

KORG

HAVIAN 30 |

ユーザー・マニュアル

JAPANESE | OS Version 2.0 | MAN0010115

J 3




安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

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

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例











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





以下の指示を守ってください

デジタル・ピアノは、ご家庭の中で身近において、お子さまから専門家の方まで幅広くご愛用いただけます。デジタル・ピアノは大きくて非常に重いものです。安全に使用していただくためにも、室内での設置場所や日常の取り扱いについては、十分に注意してください。また、設置や移動の際は必ず2人で行ってください。小さなお子様がご使用になる場合は、ご家族の方が最初に教えてあげてください。







この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性があります。

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

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

注意

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

-  ・ 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ・ ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
本製品の磁場によってテレビ等の故障の原因になることがあります。
- ・ 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- ・ ACアダプターの電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。
-  ・ 本製品の移動時は、必ず2人以上で持ち上げる。
-  ・ 長時間使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。
-  ・ 付属の電源コードは他の電気機器で使用しない。
付属の電源コードは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- ・ 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- ・ スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。
故障の原因になります。
- ・ 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
- ・ 不安定な場所に置かない。
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- ・ 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が転倒または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- ・ 本製品の隙間に指などを入れない。
お客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- ・ 地震時は本製品に近づかない。
- ・ 本製品に前後方向から無理な力を加えない。
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

オート・パワー・オフ機能について

本機は演奏、コントロール・パネルやタッチスクリーンの操作など全く操作しない時間が2時間経過すると、節電のため自動的に電源がオフになります。オート・パワー・オフ機能が作動するような時間放置する場合は、作成したデータ（パフォーマンス、スタイル、ソングなど）を保存してください。

LCDディスプレイについて

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

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

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめ他のメディア等へセーブしておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

また、本製品の使用に伴い、メディアに書き込んだデータの消失、破損などの、お客様に対してなされた損害賠償請求に基づく損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

演奏を楽しむためのエチケット

音楽を楽しむときには、周囲への音の配慮も大切です。演奏する時間によって、音量調節をしたり、ヘッドホンを使用しましょう。

また、ヘッドホン使用時、または小さな音量での演奏時に、鍵盤の機構上若干のメカニズム音が聞こえます。あらかじめご了承ください。

目次

パート I	7	はじめに
	9	イントロダクション
	9	HAVIAN 30へようこそ
	12	演奏を始める前に
	14	各部の名称と機能
	19	アクセサリーの使用方法
	19	ダンパー・ペダルを使う
	19	AUDIO端子を使う
	21	譜面立ての取り付け
	22	電源
	22	電源をオンにする
	23	画面のキャリブレーション
	24	デモ・ソングを聞く
	25	インターフェイスの基本
	25	メイン・ページ
	26	インターフェイスの基本
	33	ページの操作
	36	ミュージカル・リソースの選択
パート II	39	演奏
	41	イージー・モード
	41	イージー・モードのオン、オフ
	42	スタイル・プレイ・イージー・モード画面
	44	ソング・プレイ・イージー・モード画面
	46	サウンドの演奏
	46	グランド・ピアノの演奏
	46	演奏するサウンドの選択
	52	テンポとメトロノーム
	52	テンポ
	55	メトロノーム
	57	スタイル・プレイ
	57	スタイル
	62	スタイルの再生
	67	コード・シーケンサー
	69	ソングの再生
	74	ソングの再生
	76	ソング再生中の演奏
	77	フォルダー内のすべてのソングの再生
	79	ジュークボックス・リストを使う

- 82 歌詞、コード、楽譜、マーカー
- 82 歌詞とコードの表示
- 87 楽譜の表示
- 91 マーカーを使ったソング内の移動
- 94 **ファイルやそのほかのアイテムの検索**
- 94 サーチ機能

パート III 99 ソングブック

- 101 **ソングブックを使う**
- 101 ソングブックのエントリーを選択する
- 110 カスタム・リスト
- 112 **ソングブックの編集**
- 112 ソングブック・エントリーの作成と編集
- 121 カスタム・リストの作成と編集
- 124 ソングブックとPCとの連携

パート IV 125 サウンド・セットのカスタマイズとエディット

- 127 **サウンド・セットのカスタマイズ**
- 127 右手と左手で異なったサウンドを演奏する
- 131 同時に複数のサウンドで演奏する
- 132 異なるサウンドを選ぶ
- 134 鍵盤サウンド(キーボード・トラック)のミキシング
- 136 サウンドのオクターブ設定をする
- 138 右手のメロディーにハーモニー加える(アンサンブル機能)
- 141 **サウンド・セットの高度なエディット**
- 141 エディットの手順
- 143 サウンドのミキシング
- 145 エフェクトの付加
- 151 イコライザー
- 154 オクターブ・トランスポーズとファイン・チューニング
- 155 サウンド・ルーティング、ポリフォニー、キー、ベロシティ・レンジ
- 159 ドラム・キットのイージー・エディット
- 162 サウンドのイージー・エディット
- 164 **サウンド・セットの保存**
- 164 パフォーマンスの保存
- 166 STSの保存
- 170 スタイル設定、ソング設定とMIDIソング・サウンドの保存

パート V 171 スタイルのカスタマイズ、レコーディングとエディット

- 173 **スタイルのカスタマイズ**
- 173 コード認識の設定
- 176 伴奏サウンドのミキシング

- 179 **スタイル設定のエディット**
- 179 各伴奏サウンドのミキシング
- 182 伴奏(アカンパニメント)パートのサウンドの変更
- 185 スタイル・コントロールの設定
- 187 **スタイル・セッティングの保存**
- 187 スタイル・セッティングを保存する
- 188 **スタイルの録音**
- 188 スタイルの概要
- 192 スタイル・レコード・モードに入る
- 194 録音準備
- 204 スタイルのリアルタイム・レコーディング
- 207 スタイルのステップ・レコーディング
- 212 ギター・トラックのレコーディング
- 221 **スタイルのエディット**
- 221 各MIDIイベントのエディット
- 226 スタイル・パターンのエディット
- 237 サウンドとコントロールのエディット
- 243 コード・テーブルのエディット
- 245 スタイル・トラックのエディット
- 247 **スタイルのインポートとエクスポート**
- 247 スタンダードMIDIファイルのインポート
- 253 エクスポート
- 255 **新規/エディット・スタイルの保存**
- 255 エディット・スタイルの保存
- 257 **スタイルの管理**
- 257 フェイバリット・スタイル
- 259 スタイルのコピー
- 260 ファクトリー・スタイル(とSTS)の上書き

パート VI 261 **ソングのカスタマイズ、レコーディングとエディット**

- 263 **ソングのカスタマイズ**
- 263 ソングを作り直す
- 268 **ソング・プレイ・セッティングの保存**
- 268 デフォルトのソング・プレイ・トラックとエフェクトの保存
- 269 **MIDIソングをシーケンサー・モードで聴く**
- 269 MIDIソングをロードして聴く
- 271 **MIDIソングのレコーディング**
- 271 ソングのマルチトラック・レコーディング
- 278 ソングのステップ・レコーディング
- 283 バッキング・シーケンス・ソングのクイック・レコーディング
- 289 バッキング・シーケンス・ソングのステップ・レコーディング

- 295 **MIDIソングのエディット**
- 295 個々のMIDIイベントのエディット
- 299 ソング・トラックのエディット
- 309 **MIDIソングの保存**
- 309 MIDIソングの保存
- 311 **MP3ソングの録音**
- 311 MP3ソングの録音と保存

パート VII 315 サウンドのカスタマイズとエディット

- 317 **サウンドのカスタマイズと試聴**
- 317 サウンド・エディット・モードに入る
- 319 個々のサウンドを聴く
- 320 サウンドのカスタマイズ
- 323 **サウンドのエディット**
- 325 サウンド・ベーシック・パラメーターの設定
- 330 オシレーター・ベーシック・パラメーターの設定
- 337 ダンパー・ペダルの設定
- 342 サウンドのイコライジング
- 343 ドラム・キットのベーシック・パラメーターの設定
- 347 ドラム・キットのイコライザー
- 348 ドラム・サンプルのリトリガーとミキシング
- 350 ピッチ・モジュレーション
- 354 ピッチ・エンベロープの設定(Pitch EG)
- 357 フィルターの設定
- 360 フィルターのモジュレーション
- 364 フィルター・エンベロープの設定(Filter EG)
- 368 アンブとパンの設定
- 370 アンブのモジュレーション
- 373 アンブ・エンベロープの設定(Amp EG)
- 376 LFOの設定
- 381 サウンドにエフェクトを加える
- 382 サウンド・エディット・ユーティリティ
- 384 AMS(オルトネイト・モジュレーション・ソース)
- 388 **サウンドの保存**
- 388 エディット・サウンドの保存
- 390 **ユーザー・サンプルの管理**
- 390 ユーザー・サンプル・メモリーの情報
- 391 ユーザー・サンプルの削除

パート VIII 393 エフェクト

- 395 **サウンドのエフェクト**
- 395 部屋に合わせたリバーブの設定
- 396 エフェクト・リスト
- 398 DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)

- 400 Dynamics (Dynamic)
- 410 EQ and Filters (EQ/Filter)
- 433 Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)
- 446 Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)
- 466 Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)
- 499 Delay
- 527 Reverb and Early Reflections (Reverb ER)
- 532 Mono-Mono Serial (Mono-Mono)
- 578 Double Size
- 606 リミッター、マスター EQ**
- 606 リミッター
- 609 マスター EQ

パート IX 613 グローバル設定、環境設定

- 615 ユーザー・インターフェイス**
- 615 配色と言語
- 617 プログラム・チェンジとアクティビティ表示
- 619 自動選択とロック**
- 619 スタイルとパフォーマンスの自動選択
- 621 変更防止のパラメーター・ロック
- 625 システム環境設定**
- 625 タイム・スタンプとオート・パワー・オフ機能の設定
- 626 オート・パワー・オフの設定
- 627 モードの環境設定**
- 627 スタイル・プレイの環境設定
- 629 ソング・プレイとシーケンサーの環境設定
- 631 メディアとファイルの環境設定
- 633 コントローラー**
- 633 ジョイスティックの設定
- 635 ペロシティ・カーブの設定
- 636 ペダル/フットスイッチのプログラミング
- 643 マスター・トランスポーズとチューニング**
- 643 マスター・チューニング
- 644 マスター・トランスポーズ
- 649 スケール**
- 649 メイン・スケール
- 651 サブスケール
- 654 クォーター・トーン・サブスケール (SCプリセット)

パート X 659 MIDI接続

- 661 MIDI**
- 661 はじめに
- 665 MIDIプリセットを使ったクイック設定

- 669 MIDI通信の設定
- 674 他の機器とのテンポの同期
- 676 MIDIチャンネルの設定
- 679 KORG USB MIDI Driverのインストール
- 681 本機とコンピューターやタブレットとの接続
- 682 コントロール・チェンジ・メッセージ
- 686 MIDIによるスタイルとプレーヤーのコントロール

パート XI 687 ファイルの管理

- 689 **ファイルの管理**
- 694 ミュージカル・リソースとセッティングのロード
- 699 ミュージカル・リソースとセッティングの保存
- 703 ファイルとフォルダーのコピー
- 706 ファイルとフォルダーの削除
- 707 複数のアイテムの選択
- 708 ストレージ・デバイスのフォーマット
- 710 ミュージカル・リソースのバックアップとリストア
- 714 内部デバイスとコンピューターとの接続
- 716 ストレージ・デバイスの管理
- 719 プレイリストのエクスポート
- 722 大容量記憶デバイスに関する注意

パート XII 723 付録

- 725 **ミュージカル・リソース**
- 726 スタイル(Styles)
- 731 パフォーマンス(Performances)
- 734 サウンドとドラム・キット(バンク順)
- 752 サウンド(プログラム・チェンジ順)
- 768 ドラム・キット(プログラム・チェンジ順)
- 770 マルチサンプル
- 776 ドラム・サンプル
- 791 **認識されるコード**
- 793 **ショートカット**
- 796 **トラブル・シューティング**
- 799 **仕様**

パート 1: はじめに

01 イントロダクション

HAVIAN 30へようこそ

このたびはコルグ・デジタル・アンサンブル・ピアノHAVIAN 30をお買い上げいただきありがとうございます。本機はプロフェッショナル用として、またご家庭用として、あらゆるシーンで十分ご満足いただけるパワフルなアレンジ機能をもった自動伴奏機能を装備したアンサンブル・ピアノです。

リアル・ピアノ・エクスペリエンス

本機はアコースティック・ピアノを弾くのに近い演奏感が得られるように設計されたデジタル・アンサンブル・ピアノです。高品位のリアル・ウエイテッド鍵盤は、本物と遜色のない手触りやタッチを提供します。マルチ・サンプリングされたグランド・ピアノ・サウンドは、本物のグランド・ピアノを弾くような感動を与えます。これらの特徴から嗜好する音楽ジャンルを問わず本物のピアノを弾くことに近い満足感が得られます。

多彩なピアノ・サウンド

本機のピアノ・サウンドは綿密に作られたグランド・ピアノをはじめ、なじみ深いアップライト・ピアノや刺激的なホンキー・トック、豊富なエレクトリック・ピアノなどがあり選択の幅が広がります。また、巧みに作られた年代物のリアルなハーブコードを選ぶこともできます。ラグタイムからリズム&ブルース、クラシック・ロックからモダンジャズ、初期のキーボード・ミュージックから最新のピアノ・ヒット曲まで多くの楽曲を演奏するのに必要サウンドをきっと見つけることができます。

自然な聴き心地

本機の音色は、すべてスタジオ品質のエフェクト・プロセッサーを通すことにより、ステレオ出力でも内蔵スピーカーでも素晴らしいリスニング体験を与えます。また、小さな音量でもクリアで綿密な音は深夜の練習に役立ちます。

自宅でもツアーでも

本機は快適なステージ演奏に欠かせない可搬性に優れる軽量コンパクトなデジタル・ピアノです。また自宅で演奏するために付属のダンパー・ペダルを固定できて、上品な家具のように設置できるオプションのモダンでスタイリッシュなスタンドも用意されています。さらにプログラマブルなメトロノームはリハーサルや練習に役に立ちます。本機のスタイル・バンクに含まれるピアノ・スタイルを使うことで、手軽にステージでのセッション気分で演奏や練習をすることができます。

簡単操作

本機はタッチ・スクリーンや整然とレイアウトされたキーなどのインターフェイスにより、あらゆる面でより簡単にスムーズに操作ができます。この使いやすい便利な先進機能は現実の世界で実物の楽器に触れるのと同じくらい簡単になりました。また、タッチ・ディスプレイのタッチ位置が分かりづらい場合は、ディスプレイの枠の突起したマーク（ドット、ライン）でどこを触ればいいのかを指先でも感じることができます。この革新的なディスプレイ・ナビゲーション・システムにより、ブラインド操作および視覚障害者にさえ素早く操作する手助けになります。

専属のバンドがスタンバイ

本機には超リアル・サウンドを使った演奏に最適な自動伴奏をするスタイルが用意されています。あらゆる音楽ジャンルを満たす多数のスタイルがあり、追加拡張することもできます。スタイルは新規に作成したり、既存のものをカスタマイズする楽しみもあります。

