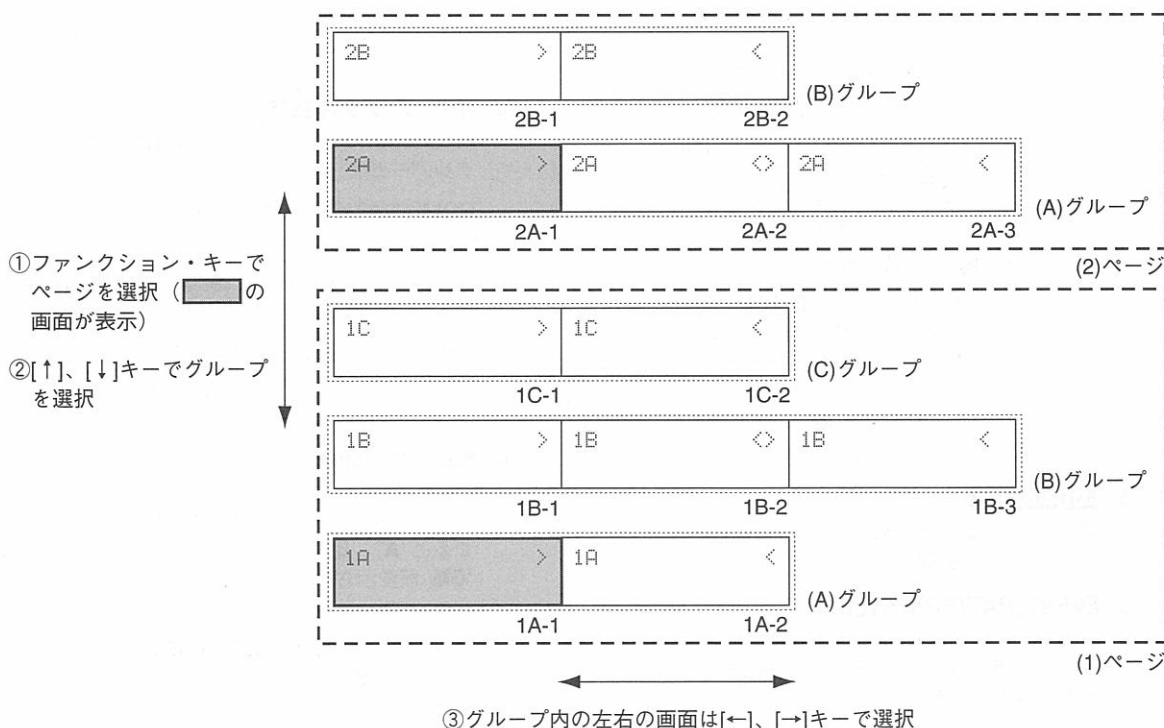
- 1) 呼び出したいページに対応する数字のファンクション・キーを押します。ファンクション・キー[1]を押すと左上に '1A' が表示されたLCD文字表示が、ファンクション・キー[2]を押すと '2A' と表示されたLCD文字表示が現われます。
- 2) グループを[↑]、[↓]キーで選びます。'2B' と表示されたLCD文字表示を呼び出す場合、ファンクション・キー[2]を押してから[↑]キーを1回押します。
- 3) グループ内の左右の画面に移るときは、[←]、[→]キーを押します。

LCD文字表示では、ページを表わす数字とグループを表わすアルファベットだけが表示されていますが、「ベーシック編」、「リファレンス編」では同じグループ中の画面を区別するために1A-1、1A-2...と表記しています。

たとえば、PROGRAM EDITモードで下のLCD文字表示 **5C-3** を呼び出すときは、[PROG]キー、[EDIT]キーを押してPROGRAM EDITモードに入ってから、ファンクション・キー[5]を押します(5Aの画面が現われます)。そして[↑]キーを2回(SINGLEモードのときは1回)押して **5C-1** VDF MGのパラメータにしてから、[→]キーを5回押します。

```
5C VDF MG <
K.Sync:OFF
```

N264/N364の画面は、以下のように格子状に構成されています。



## パラメータの選びかた

LCD文字表示上で点滅している部分(カーソル)が現在選ばれているパラメータです。文字表示内のカーソルの移動は[←]、[→]キーを使います。ただし、上段右端にカーソルがあるときに[→]キーを押すと、カーソルは下段左端に移動します。

## パラメータの設定のしかた

パラメータは次の4通りの方法で設定します。

- ・ VALUEスライダー
- ・ [▲/YES],[▼/NO]キー
- ・ テンキー入力
- ・ キーボード入力(一部のパラメータでのみ可能)

**VALUEスライダー:**VALUEスライダーを上動かすと値が増加し、下に動かすと値が減少します。

**[▲/YES],[▼/NO]キー:**[▲/YES]キーを押すと値が増加し,[▼/NO]キーを押すと値が減少します。

エディット中に両方のキーを同時に押すと、そのパラメータの設定を、選んだときの値に戻すことができます(アンドゥ機能)。

**テンキー入力:** コンピネーションのティンバーで使うプログラムを選んだり、マルチサウンドを選ぶときなど、あらかじめ入力する値が決まっているときに使用します。テンキー[0]~[9]で値を設定し,[ENTER]キーを押すとその値が入力されます。たとえば、58という数値を入力するときは、テンキー[5],[8]を続けて押してから[ENTER]キーを押します。

[10'sHOLD/−]キーは、マイナス(−)の数値を入力する場合やプラス/マイナスを変える場合、また、COMBINATION EDITモードの **[1A]** やSEQUENCERモードで、プログラムのバンクを変更するときに使用します。

基本的には、テンキー入力した値とLCD画面に表示される値は一致しますが、オクターブやMGウェーブ・フォームのパラメータのように一致しないものもあります。また、そのパラメータが取り得ない値(−12~+12の範囲のところは20)をテンキー入力したときは、取り得る範囲で一番近い値(この場合は+12)が入力されます。

**キーボード入力:** キー・ウィンドウなどキー・ネームで表されるパラメータに値を入力するとき,[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すと、その鍵盤のキー・ネームが入力されます。

また、GLOBALモードでドラムキットのエディットを行う際,[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すと、その鍵盤のキー・ネームに割り当てられている音色(インスト)が自動的に選ばれます。

トランスポーズがかかっているときや、オクターブが8'以外のときは、キーの位置がずれているので注意が必要です。

## エディット中のパラメータの値を元に戻す

**[COMPARE]キー:** プログラムやコンピネーションのエディット中に[COMPARE]キーを押すと、すべてのパラメータの値がそのプログラムやコンピネーションを選んだときの値に戻り **COMPARE** が表示されます。もう一度押すと表示が消え、エディット中の値に戻ります(**コンペア機能**)。

**[▲/YES],[▼/NO]キー:** パラメータのエディット中に[▲/YES]キーと[▼/NO]キーを同時に押すと、そのパラメータだけが、選んだときの値に戻ります(**アンドゥ機能**)。

## その他の便利な機能

**フロントパネルの文字の色:** N264/N364のフロントパネルに書かれているファンクション・キー周辺の文字は、SEQUENCERモードで使う機能を緑に、PROGRAM PLAYモードやARPEGGIOモードで使う機能を白に色分けしてあります。

**エフェクト:** PROGRAM EDITモード、COMBINATION EDITモード、SEQUENCER EDITモードでは、ファンクション・キー[7]を押すとエフェクトの設定画面に移ることができます。

**クイック・ライト:** PROGRAM PLAYモード、PROGRAM EDITモード、COMBINATION PLAYモード、COMBINATION EDITモードでは,[REC/WRITE]キーを押してから[▲/YES]キーを押すと、そのとき選ばれている音色や設定をそのナンバーに書き込むことができます。

**ページメモリー:** GLOBALモードの **[4D]** PAGE MEMORYをONにすると、あるモードから別のモードへ移ったとき、それまで選ばれていたパラメータの位置を記憶しているので、再びそのモードに戻ってきたとき、同じパラメータが選ばれます。

## MIDIノートについて

N264/N364はC-1~G9のMIDIノート(MIDIノート・ナンバー0~127)すべてを受信します。ただし、マルチサウンドによっては高音域で発音しないものがあります。

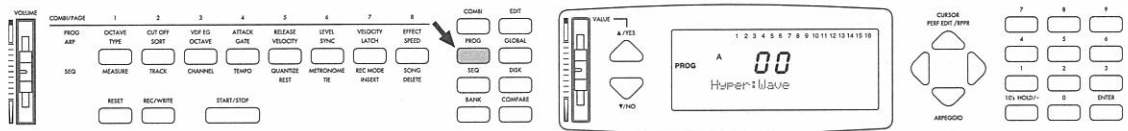
MIDIノート・ナンバーと鍵盤のキー・ネームは次のように対応しています。

キー・ネーム	C-1	C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	G9
MIDIノート・ナンバー	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	127

## 第4章 プログラムの演奏

**N264/N364**では、演奏する音色は、プログラムとコンビネーションの二つのレベルに分かれています。プログラムは、**N264/N364**における音作りの基本単位です。一方、コンビネーションは複数のプログラムを組み合わせたもので、これによってさらに複雑な音色を創りだしたり、ライブやシーケンサーを使った演奏に便利なセッティングを用意することができます。ここではまずプログラムの音を聞いてみましょう。

- 1) [PROG]キーを押して、PROGRAM PLAYモードに入ります。

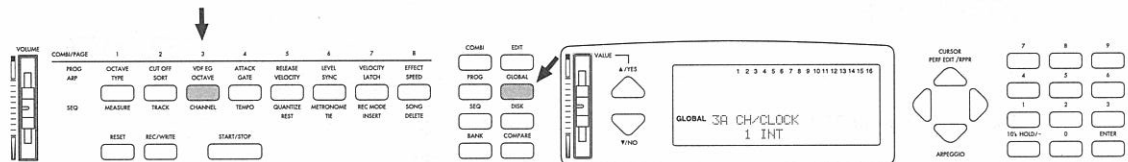


- 2) 鍵盤を弾くか、外部MIDI機器からMIDIノート・データを送ってください。**N264/N364**が発音します。

音がでない場合は、ローカルON/OFF設定(リファレンス編P.148参照)を確かめ、MIDI機器と接続している場合は、送信側と受信側のMIDIチャンネル(リファレンス編P.147参照)が一致しているかどうかをGLOBALモードで確認してください。

### MIDIチャンネルの変更

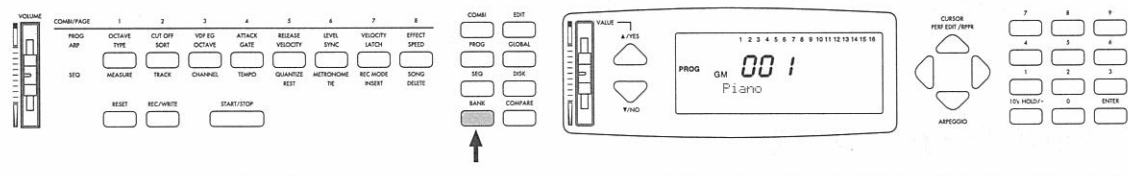
PROGRAM PLAYモードでは、グローバルMIDIチャンネルのMIDIノート・データのみを認識します。出荷時には1に設定されていますので、必要に応じて送信側、または受信側(**N264/N364**)のチャンネルを変更してください。**N264/N364**側でグローバルMIDIチャンネルを変更するには、まず[GLOBAL]キーを押してGLOBALモードに移り、ファンクション・キー[3]を(あるいは[↑]キーを4回)押して[3A]に移ります。この段階でチャンネル・パラメータが選択されているので、VALUEスライダ、[▲/YES]、[▼/NO]キーで適切な値に設定します。



### プログラムの選びかた

#### バンクの選択

プログラムは、A、B、C、D、GMの各バンクにメモリーされています。[BANK]キーを押すことによってバンクを切り替えることができます。このうちバンクGMにはGMに準拠したプログラムがプリセットされています。C、D、GMのバンクはROMのため、このバンクに書き込むことはできません(バンクC、D、GMのプログラムをエディットして、バンクA、Bに書き込むことは可能です)。



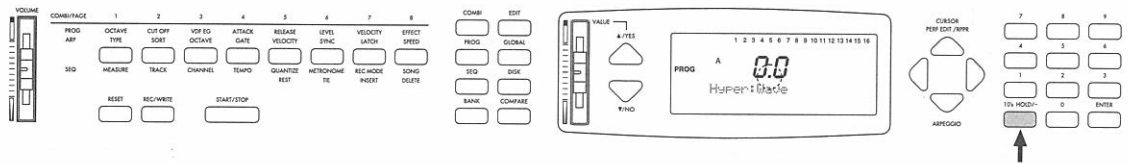


## プログラムの選択

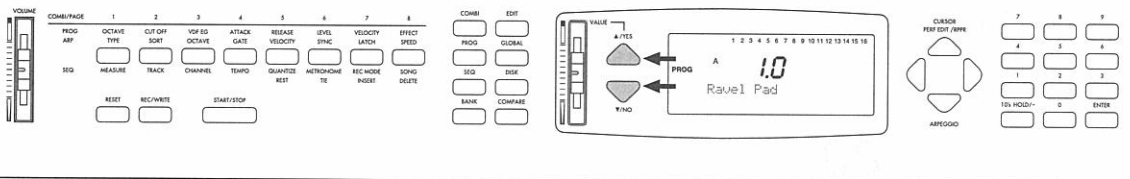
プログラムを選ぶには、N264/N364のテンキー、[▲/YES]、[▼/NO]キーを押す、またはMIDI機器からMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送信してください。

- 1) 希望のプログラム・ナンバーは、テンキーでダイレクトに呼び出すことができます。また、この場合[10's HOLD/-]キーを併用することによって、1回のキー操作で別のプログラムを呼び出すことも可能です。

☞ [10's HOLD/-]キーを押すと、LCD画面上のナンバーの中間にピリオドが表示されます。



- 2) ピリオドが表示されている状態でテンキーを押すと、10の位の数字は固定されたまま、1の位のナンバーのみが変更されます。また、この状態で[▲/YES]、[▼/NO]キーを操作すると、1の位の数字が固定されたまま10の位のナンバーのみが順次変化して行きます。

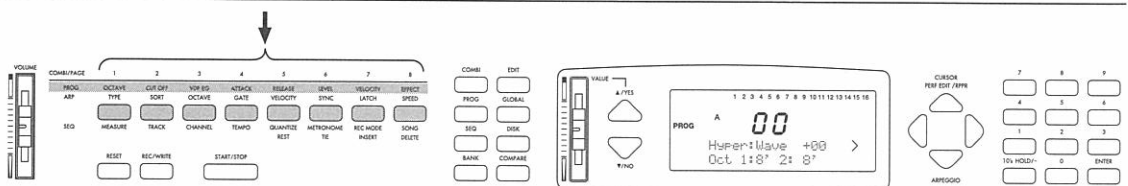


☞ 外部MIDI機器からプログラム・チェンジ・メッセージを受信した場合には、10's HOLDの機能は無効になります。またバンクGM以外ではプログラム・チェンジ・ナンバーの100~127は、00~27として扱われます。

## PROGRAM PLAYモードでの簡単なエディット

個々のプログラムの音色の変更はPROGRAM EDITモードで行いますが、PROGRAM PLAYモードでも音色の簡単なエディットを行うことができます。ここでエディットできるパラメータは、OCTAVE:オクターブの切り換え(ファンクションキー[1])、CUTOFF:音色の明るさ(ファンクションキー[2])、VDF EG:時間経過による音色の変化量(ファンクションキー[3])、ATTACK:音の立ち上がり時間(ファンクションキー[4])、RELEASE:離鍵後の音が消えていく時間(ファンクションキー[5])、LEVEL:音量(ファンクションキー[6])、VELOCITY:弾く強さに対する音色や音量などの変化の量(ファンクションキー[7])、EFFECT:エフェクトのかかる深さ(ファンクションキー[8])の8つです。これらのパラメータは、音色のニュアンスを決定づける重要な要素ばかりですから、このモードだけでもかなりの音作りが可能です。

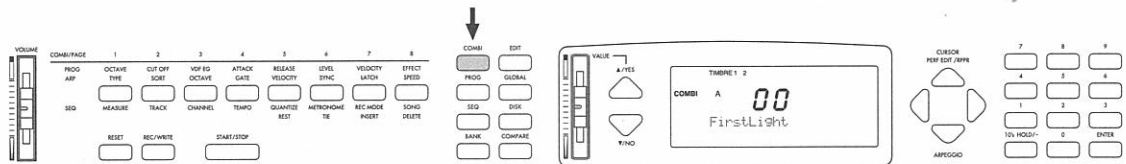
ファンクション・キーを押すと、キーの上、PROGの行に白字で表記されているパラメータがLCD画面に表示されますので、VALUEスライダー、[▲/YES]、[▼/NO]キー、テンキーで設定値を変更します。ここでの変更は基本的に±10の範囲で行われますが、該当するパラメータに実際に設定される値は、LCD画面の下の段に表示されます。



この変更は一時的なものですから、別のプログラムに移ると変更結果は失われ、元の設定値に戻ってしまいます。変更した値を保存したい場合には、プログラムのライトを行います。[REC/WRITE]キーを押すと確認のメッセージが表示されますので、このプログラムに上書きしてかまわなければ[▲/YES]キーを押してください。(バンクC、GMのプログラムはバンクAに、バンクDのプログラムはバンクBにライトされます。)上書きをすると、以前のデータは失われてしまいますので注意が必要です。プログラム名を変更したり、別のプログラム・ナンバーに書き込むためには、エディット・モードに移る必要があります。これについて、詳しくはリファレンス編のP.24~25を参照してください。

## 第5章 コンビネーションの演奏

コンビネーションは複数のプログラムを組み合わせたもので、これによって単独のプログラムでは不可能な、さらに複雑な音色を創りだしたり、ライブ・パフォーマンス用のセッティングやシーケンサーを使った演奏用のセッティングを用意することができます。[COMBI]キーを押して、COMBINATION PLAYモードに入ってください。

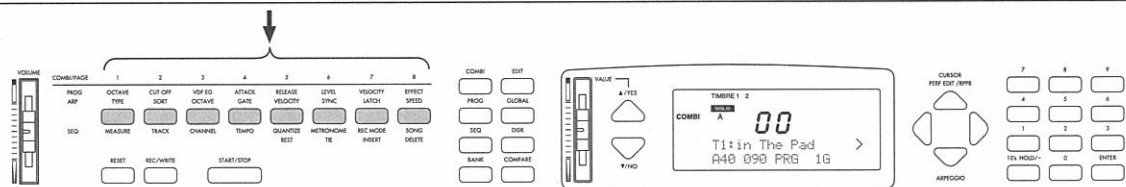


### コンビネーションの構成

コンビネーションは最大8つのプログラムを組み合わせたものですが、これらのコンビネーションを構成する要素のことをティンバー(Timbre)と呼びます。COMBINATION PLAYモードにおいてはLCD画面の最上部に「TIMBRE」という文字といくつかの数字が表示されていますが、これはそのコンビネーションでどのティンバーが使用されているのかを表わしています。たとえば、バンクAのコンビネーション・ナンバー00の**FirstLight**では1~2の数字が表示されていますが、これはこのコンビネーションが、2つのティンバー(すなわち2つのプログラム)で構成されていることを表わしています。



また、このモードでは、ファンクション・キーの[1]~[8]がそれぞれティンバーの1~8に対応しており、これらのキーを押せば、各ティンバーに割り当てられているプログラム名が、LCD画面中段に表示されます。さらに、各ファンクション・キーをダブル・クリック(連続して2回押す)すると、ソロ機能が働き(**SOLO**が表示)、そのティンバーの音を単独で発音させることが可能です。ソロ機能をキャンセルするには、任意のファンクション・キーをダブル・クリックしてください。



## コンビネーションを演奏する

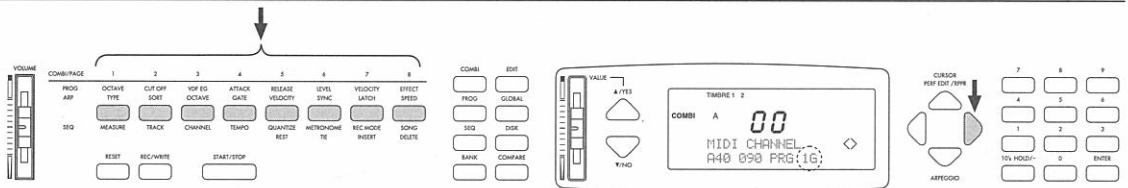
では、コンビネーションの音を聞いてみましょう。鍵盤を弾くか、MIDI INに接続した外部のシーケンサーからMIDIノート・データを送ってください。N264/N364が発音します。

- ☞ 鍵盤を弾いても音が出ない場合は、各ティンバーのMIDIチャンネルとグローバルMIDIチャンネルが一致しているか確かめ、MIDI機器で鳴らす場合は、送信側の各チャンネルと受信側の各ティンバーのMIDIチャンネルが一致しているかどうか確認してください。出荷時のデータは、すべてのティンバーのMIDIチャンネルが1に設定されています。

### 各ティンバーのMIDIチャンネル

COMBINATION PLAYモードでは、コンビネーションを構成する各ティンバーが、それぞれに割り当てられたチャンネルのノート・データのみを認識します。必要に応じて送信側、または受信側(N264/N364)のチャンネルを変更してください。各ティンバーのチャンネルを変更するには、ファンクション・キー[1]~[8]でティンバーを選び、[→]キーを3回押します。MIDIチャンネル・パラメータが点滅していますから、VALUEスライダー、[▲/YES]、[▼/NO]キー、テンキー入力で適切な値に設定してください。