本機にはコード演奏に従って自動演奏をする8つのパートがあります。これにより、もっとも簡単な方法で、巧みなジャズ・プレイヤーの贅沢な伴奏やハーモニーを楽しむことができます。もちろん、どんなときにも本当のバンド演奏のように自然に聞こえるように高度にプログラムされています。

ソングの再生と録音

MIDIフォーマット、およびMP3フォーマットのソングが再生できます。ソング再生時は歌詞やコードなどを表示することができます。また、MIDIソングの各トラックを読み込んで楽譜に変換し表示することもできます。さらに、リハーサルや練習をするときに任意のリピート・ポイントに移動するためにマーカーを使うこともできます。

フル機能のシーケンサーを使用してMIDIソングを録音したり、ライブ・パフォーマンスのためのスタイルを記録することができます。さらに簡単にMP3ファイルとして録音することで、パーティやドライブなど好きな場所で好きな仲間と一緒に聴くことができます。

ソングブック

本機には非常に多くのミュージック・データベースを持っています。この膨大なコレクションから嗜好にあったスタイルやソングを探し出すのは非常に時間がかかるものです。しかし本機のソングブックを使えばネーム、アーティスト、ジャンルやテンポに基づいたミュージック・データベースから素早く希望に合ったスタイルやソングを簡単に呼び出すことができます。

ソングブックは我々が提供するフリー・エディターによってパソコンでも編集ができます。またそれは外部ハンディ・タイプの電子楽譜のようにタブレット端末と同期させることもできます(サード・パーティ・ソフトウェアが必要)。

汎用性の高いインターフェイス、フォーマット

USBポートは専用のMIDIインターフェイスを必要とすることなく、外部記憶装置やパーソナルコンピューター、スマートフォン、またはタブレットと本機を接続することが可能です。標準的なMIDIまたはMP3ファイル・フォーマットが使用できるので、ファイル交換の可能性がより広がります。

演奏を始める前に

パッケージの確認

最初に付属品等がすべて揃っているかどうかをお確かめください。万が一、何か足りないものがありましたら、お手数ですがお買い上げの楽器店等にお問い合わせください。

- HAVIAN 30
- 譜面台
- DS2Hダンパー・ペダル(ハーフ・ペダル対応)
- ACアダプター
- ACアダプター用電源コード
- クイック・ガイド(本誌)
- ビデオ・マニュアル、ユーザー・マニュアル、ピアノ・ソロ・コレクション、ユーティリティ・ソフトウェアなどを含んだアクセサリー・ディスク

オプションについて

本機には下記のオプション(別売)が用意されています。

- 本機のデザインをより引き立てる専用のピアノ・スタンドを用意しています。スタンドを使うとACアダプターやその他のケーブルをきれいに収めることができ、所定の位置にダンパー・ペダルを堅固に固定することができます。
- コルグのカタログに載っているフットスイッチや別のペダルがDS2Hの代わりに使用できます。

HAVIAN 30の最新情報について

コルグでは、HAVIAN 30の情報を以下のコルグ・ホームページで提供しています。
<http://www.korg.com/>

オペレーティング・システムの最新版やさまざまなシステム・ファイル(例えば、ファクトリー・データのバックアップなど)があります。

データのバックアップについて

エディットしたオリジナルのデータ(サウンド、パフォーマンス、スタイルなど)がある場合、定期的にデータのバックアップをとることをおすすめします。メディア・モードのUtilityページで**Full Resources Backup**コマンドを使用すると、すべてのデータのコピーをコンパクトなファイルにまとめることができます。

また、メディア・モードの**Save All**コマンドを使用すれば、データ別にファイルをセーブしたり、ロードすることも可能です。

バックアップ・ファイルを読み込む

バックアップ・ファイルの読み込みは、メディア・モードのUtilityページの**Restore Resource**コマンドで行います。

メディア・モードの**Save All**コマンドでセーブしたデータは、メディア・モードの**Load**コマンドでロードすることができます。

ファクトリー・データに戻す

工場出荷時のファクトリー・データに戻す場合は、メディア・モードのUtilityページの**Factory Restore**コマンドを使用します。

注意:この操作を行うと、既存のファクトリー・データ、ローカル・データ、お気に入り、ユーザー・データのすべてが上書きされます。

オペレーティング・システムのロード

コルグでは、HAVIAN 30のオペレーティング・システムを常にアップデートしていますので、お手持ちのオペレーティング・システムも最新版にアップデートできます。オペレーティング・システムは、www.korg.com からダウンロードできます。オペレーティング・システムと一緒にダウンロードされる**Readme**ファイルを必ずお読みください。

HAVIAN 30のオペレーティング・システムのバージョンは、メディア・モードのUtilityページで確認することができます。

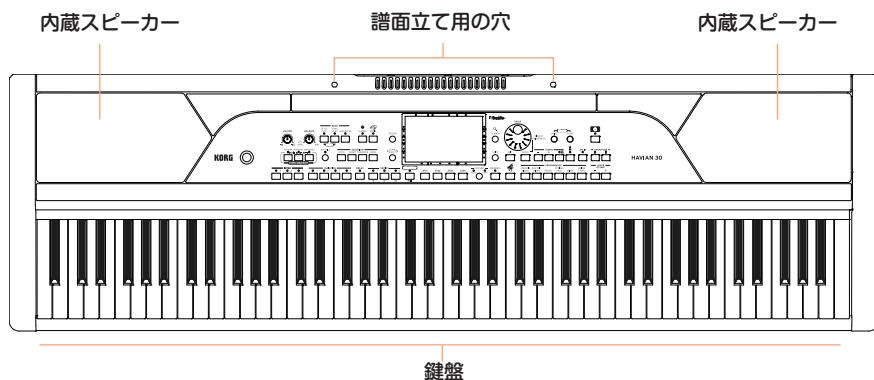
注意:コルグから供給されるHAVIAN 30用のオペレーティング・システム以外はインストールしないでください。他の製品用として用意されているオペレーティング・システムをインストールするとHAVIAN 30の故障、データの破損を招く恐れがあります。オペレーティング・システムの不正なインストールに起因する故障や破損については、コルグは一切の責任を負いません。

各部の名称と機能

ここではフロント・パネルとリア・パネルの各部の名称と機能の説明をします。

フロント・パネル

フロント・パネルは本機をコントロールする各種コントローラーや内蔵スピーカー、譜面立て用の穴が配置されています。



スピーカー

VOLUMEノブで内蔵スピーカーの音量や**AUDIO**端子の出力を調節します。

AUDIO端子にヘッドホンや音響機器を接続すると、スピーカーからは自動的に音が出なくなります。

鍵盤

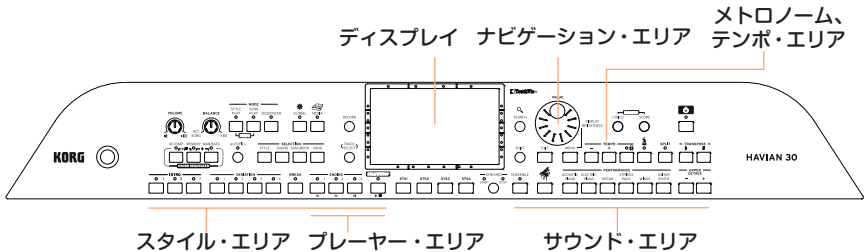
鍵盤でメロディー（旋律）やコードを弾きます。**SPLIT**のLEDが点灯しているときは、設定した分割位置を境に音域を変えたり、別の音色を弾くことができます。

譜面立て用の穴

本機には、専用の譜面立てを付属しています。譜面立ての足の部分を譜面立て用の穴に差し込んでください(14ページ「譜面立ての取り付け」参照)。

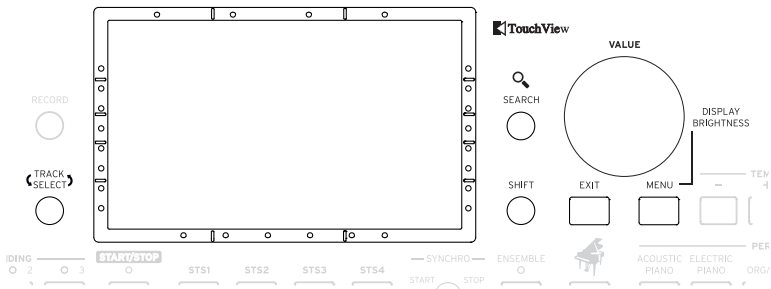
コントロール・パネル

コントロール・パネルには、本機をコントロールする各種コントローラーが機能別に配置されています。



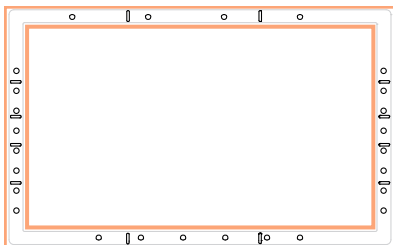
ディスプレイ

タッチビュー・スクリーンに表示される内容の選択やパラメーターの設定などの操作を行います。



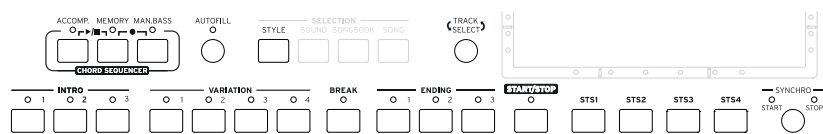
ブラインド操作および視覚障害者のためのディスプレイ・ナビゲーション支援マーク

タッチビュー・スクリーンを囲むように突起したマーク（ドット、ライン）が存在します。これはマークを指で触ることで、ディスプレイに表示されているオブジェクトの境界の位置の目安にすることができます。オプションのサポート・キットを使用すると、さらに容易に操作することができます。詳しくは37ページの「ディスプレイ・ナビゲーション支援マークの使い方」をご覧ください。



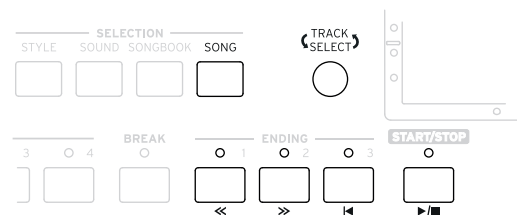
スタイル・エリア

自動演奏(アカンパニメント)に使用するスタイル・エレメントをコントロールします。



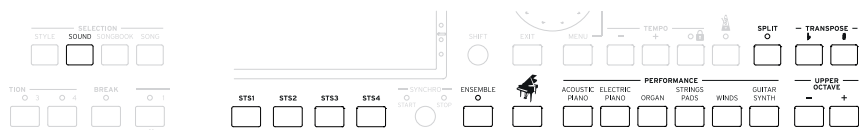
プレーヤー・エリア

ソングの再生はプレーヤー・エリアのキーでコントロールします。



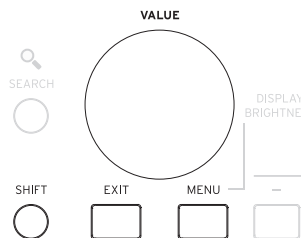
サウンド・エリア

鍵盤で演奏するパフォーマンスとSTSで構成されたサウンドをコントロールします。



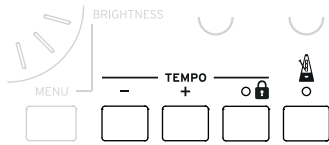
ナビゲーション・エリア

バリュー・ダイヤルや各キーで、モード内のページやパラメーターの設定、さまざまなミュージカル・リソースの検索などを行います。



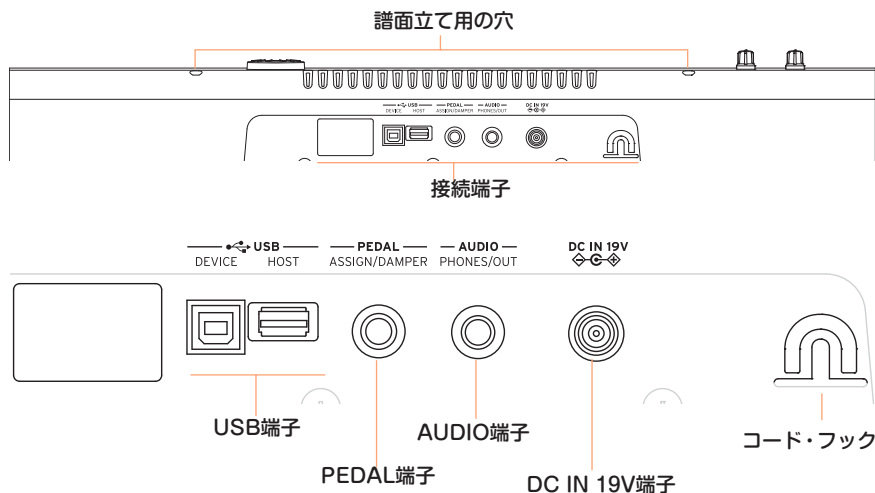
メトロノーム、テンポ・エリア

各キーでメトロノームを使った練習やスタイル、ソング、およびメトロノームのテンポを設定します。



リア・パネル

各種外部機器と接続する端子です。



USB端子

本機とコンピューターを接続するときは**DEVICE**に、USBスティックのようなメモリー・デバイスは**HOST**に接続します。

PEDAL端子

付属の**DS2H**ダンパー・ペダルを接続します。また、オプションのペダルやフットスイッチを接続することもできます。

AUDIO端子

ヘッドホン(初期設定)、またはライン出力ケーブルを接続します。

DC IN 19V端子、コード・フック

付属のACアダプターを接続します。ACアダプターが簡単に外れないようにコードをコード・フックに引っかけます。

02 アクセサリーの使用法

ダンパー・ペダルを使う

ダンパー・ペダルDS2Hの接続

リア・パネルのPEDAL端子に付属のDS2Hダンパー・ペダルを接続します。このペダルを使用すれば、本機のグランド・ピアノ・サウンドでハーフ・ペダリングのテクニックを使用した演奏が行えます。ペダルを徐々に踏んだり離したりすることで効果が変わることをご確認ください。本機のサウンドGrand Piano RXでその違いを確かめることができます。

別の方法として、コルグPS-1、PS-3やDS-1Hペダル、またはXVP-10ボリューム・ペダルやEXP-2エクスプレッション・ペダルのようなオプションのペダルを接続することもできます

初期設定ではこの端子は、ダンパー（サスティン）・ペダルとして動作します。この端子の機能を変更するときは、GLOBAL > Controllers > Foot Controllersタブで機能を選びペダルの極性の設定やキャリブレーションを行います。

ペダルの動作がおかしいときは？

ペダルの再キャリブレーションを行ってください。

AUDIO端子を使う

ヘッドホンを使う

リア・パネルのAUDIO端子にヘッドホンを接続します。16 ~ 200Ω (50Ω推奨) のインピーダンスのヘッドホンが使えます。ヘッドホンを接続すると、内蔵スピーカーからの音は出なくなります。

ヘッドホン音量の調整はVOLUMEノブで行います。AUDIO端子はGLOBAL > Audio & EQ > MP3/SpeakersページのPhones/Audio OutエリアのLevelパラメーターでヘッドホン端子として使うか、ラインアウト端子として使うかが選べます。

ラインアウトを使う

ミキサー、パワード・モニターやオーディオ・システムに接続して使うときは、**AUDIO**端子はラインアウトにして使用してください。外部機器に最終的なステレオ・ミックスとして送るため必ずステレオ・ジャックを使用してください。

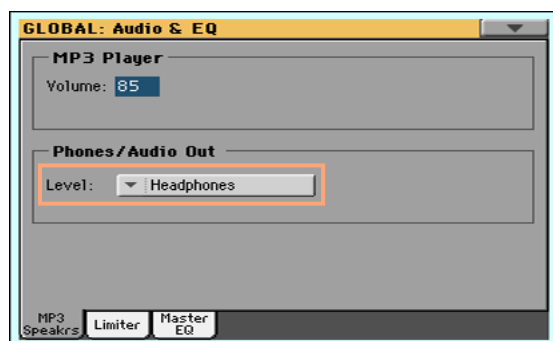
ホーム・オーディオ機器に接続する場合は、CD、LINE INまたはAUX/TAPE入力端子に接続してください。PHONO端子には接続しないでください

出力音量は**VOLUME**ノブで調整します。

デフォルト設定ではヘッドホン出力になっています。この設定はグローバル・モードの**Audio & EQ**セクション、**MP3/Speakers**ページの**Level**パラメーターで行います。

アウトプット・オーディオ・レベルをライン・アウトにする (またはヘッドホンに戻す)

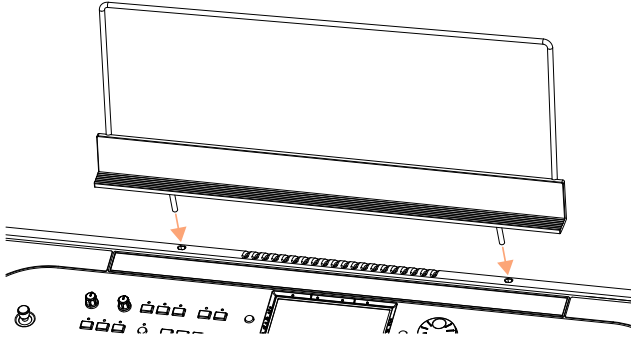
- 1 GLOBAL > Audio & EQ > MP3/Speakersページを開きます。



- 2 Phones/Audio OutのLevel のポップアップ・メニューで使用するアウトプット・オーディオ・レベルを選択します。
- 3 コントロール・パネルのEXITキーを押して元のページに戻ります。

譜面立ての取り付け

下図のように付属の譜面立ての足の部分をフロント・パネルの2つの譜面立て用の穴に差し込んでください。



03 電源

電源をオンにする

ACアダプターの接続

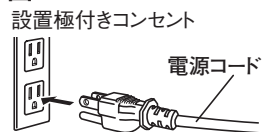
付属のACアダプターにACアダプター用電源コードを取付け、DCプラグを後面の**DC IN 19V**端子に接続します。

注意：ACアダプターのコードをコード・フックに引っかけてください。コードをフックから外すときは、無理に引っ張らないでください。

注意：ACアダプターは必ず付属のものをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

注意：電源は必ずAC100Vを使用してください。

図2

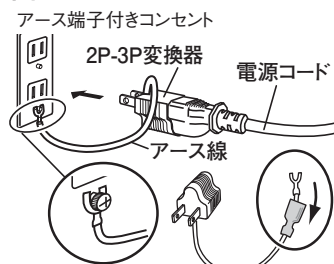


電源コードのプラグには、アース端子が付いています。感電と機器の損傷を防ぐために、アース接続を確実に行って、コンセントに接続します。

接地極付きコンセントに接続する場合(図2)

接地極付きコンセントに電源コードのプラグをそのまま差し込んでください。

図3



アース端子付きコンセントに接続する場合(図3)

電源コードのプラグに、2P-3P変換器を取り付けます。そして、コンセントのアース端子にアース線を接続し、2P-3P変換器のプラグを差し込みます。

警告：アース接続は、コンセントにプラグを差し込む前に行ってください。また、アース接続を外すときは、コンセントからプラグを抜いてから行ってください。


2P-3P変換器のアース線のU字端子にカバーが付いている場合は、カバーをはずして使用してください。

必要に応じてケーブル類を接続してください。本機はこの状態でスタンバイ状態になります。


注意：スタンバイ状態は電源ラインから完全には切り離されていません。この状態で本機の内部を触るのは非常に危険です。本機の電源を完全に切るときは、壁のコンセントからACアダプターの電源コードを必ず抜いてください。

電源のオン、オフ

電源のオン

- コントロール・パネルの電源キー（）を押して本機の電源をオンにします。電源LEDが点灯して数秒後に初期画面が表示され、しばらくするとスタイル・プレイ・モードのメイン・ページが表示されます。

電源のオフ(スタンバイ)

- ディスプレイが暗くなるまで電源キー（）を数秒間押し続けたままにし、その後キーを離します。この時点で電源をオフにする処理が始まり、数秒後に電源LEDが消灯します。この処理は少し時間がかかる場合があります。電源LEDが消灯するまではACアダプターを本機やコンセントから絶対に外さないでください。

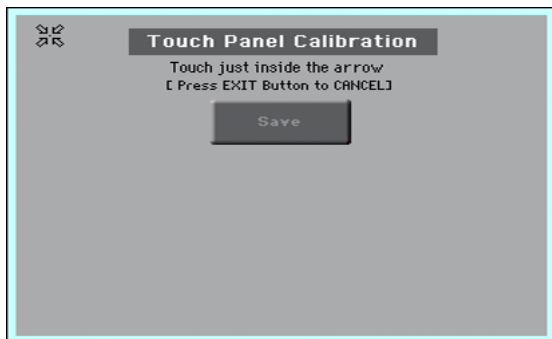
画面のキャリブレーション

タッチビュー・ディスプレイのキャリブレーション

ディスプレイのタッチ入力思うように行かないときや、ディスプレイをタッチしたところが反応しないとき、または、新しいオペレーティング・システムをロードした後などに、タッチビュー・ディスプレイのキャリブレーションを行います。より正確に調整をするには、ペンのキャップやタブレットのスタイラス・ペンを使用してください。

注意：先端が鋭利なものは使用しないでください。ディスプレイを破損する恐れがあります。

- 1 下記のTouch Panel Calibrationページがディスプレイに表示されるまでコントロール・パネルのGLOBALキーを押し続けます。



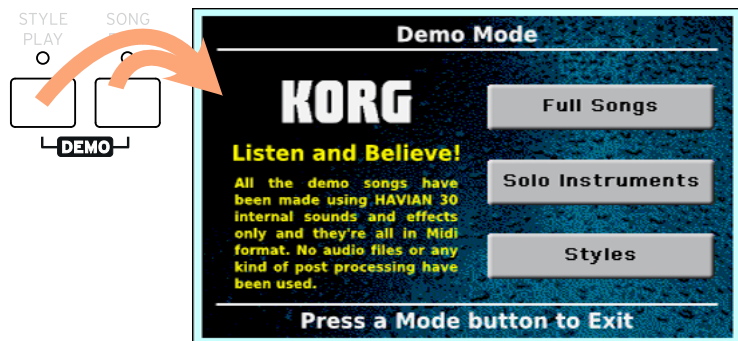
- 2 最初にディスプレイの左上に表示される、矢印の中心を正確にタッチします。
 - 3 矢の集合形は、ディスプレイの他の角へ移動します。矢印の中心を正確にタッチします。
 - 4 最後に**Save**ボタンをタッチして、キャリブレーションを確定します。
- キャリブレーションを途中でキャンセルするときは、コントロール・パネルの**EXIT**キーを押します。

デモ・ソングを聞く

デモ・ソングの再生

デモ・モードに入る

- コントロール・パネルのSTYLE PLAYキーとSONG PLAYキーを同時に押します。

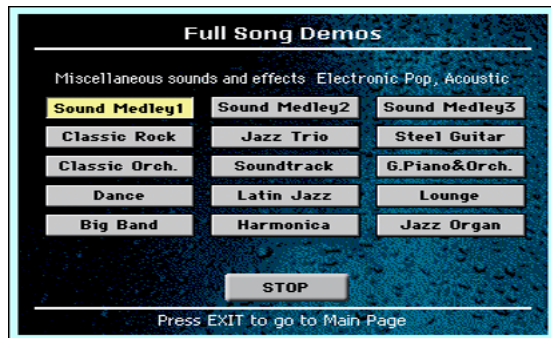


デモ・ソングを聞く

- デモ・モードに入ってから、ディスプレイのタッチ操作をしないと、すべてのデモ・ソングを順番に再生します。

デモ・ソングを選ぶ

- 特定のデモ・ソングを聴きたい場合は、タイプ(Full Songs、Solo Instruments、Styles)を選んでから聴きたいデモ・ソングを選択します。



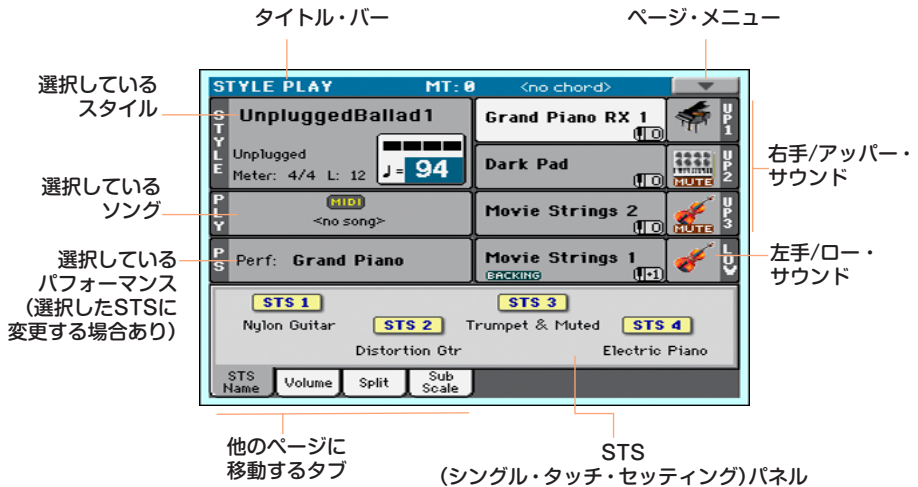
デモ・モードから出る

- コントロール・パネルのいずれかのモード・キーを押すと、デモ・モードが終了して選択したモードに戻ります。

04 インターフェイスの基本

メイン・ページ

本機の電源をオンにしたときは、常にスタイル・プレイ・モードのメイン・ページが表示されます。スタイル・プレイ・モードのページからのこのページに戻るときは、EXITキーを押します。また、違うモードにいるときは、STYLE PLAYキーを押してこのページに戻ります。



インターフェイスの基本

ディスプレイとユーザー・インターフェイス

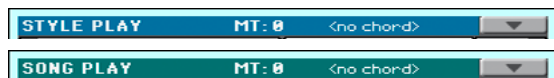
カラー・タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス

本機は、コルグ独自の使いやすいタッチビュー・グラフィカル・インターフェイスを採用しています。画面に表示されるメニューやボタンなどをタッチすることにより、ページやタブ、パラメーターを選択したり、パラメーターの設定などを変更することができます。

モード

本機のページは、機能によっていろいろなモードに分類されています。スタイル・プレイ (STYLE PLAY)、ソング・プレイ (SONG PLAY)、シーケンサー (SEQUENCER) の各モードに入るときは、コントロール・パネルのMODEセクションで対応するキーを押します。

操作モードごとにカラー・コードが異なり、一目でどのモードかがわかるようになっていきます。

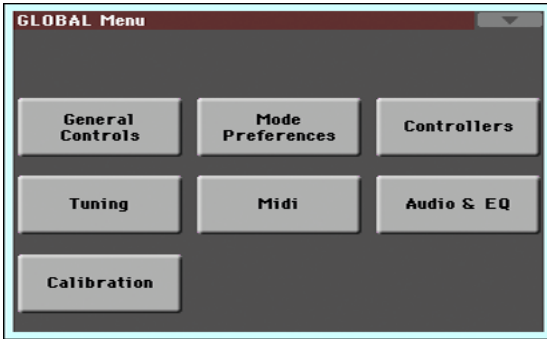


グローバル・モード (GLOBAL) とメディア・モード (MEDIA) の2つは特別です。他のモードを選択していても、それらのモードが有効のまま、オーバーラップで表示させて、設定することができます。

レコード・モード (RECORD) は、スタイル・プレイやシーケンサー・モードからアクセスでき、新規にスタイル、ソングやサウンドを作成することができます。

エディット・セクションとメニュー

パラメーターなどが入っている各ページは、カテゴリーごとに分けられています。**MENU**キーを押すと、各ページのカテゴリーを選択できるエディット・メニューが表示されます。



ページとタブ

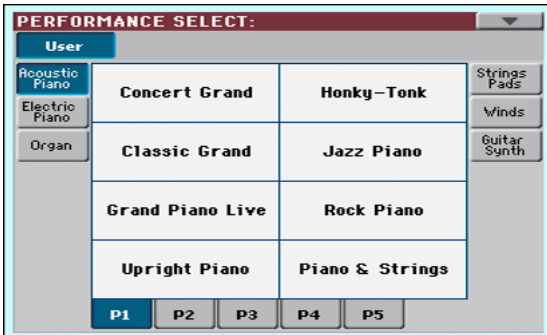
各パラメーターは、ページごとにグループ化されています。画面下部にあるタブをタッチすると、パラメーターで再分類された各タブ・ページが表示されます。



オーバーラップ・ウィンドウ

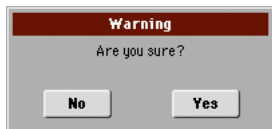
スタイル選択またはグローバル、メディア、歌詞などの画面は、そのとき表示されている画面にオーバーラップして表示されます。

ウィンドウでアイテムを選択するか、**EXIT**キーを押すと、現在のウィンドウが閉じて、隠れていた下のページが表示されます。(下図はパフォーマンス選択ウィンドウです。)



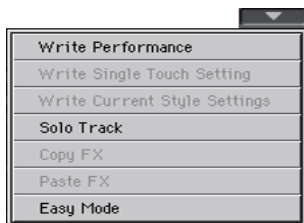
ダイアログ・ボックス

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



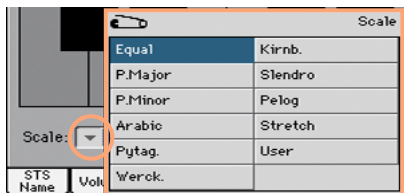
ページ・メニュー

各ページの右上隅の下向き▼が入った小さな四角形ボタンをタッチすると、現在のページに関するページ・メニュー・コマンドが表示されます。そこからコマンドを選択する(タッチする)と、ページ・メニュー・コマンドが閉じます。また、画面の他の部分(例えば、ページ・メニュー・コマンドの外側)をタッチしても、ページ・メニュー・コマンドは閉じます。