なお、グローバルMIDIチャンネルと一致する(本体の鍵盤で発音する)チャンネルの場合、その右に‘G’が表示されます。

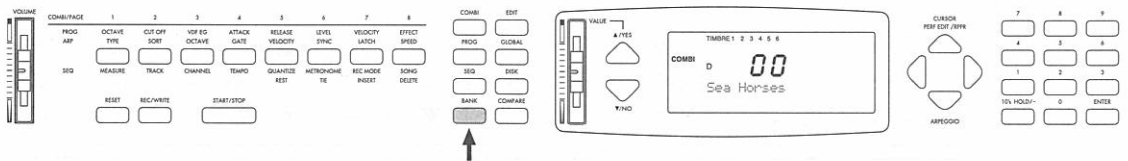


- ☞ 受信したMIDIデータでコンビネーションが発音すると、LCD画面上部の数字の下で「■」が点滅しますが、これは、そのとき実際に発音するティンバーを表わしています。各ティンバーごとに異なるMIDIチャンネルが設定されていても、このインジケータによって、どのティンバーが発音しているのかが一目でわかります。

## コンビネーションの選びかた

### バンクの選択

コンビネーションは、A、B、C、Dの各バンクにメモリーされています。[BANK]キーを押すことによってバンクを切り替えることができます。

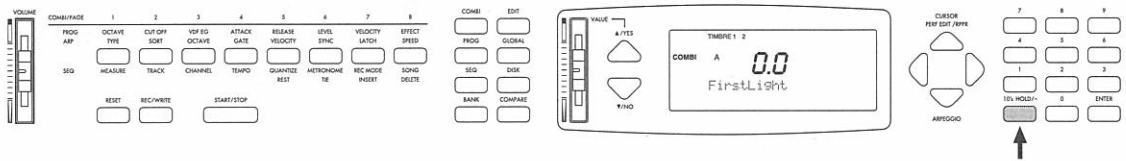


## コンビネーションの選択

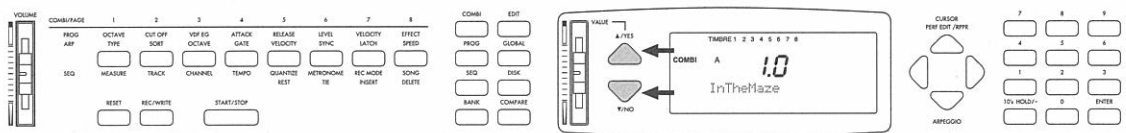
コンビネーションを選ぶには、N264/N364のテンキー、[▲/YES]、[▼/NO]キーを押す、またはMIDI機器からMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送信してください。

- 1) 希望のコンビネーション・ナンバーは、テンキーでダイレクトに呼び出すことができます。また、この場合[10's HOLD/-]キーを併用することによって、1回のキー操作で別のコンビネーションを呼び出すことも可能です。

☞ [10's HOLD/-]キーを押すと、LCD画面上のナンバーの中間にピリオドが表示されます。



- 2) ピリオドが表示されている状態でテンキーを押すと、10の位の数字は固定されたまま1の位のナンバーのみが変更されます。また、この状態で[▲/YES]、[▼/NO]キーを操作すると、1の位の数字が固定されたまま、10の位のナンバーのみが順次変化して行きます。

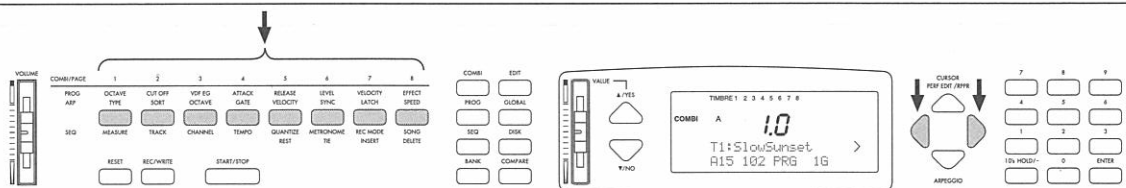


- ☞ 外部MIDI機器からプログラム・チェンジ・メッセージによってコンビネーションを切り替えられます。このとき10's HOLDの機能は無効になります。またプログラム・チェンジ・メッセージの100~127は、00~27として扱われます。

## COMBINATION PLAYモードでの簡単なエディット

COMBINATION PLAYモードでも、簡単なエディットを行うことができます。変更できるパラメータは、各ティンバーごとに、1)そのティンバーに割り当てるプログラム、2)レベル、3)パンポット、4)MIDIチャンネル、の4つです。しかしこれらのパラメータは、自分の使いやすいベーシックなコンビネーションがいくつか用意できてはじめて役に立つものと言えますから、まずCOMBINATION EDITモードを使いこなすことが大切です。

ファンクション・キーの[1]~[8]を押してティンバーを選ぶと、LCD画面下段に4つのパラメータが表示されますので、[←]、[→]キーで変更したいパラメータを選んでください。LCD画面中段には、選んだパラメータ名が表示されますので、VALUEスライダ、[▲/YES]、[▼/NO]キー、テンキー入力で設定値を変更します。



ここでの変更は一時的なものですから、別のコンビネーションに移ると変更結果は失われ、元の設定値に戻ってしまいます。変更した値を保存したい場合には、コンビネーションのライトを行います。[REC/WRITE]キーを押すと確認のメッセージが表示されますので、このコンビネーションに上書きしてかまわなければ[▲/YES]キーを押してください。(バンクCのコンビネーションはバンクAに、バンクDのコンビネーションはバンクBにライトされます。)上書きをすると、以前のデータは失われてしまいますので注意が必要です。コンビネーション名を変更したり、別のコンビネーション・ナンバーに書き込むためには、エディット・モードに移る必要があります。これについて、詳しくはリファレンス編のP.42~43を参照してください。

## 第6章 コンビネーションのエディット

コンビネーションを使いこなすためには、自分の目的に沿うようなオリジナルのコンビネーションを組む必要があります。COMBINATION PLAYモードで[EDIT]キーを押してCOMBINATION EDITモードに入り、個別のパラメータごとにエディットを行ってください。

☞ パラメータ値の設定のしかたは、本誌P.17を参照してください。

### コンビネーションの種類(ライブ用のセッティング)

コンビネーションにおけるプログラムの組み合わせには様々な方法が考えられますが、ここでは、一般的によく利用される代表的な組み合わせ方法の設定例をあげてみましょう。これらはキー・ウィンドウやペロシティ・ウィンドウで設定します。

#### レイヤー

レイヤーは、プログラムをいくつか重ねて同時に発音させることによって、単独のプログラムでは不可能な音の厚さや豊かさ、複雑な響きを作り出す方法です。

#### スプリット

スプリットは、鍵盤上にいくつかの領域を設定し、それぞれの領域で別々の音色が発音するような設定です。ライブなどで、右手と左手で別々の音色を演奏したい場合に有効です。

#### ペロシティー・スイッチ

鍵盤を弾く強さによって発音する音色が切り替わる設定です。

#### ペロシティー・レイヤー

鍵盤を弾く強さによって、発音する音が重なってゆくような設定です。

さらにこれらの設定は、ティンバー数や同時発音数が許す限り、いくらでも組み合わせることが可能です。たとえば、スプリットさせた音色のそれぞれが、レイヤーやペロシティー・スイッチになっているというような設定も可能です。

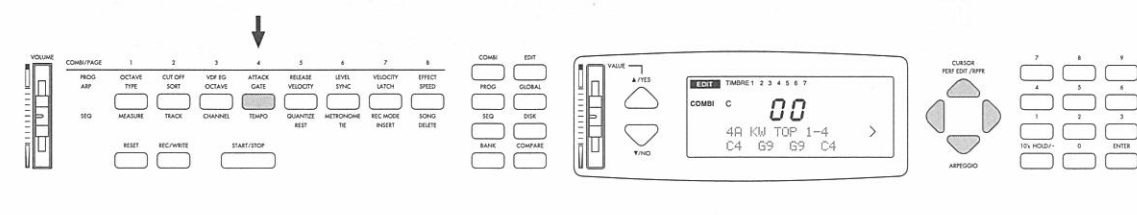
### コンビネーションのエディット

では、実際にエディットを行ってみましょう。コンビネーションC00 **Star \* Burst**を選んでください。このコンビネーションは、C4を境に右と左で音が異なります。つまりスプリットになっているわけです。しかも低音域では、強く弾くと音程の上昇してゆく音が重なってきます。つまり低音域側だけペロシティー・レイヤーにもなっているのです。

コンビネーション内のどのティンバーを使用するかは、**[1B]**のティンバー・モード・パラメータで設定します。**[↑]**キーを一回押して**[1B]**を開いてください。**Star \* Burst**ではティンバー1~7が**INT**に、ティンバー8が**OFF**に設定されています。

#### キー・ウィンドウ

レイヤーやスプリットは、キー・ウィンドウ・パラメータでティンバーごとに発音する音域を設定することによって作成します。ファンクション・キー[4]が**[↑]**、**[↓]**キーで**[4A]**を開いてください。この画面のキー・ウィンドウ・トップ・パラメータで発音領域の最高音を設定します。**[←]**、**[→]**キーでカーソルを移動させ各ティンバーごとに設定を行い、さらに**[↑]**キーを押して**[4B]**を開き、キー・ウィンドウ・ボトム・パラメータで発音領域の最低音を設定します。**Star \* Burst**の場合はティンバー1、4のトップが**C4**、ティンバー6、7のトップが**B3**、ティンバー2、5のボトムが**C#4**に設定されています。

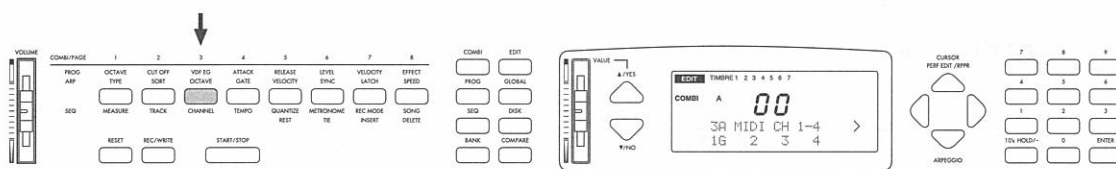


## ベロシティー・ウインドウ

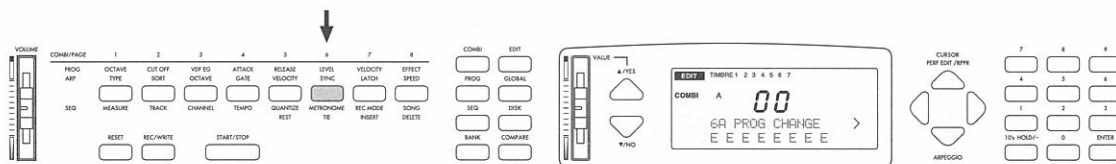
ベロシティー・スイッチやベロシティー・レイヤーは、ベロシティー・ウインドウ・パラメータで、ティンバーごとに発音するベロシティーの範囲を設定することによって作成します。**[4C]**のベロシティー・ウインドウ・トップ・パラメータで発音するベロシティーの最大値を設定します。**[←]**、**[→]**キーでカーソルを移動させ、各ティンバーごとに設定を行い、さらに**[↑]**キーを押して**[4D]**を開き、ベロシティー・ウインドウ・ボトム・パラメータで発音するベロシティーの最小値を設定します。**Star \* Burst**の場合はティンバー1のボトムが**068**に設定されています。

## マルチ・ティンバー音源として活用する

外部シーケンサーを利用して、**N264/N364**を拡張音源として利用する場合にも、コンビネーションが有効です。COMBINATION EDITモードでは、8つのティンバーのそれぞれに個別のMIDIチャンネルが設定可能ですから、各パートの演奏データをそれぞれ別のMIDIチャンネルで送信すれば、**N264/N364**一台で複数のパートが演奏できます。ファンクション・キー**[3]**が**[↑]**、**[↓]**キーで**[3A]**を開き、各ティンバーのMIDIチャンネルを設定してください。あらかじめ、**[1B]**のティンバー・モードの設定をINTにしておきます。



各ティンバーで使用するプログラムは、もちろんコンビネーション側で選択しておくことも可能ですが、**[6A]**のプログラム・チェンジ・フィルターを**E**(送受信可能)に設定しておけば、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージによって外部から選びなおすこともできます。



また、複数のティンバーに同じMIDIチャンネルを割り当てることによって、チャンネルごとにレイヤーやスプリット等を組むことも可能です。

マルチ・ティンバー音源として利用する場合、SEQUENCERモードを利用することも考えられます。この場合最大16プログラムまで個別のチャンネルで演奏させることができますが、COMBINATION PLAYモードでは、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージでコンビネーションが選択できるので、8音色までの使用でしたらCOMBINATION PLAYモードの利用をお勧めします。SEQUENCERモードを利用する場合の設定方法については、リファレンス編のP.88~89を参照してください。

## コンビネーションの保存

エディットの結果を保存せずに別のコンビネーションに移ると、変更結果は失われ、元の設定値に戻ってしまいます。変更した値を保存したい場合には、コンビネーションのライトを行います。**[REC/WRITE]**キーを押すと確認のメッセージが表示されますので、このコンビネーションに上書きしてかまわなければ**[▲/YES]**キーを押してください。上書きをすると、以前のデータは失われてしまいますので注意が必要です。コンビネーション名を変更したり、別のコンビネーション・ナンバーへの書き込みは、ファンクション・キー**[8]**を押して**[8A]**で行います。これについて、詳しくはリファレンス編のP.42~43を参照してください。前ページのエディットの例の場合は、バンクCはROMのバンクのため保存できません。エディットしたコンビネーションはバンクAまたはBに保存してください。

## 第7章 エフェクターについて

**N264/N364**の主な特徴の一つに、マルチ・デジタル・エフェクターを搭載していることがあげられます。エフェクトの選択は、COMBINATION EDIT、PROGRAM EDIT、SEQUENCER EDITモードとも、**[7A]** (または**[7C]**)を開き、エフェクト・タイプ・パラメータで設定します。ここでは、エフェクターの効果とその種類、そして使用法について簡単にふれておきます。

### エフェクターの効果

エフェクターとは、音、特にシンセサイザーやギター之音、あるいはマイクで拾われた音などの電気信号化された音に、文字どおり「効果を与えるもの」です。エフェクターの与える効果(エフェクト)には、1)スタジオで録音した音や電気楽器の音に遅延音(原音より遅れて聞こえる音)を加えて、空間的な広がり(リバーブなど)、2)音作りの要素として、電気信号を様々な方法で加工し、音質(音色)そのものを変化をさせる(イコライザーなど)、3)レベルの変動を抑え、自然音などの広いダイナミック・レンジを圧縮する(コンプレッサー、リミッター)、などがあげられます。

マルチ・エフェクターは、1種類の効果に限らず、いくつも用意されたエフェクトの中から、好みのものを選んで使うことのできるエフェクターです。**N264/N364**はシンセサイザーですので、主に1)と2)の効果を与えるエフェクトを用意しています。

### エフェクトの種類

**N264/N364**には47種類のエフェクトが用意されていますが、これらは12種類の本格的なエフェクトのバリエーション、あるいは組み合わせと考えられます。以下、それぞれのタイプについて簡単に説明しましょう。

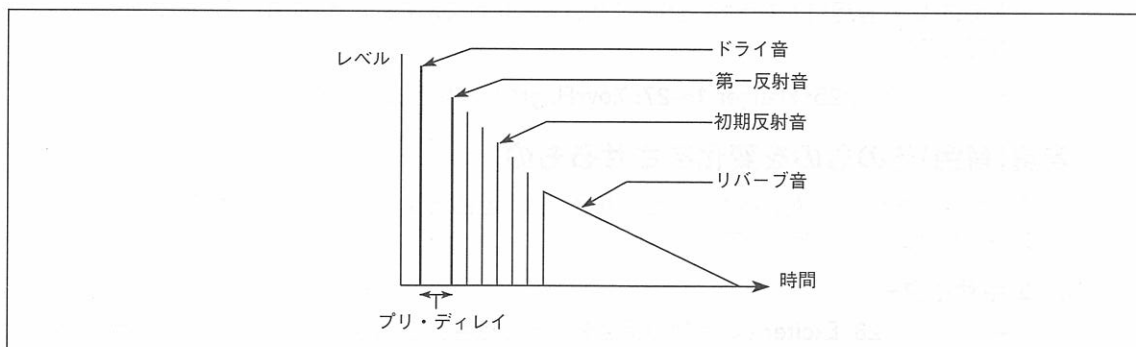
#### 空間的な広がりをだすもの

空間的な広がりをだすものにはリバーブがあります。

##### 1) リバーブ

音は、鳴っている空間の大きさや、壁・天井の材質などによって様々な残響を生じますが、こうした残響を原音(エフェクトのかかっていない原音を「ドライ音」とよびます)に付加するのがリバーブです。リバーブには、それぞれキャラクターの異なる空間をシミュレートした**1: Hall**~**9: Spring**の9種類を用意してあります。

ここで残響の成分について考えてみます。ホールで何か音を鳴らすと、直接音が耳にとどいた後、まず周囲の壁や天井に、1回から数回だけはねかえった音が聞こえます(これを「初期反射音」とよぶ)。一番最初の初期反射音(これを「第一反射音」とよぶ)が返ってくるまでの時間(これを「プリ・ディレイ」とよぶ)は、その空間の広さによって決まります。そして、何度も乱反射した音がウワーンと響き、だんだん小さくなっていきます。空間の容積によって、残響が消えるまでの時間(これを「リバーブ・タイム」とよぶ)が決まります。また、天井や壁などの材質によって残響の音質が変わってきます。壁などが柔らかい材質でできていると、吸収されやすい高音域が、低音域よりも先に減衰してしまいます。高音域が減衰する割合を表すのが「ハイ・ダンプ」です。



#### 空間的な広がりをだすが、音色の要素としても使われるもの

空間的な広がりをだすために使われているものが、音作りの要素としても認められるようになったもので、これにはアーリー・リフレクション、ディレイ、コーラス、フランジャーが含まれます。

##### 2) アーリー・リフレクション

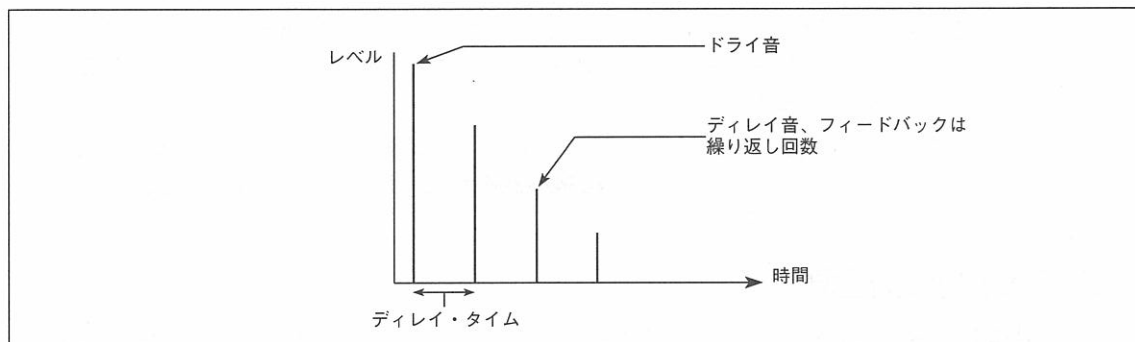
これは、リバーブの初期反射音を取り出したものです。初期反射音のみを使用することで、音に厚みを加えたり、ゲート・リバーブのような効果を与えたりすることができます。アーリー・リフレクションは

**10: EarlyRef1**~**12: EarlyRef3**の3種類が用意されていますが、特にアーリー・リフレクション3では、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。

### 3) デイレイ

デイレイもリバースも、共に遅延音を付加するエフェクトですが、その効果は全く異なります。リバースの遅延音が分離せず、一体となって徐々に減衰していくのに対し、デイレイの遅延音はそれぞれが独立していて、一定の時間間隔で聞こえます。リバースは「お風呂屋さん」効果、デイレイは「山びこ」効果と言えます。最初の遅延音が返ってくるまでの時間を「デイレイ・タイム」とよび、くりかえしの量を「フィード・バック」とよびます。

デイレイには**13: StereoDly**~**18: M. TapDly3**の6種類があります。もとは音場感を出すために使われたエフェクトですが、特にクロス・デイレイやマルチ・タップ・デイレイなどは音色の要素と考えてよいでしょう。



### 4) コーラス

複数のプレイヤーが合奏しているかのような効果を出すエフェクトです。エレピ、ストリングス、ギターなどに幅広く使われます。

合奏では、各人の楽器のピッチのズレが音にうなりを発生させ、それが人数感を感じさせるのですが、コーラスは、このピッチのズレをデイレイによって発生させます。デイレイをかけている時にデイレイ・タイムを動かすと、デイレイ音のピッチが変わりますが、コーラスでは、LFO(低周波発振器)によってデイレイ・タイムにモジュレーション(変調)をかけて、常にピッチが変動している信号を発生させ、これを原音とミックスしてうなりと同様の効果を生じさせるのです。LFOのスピード(=ピッチ変動のスピード)を「モジュレーション・スピード」とよび、設定したデイレイ・タイムを中心にタイム(=ピッチ)を変化させる割合をモジュレーション・デプスとよびます。簡単に言えば、コーラスは、デイレイのタイムにモジュレーションをかけたものです。

コーラスには**19: Chorus 1**~**24: Symp. Ens.**の6種類を用意してあります。

### 5) フランジャー

フランジャーは、コーラスのデイレイ・タイムをより短くし、フィードバック(出力信号の一部を入力に返す)を付加したのですが、効果はかなり異なります。原理的に言うとコム・フィルターによるジェット効果というものにより、音程感のある“シュワー”という音が聞こえてきます。倍音の多い音に使用すると強烈な音作りが可能です。

フランジャーには**25: Flanger 1**~**27: XovrFlngr**の3種類があります。

## 音質(音色)そのものを変化をさせるもの

電気信号化された音(色)に様々な処理を加え、音質(音色)そのものを変化をさせるもので、イコライザー、ディストーションなどがあります。

### 6) エキサイター

エキサイター(**28: Exciter**)は、聴覚の特性を巧みに利用して、音自体にメリハリを持たせ、コシのあるイメージにしたり、音の粒立ちを揃えたりします。

### 7) エンハンサー

エンハンサー(**29: Enhancer**)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。また、広がりをもたせるためのデイレイが含まれています。



## 8) ディストーション

ディストーションはもともとギターのためのエフェクターで、アンプをオーバー・ゲイン(過入力)させたときの良質な歪音を電子的に作り出します。単音で使うと音が太くなり、ソロなどに効果的です。和音を弾くと濁った感じになります。

ディストーションには**30: Dist**と**31: Over Drv**があります。

## 9) フェイザー

フェイザーは、正確にはフェイズ・シフターといい、位相(フェイズ)をシフト(移動)させるエフェクトです。位相についてはここではふれませんが、位相が連続的に変化する信号を発生させ、これを原音と混ぜ合わせるによって周波数特性上に凹凸をつくり、さらに音の揺れを生み出します。コーラスやフランジャーが時間を変調するのに対し、位相を変調するため、これらとは異なった音のうねりを作り出すことができます。低音域のものでも、音が長めに延びる音には効果があります。エレピやギター、持続音系のシンセサイザー音などに効果的です。

フェイザーには、**32: Phaser 1**と**33: Phaser 2**があります。

## 10) ロータリー・スピーカー

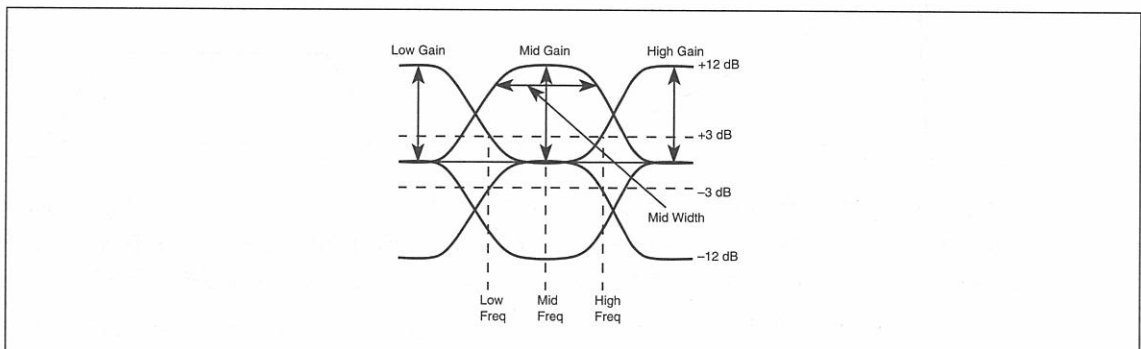
ロータリー・スピーカー(**34: Rot. Spk**)は、オルガン用の回転スピーカーからの音の聞こえ方をシミュレートしたエフェクトです。ロータリー・スピーカーは、高音域用スピーカーのホーン(拡声器のような形をした部分)をモーターで回転させます。ホーンが物理的に回転することによって、ドップラー効果が生じます。回転スピードは2つあるのが代表的で、遅い方はコーラス、速い方はトレモロのような効果を生み出します。その音は独特の動きを感じさせるものです。

## 11) トレモロ

トレモロは、音量を周期的に変化させるエフェクトです。**35: Auto Pan**は、2つのチャンネルに逆位相の変調がかかって、スーツ・ケースタイプのエレピで有名なステレオ・トレモロを作り出します。**36: Tremolo**は、2チャンネルとも同じように音量が変化します。細かいフレーズよりも、ゆったりとした白玉コードにかけた方が効果的です。

## 12) パラメトリック・イコライザー

パラメトリック・イコライザー(**37: Para. EQ**)は、3バンドのイコライザーです。低域と高域それぞれのカット・オフ周波数を設定できます。また中域は、中域フィルターの中心周波数に加えて、フィルターのバンド幅も設定できます。



# エフェクターを使う

## エフェクターへの接続

**N264/N364**のエフェクターには、A~Dの4系統の入力があります。これらにコンビネーションの出力を実際に接続するときは、COMBINATION EDITモードの**[2B]**でパン、**[2C]**でセンドC、Dの各パラメータを設定し、プログラムを接続するときは、PROGRAM EDITモードの**[1B]**、**[1C]**でパン、センドC、センドDの各パラメータを設定し、また、ソングの出力を設定するときは、SEQUENCERモードの[2](Track)でパン、SEQUENCER EDITモードの**[1A]**でセンドC、Dのパラメータを設定します。

## エフェクターの配列

搭載された2基のマルチ・デジタル・エフェクターを、6通りの異なる配列(プレースメント)で接続することが可能です。プレースメントの選択は、COMBINATION EDIT、PROGRAM EDIT、SEQUENCER EDITモードとも、**[7E]**を開き、エフェクト・プレースメント・パラメータで設定します。各プレースメントについての詳細は、リファレンス編のP.46を参照してください。

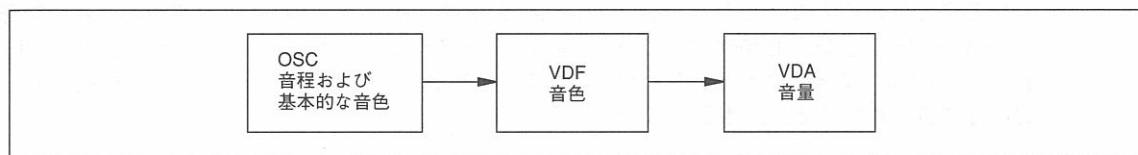
## 第8章 プログラムのエディット

プリセット・プログラムの音は厳選されたものばかりですから、これらを使って目的に合ったコンビネーションを組み立てるだけでも、クオリティーの高い音楽制作が可能です。しかし、**N264/N364**は自由度の高いシンセサイザーであり、さまざまな音を創り出すことができますから、プリセットを利用するだけではその持てる能力を使いきったことにはなりません。前述のとおり、PROGRAM PLAYモードでもプログラムの簡単なエディットは可能ですが、本格的にオリジナルの音色を作成したい場合には、PROGRAM EDITモードで個別のパラメータごとにエディットを行います。

☞ パラメータ値の設定のしかたは、本誌P.17を参照してください。

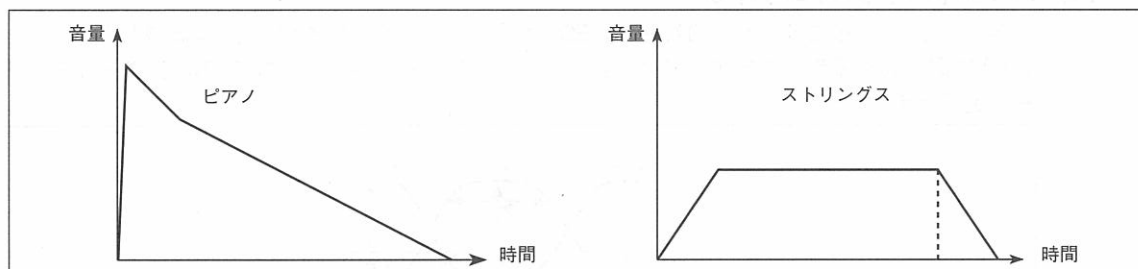
### プログラムの構成と音の3要素

音には、「音程」、「音色」、「音量」の3つの要素があります。シンセサイザーはいくつかのブロックに分かれて構成されていますが、一般的にあるブロックでは音色、別のブロックでは音量というように、1つ1つの要素に分けて音作りをしていきます。**N264/N364**のプログラムの基本構成を音の3要素に対応させると、**OSC**(オシレータ)が音程と基本的な音色、**VDF**(フィルター)が音色、**VDA**(アンプリファイア)が音量となり、それぞれのブロックのパラメータを設定することによって様々な音を作り上げることができるのです。



### 「音量」の要素をエディットする(VDA EGのエディット)

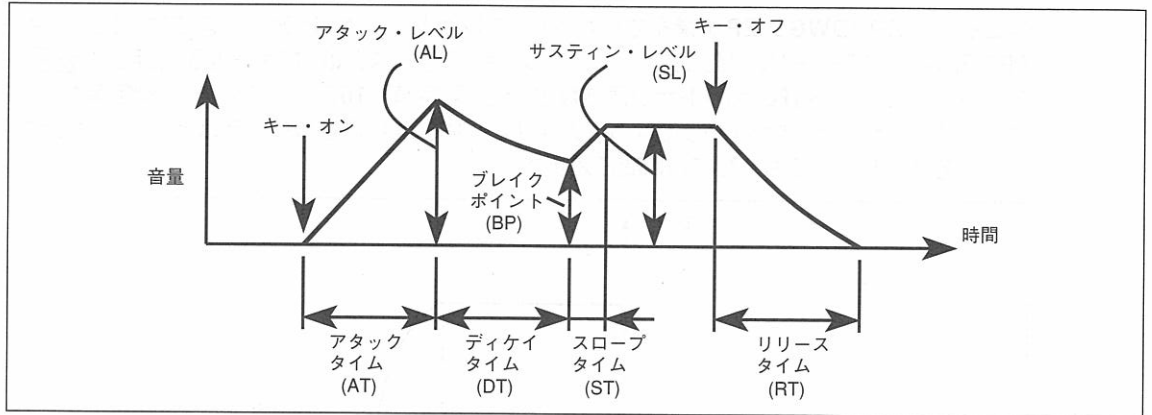
まず、最もわかりやすい「音量」からエディットをはじめましょう。楽器の音は、それぞれ固有の「音量の時間的変化」ともない、それが各楽器音の特徴の1つとなっています。また、自分独自の音を作る場合にも、これは重要な要素となります。ここでピアノとストリングスの音量変化のイメージを図にしてみましょう。



図のような音量の時間的変化を表す線のことを、「エンベロープ」とよびます。こうした変化を発生させるブロックが「EG(エンベロープ・ジェネレーター=発生器)」で、VDAはVDA EGに従って音量に変化を与えます。では実際にプログラムのエディットを行って、VDA EGによる音色変化を確かめてみましょう。

プログラムC01 **Piano 16'**を選んで発音させてみてください。スタンダードなピアノの音です。[EDIT]キーを押してPROGRAM EDITモードに入り、ファンクション・キー[4]を(または[↑]キーを5回)押して **4A**を開きます。下の段に表示されているのが、**VDA1 EG**のパラメータです。この時点でカーソルは**AT**(アタック・タイム)にあり、設定値は**00**になっています。設定値を上げてみてください。設定値が**60**ぐらいになると、ピアノというよりは、単音のストリングスのような音に聞こえてきます。

LCD画面には「>」が表示されているので、このページの右側には、さらに別のパラメータがあることがわかります。[→]、[←]キーを押してカーソルを他のパラメータに移動させ、エディットを加えてみてください。VDA EGには7つのパラメータがあり、整理すると以下の図のようになります。



VDA EGは音作りの上で重要な要素ですので、各パラメータとEGのカーブの関係を把握し、エディット結果をイメージできるようにしておくこと、能率的な作業が行えます。

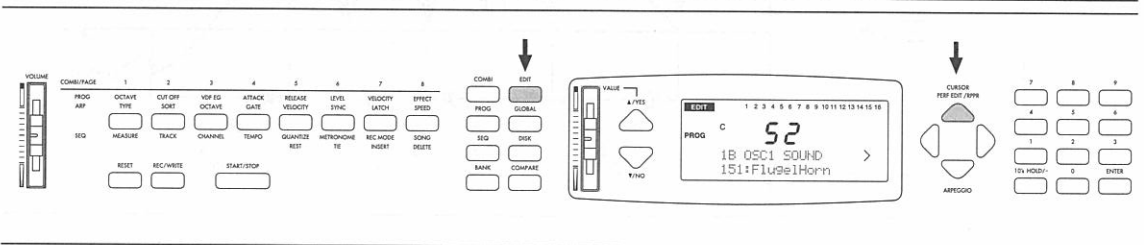
### 「音色」の要素をエディットする

次に「音色」をエディットしましょう。音色は、その音の波形によって決定されますが、**N264/N364**ではオンレータで素材となる波形を選び、その波形をフィルターで加工することによって音色を完成させます。

#### 1) OSCのマルチサウンド

楽器にはそれぞれ固有の波形がありますが、**N264/N364**にはシンセサイザー独自の波形も含めて実に430種類に及ぶ波形(マルチサウンド)が用意してあります。しかも楽器音のマルチサウンドは、アタックの時点からサスティンにいたる音色変化や、音域による音色変化まで含んでいるのです。これらのマルチサウンドを使用すれば、ハイ・クオリティな楽器音のシミュレートも、簡単に行うことができます。

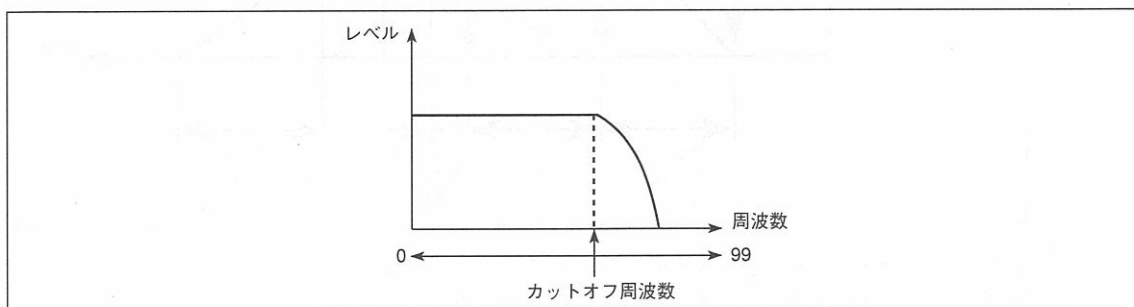
では、実際にエディットを行って、マルチサウンドによる音色変化を確かめてみましょう。プログラムC52 **FlugelHorn**を選んでください。フリューゲル・ホルンの音です。[EDIT]キーを押してPROGRAM EDITモードに入り、[↑]キーを1回押して **[1B]** を開きます。パラメータ(OSC1SOUND)の設定値は**151:FlugelHorn**になっています。VALUEスライダ、[▲/YES]、[▼/NO]キーやテンキー入力で設定値を変化させてみてください。音色は(エンベロープにもよりますが)表示されるマルチサウンド名の楽器音に変化していきます。



## 2) VDFによる音色変化

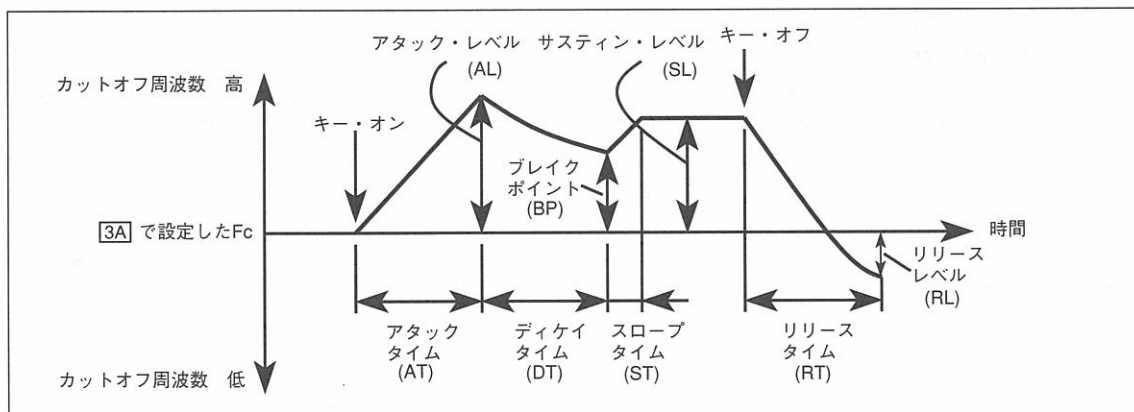
波形は、その音に含まれる「倍音」の構成によって決定されますが、この倍音を高い方から削ってしまうのがフィルター(VDF)です。では、フィルターによる音色変化を実際にエディットを行って確かめてみましょう。

プログラムC93DWGS EPを選んでください。エレクトリック・ピアノの音です。[EDIT]キーを押してPROGRAM EDITモードに入り、ファンクション・キー[3]を(または[↑]キーを3回)押して **[3A]** を開きます。この時点でカーソルはFc(カットオフ周波数)にあり、設定値は**16**になっています。設定値を上げてみてください。次第に音がにぎやかな感じになってきます。一般的には、倍音の多い音ほど明るくにぎやかな感じに、少ない音ほど暗くてこもった感じに聞こえます。



マルチサウンドの倍音を削らずそのまま出力させるには、フィルターのカットオフを**99**に設定しておきます。逆に、フィルターを上手に使うことによって、オリジナルのマルチサウンドが持っていたのとは全く違うイメージの音を作り出すことも可能です。

LCD画面には「>」が表示されているので、このページの右側には、さらに別のパラメータがあることがわかります。[→]キーを2回押すと、パラメータ名が**VDF1 EG**に変わります。VDFにもEGが装備されているわけですが、これはカットオフ周波数に時間的な変化を与えます。[→]キーを3回押してカーソルを**BP**(ブレイク・ポイント)に移し、設定値を**-99**に、さらに[→]キーを押して**ST**(スロープ・タイム)を**00**にそれぞれ設定してみてください。[←]キーを押してカーソルを他のパラメータに移動させ、エディットを加えてみてください。音がいったん暗くなって、すぐに再び明るくなるのがわかります。



楽器の音は、それぞれ固有の「音色の時間的な変化」ともなっています。ある程度の変化はマルチサウンドにも含まれていますが、それだけでは足りない場合は、VDF EGを使って積極的に時間的な変化を与える必要があります。これは、自分独自の音を作る場合も同様に重要です。

VDF EGは、VDA EGにリリース・レベルが加わり、さらに全てのレベル・パラメータがマイナスにも設定できるようになっています。次にまとめておきますので、その違いをしっかりと把握してください。

## 「音程」について

最後に、「音程」ですが、音作りの上では音程そのものの高低は、あまり問題になりません。ある固有の楽器音は、高かろうが低かろうがその楽器の音であることに変わりないからです。ここでポイントとなるのは、やはり「音程の時間的な変化」でしょう。しかし、はっきりとした音程の変化は、かなり特殊な印象を与えてしまい、効果音のようになってしまいがちです。このためピッチEGは、楽器音の立ち上がりの微妙な音程の変化をシミュレートする場合以外は、あまり積極的に使われなようです。シンセの音作りにおいて、「音程」は「音色」や「音量」ほど重視しなくてもよいと言えるでしょう。ピッチEGのエディットについて詳しくは、リファレンス編のP.11を参照してください。

## ダブル・モードについて

第6章 コンビネーションのエディットで、レイヤーという言葉が出てきましたが、**N264/N364**では、プログラムの段階でレイヤーのように2つの音を重ねることができます。PROGRAM EDITモードの **[1A]** に **OSC Mode**(オシレータ・モード)というパラメータがありますが、これを**DOUBLE**に設定すると、OSC、VDF、VDAの各セクションがもう1系統現れます。ダブル・モードは、プログラムの段階で異なる2タイプの音色の合成音を作成したり、OSC1と2で同系統の音色を設定し、互いのピッチを若干ずらして音に厚みをつけたりする場合に有効です。ここまでは、シングル・モードのプログラムのみを例に上げてきましたが、第14章 ボイスネーム・リストを参照すればわかるとおり、プリセットのプログラムは、そのほとんどがダブル・モードになっています。

ダブル・モードのプログラムを作成する場合、ボイス数(同時発音数)に注意してください。**N264/N364**は64ボイス(同時に発音できるのは64音まで)ですが、ダブル・モードというのは、2系統の音源を使って、常に1つの音を発音する状態ですから、同時発音数は32ボイスになってしまいます。

## プログラムのエフェクト

**N264/N364**では、1つ1つのプログラムにも、個別のエフェクト・セッティングを設定しておくことが可能です。ただし、**N264/N364**に搭載されている2チャンネル・マルチ・デジタル・エフェクターは、2基に限られていますから、COMBINATION PLAYモードでは、各プログラムにおけるエフェクト設定は無効となり、そのコンビネーション独自に設定されたエフェクトに、各ティンバーのプログラムからの音声信号が割り振られます。ですから、コンビネーションに組み込んで使うことを前提としたプログラムは、プログラムの段階では、あまりエフェクトにたよった音作りをしないように、気を付けたほうがよいでしょう。