ポップアップ・メニュー

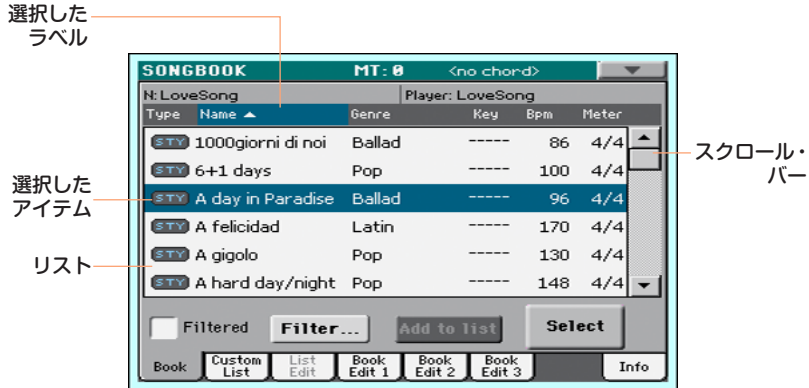
パラメーター名の横に下向き▼が入った小さな四角形ボタンが表示されたときは、それをタッチすると、ポップアップ・メニューが表示されます。そこからパラメーターを選択する(タッチする)と、ポップアップ・メニューが閉じます。バリュー・ダイヤルで選択することもできます。また、画面の他の部分(例えば、ポップアップ・メニューの外側)をタッチしても、ポップアップ・メニューは閉じます。



リストとスクロール・バー

ディスクのファイルやその他のデータは、リストで表示します。スクロール・バーを使ってスクロールし、リストの内容を確認することができます。また、VALUEダイアルでもスクロールすることができます。

リストからアイテムを選択するときに、**SHIFT**キーを押しながらスクロール・バーの上下にある矢印ボタンをタッチすると、表示されているリストの前後の頭文字ごとに(A←B→C)アイテムがリストに表示されます。



パラメーター

チェック・ボックス

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



テキスト・エディット・ボタン

名前の横に、テキスト・エディット・ボタン (I) があるときは、それをタッチしてテキスト入力画面を表示させ、名前を入力したり変更したりします。



テキスト入力画面は、コンピューターのキーボードと同様に動作します。文字以外の記号は、そのとき入力する文字フィールドのタイプによって使用できる記号が変化します。

数値フィールド

数値に下線が表示されているときは、その数値フィールドを選択 (反転表示) した後、それをもう一度タッチすると、テンキー画面が表示されます。






テンキー画面は、コンピューターのテンキーと同様に動作します。または、数値フィールドをタッチしたまま、指を上下（または左右）に移動（ドラッグ）することでも値を増減することができます。

なお、テンキー画面は様々なページで表示されます。

アイコン

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

アイコン	意味
	フォルダー
	スタイル・バンクのファイル
	スタンダードMIDIファイル

反転表示のパラメーターや値

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



グレー表示(無効)のパラメーター

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



バーチャル・コントローラー

バーチャル・スライダー

値を変更するバーチャル・スライダーをタッチして選択(反転表示)し、VALUEダイヤルを使って値を変更します。また、スライダーをタッチしたまま上下に移動(ドラッグ)することで、値を変えることもできます。



バーチャル・ノブ

バーチャル・ノブをエディットするには、エディットしたいノブを選択し、VALUEダイヤルを回します。あるいは、エディットしたいノブをタッチしたまま、指を上(または右)に移動(ドラッグ)するとノブが時計回りに、下(または左)に移動(ドラッグ)するとノブが反時計回りに回ります。



ショートカット

パネルの**SHIFT**キーと他のキーを押しながら、画面のボタンを同時にタッチすることで、それぞれに関するページをダイレクトに表示させることができます。ショートカットの内容の一覧表は、793ページの「49 ショートカット」を参照してください。

ページの操作

ページを開く

本機のガイドでは、ページの場所は下記のように説明します。

STYLE PLAY > Mixer/Tuning > EQ Gain

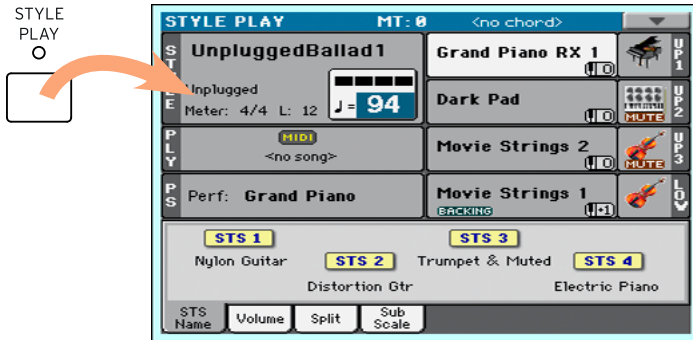
モード

エディット・セクション

ページ

上記のページ画面に移動してみましょう

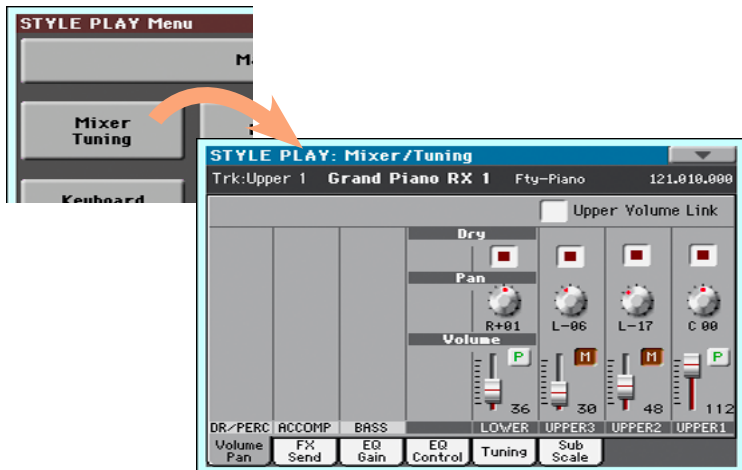
- 1 コントロール・パネルの**STYLE PLAY**キーを押してスタイル・プレイ・モードに入ります。本機の電源を入れたときの画面は、いつでも下記のスタイル・プレイ・モードのメイン・ページが表示されます。



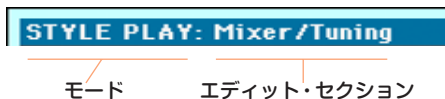
- 2 コントロール・パネルの**MENU**キーを押してスタイル・プレイ・モードのエディット・セクションのメニューを表示します。



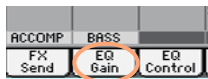
- 3 エディット・セクション・メニューのMixer/TuningボタンをタッチしてMixer/Tuningエディット・セクションに移動します。



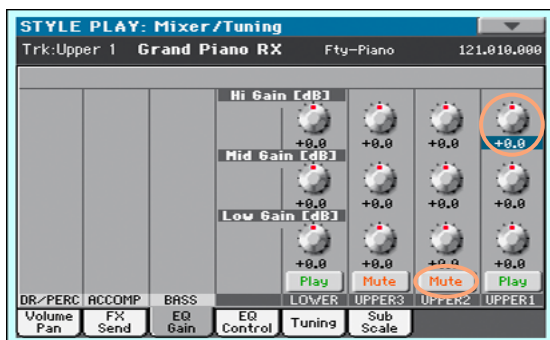
選択したエディット・セクションは常にタイトル・バーに表示されます。



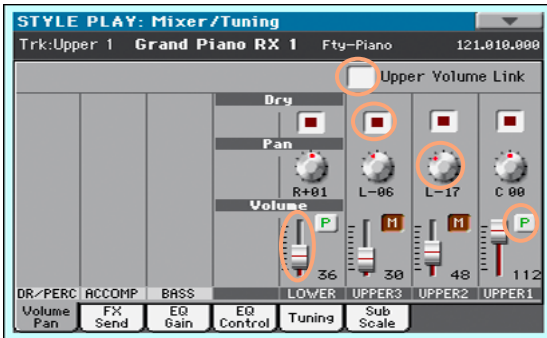
- 4 EQ Gainページが表示されていないときはディスプレイ下部のEQ GainタブをタッチしてEQ Gainページを表示します。



- 5 このページでパラメーターの設定を行います



- 6 同じエディット・セクションの別のページを表示してみましょう。**Volume/Pan**ページに移動するときにはディスプレイ左下の**Volume/Pan**タブをタッチします。



- 7 コントロール・パネルの**EXIT**キーを押すと、スタイル・プレイ・モードのメイン・ページに戻ることができます。

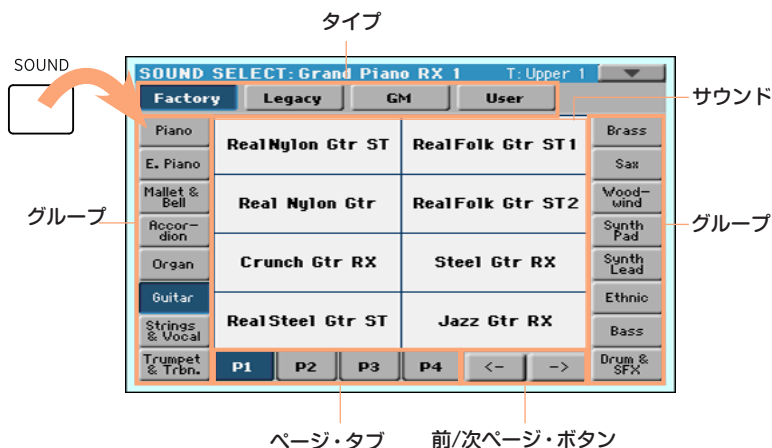


同じようにソング・プレイ・モードのエディット・セクションの各ページが表示されているときに**EXIT**キーを押すことでソング・プレイ・モードのメイン・ページに戻ることができます。

ミュージカル・リソースの選択

選択ウィンドウを開く

コントロール・パネルの**STYLE**、**SOUND**または、**PERFORMANCE**キーを押すとそれぞれのキーに対応する選択ウィンドウが表示されます。ここではサウンド選択ウィンドウ(SOUND SELECT)で説明します。



EXITキーを押すと選択ウィンドウを開く前の画面に戻すことができます。

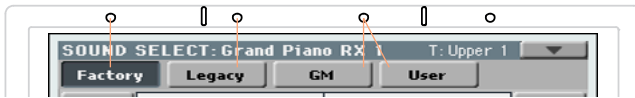
選択ウィンドウは選択した後で、何もしないで数秒経過すると自動的に閉じます。自動的に閉じずに**EXIT**キーを押したときだけ閉じるようにしたいときは、**Display Hold**パラメーターをオンにしてください(50ページの「ディスプレイ・ホールド」参照)。

ディスプレイ・ナビゲーション支援マークの使い方

ブラインド操作、および視覚障害者のためにタッチビュー・スクリーンを囲むように突起したマーク（ドット、ライン）があります。これをディスプレイ・ナビゲーション支援マークと呼びます。このマークを有効に使うためには、**Display Hold**パラメーターをオンにすることをお勧めします。

タイプを選ぶ

ディスプレイ上枠のドット・マークは選択ウィンドウのタイプ・ボタン(Factory、Userなど)に対応しています。



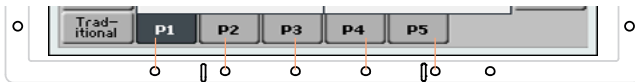
グループを選ぶ

ディスプレイ左右両枠のドット・マークは選択ウィンドウのグループ・ボタン(楽器のタイプ、音楽ジャンル、スタイルのバンクなど)に対応しています。

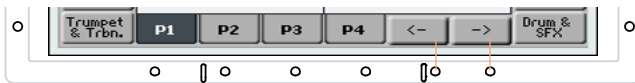


ページの選択

ディスプレイ下枠のドット・マークは選択ウィンドウのページ・タブに対応しています。

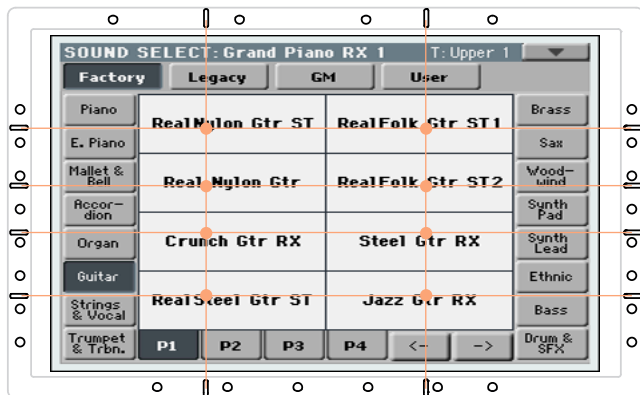


ページが6つ以上あってタブが表示できない場合は、下枠右端の2つのドットが前/先ページ・ボタンに対応して、スクロールさせることができます。



エレメントの選択

ディスプレイの中央部分に選択する項目がある選択ウィンドウでは、ディスプレイの上下左右枠のライン・マークを使って選択項目の位置を特定することができます。それぞれ上下のラインと左右のラインが交差する位置に選択エレメントがあります。



パート II: 演奏

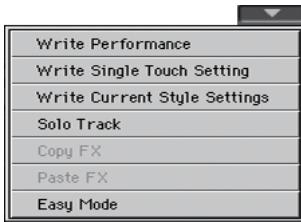
05 イージー・モード

イージー・モードのオン、オフ

ページ・メニューを使って、イージー・モードのオン、オフを切り替えます。

イージー・モードをオンにする

- 1 ディスプレイの右上隅の下向き▼が入った小さな四角形をタッチして、ページ・メニューを開きます。



- 2 ページ・メニューの**Easy Mode**コマンドを選択(タッチしてチェックを付ける)してください。



これでイージー・モードがオンになり、ディスプレイにはイージー・モードで有効なパラメーターだけを表示します。

イージー・モードをオフにする

- 1 ディスプレイの右上隅の下向き▼が入った小さな四角形をタッチして、ページ・メニューを開きます
- 2 ページ・メニューの**Easy Mode**コマンドを無効(タッチしてチェックを外す)にしてください。



これで、イージー・モードがオフになって標準モードに戻り、ディスプレイにはメイン・ページのすべてのパラメーターが表示されます。

42 選択している
パフォーマンス
(選択したSTSに変
更する場合あり)
スタイル
ミキサー



サウンド
左手/ロー・
サウンド
画面
ストップ・
ポイント
エフェクト

STS(シングル・タッチ・セッティング)パネル

スタイル・プレイ・モード画面に切り替える

本機の電源を入れたときは、自動的にこの画面になります。ほかの画面を表示しているときにこの画面にするとときは、**STYLE PLAY**キーを押してください。

選択しているスタイル

この部分をタッチするとスタイル選択ウィンドウ (**STYLE SELECT**) が開き、他のスタイルを選択することができます。スタイル名の下にはバンク名、拍子(または拍子記号)、小節の長さ、現在の拍(ビート)、テンポ、認識したコードが表示されます。

選択しているパフォーマンス(またはSTS)

この部分をタッチするとパフォーマンス選択ウィンドウ (**PERFORMANCE SELECT**) が開き、他のパフォーマンスを選択することができます。ここにSTS名を表示する場合もあります。

右手用(アップパー)と左手(ロー)サウンド

各サウンド名をタッチするとサウンド選択ウィンドウ (**SOUND SELECT**) が開き、他のサウンドを選択することができます。右手用のサウンドは最大3つまで、左手用のサウンドは1つ設定することができます。

プレイ/ミュート・アイコン

サウンド名の右側にミュート・アイコン (**MUTE**) が表示される場合があります。楽器のタイプ・アイコンをタッチすることでサウンドのオン(プレイ)、オフ(ミュート)を切り替えます。

ミキサー

サウンドの音量やパン(定位)を調節するときは、**Mixer**ボタンをタッチしてください。

エフェクト

エフェクトの選択や調整をするときは、**Effects**ボタンをタッチしてください。

スプリット・ポイント

新しいスプリット・ポイントを設定するときは、**Split Point**ボタンをタッチしてから、アッパー・サウンドの最低音になる鍵盤のキーを押してください。

STS(シングル・タッチ・セッティング)

ディスプレイのSTSの表示部分をタッチするか、コントロール・パネルの**STS1**～**4**のキーを押してSTSを切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わりません。

ソング・プレイ・イージー・モード画面



ソング・プレイ・モード画面に切り替える

この画面に切り替えるときは、**SONG PLAY**キーを押してください。

選択しているソング

この部分をタッチするとソング選択ウィンドウ (**Song Selection**) が開き、他のソングを選択することができます。ソング名の下には拍子(または拍子記号)、現在の小節位置、現在の拍(ビート)、テンポが表示されます。

選択しているパフォーマンス(またはSTS)

この部分をタッチするとパフォーマンス選択ウィンドウ (**PERFORMANCE SELECT**) が開き、他のパフォーマンスを選択することができます。ここにSTS名を表示する場合もあります。

右手用(アッパー)と左手(ロー)サウンド

各サウンド名をタッチするとサウンド選択ウィンドウ (**SOUND SELECT**) が開き、他のサウンドを選択することができます。右手用のサウンドは最大3つまで、左手用のサウンドは1つ設定することができます。

プレイ/ミュート・アイコン

サウンド名の右側にミュート・アイコン (**MUTE**) が表示される場合があります。楽器のタイプ・アイコンをタッチすることでサウンドのオン(プレイ)、オフ(ミュート)を切り替えます。

ミキサー

サウンドの音量やパン(定位)を調節するときは、**Mixer**ボタンをタッチしてください。

エフェクト

エフェクトの選択や調整をするときは、**Effects**ボタンをタッチしてください。

スプリット・ポイント

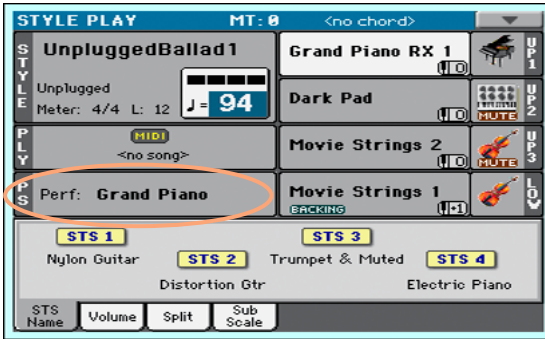
新しいスプリット・ポイントを設定するときは、**Split Point**ボタンをタッチしてから、アッパー・サウンドの最低音になる鍵盤のキーを押してください。

STS(シングル・タッチ・セッティング)

ディスプレイのSTSの表示部分をタッチするか、コントロール・パネルの**STS1**～**4**のキーを押してSTSを切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

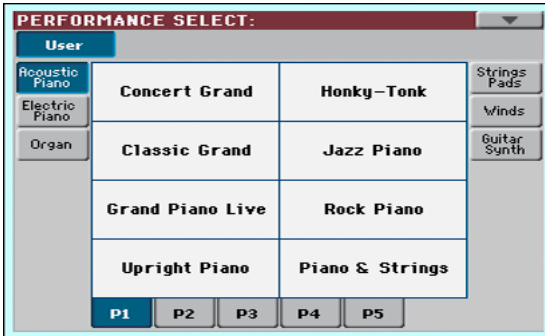
ディスプレイをタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを開く

- メイン・ページが表示されているときに選択されているパフォーマンス名をタッチします。

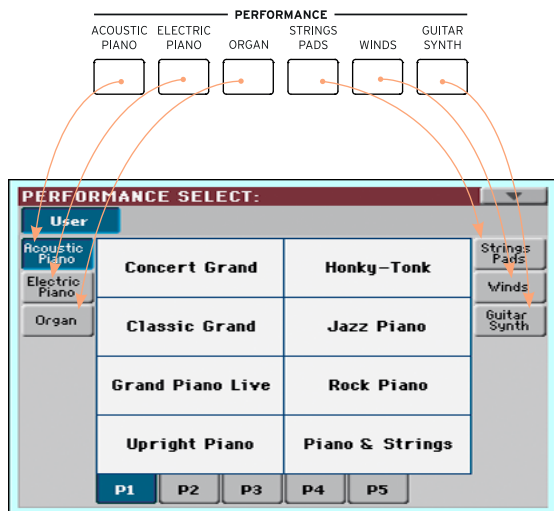


パフォーマンス選択ウィンドウで選ぶ

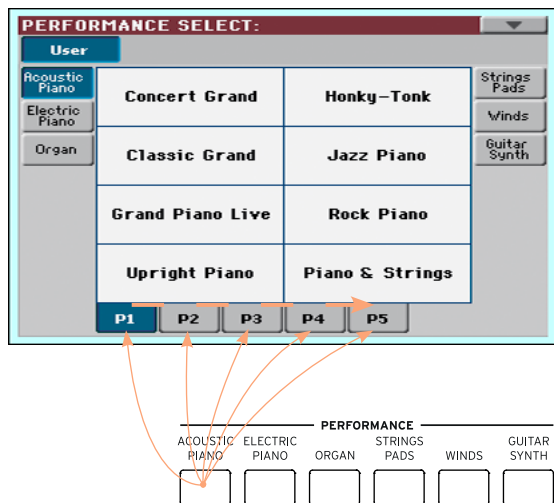
キー、またはディスプレイをタッチするとすぐにパフォーマンス選択ウィンドウが表示されます。



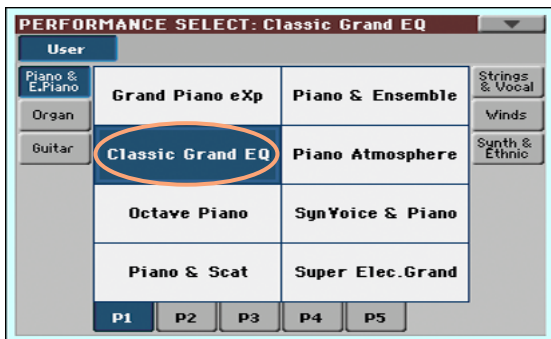
- 1 違う楽器のタイプのパフォーマンスを選ぶときは、コントロール・パネルの **PERFORMANCE** セクションの別のキーが、ディスプレイの両サイドの楽器のタイプ・ボタンをタッチしてタイプを切り替えます。



- 2 楽器のタイプの中にはP1からP5のページがあります。ページを変更するときは、コントロール・パネルの **PERFORMANCE** セクションの現在選んでいる楽器のタイプ・キーを繰り返し押すか、ディスプレイの下のページ・タブをタッチしてページを切り替えます。



- 3 ディスプレイに表示されているパフォーマンス名をタッチして選択してください。



- 4 選択が終わったらEXITキーを押して、メイン・ページに戻ります。なお、自動的にウィンドウを閉じる設定 (Display Holdがオフ) の場合は、選択した後に何もしないで数秒経過すると、自動的にパフォーマンス選択ウィンドウが閉じてメイン・ページに戻ります。

メイン・ページに戻ると、選択したパフォーマンス名が左下に表示され、パフォーマンスを構成しているサウンドの名前がディスプレイの右半分に表示されます。



STS(シングル・タッチ・セッティング)の選択

コントロール・パネルのキーを押す、またはディスプレイをタッチすることでSTSを選択できます。

コントロール・パネルのキーで選ぶ

- STSセクションのいずれかのキーを押します。



ディスプレイをタッチしてSTSを選ぶ

- 1 メイン・ページのディスプレイの下部に、STS名のパネルが表示されていることを確認してください。表示されていない場合は、**STS Name**タブをタッチしてください。



- 2 ディスプレイのSTS名をタッチして選択します。

メイン・ページのSTS表示部には選択したSTS名が反転表示になり、STSを構成しているサウンドの名前がディスプレイの右半分に表示されます。

ディスプレイ・ホールド

サウンド、パフォーマンス、STSやスタイルを選ぶ場合は、それぞれの選択ウィンドウが表示されます。いろいろなエlementを確認する場合は、この選択ウィンドウ開いたままが便利ですが、選択して数秒後に自動的にこのウィンドウを閉じて各メイン・ページへ戻るようにすることもできます。これは**Display Hold**パラメーターの設定で切り替えます。

ディスプレイ・ホールドのオン、オフ切り替え

- 1 **GLOBAL > General Controls > Interface**ページを開きます。
- 2 **Display Hold**パラメーターのオン、オフの設定をします。
 - オンのときは**Display Hold**の**On**チェック・ボックスにチェックを付けます。この場合は、サウンド、パフォーマンス、STSやスタイル選択ウィンドウはコントロール・パネルの**EXIT**キーを押すまで開いたままになります。
 - オフのときは**Display Hold**の**On**チェック・ボックスのチェックを外します。この場合は、サウンド、パフォーマンス、STSやスタイル選択ウィンドウは何もしない状態が数秒続くと自動的に閉じて、各メイン・ページを表示します。
- 3 コントロール・パネルの**EXIT**キーを押して元のページに戻ります。

サウンド、パフォーマンス、STS

サウンドはアレンジャー・キーボードの基本となるものです。サウンドのセットをパフォーマンスやSTSに記憶させることができます。

各パフォーマンスには、キーボード・トラック(推奨するサウンドを含む)、トランスポーズ、エフェクトやその他の情報などさまざまな設定が含まれます。各パフォーマンスは、パフォーマンス・バンク内に保存されています。

STS(シングル・タッチ・セッティング)は、パフォーマンスに似ていますが、スタイルやソングブック・エントリーに関連づけられています。そのため4つのSTSのセットはスタイルやソングブック・エントリーを選択するたびに変更されます。

ファクトリー (Factory) 、ユーザー (User) 、 フェイバリット (Favorite)

いくつかのページにFactory、Favorite、Userの選択肢がある画面があります。これらはプロテクトの種類によって保存先を使い分けることができます。

- **Factory** (サウンド、スタイル) 内のエレメントは通常上書きやエディットすることはできません。
- **User** (サウンド、スタイル) 内のエレメントは上書きやエディットができます。
- **Favorite** (スタイル)内のエレメントはユーザー と同様に上書きやエディットができたうえでバンク名も変更できるのでオリジナルのカテゴリを作ることもできます。

07 テンポとメトロノーム

テンポ

テンポの値の設定

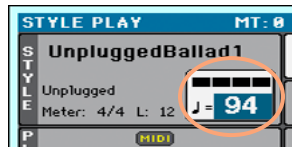
テンポの値の設定は、各スタイルや各パフォーマンスに保存されていますが、自由に変更することができます。同様にしてメトロノームのテンポも設定できます。

コントロール・パネルでテンポの値を変更する

- コントロール・パネルの**TEMPO**キーでテンポの値(またはMP3ソングの速度)を設定します。

ディスプレイでテンポの値を変更する

- 1 テンポの値が反転表示になっていないときは、テンポの値をタッチします。



- 2 コントロール・パネルの**VALUE**ダイヤルでテンポの値を設定します。

テンポの値をリセットする

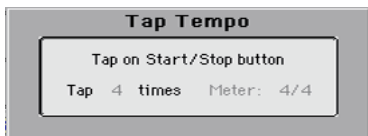
- コントロール・パネルの**TEMPO**の+と-キーを同時に押します。
スタイルやMIDIソングに記憶されているテンポに戻ります。また、MP3ソングも記憶されているオリジナルの速度に戻ります。

タップ・テンポ機能

スタイル・モードでは、タップ・テンポ機能でテンポの値を設定できます。

タップ・テンポ機能を有効にする

- スタイル演奏をしていないときに、**SHIFT**キーを押しながらメトロノーム  キーを押します。Tap Tempoウィンドウが表示されます。



テンポの値を打ち込む

- **START/STOP**キーを押してテンポを設定します。Tap Tempoウィンドウに表示された拍子と同じ数だけキーを押します。設定が終わると、設定されたタップ・テンポでスタイル演奏を開始します。

タップ・テンポ機能を無効にする


タップ・テンポ機能はテンポが設定されると自動的にオフ(無効)になります。タップ・テンポ機能を使わずに止めるときは**EXIT**キーを押します。

テンポ・ロック

異なるスタイルやMIDIソングを選んだときに、自動的にテンポが変わるのを防ぐことができます。ただし、MP3ソングはテンポ・ロックは無関係で、常に録音されている速度で再生されます。

テンポ・ロックを使うとスタイルやMIDIソングの切り替えにとらわれずに、自由にタップ・テンポ機能や手動でテンポの値を設定することができます。ただし、スタイル・プレイとソング・プレイでは別々のテンポになることに注意してください。

スタイルやソングを選んでもテンポを変えない

- コントロール・パネルの**TEMPO**のロック  キーを押してLEDを点灯させます。この場合は、異なるスタイルやソングを選んでもテンポは変わりません。このテンポは前述の方法でテンポを自由に変更することができます。

スタイルやソングを選んだときに、それぞれの持っているテンポに変える

- コントロール・パネルの**TEMPO**のロック(🔒)キーを押してLEDを消灯させます。この場合は、異なるスタイルやソングを選ぶと、それぞれの持っているテンポに変わります。

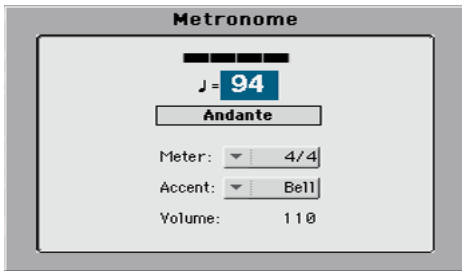
スタイル・パターンやMIDIソングに、テンポ・チェンジ・イベントが含まれる場合もテンポを変更します。

メトロノーム

メトロノームのオン、オフ

メトロノームをオンにする

- メトロノーム (📏) キーを押してメトロノームのLEDを点灯します。**Metronome** ウィンドウが表示され、現在設定されているテンポや拍子でメトロノームの再生を始めます。