エフェクトの設定方法は、コンビネーションの場合と同じです。

## プログラムの保存

エディットしたプログラムを保存せずに別のプログラムに移ると、変更結果は失われ、元の設定値に戻ってしまいます。変更した値を保存したい場合には、プログラムのライトを行います。[REC/WRITE]キーを押すと確認のメッセージが表示されますので、このプログラムに上書きしてかまわなければ[▲/YES]キーを押してください。上書きをすると、以前のデータは失われてしまいますので注意が必要です。プログラム名を変更したり、別のプログラム・ナンバーへの書き込みは、ファンクション・キー[8]を押して **[8A]** で行います。これについて詳しくは、リファレンス編のP.24~25を参照してください。

バンクC、D、GMはROMのバンクですのでここへ保存することはできません。例えば、本誌P.29のバンクCのエディット例を保存する場合は、バンクAまたはBへ保存してください。

## オリジナリティーのある音色を作り出すために

オリジナリティーのある音(プログラム)を作るためには、既成概念にとらわれないことです。たとえば、マルチサウンドにはそれぞれ名前がついていますが、これにはあまりこだわらないようにしましょう。マルチサウンド082に「A. Bass 1」という名前がついているからといって、低音域でベースのエンベロープを与えて使っているだけでは、可能性は閉ざされてしまいます。ベースの波形を高い音域で、しかもスローアタックのストリングスのようなエンベロープで使ってみる。こうした試みの中からオリジナリティーあふれる音色が生まれるのです。エフェクトに関しても同様です。オーバードライブはギター専用、ロータリー・スピーカーはオルガン専用と決まっているわけではありません。常識にとらわれず、何でも試してみることが大切です。

さらに、作りたい音のイメージをしっかりと頭の中に描いておけば、これらの試行錯誤も徒労に終わらずにすむはず。ふわっとした感じ、という部分的なイメージでも、少なくともVDA EGのアタックは遅めで、倍音もあまりにぎやかなほうではない、といった程度の見当はつくでしょう。こうしたイメージからVDA EGやVDF EGのパラメータを絞り込み、適当なマルチサウンドを探していけば、求めていた自分独自の音色を作り出すことができるのです。

## 第9章 オンボード・シーケンサーを活用する

**N264/N364**は、ミュージックワークステーション・シンセサイザーとして、本体にシーケンサーを搭載しています。そこで、**N264/N364**のシーケンサーを、活用する方法について考えてみましょう。

**N264/N364**のシーケンサーは、単体のシーケンサーとして十分使えるだけの機能を持っています。そして、次のような他にはなかなか見られない特徴があります。まず、(1)電源をオフにしてもデータがバックアップされているので、誤って大切なデータを失ってしまうことがない。電源を投入すればすぐに再生できるので、いちいちフロッピー・ディスクからロードする手間もはぶける。さらに、(2)パターン入力が可能なので、ふと頭に浮かんだフレーズのメモや、作曲のラフ・スケッチにも便利である。

このような特徴を生かした使い方として、以下のようなものが考えられます。

### メイン・シーケンサーとして使う

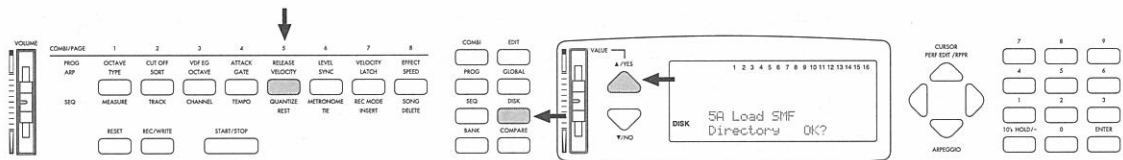
**N264/N364**のシーケンサーは、MIDIシステムの中核となるだけの機能を備えていますから、メインのシーケンサーとして十分活用していただけます。

**N264/N364**は、演奏データをトラックやパターンに、リアルタイム、ステップのいずれの方法でもレコーディングできます。シーケンサーの操作の詳細については、リファレンス編P.76～のSEQUENCERモード、P.94～のSEQUENCER EDITモードを参照してください。

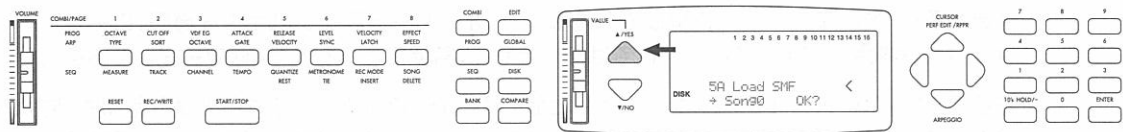
### スタンダードMIDIファイルの利用

**N264/N364**は、スタンダードMIDIファイル(SMF)形式で作成されたシーケンス・データであれば、直接読み込むことができますから、データの受け渡しを効率的に行うことができます。

外部シーケンサー(やソフト)で作成したSMFデータを読み込むには、まず[DISK]キーを押してDISKモードに入り、**[5A]**を開きます。SMFデータの入っているフロッピーをディスク・ドライブに挿入すると、LCD画面に‘Directory OK?’と表示されますので**[▲/YES]**キーを押します。

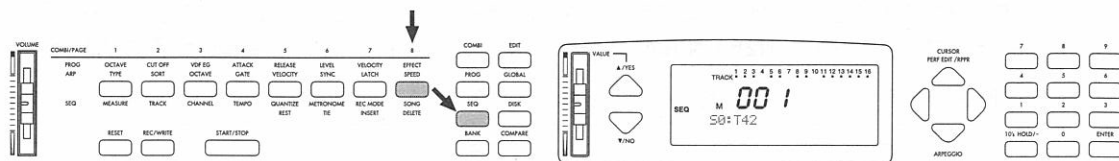


VALUEスライダー、**[▲/YES]**、**[▼/NO]**キーを使ってロード元のSMFを選び、次に**[→]**キーを押し、ロード先(ディスティネーション)のソングを選びます。決定したら**[→]**キーを押してカーソルを‘OK?’に移し、**[▲/YES]**キーを押します。



‘Are You Sure OK?’という確認のメッセージが表示されますので、ロードを実行する場合は**[▲/YES]**キーを、キャンセルする場合は**[▼/NO]**キーを押してください。ロード中はLCD画面に‘Now Loading...’と表示され、ロードを完了すると‘Completed’と表示されます。

ロードしたSMFデータをプレイするには、[SEQ]キーを押してSEQUENCERモードに入り、ファンクションキー[8]を押し、VALUEスライダー、[▲/YES]、[▼/NO]キーを使って先ほどロード先に選んだソングを選択します。



[START/STOP]キーを押すと、選んだソングの演奏が開始されます。プレイ中に[START/STOP]キーを押すと演奏は一時停止し、もう一度押すと停止したところから演奏が再開されます。ソングの頭に戻りたい場合は、演奏を停止させてから[RESET]キーを押してください。

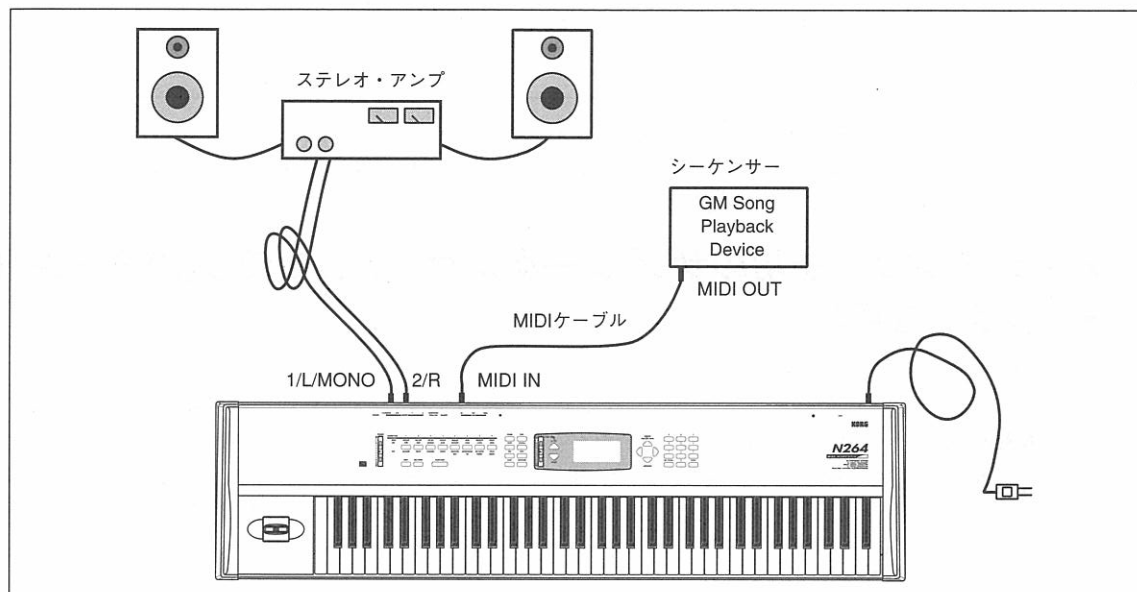
## アイデア・スケッチ用のサブ・シーケンサーとして使う(パターン・レコーディングの活用)

日本で普及しているパーソナル・コンピューター用のシーケンス・ソフトには、パターン入力に対応したものがあまりありません。また、単体のシーケンサーでも、パターン入力が可能な機種は限られています。**N264/N364**のシーケンサーは、パターン入力が可能な上、データがバックアップされていて、ひとつひとつフロッピーにセーブする必要もありませんので、思いついたフレーズをメモしておいたり、それらを組み立てて曲のラフ・スケッチを作ったりするのにたいへん便利です。アイデアの断片を、こまめにパターン・レコーディングしておけば、音楽制作の能率が高まります。パターンを活用したレコーディングについての詳細は、リファレンス編のSEQUENCERモード、P.122~を参照してください。

## 第10章 GMソングを演奏するには

N264/N364は、GM(General MIDI)対応の演奏データをいくつかの方法で演奏させることができます。外部シーケンサー等を演奏させ、そこから送信されるGM対応の演奏データを、MIDI INでリアルタイムに受信して演奏する方法と、GM対応の演奏データをMIDIデータ・ダンプで受信したり、スタンダードMIDIファイル等のディスクを経由してN264/N364のシーケンサーにロードし、それを演奏させる方法があります。

GMソングのデータをリアルタイムに受信して演奏するには、次の図のようなセットアップを行います。



受信するGM対応の演奏データの最初に、MIDIのGMシステム・オン・メッセージが含まれている場合、N264/N364はGMシステム・オン・メッセージを受けて、自動的にソング9を選びGM用に初期化します。

GMシステム・オン・メッセージが含まれていない場合は、まず、[SEQ]キーを押してSEQUENCERモードに入り、ファンクション・キー[8]を押しソング・セレクトの画面を呼び出します。ここで、VALUEスライダー、[▲/YES]、[▼/NO]キーで、GM対応の演奏用に初期化するソングを選びます。

つぎに、[EDIT]キーを押してSEQUENCER EDITモードに入り、ファンクション・キー[8]を押してから[↑]キーを5回押し[8F]セット・トゥGMを開きます。‘OK?’と表示されていますので、選んだソングを初期化するときは[▲/YES]キーを押します。そして、接続した機器でGM対応の演奏データをスタートさせます。

もし、データが正常に演奏されないときは、GLOBALモードのパラメータが以下のように設定してあるか確認してください。

画面	パラメータ	設定値
1B Transpose	Transpose	+00
1C Keyboard After Touch & Velocity Response Curve	Velocity Response (Vel)	3
	After Touch Response (Aft)	3
2A Keyboard Scale	Scale Type	Equal Temperament
3B Note Receive Filter	Note Receive Filter	ALL
3C MIDI Filter1	Program Change Filter	ENA, NUM (聴き比べて設定します)
	After Touch Filter	ENA
3D MIDI Filter2	MIDI Controller Filter	ENA
	System Exclusive Filter	DIS

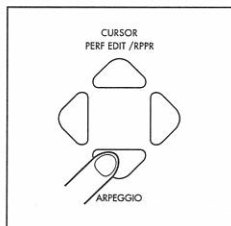
### GMソング・データについて

GMソングの各トラックの最初には、通常MIDIプログラム・チェンジが入っています。このため、ピアノの演奏用のトラックにピアノの音のプログラムを割り当てたり、ベースの演奏用のトラックにベースの音のプログラムを割り当てる、といったトラックへのプログラムの割り当てが自動的に行われます。トラック10は常にドラムのプログラムが使用されます。



# 第11章 アルペジオ・モード

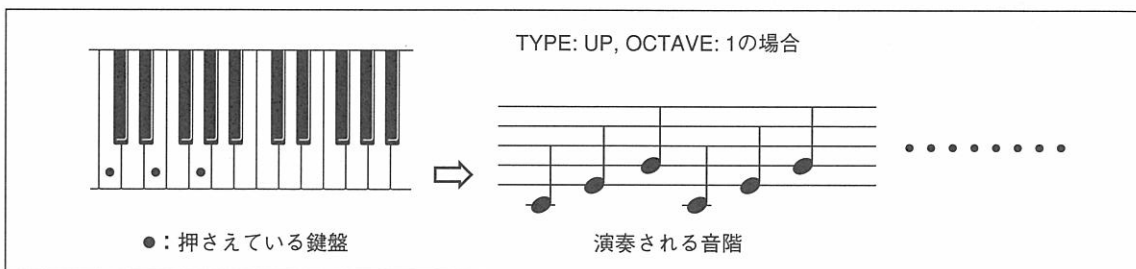
## アルペジオ・モードについて



PROGRAM PLAY、COMBINATION PLAY、SEQUENCERモードのときに、[↓]キーを押すとアルペジオ・モードに入ります。

ディスプレイの「<>」がアルペジオの速さ(テンポ)に合わせて交互に点滅します。このページで鍵盤を弾くと自動的にアルペジオの演奏を開始します。このとき発音する音色は、どのPLAYモード(PROG、COMBI、SEQ)からアルペジオの[↓]キーを押したのかで異なります。

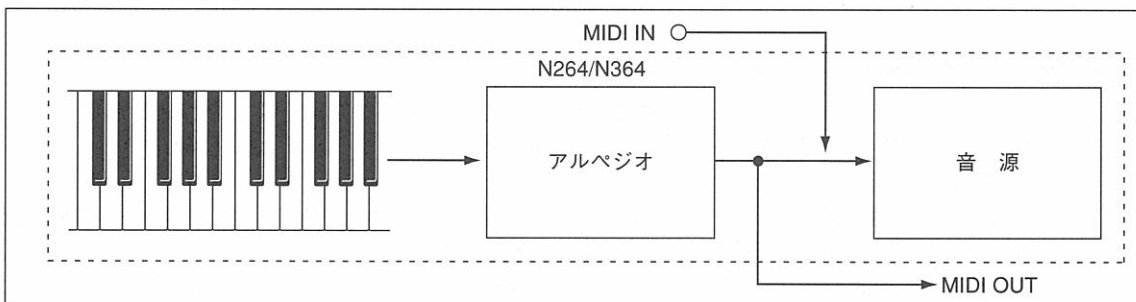
シンセサイザーは通常、鍵盤を弾くたびにその鍵盤の音を出しますが、アルペジオ・モードでは押さえられている複数の鍵盤を1つずつバラバラにして順番に音を出します。



同時に押さえられた鍵盤のうち最初の10個までがアルペジオ演奏に使われ、11番目以降に押さえられた鍵盤は無視されます。

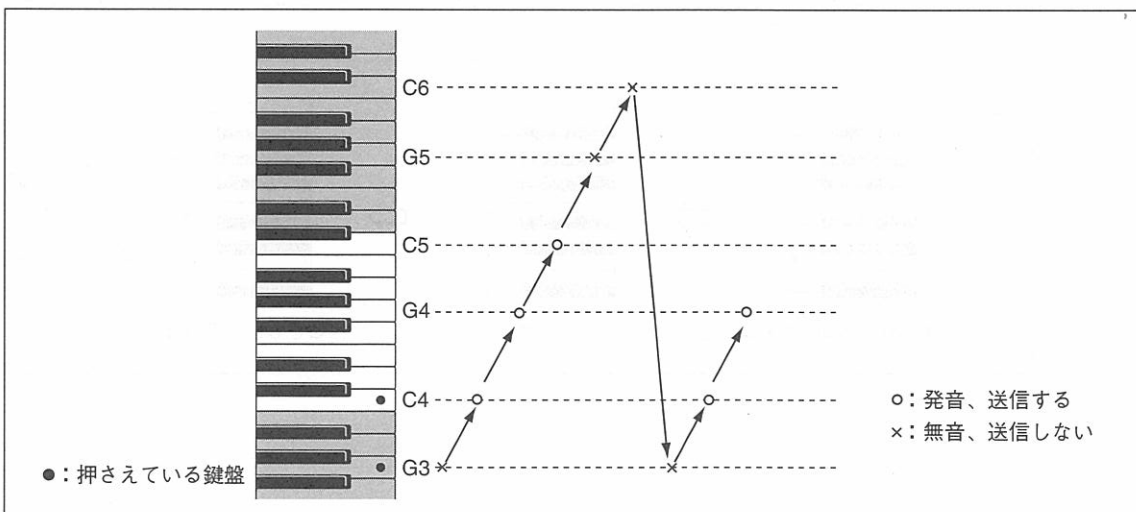
鍵盤を押していない状態から最初に弾いた鍵盤のことを、ここでは「ファーストキー」と呼びます。

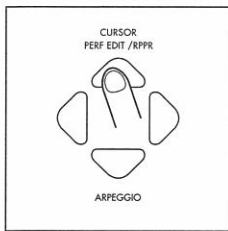
MIDI OUTからはアルペジオ演奏の一音ごとのノート・データが送信されます。またMIDI INで受信したノート・データによるアルペジオ演奏は行われず、そのまま本体内の音源が発音します。



COMBINATION PLAY、SEQUENCERモードからアルペジオ・モードに入ったとき、キーウィンドウから外れた位置の鍵盤を押されたときは、アルペジオの演奏パターンには組み込まれますが、発音とMIDIでの送信はされません。

例えば、キーウィンドウがC4~C5と設定されているときにTYPE=UP、OCTAVE=3でG3とC4を押さえたときは、「無音→C4→G4→C5→無音→無音」を繰り返すアルペジオ演奏となります。





[↑]キーを押すと、アルペジオ・モードからぬけ、もとのモードに戻ります。

## アルペジオ・モードでのエディット

アルペジオ・モードの設定はファンクション・キー[1]～[8]でパラメータを選び、[▲/YES]、[▼/NO]キーやVALUEスライダーで値を入力します。設定はライトをしなくても記憶され、電源OFF時もバックアップされますので、電源を入れ直したときは前回の設定でアルペジオ演奏ができます。

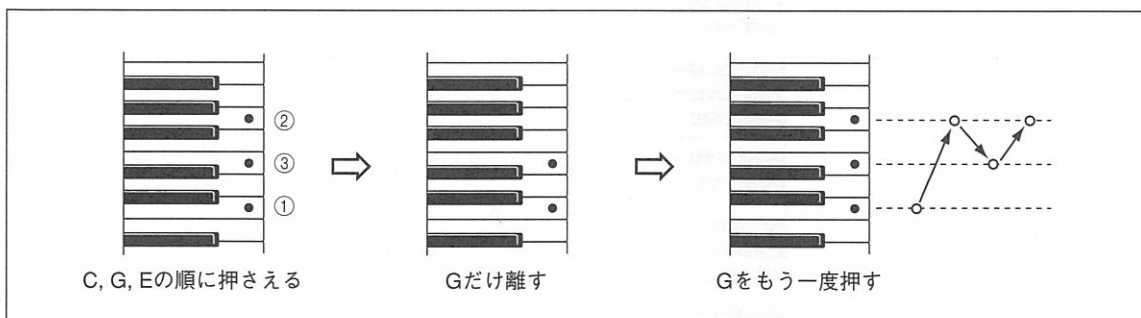
ファンクション・キーの[1]～[8]は次の機能になります。

- [1]: TYPE
- [2]: SORT
- [3]: OCTAVE
- [4]: GATE
- [5]: VELOCITY
- [6]: SYNC
- [7]: LATCH
- [8]: SPEED

アルペジオ・モードのパラメータと機能については、リファレンス編の第8章を参照してください。またPROGRAM PLAYモードからアルペジオ・モードに移ったときに限り、アルペジオ演奏を行いながら音色のエディットが行えます。ファンクションキー[1]～[8]をダブルクリック(連続して2回押す)すると、そのキーに割り当てられているパフォーマンスエディットのパラメータが選ばれ、エディットできます。クリックが1回のときはアルペジオのパラメータが選ばれます。

## アルペジオ演奏のテクニック

- ・ アルペジオ演奏は、ファーストキーを弾いたときにその鍵盤の音程から演奏が始まるので、無意識に和音を押さえると、意図しない音程からアルペジオ演奏が始まってしまいます。始めに鳴らしたい鍵盤を、意識して最初に押さえるようにしてください。
- ・ アルペジオの演奏は、パターンをTYPE、SORT、OCTAVEで、演奏形態はSYNC、LATCH、SPEEDで設定します。1音ずつの鳴り具合はGATE、VELOCITYで設定します。
- ・ PROGRAM PLAYモードのときは、アルペジオ演奏を行いながら同時にパフォーマンスエディットで音色などをエディットできます。たとえばアルペジオ演奏に合わせてカットオフを変更して、音色を変えることができます。前項の「アルペジオ・モードでのエディット」を参照してください。
- ・ LATCHがONのときは鍵盤を離してもアルペジオ演奏が行われますが、さらにSORTをOFFにすると、弾かれた鍵盤の順番で演奏します。このとき一度弾いた鍵盤をもう一度弾き直すと、それもアルペジオに使われるので、同じ音程を複数使うことができます。たとえばC→G→Eと押さえた後、Gだけを弾き直す(他の鍵盤は押さえたまま)と、C→G→E→Gというアルペジオ演奏ができます。ただし、アルペジオ演奏に同時に使用できる鍵盤は10個までです。