メトロノームをオフにする

- メトロノーム (📏) キーを押してメトロノームのLEDを消灯します。メトロノームの再生が止まります。

拍子(メーター)、アクセント音、音量の設定

開始小節の拍子とアクセントの設定をします。

Metronomeウィンドウを開く

- メトロノーム (📏) キーを押します。

拍子(メーター)の設定

- **Meter**パラメーターで、拍子を設定します。

アクセント音の設定


- **Accent**パラメーターでアクセント音の設定をします。

アクセント音	意味
Normal	アクセント音なし
Accent	各小節の1拍目にアクセント音が付きます。
Bell	各小節の1拍目にアクセントのベルの音が鳴ります。

メトロノーム音量の設定

- **Volume**パラメーターでメトロノーム音量を設定します。

Metronomeウィンドウを閉じる

- コントロール・パネルの**EXIT**キーを押すと、メトロノームが止まり、**Metronome**ウィンドウが閉じます。
- メトロノーム () キーを押すと、メトロノームが止まり、**Metronome**ウィンドウが閉じます。

08 スタイル・プレイ

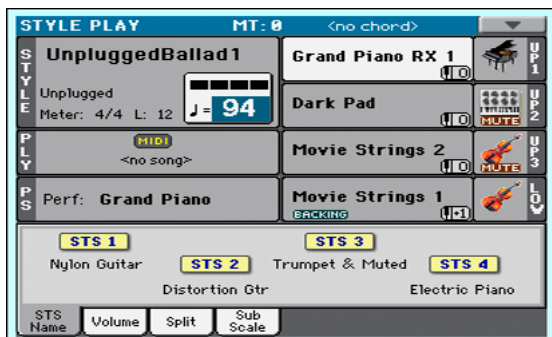
スタイル

スタイルを選ぶ

スタイルの選択はコントロール・パネルやディスプレイから行います。

スタイル・プレイ・モードに入る

- 本機の電源を入れたときはいつでも、スタイル・プレイ・モードになります。それ以外のときはコントロール・パネルの**STYLE PLAY**キーを押してください。
- スタイル・プレイ・モードでもメイン・ページが表示されていないときは、コントロール・パネルの**EXIT**キーを押してメイン・ページに戻ってください。

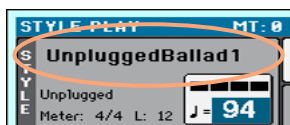


コントロール・パネルでスタイル選択ウィンドウを開く

- **STYLE**キーを押してください。

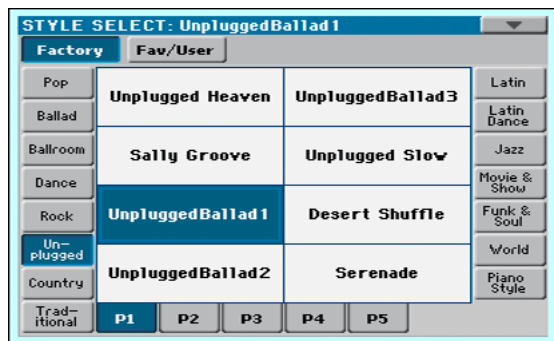
ディスプレイからスタイル選択ウィンドウを開く

- ディスプレイのスタイル名が表示されている部分をタッチしてください。



スタイルの選択

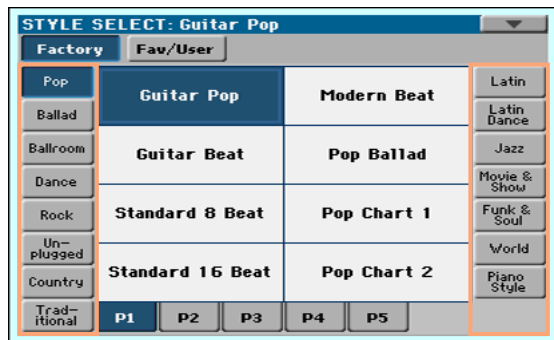
- 1 スタイル名が表示されたスタイル選択ウィンドウ(STYLE SELECT)をご覧ください。



- ウィンドウの上部にあるボタンをタッチしてスタイルのタイプ選びます。

スタイルのタイプ	意味
Factory	標準スタイルのバンクです。エディットできません。
User	外部デバイスからの読み込んだスタイル、新規スタイル、エディット・スタイル保存しているバンクになります。
Favorite	ユーザー・スタイル・バンクのスタイルのバンク名を自由に変更できます。

- ウィンドウの両サイドにあるボタンをタッチして、異なるグループのスタイルを選びます。



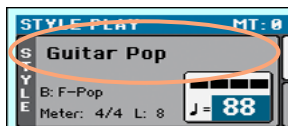
- ウィンドウの下にあるP1…P5のタブをタッチして異なるスタイルのグループ・ページを選びます



STYLEキーを何度か押して、異なるページを選ぶこともできます。

- 2 選択するスタイル・ネームをタッチします。
- 3 スタイルを選択したあと**EXIT**キーを押して、スタイル選択ウィンドウを閉じます。ただし**Display Hold**がオフの場合は、**EXIT**キーを押さなくても、スタイルを選択したあと操作をしないでいると、数秒後に自動的にウィンドウが閉じます(50ページ「ディスプレイ・ホールド」参照)。

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



スタイルとは？

スタイルは、8人編成のバンドと演奏するような、最大8つのパートの自動演奏で構成される特定の音楽ジャンル(または音楽スタイル)の音楽パターンのコレクションです。鍵盤で弾いたコードが認識されると、演奏に適応したパターンが再生されます。さまざまなセクションを駆使することで、リアルタイムで完全な曲を作成することができます。

アカンパニメント・パート

アカンパニメント・パートはちょうどバンドの伴奏メンバーのようなものです。本機を使うことは5人の音階楽器プレイヤー(たとえばギター、ピアノ、ストリングス、シンセサイザー)とベーシスト、ドラマー、パーカッション・プレイヤーを得たのと同じようなものです。

コードとパターン

アカンパニメント・パターンは認識したコードに対応しながら変化する繰り返しのミュージカル・シーケンス(ベース・グループ、ギター・リフ、ピアノのコード進行など)です。これらはコードのタイプ(C Maj、C min、7thなど)に応じて異なります。

セクション

ソングは異なるセクション(イントロ、Aメロ、つなぎ、サビ1など)から構成されています。これらの各セクションには異なるパターンがあります。それらはスタイル・エレメントのキー(INTRO、VARIATION、AUTOFILL、BREAK、ENDING)に格納されています。イントロ、フィル、ブレイク、エンディングは対応するソングのセクション名と同じですが、バリエーションはAメロ、Bメロ、つなぎ、サビ1、サビ2などのセクションとして使います。なお、各エレメントのナンバーが多いほうが(1よりも4)より複雑なアレンジになっています。

オートフィル

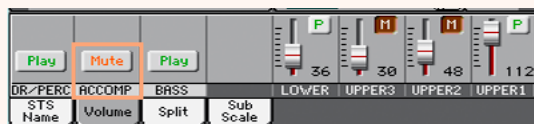
本機はバリエーションを選んだ時に自動的に同じナンバーのフィルを選ぶことができます。**AUTOFILL**をオンにしてLEDが点灯しているときは、初めに選んだバリエーションと同じナンバーのフィルも自動的に選択されます。たとえば、バージョン2からバージョン3に切り替えたときは自動的にバリエーション3に移る前にフィル2が演奏されることになります。

ピアノ・スタイル

Piano Styleバンクのスタイルを選ぶと手軽に自動伴奏を楽しむことができます。右手でメロディー・ラインの練習をする場合などに、ちょうどベースとドラムとピアノのクラシック・ジャズ・トリオのようなシンプルな左手の伴奏が提供されます。



メイン・ページの**Volume**タブをタッチして表示される**Volume**パネルの**Mute/Play**ボタンをタッチして、各伴奏パートをミュートすることができます。たとえば、**ACCOMP** (伴奏)グループをミュートして、ドラムとベースだけにすることができます。



スタイルの再生

再生の開始と停止

伴奏の開始と停止をコントロール・パネルで行います。

伴奏の開始

- 1 コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押します。
- 2 右手でメロディーを弾きながら、左手でコードを弾きます。

伴奏を再生しているときに、ディスプレイの各表示が変化することを確認できます。



パターンの小節の長さ テンポの値

伴奏の停止

- コントロール・パネルの**START/STOP**キーをもう一度押します。

シンクロ・スタート/ストップ機能(自動開始/停止)

コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押さなくても、伴奏を自動的に開始、停止することができます。これにより伴奏の開始と停止のタイミングを気にせずに演奏に専念することができます。

伴奏を自動的に開始する(シンクロ・スタート)

- 1 コントロール・パネルの**SYNCHRO**キーを押して**START**のLEDだけを点滅にします。
 - 2 コードを弾いてください。**START**のLEDが点灯に変わり自動的に伴奏が開始します。
- コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押して伴奏を停止します。

伴奏を自動的に開始、停止する(シンクロ・スタート、ストップ)

- 1 コントロール・パネルの**SYNCHRO**キーを何度か押して**START**のLEDを点滅、**STOP**のLEDを点灯にします。
- 2 コードを弾いてください。弾いてる間は**START**のLEDが点灯に変わり、**STOP**のLEDが点滅に変わって自動的に伴奏が開始します。
- 3 鍵盤から手を放して演奏をやめると、伴奏が自動的に停止します。

伴奏を自動的に停止する(シンクロ・ストップ)

- 1 コントロール・パネルの**SYNCHRO**キーを何度か押して**STOP**のLEDだけを点灯にします。
- 2 コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押してください。**STOP**のLEDが点滅に変わって自動的に伴奏が開始します。鍵盤を弾いて演奏をします。
- 3 鍵盤から手を放して演奏をやめると、伴奏が自動的に停止します。

シンクロ・スタート/ストップ機能の解除

- コントロール・パネルの**SYNCHRO**キーを何度か押して**START**と**STOP**のLED両方を消灯します。

イントロの選択

イントロの紹介です。**Intro 1**はコード展開のあるシーケンスです、イントロ演奏中に演奏者はコードを変更する必要がありません。**Intro 2**はコード展開の無いシーケンスとなっていて演奏したコードに応じて伴奏が変化します。**Intro 3**は通常1小節のリズムによるカウント・インになっています。

スタイル・エレメント	内容
Intro 1	事前に記録されたコード・シーケンスとメロディーに基づくイントロ
Intro 2	認識したコードに基づくイントロ
Intro 3	1小節のカウント・イン

- コントロール・パネルのスタイル・エリアのいずれかの**INTRO**キーをしてオンにします。このときキーのLEDが点灯して、伴奏の開始の準備が整ったことを知らせています。

このときイントロの伴奏の演奏を始めてから、終わりまでの小節の長さがディスプレイの**L**パラメーターに表示されます。

フレーズ・メロディー (Verse)やサビ(Chorus)のバリエーションの選択

各スタイルには4種類のバリエーションがあり、それぞれを曲のAメロやBメロ、サビのように使用できます。各バリエーションは、少しずつ違った形になっています。バリエーション1からバリエーション4になるに従ってアレンジが複雑になります。通常バリエーション1は初めのメロディー (Aメロ)、バージョン4は最後のサビ(ラスサビ)などに使います。

スタイル・エレメント	内容
Variation 1	メロディー (Verse)、つなぎ(Bridge)、サビ(Chorus) : 簡素
Variation 2	メロディー (Verse)、つなぎ(Bridge)、サビ(Chorus) : やや複雑
Variation 3	メロディー (Verse)、つなぎ(Bridge)、サビ(Chorus) : 複雑
Variation 4	メロディー (Verse)、つなぎ(Bridge)、サビ(Chorus) : 高度で複雑

- イントロの演奏中に、最初に演奏するいずれかの**VARIATION**キーを押してください。キーのLEDが点滅して演奏の準備が整ったことを知らせています。イントロの演奏が終わると、バリエーションの演奏が開始します。このときバリエーションのキーのLEDが点灯します。伴奏が流れている間は、ディスプレイのLパラメーターでイントロの長さを確認することができます。

フィルの自動選択

本機はバリエーションを選んだ時に自動的に同じナンバーのフィルを選ぶことができます。

スタイル・エレメント	内容
Fill 1	フィル(簡素)
Fill 2	フィル(標準)
Fill 3	フィル(手数が多い)
Fill 4	フィル(手数が多くより複雑)

このときフィルの伴奏の演奏を始めてから、終わりまでの小節の長さがディスプレイのLパラメーターに表示されます。

オートフィル機能をオンにする

- コントロール・パネルの**AUTOFILL**キーを押してLEDを点灯させます。

バリエーション切り替え時の自動フィル再生

- いずれかの**VARIATION**キーを押します。初めに選んだバリエーションと同じナンバーのフィルも自動的に選択されます。たとえば、バージョン2からバージョン3に切り替えたときは自動的にバリエーション3に移る前にフィル2が演奏されることとなります。

オートフィル機能をオフにする

- 機能をオフにするときは、**AUTOFILL**キーをもう一度押してLEDを消灯します。

ブレークの選択

ブレイクはソング演奏中にリズムやメロディーを一時的に止める（無音のフレーズを入れる）ことです。これによりソングの表現を豊かにすることができます。

スタイル・エレメント	内容
Break	1つの無音小節

- 演奏中のバリエーションの終わりが近づいたときに、**BREAK**キーを押して無音演奏の小節を1ついれます。

エンディングの選択

ソングのエンディングを選択します。**Ending 1**はコード展開のあるシーケンスになっていて、前もって用意されてコードとメロディーになります。**Ending 2**は演奏したコードに応じて伴奏が変化します。**Ending 3**は他のものとは違い、バリエーションが終わらなくても、選ぶと2小節前後の短いエンディングで停止します。

スタイル・エレメント	内容
Ending 1	コード展開のあるシーケンスになっていて、エンディング演奏中に演奏者はコードを変更する必要がありません。
Ending 2	バリエーション1～4と同様に、コード展開の無いシーケンスとなっていて演奏したコードに応じて伴奏が変化します。
Ending 3	通常2小節前後の短いもので、押すと短いエンディングで停止します。

- バリエーションの演奏中にコントロール・パネルのスタイル・エリアのいずれかの**ENDING**キーを押してオンにします。

エンディングの演奏が終わると自動的にスタイルの演奏は終わります。

このときエンディングの伴奏の演奏を始めてから、終わりまでの小節の長さがディスプレイの**L**パラメーターに表示されます。

ループ演奏

イントロやエンディングを既定のパターンより長く演奏したいときは、ループ演奏をさせることができます。

ループ演奏設定

- ループ演奏をするイントロ、またはエンディングのキーを2回押します。キーのLEDが点滅にかわり、パターンの繰り返しが始まります。

ループ演奏をやめる

どちらかの方法を選びます

- 点滅しているLEDのキーをもう一度押します。
- 別のスタイル・エレメント(イントロ、バリエーションなど)を選びます。

キーを押している間ループ演奏を維持する

- ループ演奏を維持する間イントロ、またはエンディングのキーを押し続けます。キーから指を離すとループ演奏が終了します。
- ループ演奏をするフィルに対応するバリエーションのキーを押し続けます。キーから指を離すとフィルのループ演奏が終了して、バリエーションの再生が始まります。

鍵盤演奏(キーボード・トラック)と伴奏(アカンパニメント)の音量バランスの調節

伴奏に対してソロ演奏のように目立たせたり、バランスよく演奏したりするために、鍵盤演奏と伴奏の音量バランスを調節することができます。

鍵盤音色と伴奏のバランス調節

- **BALANCE**ノブでスタイル再生時の鍵盤演奏(KBD)と伴奏(ACC)の音量バランスを調節します。

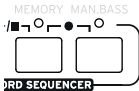
コード・シーケンサー

コード・シーケンスの記録

コード・シーケンサーに記録したコード進行は、電源をオフにするまで保持され
ます。

記録方法

- 1 コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押してスタイルの再生を始めます。
- 2 **CHORD SEQUENCER**エリアの記録(●)キー2つ(**BASS INV.**と**M.BASS**)を同時に押して記録を開始します。



- 3 コード・シーケンサーの録音は次の小節の先頭から始まります。録音中は赤く点滅したアイコンがディスプレイに表示されます。



- 4 コード・シーケンスが終わったら、記録(●)キー2つ(**BASS INV.**と**M.BASS**)を同時に押して記録を終了します。

記録をしたあと切れ目なくコード・シーケンスの再生にすぐに行いたいときは記録の終了(手順4)は行わないで、以下の「コード・シーケンスの再生」の手順1からすぐに行ってください。

コード・シーケンスの再生

記録したコード・シーケンスを再生します。録音したコード進行に従ってスタイルが演奏されます。

再生方法

- 1 **CHORD SEQUENCER**エリアの再生/停止 (▶/■) キー 2つ (**MEMORY**と**BASS INV.**) を同時に押して再生を開始します。



2つのキーのLEDが点滅します。この時、コード・シーケンサーは次の小節から再生をスタートします。記録したコード進行に従ってスタイルが演奏されます。

- 2 コード・シーケンサーの再生中にソロ演奏をします。
コード・シーケンサーがループ再生中は、左手でコードを演奏している場合と同様に、フィルインやバリエーションを自由に選択できます。
- 3 **CHORD SEQUENCER**エリアの再生/停止 (▶/■) キー 2つ (**MEMORY**と**BASS INV.**) を同時に押して再生を停止します。

別の方法として、コントロール・パネルの**START/STOP** (▶/■) キーを押して、コードシーケンスと自動伴奏の両方を停止します。

コード・シーケンサーに記録したコード進行は、次に記録をするか、または本機の電源をオフにするまで記憶されています。

09 ソングの再生

ソングの選択

リストからソングを選ぶ

ソング・プレイ・モードに切り替える

コントロール・パネルのSONG PLAYキーを押します。



コントロール・パネルからソング選択ウィンドウを開く

- SONGキーを押します。

ディスプレイからソング選択ウィンドウを開く

- ディスプレイのソング名が表示されている部分をタッチします。



ソング・リストの確認

保存先デバイスを選んでソング選択ウィンドウ (**Song Selection**) で選択するファイルを見つけてください。



- 保存先デバイス・メニューでデバイスを選択します
 選択するソングが外部のUSB機器に保存している場合は、そのUSB機器を**USB Host**ポートに接続してください。

デバイス	タイプ
DISK	内蔵メモリー
USB	USB Hostポートに接続されたUSB機器(別売)

デバイスの実際の名前(ラベル)はカレント・パスの角括弧内に表示されます。

- スクロール・バーまたは**VALUE**ダイヤルを使って、リスト内のすべてのソングを確認できます(ダイヤルを使用する前に、任意のアイテムをタッチしてください)。
- **Open**ボタンをタッチして、フォルダー / ディレクトリーを開くことができます。
- **Close**ボタンをタッチして、1つ上のフォルダー / ディレクトリーに戻ることができます。
- **Locate**ボタンをタッチすると、選択したソングが含まれるフォルダー / ディレクトリーにジャンプすることができます。

異なるアルファベット順の名前が付いたソングにジャンプする

- 1 リストの一番上の名前のラベルをタッチします。
- 2 コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら、上下のスクロール・アローをタッチすると、現在表示されている部分から前、または次のアルファベット順の名前が付いたソングにジャンプできます。

リストの並び順を変える

- リスト上段のラベル(**Type**、**Name**、**Size**、**Date**)の1つを選択することで、並び順の条件を変えることができます。
- それぞれのラベルをタッチするたびに、リストのファイルが昇順、降順に切り替わります。

ソングの選択

- 1 選択するソングの名前をタッチして選び反転表示にします。
- 2 **Select**ボタンをタッチします。すでにソングが再生されている場合は、再生が停止して新しいソングの再生を開始できる状態になります。ソング・プレイ・モードのメイン・ページに戻ります。

選んだソングがソング・エリアに表示されます。

- **MIDIソングの場合:**



- **MP3ソングの場合:**



MIDIソングとは

MIDIソングは、専門的にはスタンダードMIDIファイル(SMF)と呼ばれています。ファイル名の拡張子は「.mid」です。

スタンダードMIDIファイルは、どのメーカーとも共通性のある業界標準規格フォーマットで、本機の演奏やMIDIソングの録音に使用するネイティブ・ファイル・フォーマットです。

SMFの拡張フォーマットの拡張子が「.kar」の歌詞を含んだカラオケ・ファイルも使用できます。



MIDI ソング ディスク内の
MIDファイル ディスク内の
KARファイル

MP3ソングとは

MP3ソングは、正式にはMPEG-1 Audio Layer-3と呼ばれるもので通常MP3と略されています。ファイル名の拡張子は「.mp3」です。これは音質の劣化を最小限に抑えつつ、ファイル容量を小さくするのに適した圧縮オーディオ・ファイルです。一般的に高いレート(bit/s)のMP3ファイルは、非圧縮オーディオ・ファイルとの音質の差が少なく、聞き分けるのは難しいものです。本機はMP3ファイルを再生したり、録音することができます。



MP3 ソング ディスク内の
MP3ファイル

IDナンバーでソングを選ぶ

デバイスのフォルダ中の各ソング(最高9,999)にはIDナンバーが自動的に割り当てられています。ソング選択ウィンドウのページ・メニューの**Show Song Number**(ソング番号の表示)を選択すると、ソング選択画面の各ソング名の前に、このIDナンバーを表示します。このIDナンバーを入力して、ソングを選択することができます。

IDナンバーを表示する

- 1 ソング選択ウィンドウ(Song Selection)を開きます。
- 2 ページ・メニュー・アイコンをタッチしてメニューを開き、**Show Song Number**をタッチしてチェックを付けるとIDナンバーを表示します。
ソングのIDナンバーはソング選択ウィンドウの各ソングの前に表示されます。

ナンバーでソングを選ぶ

- 1 テンキー画面を表示します。
- ソング選択ウィンドウ(Song Selection)が開いているときに、コントロール・パネルの**SONG**キーを押します。
- ソング・プレイ・モードやスタイル・プレイ・モードのときは、コントロール・パネルの**SONG**キーを2度押します。
- 2 ソングに対応した(0001~9999の範囲)のID番号を入力し、**OK**ボタンをタッチします。ソングが選ばれます。

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

ソング・ファイルの拡張子の表示

ソングはアイコンを見ることで、ファイルの種類を判断することができますが、好みによってソング・ファイルの拡張子を表示することもできます。

ソング拡張子の表示方法

- 1 ソング選択ウィンドウ(Song Selection)を開きます。
- 2 ページ・メニューアイコンをタッチしてメニューを開き、**Show Song Extension**をタッチしてチェックを付けるとソング・ファイルの拡張子を表示します。

拡張子はそれぞれのソング・ファイルの後ろに追加表示されます

ソング拡張子の表示をやめる

- **Show Song Extension**をタッチしてチェックを外します。

ソングの再生

ソングの再生コントロール

ソングの再生を開始する

- **START/STOP (▶/■)** キーを押します。このときキーのLEDが点灯します。ソングの再生中は、現在の位置がディスプレイのインジケータに表示されます。また、キーのLEDは拍子に合わせて最初の拍では赤く、そのほかの拍では緑で点灯します。

ソングの早送り (FF)

- 早送り (▶▶) キーを1回押すと、その時再生していたソングの1小節後に移動 (MIDIソング)、または1秒後に移動します (MP3ソング)。
- 早送り (▶▶) キーを長押しすると、キーを離すまで早送りの動作を行います。

ソングの早戻し (REW)

- 早戻し (◀◀) キーを1回押すと、その時再生していたソングの1小節前に移動 (MIDIソング)、または1秒前に移動します (MP3ソング)。
- 早戻し (◀◀) キーを長押しすると、キーを離すまで早戻しの動作を行います。

再生の一時停止と再開

- ソングの再生中に**START/STOP (▶/■)** キーを押すとその位置で停止します。このときキーのLEDが消灯します。
- もう一度**START/STOP (▶/■)** キーを押すと停止していた位置から再生を再開します。このときキーのLEDが再点灯します。

ソングの最初に戻って再生を止める

- 再生を止めてソングの初めに戻すときは、ホーム (◀) キーを押します。このとき**START/STOP (▶/■)** キーのLEDが消灯します。

鍵盤演奏(キーボード・トラック)とソング再生(ソング・トラック)の音量バランス調節

バックグラウンド再生に対してソロ演奏のように目立たせたり、バランスよく演奏したりするために、鍵盤演奏とソング再生の音量バランスを調節することができます。

演奏と再生のバランス調節

- **BALANCE**ノブでソング再生時の鍵盤演奏(KBD)とソング(SONG)の音量バランスを調節します。

MP3ソングの音量設定

MIDIソングやスタイルの音量に対してのMP3ソングの音量の割合を調整することができます。

- 1 **GLOBAL > Audio & EQ > MP3/Speakers** ページを開きます。
- 2 **MP3 Player**の**Volume**パラメーターで調整します。

MP3音量	意味
0 … 100	最大音量の割合

ソング再生中の演奏

ソングと一緒に演奏

- ソングを再生しながら鍵盤を弾いて演奏をします。

異なるサウンドを選ぶ

- **PERFORMANCE**コントロール・パネルのパフォーマンス・セクションで異なるパフォーマンスを選びます。
- コントロール・パネルの**STS**キーまたはメイン・ページ画面のSTSパネルで異なるSTSを選びます。

選択できるSTSは最後に選択したスタイルやソングブック・エントリーに含まれているSTSになります。

フォルダー内のすべてのソングの再生

コントロール・パネルからソング選択ウィンドウを開く

- SONGキーを押します。

ディスプレイからソング選択ウィンドウを開く

- のソング名が表示されている部分をタッチします。



再生するソングを含んだホルダーの選択

- 1 再生するソングを含むフォルダーを閲覧して見つけたら、そのフォルダーを開きます。
- 2 **Play All**ボタンをタッチしてフォルダー内のソングをすべて選択します。ジュークボックス・ファイルが自動的に作成され、プレーヤーに割り当てられます。ソング選択ウィンドウのリストの表示順に再生されます。

リストのソング再生

- 3 開始、停止はコントロール・パネルの**START/STOP**(▶/■)キーを押します。
- 4 またプレーヤー・エリアのキーを使ってソングの再生をコントロールします。

ソング間の移動

- リストの次のソングにジャンプするときはコントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら早送り(▶▶)キーを押します。
- リストの前のソングにジャンプするときはコントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら早戻し(◀◀)キーを押します。
- ホーム(◀)現在再生中のソングの先頭に戻ります。

ジュークボックス・ファイルとしてのリストの保存

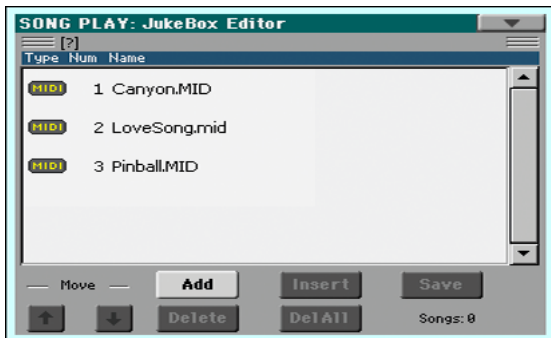
- ソングのリストを保存したいときは、ソング・プレイ・モードのメニュー画面 **Jukebox Editor**のページで JBXファイルとして保存します。

ジュークボックス・リストを使う

ジュークボックス・リストの作成とエディット

ジュークボックス・ファイルを作る

- 1 ソング・プレイ・モードのメニュー画面で**Jukebox Editor**ボタンをタッチします。



- 2 既存のジュークボックス・ファイルを選んだり、ソング選択ウィンドウで**Play All**機能を使った場合で、ソングのリストがすでに表示されている場合は、**Del All**ボタンをタッチしてリストからソングをすべて削除します。
- 3 **Add**または**Insert**ボタンをタッチしてソング選択ウィンドウを開きます。
 - **Add**ボタンをタッチすると現在のリストの末尾にソングを追加します。
 - **Insert**ボタンをタッチすると現在の位置(選択したソングと前のソングの間)にソングを挿入します。挿入したソング以降のソングは後方へずれます。
- 4 ソング選択ウィンドウに表示されるフォルダー内のMID、KARおよびMP3ファイルを選択して加えていきます。
ソングを1つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リストに追加できます。
- 5 リストに続けてソングを加えていきます。

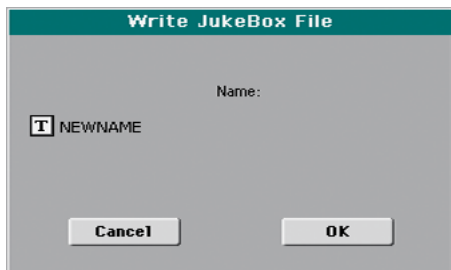
ジュークボックス・リストは、同じフォルダー内に含まれるソングのみを格納できます。リストには最大127のソングを加えることができます。

ジュークボックス・リストの編集

- **Move**の[↓]および[↑]ボタンをタッチしてリスト内の選択項目を上下に動かして順番を変えます。
- **Delete**ボタンをタッチして選択したソングをリストから削除します。
- **Del All**ボタンをタッチしてジュークボックス・リスト内のソングを一度に削除します。

ジュークボックス・リストの保存

- 1 **Save** ボタンをタッチして**Write JukeBox File**ダイアログ・ボックスを開きます。



リストに含まれるソング・ファイルと同じフォルダーにのみ**JBX**ファイルを保存できます。ジュークボックス・ファイルとソングは同じフォルダ内に入っている必要があります。

- 2 **Write Jukebox File**ダイアログ・ボックスのテキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチしてジュークボックス・ファイルの名前を付けます。
新しいリストを保存すると、**NEWNAME.JBX**というファイル名が自動的に割り当てられます。このファイル名は変更可能です。
- 3 設定が終わったら**OK**ボタンをタッチして終了します。