## アルペジオ演奏のレコーディング法

- ・ アルペジオ演奏がシーケンサーにレコーディングできます。
  - 1) 通常のレコーディングと同様に、SEQUENCERモードで各設定をします。
  - 2) [↓]キーを押して、アルペジオ・モードに入ります。
  - 3) 通常のレコーディングと同様に、[REC]キー、[START/STOP]キーでレコーディングを開始します。
  - 4) ふたたび[START/STOP]キーを押すと、レコーディングは終了します。

ソングとアルペジオは、それぞれ独立したテンポで演奏を行うため、基本的には これらを同期させる(タイミングを合わせる)ことはできません。しかし、レコーディング時、ソングのテンポとアルペジオのテンポをできるだけ近づけ、QUANTIZE(ファンクションキー-[5])を[♪]や[♩]に設定しておけば、ソングとタイミングの合ったアルペジオ演奏がレコーディングできます。ただし、何小節にもわたる場合、ずれてしまうことがありますので注意してください。

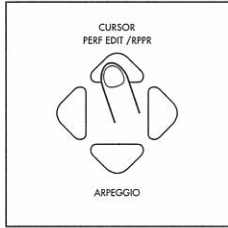
- ・ アルペジオ演奏はシーケンサーのソングおよびMIDIのタイミング・クロックには同期していません。
- ・ パターンにアルペジオ演奏をレコーディングしたいときは
  - 1) 上記の方法でアルペジオ演奏をソングにレコーディングする。
  - 2) Get From Track(SEQUENCER EDITモードの **[6B]**) で、その演奏データをパターンに取り込みます。(リファレンス編P.126参照)
- ・ アルペジオ演奏をパターン・プレイで使用したいときは
  - 1) 上記の方法でアルペジオ演奏をパターンに取り込みます。
  - 2) RPPRモードの10-2 PATで、鍵盤にそのパターンを割り当てます。(リファレンス編P.138参照)

いずれの場合も、レコーディング時や、鍵盤への割り当て時のトラック(プログラムの選択など)と、それらの再生時のトラックを合わせないと、同じように演奏されませんので注意してください。

# 第12章 リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モード

## リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング(RPPR)について

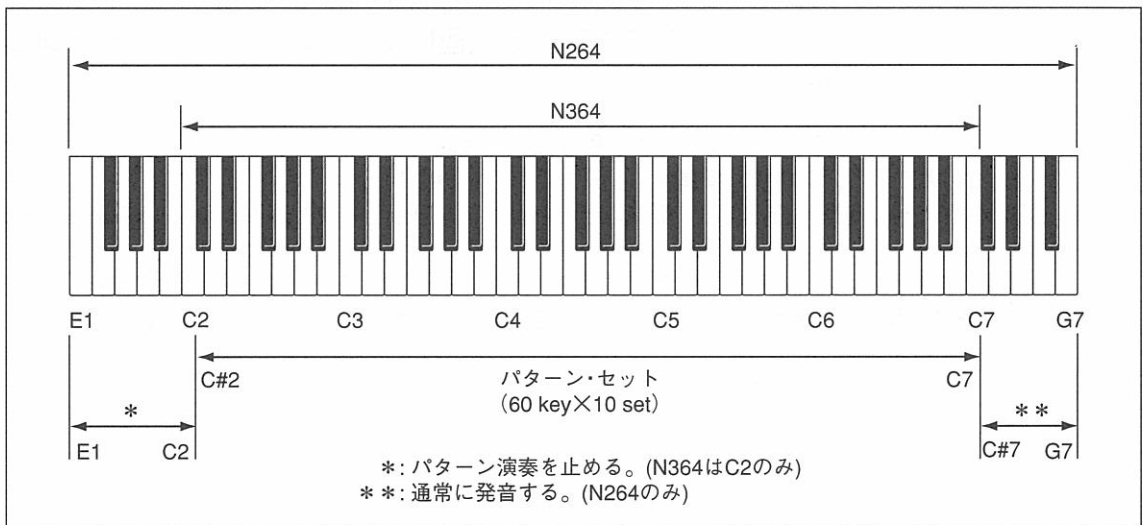
シーケンサーで使用するパターンを鍵盤の1つずつに割り当てて、鍵盤を弾く事によりパターンをリアルタイムで演奏したり(パターン・プレイと呼びます)、その演奏をレコーディングすることができます。



SEQUENCERモードのときに[↑]キーを押すと、リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モードに入ります。

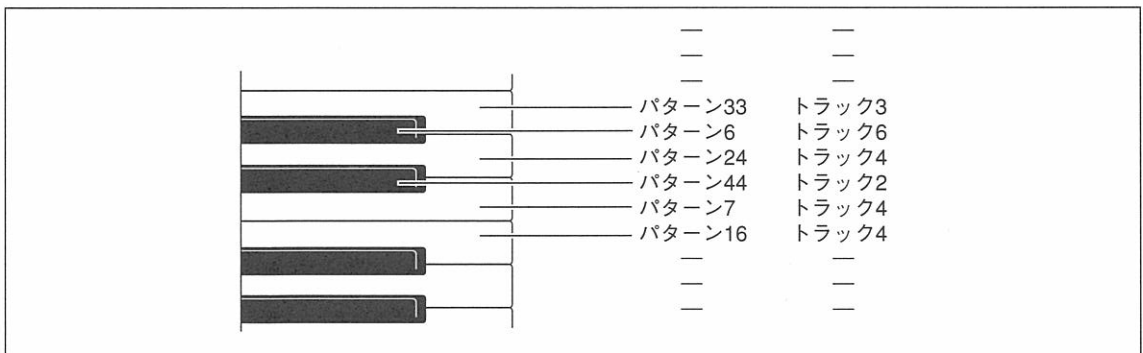
ディスプレイの「<>」が表示されます。このモードとSEQUENCERモードのSongは共通ですので、両方のモードで1つのSongを構築することができます。

パターン・プレイは、C#2~C7の1鍵ごとに割り当てたパターンやトラックの設定で行います。パターン・プレイを止めるときは、C2(N264ではE1~C2)を押さえます。N264のC#7~G7では、パターン・プレイはされないでその鍵盤の音程で発音します。



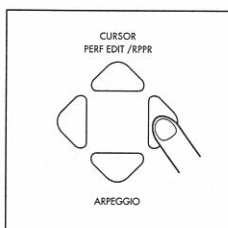
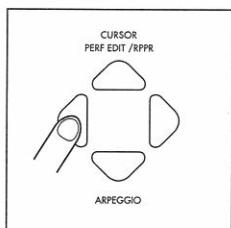
パターン・プレイの設定はC#2~C7の60キー分の設定を1セットとして、本体内に10セット記憶させることができます。これをパターン・セットと呼びます。

鍵盤を弾くと、あらかじめその鍵盤に設定されているトラックで(リファレンス編P.138「10-3 TRK」参照)パターンが演奏されます。次の図の様なイメージを理解してください。



リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディングのパラメータは、次の表のようにページ9~13で設定します。その左にはSEQUENCERモードと同じパラメータが並んでいて、[←][→]キーで選びます。

シーケンサのパラメータ	リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディングのパラメータ				
ページ1...8 (SEQUENCERモードと同じ)	9-1 PS	10-1 KEY ↓ 10-2 PAT ↓ 10-3 TRK	11-1 KEY ↓ 11-2 MODE ↓ 11-3 SYNC	12-1 KEY ↓ 12-2 SYNC	13-1 RENAME

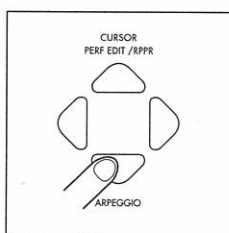


このモードに入ると、PS(パターンセット選択)が選ばれるので、そのままパターンセットを選ぶことができます。このあとシーケンサの主要なパラメータの設定は[←]キーで選択でき、またリアルタイム・パターン・プレイ/レコーディングのためのパラメータは[→]キーで選ぶことができます。

シーケンサの主要なパラメータ(ページ1~8)はファンクション・キーでも選べます。

COMBI/PAGE	1	2	3	4	5	6	7	8
PROG ARP	OCTAVE TYPE	CUT OFF SORT	VDF EG OCTAVE	ATTACK GATE	RELEASE VELOCITY	LEVEL SYNC	VELOCITY LATCH	EFFECT SPEED
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SEQ	MEASURE	TRACK	CHANNEL	TEMPO	QUANTIZE REST	METRONOME TIE	REC MODE INSERT	SONG DELETE
	RESET	REC/WRITE	START/STOP					
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>					

パターンセットの設定を初期化したいときは、付属のフロッピー・ディスク内の初期化用のファイル INITIAL.PST のデータをロードしてください。



[↓]キーを押すと、リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モードからぬけます。

リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディングのパラメータとその機能については、リファレンス編の第9章を参照してください。

## リアルタイム・パターン・プレイの演奏方法

あらかじめSEQUENCERモードやSEQUENCER EDITモードで、ソングやパターンの準備をしておきます。SEQUENCERモードのときに[↑]キーを押すと、リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モードに入ります。演奏したいパターンに対応する鍵盤を弾くと、その鍵盤に割り当てられているパターンが演奏されます。

MODEがENDLESSになっている鍵盤のパターン・プレイは、鍵盤を離しても続けられます。パターン・プレイを止めるときは、その鍵盤をもう一度押さえるか、C2(N264ではC2以下の鍵盤)を押します。

パターン・セットを切り換えたいとき

リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モードに入ったときは、9-1 PS(パターン・セットを選ぶパラメータ)が選ばれるので、すぐに切り換えができます。

すでにリアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モードに入っていて、他のパラメータが選ばれているときは、[←][→]キーを押してPSを選んでください。

特定の鍵盤の設定(パターンやトラック, モード等)を変えたいとき

- 1) 10-1 KEY(エディットする鍵盤を選ぶパラメータ)を選んでください。(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モードに入った直後のときは、[→]キーを1回押すと選べます。)
- 2) C#2からC7のうちからエディットする鍵盤を選びます。鍵盤を押さえると、自動的にその鍵盤が選ばれます。
- 3) [→]キーで目的のパラメータを選択します。鍵盤ごとに設定できるパラメータは、次の5つです。

PAT(パターンの選択)  
 TRK(トラックの選択)  
 MODE(モードの設定)  
 SHFT(シフト量の設定)  
 SYNC(同期の設定)

## レコーディングの方法

リアルタイム・パターン・プレイをシーケンサーにレコーディングすることができます。レコーディングは、選択されているトラックにパターンの演奏データを音符の状態にレコーディングします。

レコーディングの手順

- 1) 通常のレコーディングと同様に、SEQUENCERモードで各設定をします。
- 2) [↑]キーを押して、リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モードに入ります。
- 3) 通常のレコーディングと同様に、[REC/WRITE]キー、[START/STOP]キーでレコーディングを開始します。
- 4) ふたたび[START/STOP]キーを押すと、レコーディングは終了します。

すでにレコーディングされている演奏データに合わせてリアルタイム・パターン・プレイをレコーディングしたいときは、あらかじめファンクション・キー[5]のQUANTIZEでその細かさを設定しておきます。

リアルタイム・パターン・プレイを1つのトラックにレコーディングする(シングル・トラック・レコーディング)ときには、ソングのレコーディング時と同様に、Track(ファンクションキー[2])でレコーディングするトラックを選択します。

鍵盤ごとに割り当てられているパターンのうち、そのトラックとトラックNo.が一致するすべての鍵盤によるリアルタイム・パターン・プレイがレコーディングされます。

レコーディングしたいパターンを割り当てている鍵盤のトラックに合わせてください。

パターンセットの設定を初期化したいときは、付属のフロッピー・ディスク内の初期化用のファイルINITIAL.PSTのデータをロードしてください。



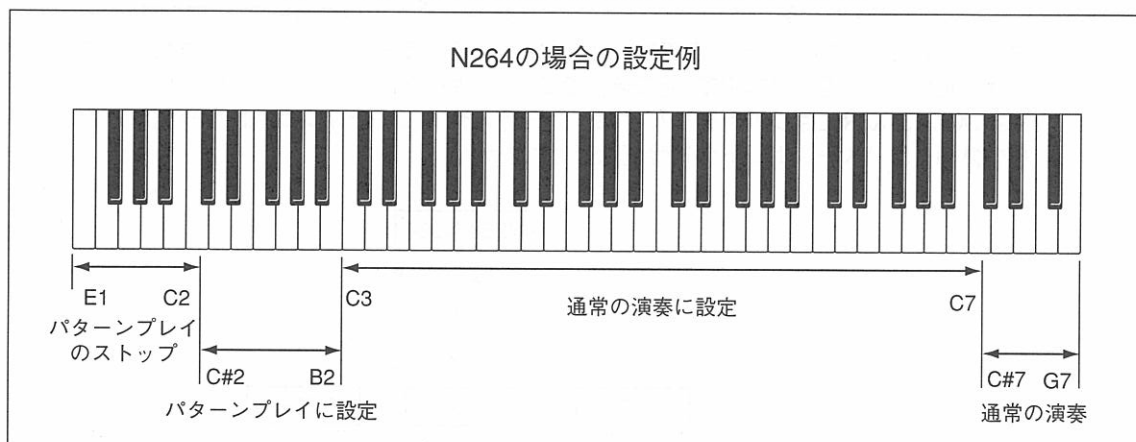
シングルトラック・レコーディングのときは、リアルタイム・パターン・プレイの演奏が複数トラックでできても、レコーディングされるのはTrack(ファンクション・キー[2])で選んだ1つのトラックだけです。同時に複数のトラックをレコーディングしたいときは、Multi REC(ファンクション・キー[7])をONにして、レコーディングするトラックのTrack Mode(ファンクション・キー[3]で選択、リファレンス編P.89参照)をRECにしてください。



「<>」の表示があるときは、SEQUENCERモードと同じパラメータ(ページ1~8)でも、リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング・モードに入っていることを示しています。このときは普通のSEQUENCERモードとはちがったデータがレコーディングされますので注意が必要です。

## リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディングの演奏テクニック

- ・ SYNCがBEATまたはMEASのキーの演奏は、ファーストキーに同期するので、ファーストキーとして使用する鍵盤のSYNCの設定や、弾き方に注意してください。
- ・ 同期をかけて(SYNCがBEAT、MEAS、SEQの場合)パターン・プレイをするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングよりすこし早めに押さえると、パターンがきれいに演奏されます。また、押さえるのが拍や小節位置から遅れても、それが[♪]以内なら、その拍や小節で押さえられたと見なして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭部分が詰められて演奏されます。
- ・ PATがOFFの鍵盤では通常の演奏ができますが、鍵盤ごとにバラバラに設定せずに、パターンプレイをする鍵盤と、通常の演奏をする鍵盤を音域で分けるとよいでしょう。分け方は、通常の演奏で使用しない音域の鍵盤をパターンプレイ用に設定し、残りを通常の演奏用に設定(PAT:OFF)します。



パターンにコントロールデータを入れるときは、そのパターンの中でデータをリセット値に戻しておかないと、モジュレーションなどがかったままになります。また、パターンの終わりまでにリセット値に戻してあっても、パターンの演奏途中でぬけた(MODE=MANUALでパターンプレイしたり、C2キーで止めた)ときも同様なことが起こりますので注意してください。ただし、以下のコントロール・データは、パターン終了時や演奏からぬけたとき、自動的にリセット値に戻されます。

コントローラ	リセット値	
Pitch MG (CC#01)	: 00 (00)	CC: MIDI Control Change
Cutoff MG (CC#02)	: 00 (00)	
Expression (CC#11)	: 127 (Max)	
Damper (CC#64)	: 00 (Off)	
Release Time (CC#71)	: 64 (Initial)	
Attack Time (CC#72)	: 64 (Initial)	
Brightness (CC#73)	: 64 (Initial)	
After Touch	: 00 (00)	
Bender	: 8192 (Center)	

なお、Volume(CC#07)、Panpot(CC#10)、Program Change はリセットされません。

- ・ パターン・セットがソングとペアで使うために設定されている場合は、[←][→]キーでソング・セレクトを選んで、そこでペアになるソングを選んでください。
- ・ SYNCがSEQに設定されている鍵盤のパターンプレイはソングの演奏に同期しますが、ソングが止まっているときは同期するべき小節のタイミングがないため、鍵盤を押さえたときにパターンプレイがスタートします(SYNCがOFFと同じ動作)。SYNCがSEQに設定されている鍵盤をソングと同期させて演奏したいときは、最初にソングをスタートさせてください。
- ・ パターンプレイをレコーディングするとき、プリカウント中に弾いた鍵盤による演奏は、レコーディング開始と同時にスタートします。
- ・ パターンプレイをレコーディングする場合、ソングと少し同期がずれることがありますので、QUANTIZE(ファンクション・キー[5])を設定するとよいでしょう。
- ・ 自分でリアルタイム・パターン・プレイのソングを作るときは、トラックごとに割り当てるプログラムの種類に注意してください。たとえばトラック1はベース音、トラック10はドラムというように決めておけば、他のパターンセットでパターンプレイを行っても、適切な音色の演奏になります。デモ演奏用のソングの設定を参考にしてください。

## 第13章 データの互換性

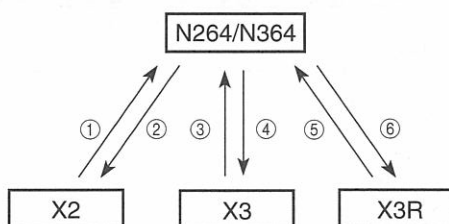
### N264、N364

N264、N364 間では、フロッピー・ディスク、MIDIデータダンプの互換性があり、そのまま使用することができます。

### X2、X3、X3R

X2、X3、X3Rとは、フロッピー・ディスク、MIDIダンプ・データの互換性があり、そのまま使用することができます。データのロード後、動作が異なる場合がありますが、これは、機種によりマルチサ운드数やエフェクト・プレースメントの違い、ダンパー・ペダルの有無、さらにトランスポーズ、ペロシティー・カーブ、アフタータッチ・カーブの違いによるものです。しかし、ロード時にデータの設定が変更されたのではなく、機種に合わせて動作しているだけなので、元の機種でロードし直すと、元の通りに動作します。

なお、X2、X3、X3Rにはリアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング機能が搭載されていないので、これらの機種とはパターンセットの送受信は行われません。



- ① そのまま使用できます。
- ② マルチサウンの#341以降には、Invalid No.が表示されて発音しません。
- ③ そのまま使用できます。
- ④ マルチサウンの#340以降には、Invalid No. が表示されて発音しません。エフェクト・プレースメントのシリアル・サブ、パラレル・サブは、2つ共パラレル3に変換されます。
- ⑤ トランスポーズ、ペロシティー・カーブ、アフタータッチ・カーブは、N264、N364の設定で動作します。
- ⑥ グローバル・パラメータのダンパー・ポラリティは無視されます。トランスポーズ、ペロシティー・カーブ、アフタータッチ・カーブは、X3Rの設定で動作します。マルチサウンの#340以降には Invalid No. が表示され、発音しません。

N264/N364ではパターンセットのMIDIダンプデータが送受信できます。GlobalモードのP5でAll Dataを送信するときは、まずX2/X3/X3Rと同じフォーマットのAll Dataを送信し、それが終わってから続いてパターンセットのデータを送信します。送信データをこのように2種類に分けて送信することによってN264/N364からのAll DataをX2/X3/X3Rが受信できます。

X2/X3/X3Rのフロッピー・ディスクからALL DATAをロードすると、ロードの最後に“No File”と表示されます。これは、パターンセット(N264/N364独自のデータ)が見あたらないためで、プログラム/コンビネーションやシーケンサの各データはロードされています。

### i1、i2、i3、i4S

コルグi1、i2、i3、i4Sで作成されたユーザー・プログラム(バンクDの64個+DRUM, PROG7、8の音色データ)をN264/N364のDISKモード「Load ALL」、「Load P/C/G」でロードした場合、i1、i2、i3、i4Sの66個のプログラムはN264/N364のAバンクの00~65に入ります。このとき、i2/i3のGLOBALモードのデータはロードされません(ドラムキット1、2のみロードされます)。

i1、i2、i3、i4S	N264/N364
Bank-D11~88	↔ Bank-A00~63
DRUM, PROG7	↔ Bank-A64
DRUM, PROG8	↔ Bank-A65

(i5S、i5Mのデータは、N264/N364と互換性はありません。)



# 第14章 ボイスネーム・リスト

## MULTISOUND

000 A.Piano 1	060 Over Drive	120 Pole	180 White Pad	240 Tite HH NT	300 Mute Conga
001 A.Piano1LP	061 OverDrv LP	121 Pole LP	181 Ether Bell	241 Bell Ride	301 Tabla 1
002 A.Piano 2	062 OverDrv F4	122 Tubular	182 E.Bell LP	242 Ping Ride	302 Tabla 2
003 E.Piano 1	063 MuteDstGtr	123 Split Drum	183 Mega Pad	243 Timpani	303 Maracas
004 E.Piano1LP	064 MtDstGtr V	124 Split Bell	184 Spectrum 1	244 Timpani LP	304 SynMaracas
005 E.Piano 2	065 PowerChord	125 Flute	185 Spectrum 2	245 Cabasa	305 SynMarcsNT
006 E.Piano2LP	066 PowerChd V	126 Pan Flute	186 Stadium	246 Cabasa NT	306 MuteTriang
007 Soft EP	067 OverDvChrd	127 PanFluteLP	187 Stadium NT	247 Agogo	307 OpenTriang
008 Soft EP LP	068 Gtr Slide	128 Shakuhachi	188 BrushNoise	248 Cow Bell	308 Guiro
009 Hard EP	069 GtrSlide V	129 ShakhachLP	189 BruNoiseNT	249 Low Bongo	309 Guiro LP
010 Hard EP LP	070 Sitar 1	130 Bottle	190 Steel Drum	250 Claves	310 Scratch Hi
011 PianoPad 1	071 Sitar 2	131 Recorder	191 SteelDrmlp	251 Timbale	311 ScratchHiNT
012 PianoPad 2	072 Sitar 2 LP	132 Ocarina	192 BrushSwirl	252 WoodBlock1	312 Scratch Lo
013 Clav	073 Santur	133 Oboe	193 Belltree	253 WoodBlock2	313 ScratchLoNT
014 Clav LP	074 Bouzouki	134 EnglishHrn	194 BelltreeNT	254 WoodBlock3	314 ScratchDbl
015 Harpsicord	075 BouzoukiLP	135 Eng.HornLP	195 BeltreV NT	255 Taiko Hit	315 ScratchDblNT
016 HarpsicdLP	076 Banjo	136 BasoonOboe	196 Tri Roll	256 Syn Claves	316 Mini 1a
017 PercOrgan1	077 Shamisen	137 BsonOboeLP	197 TriRoll NT	257 Melo Tom	317 Digital 1
018 PercOrg1LP	078 Koto	138 Clarinet	198 Telephon	258 ProccesTom	318 VS 102
019 PercOrgan2	079 Uood	139 ClarinetLP	199 TelephonNT	259 Syn Tom 1	319 VS 48
020 PercOrg2LP	080 Harp	140 Bari Sax	200 Clicker	260 Syn Tom 2	320 VS 52
021 Organ 1	081 MandlinTrm	141 Bari.SaxLP	201 Clicker NT	261 VocalSnare	321 VS 58
022 Organ 1 LP	082 A.Bass 1	142 Tenor Sax	202 Crickets 1	262 Zap 1	322 VS 71
023 Organ 2	083 A.Bass1 LP	143 T.Sax LP	203 Crickets1NT	263 Zap 2	323 VS 72
024 Organ 2 LP	084 A.Bass 2	144 Alto Sax	204 Crickets 2	264 Fret Zap 1	324 VS 88
025 Organ 3	085 A.Bass2 LP	145 A.Sax LP	205 Crickets2NT	265 Fret Zap 2	325 VS 89
026 Organ 4	086 E.Bass 1	146 SopranoSax	206 Magic Bell	266 Vibla Slap	326 13-35
027 Organ 5	087 E.Bass1 LP	147 S.Sax LP	207 Sporing	267 Indust	327 DWGSOrgan1
028 RotaryOrg1	088 E.Bass 2	148 Tuba	208 Rattle	268 Thing	328 DWGSOrgan2
029 RotaryOrg2	089 E.Bass2 LP	149 Tuba LP	209 Kava 1	269 Thing NT	329 DWGS E.P.
030 PipeOrgan1	090 Pick Bass1	150 Horn	210 Kava 2	270 FingerSnap	330 Saw
031 PipeOrg1LP	091 PicBass1LP	151 FlugelHorn	211 Fever 1	271 FingSnapNT	331 Square
032 PipeOrgan2	092 Pick Bass2	152 Trombone 1	212 Fever 2	272 Tambourine	332 Ramp
033 PipeOrg2LP	093 Fretless	153 Trombone 2	213 Zappers 1	273 Hand Clap	333 Pulse 25%
034 PipeOrgan3	094 FretlessLP	154 Trumpet	214 Zappers 2	274 HandClapNT	334 Pulse 8%
035 PipeOrg3LP	095 Slap Bass1	155 Trumpet LP	215 Bugs	275 Gun Shot	335 Pulse 4%
036 Musette	096 Slap Bass2	156 Mute TP	216 Surfy	276 Castanet	336 Syn Sine
037 Musette V	097 SlpBass2LP	157 Mute TP LP	217 SleighBell	277 CastanetNT	337 Sine
038 Bandneon	098 Slap Bass3	158 Brass 1	218 Elec Beat	278 Snap	338 DJ Kit 1
039 BandneonLP	099 SynthBass1	159 Brass 1 LP	219 Idling	279 Snap NT	339 DJ Kit 2
040 Accordion	100 SynBass1LP	160 Brass 2	220 EthnicBeat	280 Gt Scratch	340 M1 Piano
041 AccordionLP	101 SynthBass2	161 Brass 2 LP	221 Taps	281 Side Stick	341 Organ 6
042 Harmonica	102 SynBass2LP	162 StringEns.	222 Tap 1	282 SideStikNT	342 Organ 6 LP
043 G.Guitar	103 House Bass	163 StrEns. V1	223 Tap 2	283 TimpleSide	343 Super BX-3
044 G.GuitarLP	104 FM Bass	164 StrEns. V2	224 Tap 3	284 TimblSidNT	344 SuperBX3LP
045 F.Guitar	105 FM Bass LP	165 StrEns. V3	225 Tap 4	285 Syn Rim	345 Stick
046 F.GuitarLP	106 Kalimba	166 AnaStrings	226 Tap 5	286 Syn Rim NT	346 Tambura
047 F.Guitar V	107 Music Box	167 PWM	227 Orch Hit	287 Open HH	347 Tambura LP
048 A.Gtr Harm	108 MusicBoxLP	168 Violin	228 SnareRl/Ht	288 OpenSyn HH	348 SynthBass3
049 E.Guitar 1	109 Log Drum	169 Cello	229 Syn Snare	289 CloseSynHH	349 RezBass 1
050 E.Guitr1 V	110 Marimba	170 Cello LP	230 Rev Snare	290 Sagat	350 RezBass 2
051 E.Guitar 2	111 Xylophone	171 Pizzicato	231 PowerSnare	291 Sagat NT	351 MiniBass
052 E.Guitar 3	112 Vibe	172 Voice	232 Orch Perc	292 Sagatty	352 SynMallet
053 MuteGuitar	113 Celesta	173 Choir	233 Crash Cym	293 Sagatty NT	353 Glocken 2
054 Funky Gtr	114 Glocken	174 Soft Choir	234 CrashCymLP	294 JingleBell	354 FingCymbal
055 FunkyGtr V	115 BrightBell	175 Air Vox	235 CrashLP NT	295 Taiko	355 FingCymbNT
056 E.Gtr Harm	116 B.Bell LP	176 Doo Voice	236 China Cym	296 Slap Bongo	356 Gong
057 DistGuitar	117 Metal Bell	177 DooVoiceLP	237 Splash Cym	297 Open Conga	357 Gong LP
058 Dist GtrLP	118 M.Bell LP	178 Syn Vox	238 Orch Crash	298 Slap Conga	358 HardFlute1
059 DistGuitrV	119 Gamelan	179 Syn Vox LP	239 Tite HH	299 Palm Conga	359 HardFlute2

360 Tin Flute	372 Windbell	384 Flute FX	396 Boogeta	408 Baya	420 Growl!
361 TinFluteLP	373 WindbellLP	385 FluteFX LP	397 MouthHarp1	409 Drop	421 Growl! NT
362 BrightHorn	374 WindbellNT	386 Flutter	398 MouthHrp1A	410 CorkPop	422 Monkey 1
363 Glass Vox	375 Waterphone	387 Flutter LP	399 MouthHarp2	411 Pull 1	423 Monkey 2
364 Synth Pad	376 WaveSweep	388 Cast Roll	400 MouthHrp2A	412 Pull 1 NT	424 MouthHarps
365 Synth PadA	377 WaveSweepA	389 CastRollNT	401 ChromRes	413 Pull 2	425 Loopey
366 Ghostly	378 WaveSweepB	390 Harp Up	402 WahFuzz	414 Pull 2 NT	426 ClockWorks <sup>®</sup>
367 WhiteNoise	379 Lore	391 Harp Up LP	403 OilDrum	415 SolidHit	427 MusicaLoop <sup>®</sup>
368 WhiteNoiNT	380 Lore NT	392 Jung Gliss	404 Fist	416 HandDrill	428 Manimals <sup>®</sup>
369 Jetstar	381 Tron Up	393 JungGlisLP	405 Stick Hit	417 HandDriINT	429 Down Lo <sup>®</sup>
370 Jetstar LP	382 Tron Up LP	394 MalletLoop	406 Metal Hit	418 Scratch a	
371 JetstrLPNT	383 Tron Up NT	395 MalletLPNT	407 GlassBreak	419 Samurai!	<sup>®</sup> : with Pan

---

## DRUMSOUND

---

000 Fat Kick	036 Side Stick	072 Slap Conga	108 FingerSnap	144 Stadium	180 Sword
001 Rock Kick	037 Syn Rim	073 Palm Conga	109 Timbales	145 BrushNoise	181 BISS
002 Ambi.Kick	038 VocalSnr 1	074 Mute Conga	110 Kalimba 1	146 Gt Slide	182 BOOFN
003 Crisp Kick	039 VocalSnr 2	075 Baya 1	111 Kalimba 2	147 Bell Tree	183 BOOGETA
004 Punch Kick	040 Crash Cym	076 Baya 2	112 Marimba 1	148 Tri Roll	184 CHLACK
005 Real Kick	041 Crash LP	077 Tabla 1	113 Marimba 2	149 JingleBell	185 COOSH
006 Dance Kick	042 China Cym	078 Tabla 2	114 Marimba 3	150 Whistle S	186 COUGH
007 Gated Kick	043 China LP	079 Tabla 3	115 Marimba 4	151 Whistle L	187 ISSH
008 ProcesKick	044 Splash Cym	080 Maracas	116 Xylofon 1	152 Timpani	188 POOM
009 Metal Kick	045 Splash LP	081 Cabasa	117 Xylofon 2	153 Taiko Hi	189 Uhhh!
010 Syn Kick 1	046 Orch Crash	082 SynMaracas	118 Xylofon 3	154 Taiko Lo	190 Samurai!
011 Syn Kick 2	047 OrchCym LP	083 MuteTriang	119 Log Drum 1	155 Music Box1	191 Growl!
012 Syn Kick 3	048 Tite HH	084 OpenTriang	120 Log Drum 2	156 Music Box2	192 Monkey 1
013 Orch B.Drm	049 Open HH	085 Tambourine	121 Log Drum 3	157 Clicker 1	193 Monkey 2
014 Snare 1	050 Pedal HH	086 Cowbell	122 Log Drum 4	158 Clicker 2	194 Glocken 2
015 Snare 2	051 CloseSynHH	087 SynCowbell	123 Log Drum 5	159 Clicker 3	195 Glocken 3
016 Snare 3	052 Open SynHH	088 R-Timbal	124 Snap	160 Crickets	196 FingCymbal
017 Snare 4	053 Sagat	089 Hi Timbal	125 BrightBell	161 Orch Hit	197 Gong Hi
018 PicloSnare	054 Ride Edge	090 Lo Timbal	126 Metal Bell	162 Metronome1	198 Gong Lo
019 Soft Snare	055 Ride Cup	091 WoodBlock1	127 Gamelan 1	163 Metronome2	199 WhiteNoise
020 LightSnare	056 Ride Cym 1	092 WoodBlock2	128 Gamelan 2	164 OilDrum	200 Jetstar
021 TightSnare	057 Ride Cym 2	093 WoodBlock3	129 Celeste	165 Fist	201 Windbell
022 Ambi.Snare	058 Tom Hi	094 Hand Claps	130 Glocken	166 Close HH	202 Waterphone
023 Rev Snare	059 Tom Lo	095 Syn Claps	131 Vibe 1	167 Stick Hit	203 Lore
024 RollSnare1	060 ProcessTom	096 Zap 1	132 Vibe 2	168 MetalHitHi	204 Tron Up
025 RollSnare2	061 SynTom1 Hi	097 Zap 2	133 Vibe 3	169 MetalHitLo	205 Flute FX
026 Rock Snare	062 SynTom1 Lo	098 Scratch Hi	134 Vibe 4	170 GlassBreak	206 Flutter
027 GatedSnare	063 Syn Tom 2	099 Scratch Lo	135 Pole	171 Drop	207 Cast Roll
028 PowerSnare	064 Brush Tom	100 ScratchDb1	136 TubulBell1	172 CorkPop	208 Harp Up
029 Syn Snare1	065 Agogo	101 Thing	137 TubulBell2	173 Pull 1	209 Jung Gliss
030 Syn Snare2	066 Lo Bongo	102 Mute Cuica	138 TubulBell3	174 Pull 2	210 MalletLoop
031 Gun Shot	067 Hi Bongo	103 Open Cuica	139 Gt Scratch	175 SolidHit	211 MouthHarp1
032 Brush Slap	068 Slap Bongo	104 Vibraslap	140 Chic 1	176 HandDrill	212 MouthHrp1A
033 BrushSwish	069 Claves	105 Guiro S	141 Chic 2	177 Scratch a	213 MouthHarp2
034 BrushSwirl	070 Syn Claves	106 Guiro L	142 Spectrum 1	178 Scratch b	214 MouthHrp2
035 Brush Tap	071 Open Conga	107 Castanet	143 Spectrum 2	179 Scratch c	

## PROGRAM

## Bank A

#	Name	D.Mod.Src	#	Name	D.Mod.Src	#	Name	D.Mod.Src	#	Name	D.Mod.Src
A00*	Hyper:Wave	JS/VS	A05*	N-Strings	JS/VS	B00*	PipeDreams	JS/VS	B05*	GlockBells	JS/VS
A10*	Ravel Pad	JS/VS	A15*	SlowSunset	JS/VS	B10*	Transforms	JS/VS	B15*	PingMallet	JS/VS
A20*	RunawayPad	JS/VS	A25*	Fragments	JS/VS	B20*	Wave Sweep	JS/VS	B25*	CrystalIce	JS/VS
A30*	Tekno:Sync	JS/VS	A35*	Antartica	JS/VS	B30*	Sputnik	JS/VS	B35*	Logs&Bells	JS/VS
A40*	In The Pad	JS/VS	A45*	Underscore	JS/VS	B40*	LandingPad	JS/VS	B45*	Star Fire	JS/VS
A50*	Wavetables	JS/VS	A55*	VeloVoxPad	JS/VS	B50*	Vortex	JS/VS/AT	B55*	MetalGhost	VS/AT/VDA
A60*	Mod:Matrix	JS/VS	A65*	Padanomic	JS/VS	B60*	TimeClocks	JS/VS	B65*	RealGamlon	JS/VS
A70*	Labyrinth	JS/VS	A75*	AirFantasy	JS/VS	B70*	SynTronic	JS/VS	B75*	ThelceMan	JS/VS/VDA
A80*	Wave World	VS/JS	A85*-	Synth Fife	JS/VS	B80*	Quarks	JS/VS/AT	B85*	Swiss Box	JS/VS
A90*	The7thWave	JS/VS	A95*	TheSandman	JS/VS	B90*	Universe X	JS/VS	B95*	Midi Bells	JS/VS
A01*	N264 Piano	JS/VS	A06*	NuFretless	JS/VS	B01	X Piano	JS/VS	B06*	FatRezBass	JS/VS
A11*	PianoMagic	VS/VDA	A16*	SuperRound	JS/VS	B11*	Killer B	JS/VS	B16*	Upright	JS/VS
A21*	MutronClav	JS/VS/VDA	A26*	Dyno-Bass	---	B21*	FunkyRoads	JS/VS/VDA	B26*	Dance Bass	JS/VS
A31*	TXPianoTap	JS/VS	A36*	Thumb Slap	JS/VS	B31*	Super Perc	JS/VS/AT	B36*	90's Bass	JS/VS
A41*	StereoClav	JS/VS	A46*	Big Bottom	JS/VS	B41	M1 Piano	JS/VS	B46*	SynthBass3	JS/VS
A51*	Dyno Roads	JS/VS	A56*	Clean Bass	JS/VS	B51*	ClickOrgan	JS/VS/AT	B56*	Velo Pick	VS/VDA
A61*	Syn Piano	JS/VS	A66*	Rock Bass	JS/VS	B61*	Classic EP	JS/VS	B66*	ChromeBass	JS/VS
A71*	Wire Clav	JS/VS	A76*	Thumb&Slap	JS/VS	B71	Super BX-3	JS/VS/AT	B76*	Velo Slap	JS/VS
A81*	SynVoxKeys	JS/VS	A86*	Super Bass	JS/VS	B81*	Dyno Tines	JS/VS	B86*	Big Mini	JS/VS
A91*	DW-8000 EP	JS/VS	A96*	Deep House	JS/VS/VDA	B91*	Big Organ	JS/VS/AT	B96*	Stick Bass	JS/VS
A02*	Ultra Rez	JS/VS/AT	A07*	RockSteady	JS/VS/AT	B02*	BigStrings	JS/VS	B07*	BreathyVox	JS/VS
A12*	Arpeggiate	JS/VS	A17*	RealVoices	JS/VS/AT	B12*	Pop Brass	JS/VS/VDA	B17*	Velo Flute	JS/VS
A22*	DoubleMini	JS/VS	A27*	Jazz Organ	JS/VS/AT	B22*	AnaStrings	JS/VS	B27*	Ghost Vox	JS/VS
A32*	Stick-2-lt	JS/VS	A37*	Velo"B"	JS/VS/AT	B32*	BrassSwell	JS/VS	B37*	FreshWaves	JS/VS
A42*	SquareBass	VS	A47*-	Small^Orch	JS/VS	B42*	DynoString	JS/VS/VDA	B47*	Woodwinds	JS/VS
A52	Chrome Rez	JS/VS	A57*	Classic"B"	JS/VS/AT	B52*	StereoHorn	JS/VS	B57*	oooooooooze	JS/VS
A62*	LowEndBass	VS/AT	A67*	VocalChoir	JS/VS	B62*	Cello Ens.	VS/VDA	B67*	Real Shaku	JS/VS
A72*	Lo-End-Rez	JS/VS/AT	A77*	Green Eyes	JS/VS/AT	B72*	Trump Ens.	JS/VS	B77	Flutter	JS/VS/VDA
A82*	Cyber Bass	JS/VS	A87	Vox Voice	JS/VS	B82*	VeloFlugel	JS/VS	B87*	Arabesque	JS/VS
A92*	Vibra Harp	JS/VS	A97*	BX3 Medium	JS/VS/AT	B92*	EthnoVioln	JS/VS	B97*	SopranoVox	JS/VS
A03*	MusicaLoop	JS/VS	A08*	TotalSynth	JS/VS	B03*	Asian Jung	JS/VS	B08*	Xanalog	JS/VS
A13*	VoodooSong	JS/VS	A18*	DanceReMix	JS/VS/VDA	B13*	Harp Gliss	VS/VDA	B18	LA Synth	JS/VS
A23*	ClockWorks	JS/VS	A28*	AnalogSync	JS/VS	B23*	Euro Pipe	JS/VS	B28*	FatFilterz	JS/VS/AT
A33	WhiteNoise	JS/VS	A38*	Alaska	VS/AT/VDA	B33*	Lore	VS/VDA	B38*	MIDI Grand	JS/VS
A43*-	DreamBells	JS/VS	A48*	Film Cue	JS/VS	B43	Tamboura	JS/VS	B48*	Reso Waves	JS/VS
A53*	TheSunrise	JS/VS/AT	A58*	Super->Stab	JS/VS/VDA	B53	MalletLoop	JS/VS	B58*	Dr. Tapp	JS/VS
A63	JackSlide	JS/VS	A68*	Ghost Stab	JS/VS	B63*	Godfather	JS/VS	B68*	Split Sync	JS/VS/AT
A73*	Waterphone	JS/VS	A78*	PowerLayer	JS/VS	B73	Jaw Harp	JS/VS	B78*	Swell Pad	JS/VS
A83*	TheHeavens	VS/AT	A88*	SyncNoEvil	JS/VS	B83*	Polka Box	VS/AT	B88*	Syn Brass	VS/VDA
A93*	Toy Bellz	JS/VS	A98*	Mega Synth	JS/VS	B93*	Real Sitar	JS/VS	B98*	Solo Synth	JS/VS/AT
A04*	MonsterWah	JS/VS/AT	A09@	Zulu Kit	JS/VS	B04*	Rock On!!!	JS/VS	B09@	[KrazyKit]	JS/VS
A14*	MiniODLead	JS/VS	A19*	CyberTrash	JS/VS	B14*	BriteSteel	VS/VDA	B19@	[ComboKit]	JS/VS
A24*	Rick&aPick	JS/VS	A29*	Power Play	JS/VS	B24*	Stratified	JS/VS	B29	[Down Low]	JS/VS
A34*	R&R Guitar	JS/VS	A39*-	Lazer Toms	JS/VS	B34*	Follow Me	JS/VS	B39	[Mr. Gong]	JS/VS
A44*	Metal King	JS/VS	A49*	Cyber Hit	JS/VS	B44*	Chruncher	JS/VS/VDA	B49	[Manimals]	JS/VS
A54*	Guitarist	JS/VS	A59@	Modern Kit	JS/VS	B54*	Flamenco	JS/VS	B59	[Loop SFX]	JS/VS
A64*	Mandolin	JS/VS	A69*	ThunderTom	JS/VS	B64	Funk Guitr	JS/VS/VDA	B69	[ Nature ]	VS/VDA
A74*	Electric12	JS/VS	A79*-	GiantDrums	JS/VS	B74*	Rock Chuga	JS/VS	B79	[Natives!]	JS/VS
A84*-	Light Pizz	JS/VS	A89*-	Mark Trees	JS/VS	B84*	FeedbackGt	VS/VDA	B89*	[DrillMe!]	JS/VS
A94	M1TenorSax	JS/VS	A99*-	OldKalimba	JS/VS	B94*	Greek Gtr.	JS/VS	B99*	[Jet Star]	JS/VS

JS=Joystick, VS=Value Slider, AT=After Touch, VDA=VDA EG, \*-are "Double Mode" Program, @="Drum Mode" Program, --="marked program doesn't sound on higher range of keyboard"

## PROGRAM

## Bank C

#	Name	D.Mod.Src	#	Name	D.Mod.Src	#	Name	D.Mod.Src	#	Name	D.Mod.Src
C00*	Sunrise	---	C05*	Vibra Bell	JS/VS	D00*	ElastikPad	VDA	D05*	JewelryBox	---
C10*	MachineAge	---	C15*	Tabla Talk	JS/VS	D10*	Space Pets	JS/VS	D15*	ShamiMalet	JS/VS
C20*	GlideSweep	VS/AT	C25	Gamelan	JS/VS	D20*	BellShower	JS/VS	D25*	ClockTower	VS/AT
C30*	Space Wing	---	C35*	Dustette	VS/AT	D30	PrarieDawn	---	D35	MagicBell	JS/VS/AT
C40	Neutron	---	C45	SplitBell	JS/VS	D40	CicadaBugs	VS/AT	D45*	Borealis	JS
C50*	DreamWorld	JS/VS	C55*	Africana	VS	D50*	TibetBells	VS/AT	D55*	HardBamboo	JS/VS
C60	Spectrum	JS/VS	C65	Isabelle	VS/VDA	D60	UnderWater	JS	D65*	VS Bells	JS
C70*	InTheTrees	---	C75	Log Drums	JS	D70*	Wind Storm	JS/VS	D75*	AfricanJam	---
C80	Halifax NS	VDA	C85	EtherBells	JS	D80	FlyingToys	JS	D85*	SolarBells	JS
C90	SteamCloud	VS/AT	C95	WaveCycles	JS/VS	D90*	Last Dream	---	D95	Ice Bell	VS/VDA
C01	Piano 16'	---	C06*	XFade Bass	JS/VS	D01*	EspressoPF	---	D06*	WoodenYou?	VS/AT
C11*	Hot Keys	VS/AT	C16*	FingerBass	JS/VS	D11*	VS Organ	VS/AT	D16*	Bass Solo	JS/VS
C21*	Last Tango	---	C26*	Zap Bass	JS/VS	D21*	Fisa 8'	---	D26*	SweepBass	JS/VS
C31*	Gospel Org	VS/AT	C36	PickedBass	JS/VS	D31	Rotary Org	JS/VS/AT	D36*	Bass/Mute	JS
C41*	PianoHaven	JS/VS	C46*	Slap It	JS/VS	D41*	Piano&Str	---	D46*	Fat Slap	---
C51*	HarpsiFunk	---	C56*	TechnoBass	VS/AT	D51*	DoubleStop	---	D56	Tech Bass	JS/VS
C61*	Full Pipes	JS/VS/AT	C66*	Fat Fretty	---	D61*	Organ 1	JS/VS/AT	D66*	Dr.Octave	VS/AT
C71*	SantaClav	---	C76*	HouseBass1	---	D71*	Vectorcord	JS/VS	D76	HouseBass2	---
C81*	Drawbars	VS/AT	C86	Bass/Harm	JS/VS	D81*	Tone Wheel	JS/VS/AT	D86*	Funk Bass	VDA
C91*	Bouzouki	---	C96*	Rap Bass	JS/VS	D91*	OrganTouch	JS/VS/AT	D96*	Thumb Bass	---
C02*	AltoBreath	---	C07*	TheStrings	JS/VS	D02*	PerkySaxes	AT	D07*	Symphonic	---
C12*	Brass Band	VS/VDA	C17*	LiteVoices	JS/VS	D12*	Brasstereo	---	D17*	Ice Flakes	VS/VDA
C22*	MagicFlute	---	C27*	DigitalAir	JS/VS	D22*	TamboFlute	JS/VS	D27*	Pan Mallet	---
C32*	Trumpets	---	C37*	ChamberEns	JS/VS/AT	D32*	Horn Ens	---	D37*	ArcoAttack	JS/VS/VDA
C42*	Shaku Bend	VS	C47*	AnalogPad	JS/VS	D42*	Traverso	---	D47*	Choir L+R	JS/VS
C52	FlugelHorn	---	C57*	Airways	---	D52	Warm Tromb	---	D57	Composure	VDA
C62*	Woodwinds	JS/VS	C67*	Poppin'Pad	---	D62*	SweetReeds	AT	D67*	Pitzpan	VDA
C72*	Sfz< Brass	JS/VS	C77*	Ambi.Voice	JS	D72*	War Pipes	---	D77	Bottle Pad	VDA
C82	Fanfare	JS/VS	C87	Air Vox	JS	D82	BasoonOboe	AT	D87	Heavenly	JS/VS
C92	BriteBrass	---	C97*	OoooooPad	---	D92*	Mute Ens.	JS/AT	D97*	Shaku Pad	JS/VS
C03*	TinyDancer	---	C08*	PowerSynth	JS/VS	D03*	XFade EP	---	D08*	Lead Stab	JS/VS
C13*	Maxi Tine	JS/VS	C18*	Color Pad	JS/VS	D13*	Methane EP	---	D18*	Chester	---
C23*	Operators	JS/VS	C28*	Analogist	---	D23*	BuzzComper	VS	D28*	SteamBrass	JS/VS
C33*	Fresh Air	VDA	C38*	Wire Pad	VDA	D33	Super Tine	JS/VS	D38*	High Wire	VS/AT
C43*	BowenWave	JS/VS	C48*	Residue	JS/VS	D43*	SpectrumEP	---	D48	CompThing!	VDA
C53*	Elec. Tap	---	C58*	Busy Boy	JS/VS	D53	WaveTap	---	D58*	BrassSynth	---
C63*	Whirly	JS/VS	C68	Soft Horns	VS	D63*	Mallet EP	---	D68*	Leeeed	---
C73	Tine Pad	JS/VS	C78*	MonoLead	VS/AT	D73*	DigiPiano	VDA	D78*	SynBrass 4	AT
C83*	Hard Tines	VDA	C88*	Drum Hit	VS	D83	Emmalisha	JS/VS	D88	Soft Pad	JS/VS
C93	DWGS EP	VS/VDA	C98	Bright Pad	VDA	D93*	Siesta EP	---	D98*	VeloSweep	---
C04*	Spruce Gtr	JS/VS	C09@	Total Kit	JS	D04*	Nylon Gtr	---	D09@	Rave Kit	JS/VS
C14*	Power Rock	VS/AT	C19*	Festival!	JS/VS/VDA	D14*	DbiDists	JS	D19*	RhythmJunk	---
C24*	E.Guitars	JS/VS	C29*	MandoTrem	---	D24*	Strummers	---	D29	CymbalHit	---
C34*	Rock Mutes	JS/VS	C39*	Industrial	---	D34*	ChunkaPick	JS/VS	D39*	Stab Pad	---
C44*	Clean Funk	JS/VS	C49	Orch Perc	JS/VS	D44	Mr. Clean	JS/VDA	D49	TunedDrums	JS/VS
C54	Harmonics	JS	C59*	Heartbeat	---	D54*	HollowBody	JS	D59*	EchoTabla	VS/AT
C64*	LeadGuitar	JS/VS	C69@	ProducKit	JS/VS	D64*	ElectricAc	JS	D69@	VeloGated	VS
C74	PedalSteel	JS	C79*	Hackbrett	---	D74*	12StringGt	JS/VS	D79*	SitarSitar	---
C84*	Dr.Guitar	JS/VS	C89	50's SciFi	JS/VS	D84*	Organ 2	VS/AT	D89*	Mysterian	JS/VS
C94*	JoyStickUp	JS	C99*	HarpPluck	JS/VS	D94	FunkGuitar	JS/VS	D99*	InTheUood	VDA

JS=Joystick, VS=Value Slider, AT=After Touch, VDA=VDA EG, \*="Double Mode" Program, @="Drum Mode" Program

---

## PROGRAM

---

### Bank GM

#	Name	D.Mod.Src	#	Name	D.Mod.Src	#	Name	D.Mod.Src
G01	Piano	VDA	G51	*Analog Pad	AT/VDA	101*	Brightness	VDA
G02	BritePiano	VDA	G52	String Pad	JS/VS	102*	Goblin	VDA
G03*	HammerPno	---	G53	Choir	VDA	103	Echo Drop	---
G04*	HonkeyTonk	VDA	G54	Doo Voice	---	104*	Star Theme	---
G05	New Tines	VDA	G55	Voices	VDA	105*	Sitar	VDA
G06	Digi Piano	JS/VS	G56	Orch Hit	---	106	Banjo	VDA
G07	Harpicord	VDA	G57	Trumpet	---	107	Shamisen	VDA
G08	Clav	VS/AT/VDA	G58	Trombone	VDA	108	Koto	VDA
G09	Celesta	JS/VDA	G59	Tuba	AT/VDA	109	Kalimba	VDA
G10	Glocken	JS/VS	G60	Muted Trpt	VDA	110*	Scotland	VDA
G11	Music Box	---	G61*	FrenchHorn	VDA	111*	Fiddle	AT/VDA
G12	Vibes	VS	G62	Brass	VDA	112	Shanai	---
G13	Marimba	VDA	G63*	SynBrass 1	VDA	113	Metal Bell	VDA
G14	Xylophon	JS	G64*	SynBrass 2	AT	114	Agogo	---
G15	Tubular	VDA	G65	SopranoSax	VDA	115	SteelDrums	---
G16	Santur	---	G66	Alto Sax	VDA	116	Woodblock	---
G17	Full Organ	VS/AT/VDA	G67	Tenor Sax	VDA	117*	Taiko	---
G18*	Perc Organ	VDA	G68	Bari Sax	VDA	118	Tom	---
G19	BX-3 Organ	VDA	G69	Sweet Oboe	AT	119	Synth Tom	VDA
G20	ChurchPipe	JS	G70	EnglishHrn	VDA	120	Rev Cymbal	JS
G21	Positive	AT	G71	BasoonOboe	AT	121	Fret Noise	VDA
G22	Musette	VDA	G72	Clarinet	VDA	122	NoiseChiff	AT
G23	Harmonica	VDA	G73	Piccolo	VDA	123*	Seashore	JS
G24	Tango	---	G74	Flute	VDA	124*	Birds	---
G25	ClassicGtr	JS	G75	Recorder	AT/VDA	125*	Telephone	---
G26	A.Guitar	VDA	G76	Pan Flute	VDA	126*	Helicopter	---
G27	JazzGuitar	VDA	G77	Bottle	VDA	127*	Stadium!!	JS
G28	Clean Gtr	JS/VS	G78	Shakuhachi	VDA	128	GunShot	---
G29	MuteGuitar	JS/VS	G79	Whistle	VDA	129④	GM Kit	---
G30	Over Drive	JS/VS	G80	Ocarina	VDA	130④	Power Kit	---
G31	DistGuitar	JS	G81*	SquareWave	VDA	131④	Analog Kit	---
G32*	RockMonics	JS/VS	G82*	Saw Wave	VDA	132④	Jazz Kit	---
G33	Jazz Bass	JS/VS	G83*	SynCaliope	AT/VDA	133④	Brush kit	---
G34	Deep Bass	JS/VS	G84*	Syn Chiff	---	134④	Perc Kit	---
G35	Pick Bass	JS/VS	G85*	Charang	VDA	135④	Dance Kit	---
G36	Fretless	JS/VS	G86*	AirChorus	---	136④	Orch Kit	---
G37	SlapBass 1	---	G87*	Rezzo4ths	VDA			
G38	SlapBass 2	AT	G88*	Bass&Lead	---			
G39*	SynthBass1	---	G89*	Fantasia	---			
G40	SynthBass2	VDA	G90	Warm Pad	---			
G41	Violin	AT/VDA	G91*	Poly Pad	---			
G42	Viola	VDA	G92	Ghost Pad	---			
G43	Cello	AT/VDA	G93*	BowedGlass	---			
G44	ContraBass	VDA	G94*	Metal Pad	VDA			
G45	TremoloStr	VDA	G95*	Halo Pad	---			
G46	Pizzicato	JS/VDA	G96	Sweep	VDA			
G47	Harp	VDA	G97*	Ice Rain	---			
G48	Timpani	---	G98*	SoundTrack	---			
G49	Marcato	VDA	G99*	Crystal	---			
G50	SlowString	VDA	100*	Atmosphere	---			

JS=Joystick, VS=Value Slider, AT=After Touch, VDA=VDA EG, \*=are "Double Mode" Program, ④="Drum Mode" Program

## COMBINATION

## Bank A

#	Name	D.Mod.Src	Type	#	Name	D.Mod.Src	Type
00	FirstLight	JS/VS	Layer	05	Max Impact	JS/VS/VDA	Split/VSw
10	InTheMaze	JS/VS	Layer/VSw	15	Melotronic	JS/VS	Layer
20	XYjoystick	JS/VS	Layer	25	EasternSun	JS/VS	Layer/VSw
30	L.F.O.City	JS/VS	Split	35	9 Inchers	VS/AT	Split
40	Vaporizer	JS/VS	Layer	45	Wet Lands	JS/VS	Split/VSw
50	QuarkSpark	JS/VS	Split	55	WaveJammer	JS/VS/AT	Split
60	Virtuals	VS/AT	Split	65	Botswana	JS/VS	Split/VSw
70	Gyroscope	VS/AT	Layer	75	RagaTrance	JS/VS	Split/VSw
80	Alienesque	JS/VS/AT	Split	85	N:Wave:Seq	JS/VS	Layer
90	Uni Verse	VS/AT	Layer	95	Trinidad	JS/VS	Layer
01	Grinding B	JS/VS/AT	Layer	06	Rave Vox	VS/AT/VDA	Split/VSw
11	Power Keys	VS/VDA	Layer	16	House Mix	VS/VDA	Split
21	Super Jazz	JS/VS/AT	Layer	26	GiantSplit	JS/VS	Split
31	MIDIEP-Pad	VS/VDA	Layer/VSw	36	PhaseTwins	JS/VS	Split
41	BigDrawbar	JS/VS/AT	Layer	46	HouseOfSki	JS/VS/AT	Split/VSw
51	M-1LayerEP	VS/VDA	Layer	56	Green Rave	JS/VS	Split
61	Stax Organ	JS/VS/AT	Layer	66	Asidic	JS/VS	Split
71	Whirly Pad	VS/VDA	Layer	76	X-VoxSplit	JS/VS/AT	Split
81	The Legend	JS/VS/AT	Layer	86	Euroman	JS/VS	Split/VSw
91	O.D. Organ	JS/VS	Layer	96	Enose Horn	JS/VS/AT	Layer
02	Shangri-La	JS/VS	Layer	07	OrchDivisi	JS/VS/VDA	Layer
12	Horn Stabs	JS/VS/VDA	Layer	17	Orch Split	JS/VS	Split/VSw
22	OB-Analog	VS/AT/VDA	Layer	27	Allegro	JS/VS/VDA	Layer/VSw
32	Square Rez	JS/VS/VDA	Split	37	Velo-Pizz	JS/VS/VDA	Layer/VSw
42	Sax Band	JS/VS/VDA	Layer	47	NightMusic	JS/VS/VDA	Layer/VSw
52	PowerStack	JS/VS	Layer	57	Nutcracker	JS/VS/VDA	Layer
62	Anna Split	JS/VS/AT	Split	67	DelayedHit	JS/VS/VDA	Layer/VSw
72	Rezzo Comp	JS/VS/VDA	Layer	77	Serenade	JS/VS/VDA	Layer/VSw
82	Real Horns	JS/VS	Split	87	Orch Winds	JS	Layer
92	Sync Home	JS/VS	Split	97	Ensembled	JS/VS/VDA	Layer/VSw
03	Mast World	JS/VS/AT	Layer	08	SongOfLife	JS/VS	Split/VSw
13	Goldmine	VS/AT	Layer/VSw	18	Morocco	JS/VS/AT	Split/VSw
23	String Cue	JS/VS	Layer/VSw	28	PolyChords	JS/VS	Split/VSw
33	SkyCatLead	JS/VS	Layer	38	TheGamelan	JS/VS	Layer/VSw
43	Boys Choir	JS/VS	Layer	48	NeverLand	JS/VS/AT	Split
53	HitTheDust	JS/VS	Layer/VSw	58	NightTrain	JS/VS	Split
63	ArcoString	JS/VS	Layer	68	Sir Robin	JS/VS	Split
73	Voices2Men	JS/VS/AT	Layer/VSw	78	Jazz Duet	JS/VS	Split
83	Eternal	JS/VS	Layer	88	Pacifica	VS/AT	Split
93	AngelChoir	JS/VS	Layer	98	There&Back	JS/VS	Split
04	World Bass	JS/VS	Layer	09	Dance Trak	JS/VS	Split
14	Maya Dance	JS/VS/AT	Layer	19	Didjeridoo	VS/AT	Layer/VSw
24	RhythmnGtr	JS/VS	Layer/VSw	29	PowerHouse	JS/VS	Split
34	Fade Away	JS/VS	Layer	39	UnderWorld	JS/VS	Layer
44	HeartBreak	JS/VS	Split	49	DJ*ToolBox	JS/VS	Layer/VSw
54	Power Band	VS/AT	Split	59	Worm Hole	VS/AT	Layer
64	Slap Stick	JS/VS	Layer/VSw	69	EtherScape	JS/VS	Split
74	Fret-Not!	JS/VS	Layer	79	AlienProbe	JS/VS	Split/VSw
84	InTheArena	JS/VS	Layer	89	TheBigBang	JS/VS	Split
94	Prog Split	VS/AT	Split	99	Sea Storm	VS/VDA	Layer

## COMBINATION

## Bank B

#	Name	D.Mod.Src	Type	#	Name	D.Mod.Src	Type
00	SolarFlare	JS/VS	Layer/VSw	05	HeadHunter	JS/VS	Layer/VSw
10	<The West>	JS/VS	Layer/VSw	15	<The East>	JS/VS	Layer/VSw
20	Warriors	JS/VS	Layer	25	EthnicOrch	JS/VS	Layer/VSw
30	AncientSun	JS/VS	Layer	35	EastAfrica	JS/VS	Layer/VSw
40	<<Heaven>>	JS/VS	Layer/VSw	45	Zen Garden	JS/VS	Layer/VSw
50	Megatron	JS/VS	Layer/VSw	55	Indian Jam	JS/VS	Layer/VSw
60	Crossfades	JS/VS	Layer	65	RhythmPipe	JS/VS	Layer/VSw
70	New Worlds	VS/AT	Layer	75	Warm Koto	JS/VS	Layer
80	Galaxia	JS/VS	Layer/VSw	85	Lost Tribe	JS/VS	Layer/VSw
90	The Abyss	JS/VS	Layer	95	RainForest	JS/VS	Layer/VSw
01	StereoKeys	JS/VS	Layer/VSw	06	Rock Organ	JS/VS	Layer
11	Super EP	JS/VS	Layer	16	ChorusClav	JS/VS	Layer/VSw
21	Fat Pianos	JS/VS	Layer	26	Cathedral	JS/VS	Layer
31	Velo Roads	JS/VS	Layer/VSw	36	Ultra Perc	JS/VS/AT	Layer
41	Rock Piano	JS/VS	Layer	46	Accordion	VS/VDA	Layer
51	Bs/EP&Str	JS/VS	Split	56	Harpsicord	JS/VS	Layer
61	SuperKeys	VS	Layer	66	FullManual	JS/VS/AT	Layer
71	Digi Piano	JS/VS	Layer	76	Rock Show!	JS/VS	Layer
81	Bass/Piano	VS	Split	86	DualManual	JS/VS/AT	Split
91	Piano&Str	JS/VS	Layer	96	PipeOrgan	JS/VS	Layer
02	X Strings	VS/VDA	Layer	07	X Brass	JS/VS	Layer
12	Wind->Orch	JS/VS	Layer/VSw	17	Bass/Horn	JS/VS/VDA	Split/VSw
22	Sonata	VS/VDA	Layer	27	BrassSwell	JS/VS	Layer
32	Symphony	JS/VS/VDA	Layer	37	TheSaxMen	JS/VS	Layer
42	ChamberOrc	JS/VS/VDA	Layer	47	MutedHorns	VS/VDA	Layer
52	Fanfare	VS/VDA	Layer	57	Bass/Brass	JS/VS	Layer/VSw
62	WoodWinds	JS/VS/VDA	Layer/VSw	67	Bows/Trpt	VS/VDA	Split
72	FullString	VS/VDA	Layer	77	Big Band	JS/VS/VDA	Layer
82	Str/Oboe	JS/VS/VDA	Split	87	Trpt&Bones	JS/VS	Layer
92	ChamberStr	JS/VS	Layer	97	Hot Salsa	VS/VDA	Layer/VSw
03	AnalogKing	JS/VS	Layer	08	TheSingers	VS/VDA	Layer
13	Maxi Stab	JS/VS	Layer	18	Ice Bells	JS/VS	Layer
23	LayerSynth	JS/VS	Layer	28	Java Bells	JS/VS	Layer
33	NeuroFunk	VS	Layer/VSw	38	LunarBells	JS/VS	Layer
43	Multi Rez	JS/VS/VDA	Layer	48	PizzoSynth	JS/VS	Layer
53	Big Swell	JS/VS	Layer	58	Moon Stone	JS/VS	Layer
63	OctaveLead	JS/VS/AT	Layer	68	Airiana	JS/VS	Layer
73	Rezzo Funk	JS/VS	Layer	78	Vox Bells	JS/VS	Layer
83	RezzoSplit	JS/VS	Split	88	Bellendra	JS/VS	Layer/VSw
93	Hard Sync	JS/VS	Layer/VSw	98	Prisms	JS/VS	Layer
04	CrankItUp!	JS/VS	Layer/VSw	09	Wild Drums	JS/VS	Layer
14	12 String	JS/VS	Layer	19	Wild Split	JS/VS	Layer
24	WaveGuitar	JS/VS	Layer	29	PhantomSax	JS/VS	Layer/VSw
34	Slappin'	JS/VS	Layer/VSw	39	<<<Hell>>>	JS/VS	Layer
44	Chorus Gtr	JS/VS	Layer	49	RapToolKit	JS/VS	Layer/VSw
54	StickSplit	JS/VS/VDA	Split	59	Torquemada	JS/VS	Layer
64	Malaguena	VS/VDA	Split	69	SpaceZones	JS/VS	Split
74	Guitar Man	VS/VDA	Layer/VSw	79	MenAtWork	JS/VS/VDA	Layer
84	TheOldWest	JS/VS	Split	89	Star Lense	JS/VS	Layer
94	Gtr/Flute	JS/VS	Split	99	TheDentist	JS/VS	Layer

JS=Joystick, VS=Value Slider, AT=After Touch, VDA=VDA EG, VSw=Velocity Switch

## COMBINATION

## Bank C

#	Name	D.Mod.Src	Type	#	Name	D.Mod.Src	Type
00	Star*Burst	VS/AT	Split/VSw	05	Calcutta	---	Split/VSw
10	First*Snow	VDA	Split	15	Javanese	JS/VS	Layer
20	Rezolution	JS/VS/VDA	Layer	25	Tethnical	---	Split/VSw
30	StormOf'93	VDA	Layer	35	Bass&Vibes	JS/VS	Split/VSw
40	Bell Come!	JS/VS	Layer	45	Instanbul	AT	Split/VSw
50	Beach Walk	VDA	Layer	55	SugarBells	VS/AT	Split/VSw
60	Autumn	VDA	Layer	65	Ethno Geo	---	Split
70	Child Song	---	Split	75	Bolshoi	JS/VS	Layer
80	SunOfTron	JS/VS/AT	Split/VSw	85	The Sphinx	JS/VS	Split/VSw
90	FreeTime	VS/AT	Split	95	ChinaBell	JS/VS	Split/VSw
01	LayerPiano	VDA	Layer	06	FunkySpice	VS/AT	Layer
11	Bass&Piano	VS	Split/VSw	16	L'ilBit O'	AT	Layer
21	The Gospel	JS/VS	Layer/VSw	26	Full Pipe	---	Layer
31	Stak'oMidi	VDA	Layer	36	Super Perc	VS	Layer
41	EP&String	---	Layer	46	Busy Split	---	Split/VSw
51	DynoPiano	VS	Split	56	Blues Harp	JS/VS	Layer
61	ElecPno&Bs	VS	Split/VSw	66	Ruff&Ready	JS/VS	Layer
71	Pontette	AT/VDA	Layer	76	Wasp Sting	VS/AT	Layer
81	SamAntic	JS/VS	Split/VSw	86	Deep Organ	---	Layer
91	PianoSings	VDA	Split	96	Sky Cat	JS/VS	Layer
02	Synth Fat	VS/VS	Layer	07	Layer Str	JS/VS	Layer
12	Full Brass	VDA	Split/VSw	17	Philharmony	JS/VS	Split/VSw
22	New Rave	JS/VS/AT	Split/VSw	27	Overture	JS/VS	Split/VSw
32	SmokyHorn	JS/VS	Split	37	Pizz & Bow	JS/VS	Layer
42	Latin Band	JS/VS	Split/VSw	47	Orchestral	JS/VS	Split
52	Centrefold	---	Layer	57	Grandioso	JS/VS/VDA	Split
62	MasterFunk	---	Split/VSw	67	Madrigal	JS/VS	Layer
72	GoToSweep	JS/VS	Layer	77	AnaStrings	VDA	Layer
82	SweetMutes	VS	Layer	87	StringsAtk	JS/VS	Layer
92	BiggerIdea	---	Split	97	HarpString	JS/VS	Layer
03	Satellite	---	Layer	08	Sax Heaven	VS/VDA	Split
13	Sing To Me	VDA	Split	18	Half Moons	VS/AT	Layer
23	FlutterPad	---	Layer	28	Lead & Pad	JS/VS	Split
33	VeloVoxBel	VS	Layer/VSw	38	Aquarium	VDA	Split
43	HumanBeam	JS/VS	Split/VSw	48	CymbalLife	---	Layer
53	InTheLight	JS/VS	Split	58	Osaka Jazz	JS/VS/VDA	Split
63	VeloVoices	JS/VS	Layer/VSw	68	ChiffSplit	---	Split
73	SilkRoad33	VS/AT	Split	78	ChrisTall	JS/VS	Split/VSw
83	Nebulae	JS/VS	Layer	88	Lassie&Tim	---	Split
93	Safari	---	Split	98	Night Taps	JS/VS	Layer
04	Mr. Tone	---	Split	09	Celebrate!	JS/VS/VDA	Split/VSw
14	Mr.Chorus	JS/VS	Split/VSw	19	HereltComz	JS/VS	Split/VSw
24	ShoeString	---	Split	29	Dulcimer	VS/AT	Layer
34	Slap & Pop	---	Layer/VSw	39	HouseParty	JS/VS	Split/VSw
44	12 Stereo	---	Split/VSw	49	Space Port	VS/AT	Split
54	Velo Chord	JS/VS	Split/VSw	59	MasterFisa	JS/VS	Layer
64	Split Bass	VS	Split/VSw	69	Dagobar	JS/VS	Layer
74	Nashville	---	Split	79	Rave Hits	JS/VDA	Layer
84	Dole Bee	VDA	Split/VSw	89	DeathStars	JS/VS	Split/VSw
94	Guitar&Pad	JS/VS	Split	99	Slammin'	JS/VS	Split/VSw



## COMBINATION

## Bank D

#	Name	D.Mod.Src	Type	#	Name	D.Mod.Src	Type
00	Sea Horses	VS/AT	Split/VSw	05	IndianOrch	JS/VS	Split/VSw
10	Backyard	JS	Layer	15	Fairy Bell	AT	Layer
20	Right&Left	VS/VDA	Layer	25	Ethnetic	VS	Split
30	Rain Chime	JS/VS	Split	35	VibeRation	JS/VS	Layer
40	Blade Runs	JS/VS	Split/VSw	45	Sting&Wind	VDA	Split
50	PowderSnow	VS/AT	Layer	55	Baseball	---	Layer
60	Pollenesk	VDA	Layer	65	Milagro	VDA	Layer/VSw
70	TheyAppear	JS/VS	Split	75	12ToneBelz	JS/VS/AT	Split
80	Vectoring	JS/VS	Layer	85	ShakAttack	JS/VS	Split/VSw
90	Encounters	VS/AT	Layer	95	Randomizer	VS	Layer/VSw
01	Power Comp	VDA	Layer	06	Pop Clav	VS	Layer
11	CountOnMe	---	Split	16	Rotary Man	VS/AT	Layer
21	Two In One	JS/VS	Split/VSw	26	WeddingDay	---	Split
31	Remedies	---	Split/VSw	36	SplitOrgan	---	Split
41	Piano Pad	VDA	Layer	46	ToBeBass	JS/VS	Split
51	Tiny&Tiny	VS	Split/VSw	56	Organ Pad	---	Split
61	Bass&EP	VS	Split/VSw	66	Fusionist	JS/VS	Layer
71	Emmabama	VS	Layer/VSw	76	Have Fun	JS/VS	Split
81	Hard&Sweet	VS/AT	Split	86	Mixture	---	Split
91	Layer Cake	---	Layer	96	Fuzz EP	---	Layer
02	Midi Winds	---	Layer	07	Double Bow	VDA	Layer
12	Trpt.Brass	---	Layer	17	Leti Theme	JS/VS	Split/VSw
22	ODriveLead	JS/VS/AT	Layer	27	Concerto	VS	Split
32	Big Band	VDA	Split/VSw	37	Pizz A Pie	JS/VS	Layer
42	MillerTime	AT	Split/VSw	47	Delicato	JS/VS	Layer
52	Emmalog	---	Layer	57	BigStrings	VS	Split
62	BadScream	VS	Layer/VSw	67	WoodSector	VDA	Split/VSw
72	TheSweeper	JS/VS	Split	77	Bows&Brass	JS/VS	Split
82	Tromborns	---	Split	87	The Finale	---	Split/VSw
92	Puffalog	VDA	Layer	97	HornMelody	JS/VS	Split
03	ProxiMidi	---	Layer	08	Alto Dream	VS	Split
13	Acappella	JS/VS	Layer	18	Canyon	JS/VS/AT	Layer
23	TheRedSun	JS/VS	Layer	28	LegatoReed	JS/VS	Split
33	VoxGamelan	---	Layer	38	TechnoPres	VS/AT	Layer
43	Wood Vox	---	Layer	48	Sophism	---	Layer
53	Dreamy P	AT/VDA	Layer	58	Cool Duet	---	Split
63	AlienSings	JS/VS	Layer	68	TypeALine	JS/VS	Split
73	Dreaming	AT/VDA	Layer	78	Echo Suite	---	Split
83	Synmonics	JS/VS/VDA	Layer/VSw	88	Fif-Dsplit	---	Split
93	Pad+Alpha	VDA	Layer	98	Acid Tools	JS/VS/VDA	Layer
04	Oh-La-La !	JS/VS	Split	09	VillageJam	JS/VS	Split/VSw
14	AndyPlayIt	JS/VS	Layer/VSw	19	StealDrums	VS	Split
24	Guitairs	JS/VS	Split/VSw	29	Bavaria	AT	Split
34	DynamoBass	VS	Layer/VSw	39	Witch Hunt	JS/VS	Split/VSw
44	Folk Picks	---	Split/VSw	49	Ethno Vox	JS/VS	Split
54	RockShow!	JS/VS	Split	59	Mazurca	JS/VS	Split
64	Bass Solo	JS/VS	Layer/VSw	69	Bug Forest	JS/VS	Split/VSw
74	Fat Pluck	---	Layer	79	Percolator	JS/VS	Split
84	TwoWorlds!	VS	Layer/VSw	89	AfricaMood	VS	Split
94	BreakADish	---	Split/VSw	99	TimeTunnel	VS/AT	Layer

JS=Joystick, VS=Value Slider, AT=After Touch, VDA=VDA EG, VSw=Velocity Switch









## PATTERN

## PRELOAD.SNG

#	PSET Name	Part	Track	Program Name	Key	Meas
00	Funk	Drum 1	10	132 Jazz Kit	F2	8
01	Funk	Drum 2	10	132 Jazz Kit	G2	8
02	Funk	Drum 3	10	132 Jazz Kit	A2	8
03	Funk	Fill 1	10	132 Jazz Kit	C3	3
04	Funk	Fill 2	10	132 Jazz Kit	C#3	3
05	Funk	Perc	11	129 GM Kit	D3	8
06	90's Soul	Drum 1	10	131 Analog Kit	F2	8
07	90's Soul	Drum 2	10	131 Analog Kit	G2	8
08	90's Soul	Drum 3	10	131 Analog Kit	A2	8
09	90's Soul	Fill 1	10	131 Analog Kit	C3	2
10	90's Soul	Fill 2	11	134 Perc Kit	C#3	2
11	90's Soul	Perc	10	131 Analog Kit	D3	2
12	J-Dance	Drum 1	10	135 Dance Kit	F2	8
13	J-Dance	Drum 2	10	135 Dance Kit	G2	8
14	J-Dance	Drum 3	10	135 Dance Kit	A2	8
15	J-Dance	Fill 1	10	135 Dance Kit	C3	2
16	J-Dance	Fill 2	10	135 Dance Kit	C#3	2
17	Jazz	Drum 1	10	132 Jazz Kit	F2	8
18	Jazz	Drum 2	10	132 Jazz Kit	G2	8
19	Jazz	Drum 3	10	132 Jazz Kit	A2	8
20	Jazz	Fill 1	10	132 Jazz Kit	C3	4
21	Jazz	Fill 2	10	132 Jazz Kit	C#3	4
22	-----					
23	Funk	Bass 1	2	D96 Thumb Bass	F#2	8
24	Funk	Bass 2	2	D96 Thumb Bass	G#2	8
25	Funk	Bass 3	2	D96 Thumb Bass	A#2	8
26	90's Soul	Bass 1	2	A96 Deep House#	F#2	8
27	90's Soul	Bass 2	2	A96 Deep House#	G#2	8
28	90's Soul	Bass 3	2	A96 Deep House#	A#2	8
29	J-Dance	Bass 1	2	B46 Synth Bass 3	F#2	8
30	J-Dance	Bass 2	2	B46 Synth Bass 3	G#2	8
31	J-Dance	Bass 3	2	B46 Synth Bass 3	A#2	8
32	Jazz	Bass 1	2	D06 Wooden You?	F#2	8
33	Jazz	Bass 2	2	D06 Wooden You?	G#2	8
34	Jazz	Bass 3	2	D06 Wooden You?	A#2	8
35	-----					
36	Funk	Piano	3	A31 TXPiano Tap	F3	8
37	Funk	Clav	4	G08 Clav	F#3	8
38	Funk	Brass	6	B72 Trump Ens.	G3	8
39	Funk	Guitar	7	B64 Funk Guitar	G#3	8
40	90's Soul	Piano	3	B81 Dyno Tines	F3	8
41	90's Soul	Org	4	A77 Green Eyes	F#3	8
42	90's Soul	Brass	6	B12 Pop Brass	G3	8
43	90's Soul	Mute Guitar	7	G29 Mute Guitar	G#3	8
44	90's Soul	Synth	9	A75 Air Fantasy	A3	8
45	J-Dance	Piano	3	B41 M1 Piano	F3	2
46	J-Dance	Power Chord	8	C14 Power Rock	F#3	8
47	J-Dance	Oburi	9	C08 Power Synth	G3	8
48	Jazz	Piano	3	A01 N264 Piano	F3	8
49	Jazz	Organ	4	A27 Jazz Organ	F#3	8
50	Jazz	Guitar	7	D54 Hollow Body	G3	8

## RPPR.SNG

#	PSET Name	Part	Track	Program Name	Key	Meas
00	Pop Rock	Drum 1	10	130 Power Kit	F2	8
01	Pop Rock	Drum 2	10	130 Power Kit	G2	8
02	Pop Rock	Drum 3	10	130 Power Kit	A2	8
03	Pop Rock	Fill 1	10	130 Power Kit	C3	2
04	Pop Rock	Fill 2	10	130 Power Kit	C#3	2
05	Hard Rock	Drum 1	10	130 Power Kit	F2	8
06	Hard Rock	Drum 2	10	130 Power Kit	G2	8
07	Hard Rock	Drum 3	10	130 Power Kit	A2	8
08	Hard Rock	Fill 1	10	130 Power Kit	C3	2
09	Hard Rock	Fill 2	10	130 Power Kit	C#3	2
10	Latin	Perc 1	11	134 Perc Kit	F2	8
11	Latin	Perc 2	11	134 Perc Kit	G2	8
12	Latin	Perc 3	11	134 Perc Kit	A2	8
13	Latin	Dr	10	132 Jazz Kit	F2	8
14	Latin	Fill 1	11	134 Perc Kit	C3	1
15	Latin	Fill 2	10	132 Jazz Kit	C#3	1
16	70's Disco	Drum 1	10	130 Power Kit	F2	8
17	70's Disco	Drum 2	10	130 Power Kit	G2	8
18	70's Disco	Drum 3	10	130 Power Kit	A2	8
19	70's Disco	Fill 1	10	130 Power Kit	C3	2
20	70's Disco	Fill 2	10	130 Power Kit	C#3	4
21	Euro	Drum 1	10	135 Dance Kit	F2	8
22	Euro	Drum 2	10	135 Dance Kit	G2	8
23	Euro	Drum 3	10	135 Dance Kit	A2	8
24	Euro	Fill 1	10	135 Dance Kit	C3	1
25	Euro	Fill 2	10	135 Dance Kit	C#3	1
26	-----					
27	Pop Rock	Bass 1	2	A66 Rock Bass	F#2	8
28	Pop Rock	Bass 2	2	A66 Rock Bass	G#2	8
29	Pop Rock	Bass 3	2	A66 Rock Bass	A#2	8
30	Hard Rock	Bass 1	2	A66 Rock Bass	F#2	8
31	Hard Rock	Bass 2	2	A66 Rock Bass	G#2	8
32	Hard Rock	Bass 3	2	A66 Rock Bass	A#2	8
33	Latin	Bass 1	2	A56 Clean Bass	F#2	8
34	Latin	Bass 2	2	A56 Clean Bass	G#2	8
35	Latin	Bass 3	2	A56 Clean Bass	A#2	8
36	70's Disco	Bass 1	2	B56 Velo Pick	F#2	8
37	70's Disco	Bass 2	2	B56 Velo Pick	G#2	8
38	70's Disco	Bass 3	2	B56 Velo Pick	A#2	8
39	Euro	Bass 1	2	B26 Dance Bass	F#2	8
40	Euro	Bass 2	2	B26 Dance Bass	G#2	8
41	Euro	Bass 3	2	B26 Dance Bass	A#2	8
42	-----					
43	Pop Rock	Syn Piano	3	C23 Operators	F3	8
44	Pop Rock	Organ	4	A57 Classic"B"	F#3	8
45	Pop Rock	Guitar	7	B74 Rock Chuga	G3	4
46	Pop Rock	Power Chord	8	B04 Rock On!!!	G#3	8
47	Hard Rock	Piano	3	A01 N264 Piano	F3	8
48	Hard Rock	Organ	4	C31 Gospel Org	F#3	8
49	Hard Rock	Guitar	8	B74 Rock Chuga	G3	8
50	Hard Rock	Power Chord	7	B04 Rock On!!!	G#3	8
51	Latin	Piano	3	A01 N264 Piano	F3	8
52	Latin	Trumpet	6	B12 Pop Brass	F#3	8
53	Latin	Brass	4	B72 Trump Ens.	G3	8
54	70's Disco	Piano	3	A01 N264 Piano	F3	8
55	70's Disco	Strings	5	G49 Marcato	F#3	8
56	70's Disco	Horn	6	G61 French Horn	G3	8
57	70's Disco	Guitar	7	G29 Mute Guitar	G#3	8
58	Euro	Lead Stub	3	D08 Lead Stab	F3	8
59	Euro	Strings	5	A05 N-Strings	F#3	8
60	Euro	Oburi	9	C87 Air Vox	G3	8

## Demo Song

Song No.	Song Name	performed by	SNG File
S0	Music Lab	Taiki Imaizumi	PRELOAD.SNG (工場出荷時データ)
S1	MissionMan	John Lehmkuhl	
S2	Ghost Page	Shige Kawagoe	

## RPPR Demo

Song No.	Pattern Set No.	Pattern Set Name	SNG File	PST File
S3	PS3	Funk	PRELOAD.SNG (工場出荷時データ)	PRELOAD.PST (工場出荷時データ)
S4	PS4	90's Soul		
S5	PS5	J-Dance		
S6	PS6	Jazz		
S0	PS0	Pop Rock	RPPR.SNG	RPPR.PST
S1	PS1	Hard Rock		
S2	PS2	Latin		
S3	PS3	70's Disco		
S4	PS4	Euro		

上の表に従って、Song No.とPattern Set No.を合わせて演奏して下さい。

RPPR.SNGとRPPR.PSTをロードしますと、工場出荷時以外のRPPRのPattern Setをお試しになれます。



PRELOAD.PCG(工場出荷時データ)がロードされていない場合、上記Demo Song 及びRPPR Demo は正しく演奏されません。

## 付属ディスクに入っているファイル

File Name	Type	Comment
PRELOAD.PCG	工場出荷時のPCG File	工場出荷時のデータを使用したいときにロードしてください。
PRELOAD.SNG	工場出荷時のSNG File	
PRELOAD.PST	工場出荷時のPST File	
RPPR.SNG	RPPR Demo 用のSNG File	Preload Data 以外のRPPRのデモ用のファイルです。
RPPR.PST	RPPR Demo 用のPST File	
GMDEMO1.MID	GM Format Standard MIDI File	GMの音色で演奏するSMF Formatのデモソングです。
GMDEMO2.MID		
I3CDBANK.PCG	i3 C/D Bank Program の入ったPCG File	i3工場出荷時のC/D Bank Programです。
INITIAL.PCG	初期化されたPCG File	データを初期化したいときにロードしてください。
INITIAL.SNG	初期化されたSNG File	
INITIAL.PST	初期化されたPST File	

# KORG

- 本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 / インフォメーション: ☎(03)5376-5022
- 東京営業所: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
- 名古屋営業所 / ショールーム / スタジオ: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
- 大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)374-0691
- 福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F ☎(092)531-0166