ジュークボックス・リストの再生

ソング・プレーヤーにソングの代わりにジュークボックス・ファイルを選ぶことができます。

コントロール・パネルからソング選択ウィンドウを開く

- **SONG**キーを押します。

ディスプレイからソング選択ウィンドウを開く

- ディスプレイのソング名が表示されている部分をタッチします。

ジュークボックス・ファイルの選択

- 再生するジュークボックス・ファイル(.jbx)を探します。
 選択したジュークボックス・リストには、ジュークボックス・ファイルと同じフォルダー内のソングへのマーカーが含まれています。このため、ジュークボックスに含まれるソングの移動や削除は行わないでください。任意の接続されたUSBストレージ・デバイス内のソングを含むジュークボックス・ファイルを選んだ場合は、そのデバイスを取り外さないでください。

リストの再生

- 1 ソング・プレイ・モードのメイン・ページで**Jukebox**タブをタッチして、**Jukebox**パネルを表示すると、ジュークボックスに含まれるソングが表示されます。
- 2 再生を開始するソングの名前をタッチしてから**Select**ボタンをタッチすると、そのソングがソング・プレーヤーに割り当てられます。
- 3 開始、停止はコントロール・パネルの**START/STOP**(▶/■)キーを押します。
 停止するまでリスト内のすべての曲を順番に再生します。
- 4 プレーヤー・エリアのキーを使ってソングの再生をコントロールします。

ソング間の移動

- 別のソングに移動するときはそのソングの名前をタッチしてから**Select**ボタンをタッチします。
- リストの次のソングにジャンプするときは、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら早送り(▶▶)キーを押します。
- リストの前のソングにジャンプするときは、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら早戻し(◀◀)キーを押します。
- ホーム(◀)現在再生中のソングの先頭に戻ります。

リストに表示されたソングがない場合

リスト内のソングが見つからない(該当ソングの移動、削除など)場合は、再生が停止してディスプレイに警告メッセージが表示されます。この場合は**Jukebox**パネルで別のソングを選んでください。

10 歌詞、コード、楽譜、マーカー

歌詞とコードの表示

歌詞とコードはどこに含まれているか？

MIDIソングの歌詞とコード

歌詞とコードはMIDIソングの中に含まれています。これらはMIDIイベントとして含まれます。

MP3ソングの歌詞とコード

歌詞はMP3ソングの中に含まれています。これらはID3/Lyrics3およびID3/Framesタグとして含まれています。歌詞とコードはMP3ファイル同時にロードされるCDGファイルに含まれる場合もあります。

外部テキスト・ファイルの歌詞とコード

歌詞とコードがMIDIソングやMP3ソングに関連付けられた.txtファイルに含まれています。ソングを再生している間でも、このテキスト・ファイルをロードすることができます。

ソングブック・エントリーにリンクしたテキスト・ファイルの歌詞とコード

ソングブックのエントリーにリンクされているテキスト・ファイルに含まれています。

ソングに含まれている歌詞とコードの表示

歌詞ページを開く

- コントロール・パネルの**LYRICS**キーを押します。歌詞ページが表示されます。



歌詞の表示

- MIDIソングやMP3ファイルに歌詞データが内蔵されている場合、それらを再生すると歌詞がディスプレイに自動的にスクロール表示されます。歌詞はソングの進行に合わせて反転表示になります。

テキスト・サイズの調節

- 歌詞ページの**ABC**ボタンをタッチすると文字の大きさが変わります。

MIDIソングのコード・ネームの表示

歌詞イベントに含まれているコード・ネームの表示、非表示ができます。

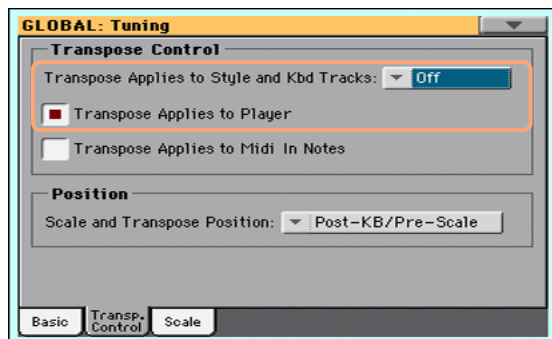
- 歌詞ページの**Chord**ボタンがタッチ状態になっているときはコード・ネームが表示されます。コード・ネームはソングの進行に合わせて歌詞の上に表示されます。
- 歌詞ページの**Chord**ボタンがタッチしてない状態になっているときはコード・ネームが表示されません。

コードのトランスポーズ

ソングをトランスポーズした場合、自動的にトランスポーズしたコード・ネームも変えることができます。ただし、この場合のマスター・トランスポーズの設定はキーボードには反映されず、プレーヤー（ソング）のみが有効となります。

コードのトランスポーズを有効にする

- 1 GLOBAL > Tuning > Transpose Controlページを表示します。
- 2 Transpose Applies to Style and Kbd Tracksをオフ(チェックなし)にして、Transpose Applies to Playerを有効(チェック)にします。



テキスト・ファイルとしてロードした歌詞とコードの表示

リンクされたテキスト、またはテキスト・ファイルとしてロードされている場合はソングの進行に合わせて自動的にスクロール表示されません。次の方法で手動スクロール表示をしてください。

表示されているテキストのスクロール

- コントロール・パネルのVALUEダイヤルかディスプレイのスクロール・バーを使います。

フットスイッチを使ったテキストのスクロール

- 1 GLOBAL > Controllers > Foot ControllerページのFunctionパラメーターでText Page Downを選択します。
- 2 歌詞ページに戻り、フットスイッチを使ってテキストをスクロールします。

ソングと同じ名前のテキスト・ファイルをロードする

MIDIソングやMP3ソングは同じ名前の歌詞とコードが含まれているテキスト・ファイルを持つ場合があります。例えば、**MySong.txt**というテキスト・ファイルが**MySong.mid**や**MySong.mp3**ファイルと同じフォルダーにある場合、ソング・ファイルをロードすると歌詞のテキスト・ファイルも一緒にロードされます。また、テキスト・ファイルは等幅フォント(Courier、Courier New、Monaco、Letter Gothic、Lucida Sans、Menlo、Monaco、Vera Sans等)で作成されたもののみが使用でき、歌詞ページの**ABC**ボタンで文字サイズを小にした場合、1行の最大文字数は41文字までです。文字サイズを大にした場合の1行の最大文字数は24文字までです。

ソングブック・エントリーにリンクしたテキスト・ファイル

ソングブック・エントリーにテキスト・ファイルを持つ場合があります。テキストのフォーマット・ルールは上記に準じます。

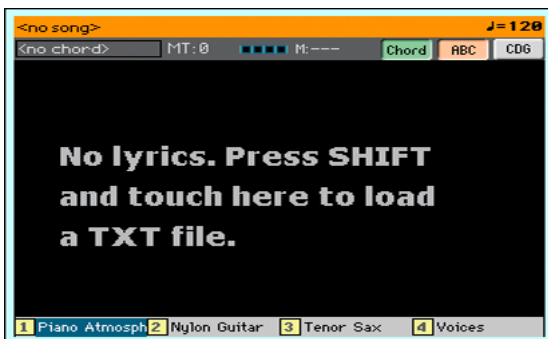
手動で歌詞とコードの外部テキスト・ファイルをロードする

スタイルやソングに歌詞やコードの情報がない、または関連テキストがない場合は、スタイルやソングを選択した後からテキスト・ファイルをロードすることができます。

手動でのテキスト・ファイルのロード

下記の場合はコントロール・パネルの**LYRICS**キーを押すと「No lyrics. ...」のメッセージが表示されます。

- スタイル・プレイ・モードの場合
- ソングに歌詞やコードの情報がない場合
- スタイルやソングに関連テキストがない場合



下記のように対応してください:

- コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながらディスプレイの中央をタッチします。するとファイル選択画面が表示されるので、必要なテキスト・ファイルを選択してロードします。

ロードしたCDGファイルの歌詞とコードの表示

CDGファイルはMP3ソングに同期して変わるグラフィック・ファイルです。

CDGファイルの歌詞とコードの表示

- 歌詞ページの**CDG**ボタンがタッチされた状態であることを確認してください。

ソングと同じ名前のテキスト・ファイルをロードする

MP3ソングは同じ名前の歌詞とコードが含まれているCDGグラフィック・ファイルを持つ場合があります (MP3+G Song format)。例えば、**MySong.cdg**というテキスト・ファイルが**MySong.mp3**ファイルと同じフォルダーにある場合、ソング・ファイルをロードすると歌詞のCDGファイルも一緒にロードされます。

楽譜の表示

楽譜の作成と表示

楽譜の作成

- 1 ソング・プレイ・モードでMIDIソングを選んで再生します。
- 2 コントロール・パネルの**SCORE**キーを押して楽譜ページを表示します。選択したトラックの楽譜が生成されます。
トラックの内容によって音符やコードが表示されます。

ソング名 コード・マーク テンポ

LoveSong ♩ = 240

演奏中の五線表示

演奏位置表示

歌詞

表示オプション 音部記号 選択しているトラック

異なるトラックを選ぶ

- ディスプレイ右下のポップアップ・メニューから表示するトラックを選びます。一般的に、メロディーはトラック4に割り当てられています。

音部記号を選ぶ

- ディスプレイ下のポップアップ・メニューから音部記号を選びます。通常、正しい音部記号がスコア・ジェネレーターで自動的に割り当てられます。

音部記号名	意味
Treble	一般的なト音記号です。
Treble+8	ト音記号で1オクターブ上にトランスポートした状態です。
Treble-8	ト音記号で1オクターブ下にトランスポートした状態です。
Bass	一般的なヘ音記号です。
Bass-8	ヘ音記号で1オクターブ下にトランスポートした状態です。

楽譜ページを終了する

- 楽譜ページを終了するには、**SCORE**キーまたは**EXIT**キーを押します。

見やすい楽譜表示

本機では楽譜を見やすくするために重なっている音の非表示、クオンタイズ、シンコペーション、キーや音部の判定などの様々な処理が自動的に行うスコア・ジェネレーターを搭載しています。このためクオンタイズを行ってないトラックでも非常に見やすい楽譜として表示されます。

その処理には、16分音符でのクオンタイズや三連符の検出、重なっている音の非表示、シンコペーションの検出、拍子にしたがってタイなどの記号の追加などがあります。また、音符等の間隔や小節の幅の自動調節や、縦線や複縦線（縦線が二重になっているもの）も自動的に追加して表示されます。

なお、選択したソングのマスター・トラックの冒頭部(マスター・トラックの tick '001.01.000')にキー・サイン(Key Signature)イベントがある場合は、それによって調号(楽譜の先頭にある#やb)も表示されます。

ソングの位置表示

いつでも下記の表示を見ることで楽譜のどの位置が再生されているのかを確認することができます。

- 赤い垂直のバー表示は、現在演奏中の五線を示しています。
- 赤い三角表示は、現在の演奏位置を示しています。

歌詞、コード・ネーム、ノート・ネームの表示

歌詞の表示

- ディスプレイの表示オプションの**Lyrics**ボタンをタッチして歌詞（が含まれている場合）の表示、非表示を選びます。

コードの表示

- ディスプレイの表示オプションの**Chord**ボタンをタッチしてコード・ネーム（が含まれている場合）の表示、非表示を選びます。

コード・ネームは、本機全体の表示言語選択に従って英語式（A、B、C・・・）またはイタリア語式（Do、Re、Mi・・・）のどちらかで表示されます（GLOBAL > General Controls > Interfaceページ参照）。

ノート・ネームの表示

- ディスプレイの表示オプションの**Note**ボタンをタッチしてノート・ネームの表示、非表示を選びます。

コード・ネームは、本機全体の表示言語選択に従って英語式（A、B、C・・・）またはイタリア語式（Do、Re、Mi・・・）のどちらかで表示されます（GLOBAL > General Controls > Interfaceページ参照）。

選択したトラックをミュートする

選択トラックのミュート

- 選択トラックの右の**Play**または**Mute**（ / ）ボタンをタッチして選択トラックの発音、ミュートをえらびます。

ライブなどで自分で演奏したり歌唱するトラックをミュートします。これにより本機から流れる演奏と重複するのを防ぐことができます。

プレイ/ミュート状態の保存

異なるMIDIソングを選んだ時にプレイ/ミュートを維持するときはメモリーへ状態を保存します。

フットスイッチを使ったソングのサウンドのミュート

フットスイッチにメロディー・ミュート機能を割り当てると、ソングのメロディートラックをミュートすることができます。この機能は、メロディー・トラックとして使われているトラックをミュートします。ソングのトラック番号に割り当てられたメロディ・パートがある場合は、フットスイッチを使用してミュート/プレイを切り替えます。

- **GLOBAL > Mode Preferences > Song & Sequencer**ページでソングのメロディー・トラックを選択します。
- **GLOBAL > Controllers > Foot Controller**ページでフットスイッチの機能を割り当てます。

楽譜とトランスポーズ

楽譜のページではMIDIのノート情報に基づいて表示します。このため**TRANPOSE**キーやトラックのトランスポーズを使用しても楽譜表示は反映されません。

マーカーを使ったソング内の移動

マーカーを使う

本機はMIDIソングに含まれるソング・マーカー・イベントを読み取ることができます。それらはマーカー・ページに表示されます。

マーカーへの移動

- 1 ソング・プレイ・モードに入り、**MARKER**キーを(**LYRICS**キーと**SCORE**キーを同時に)押して、マーカー・ページを表示します。
- 2 **START/STOP**(▶/■)キーを押してソングの再生を開始します。ソングの再生をしなくてもマーカー・ポイントへ移動できます。
- 3 マーカー・リストに表示されているマーカー・ポイントのうち、ジャンプしたいポイントをタッチします。するとソングの演奏中の場合は次の小節からタッチしたマーカー・ポイントに移動します。

マーカー・リストの自動スクロール

Auto Scrollチェック・ボックスにチェックを入れておくと、マーカー・リストが曲の進行に合わせて自動的にスクロールします。ソングの演奏中にリアルタイムでジャンプさせたいマーカー・ポイントを指定する際に便利です。

繰り返し演奏の先頭をマーク

繰り返し練習をするときに便利のように、開始小節に移動するマークを追加することができます。

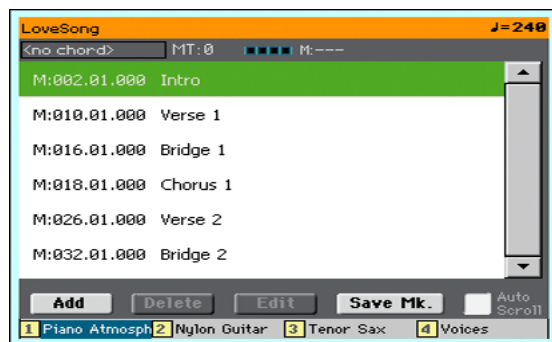
- 1 ソングの再生を開始して**Add**ボタンをタッチして新しいマーカー・ポイントを作ります。
通常、マーカーは実際の練習開始位置の1、2小節前に設定します。
- 2 再生を開始して、練習を始める小節の前の移動先のマーカー・ポイントを選び移動します。
- 3 必要なくなったマーカー・ポイントは削除してください。ただし違うソングを選んだり、電源を切ると保存していないマーカーは自動的に削除されます。

マーカーの設定と削除

MIDIソングに独自にマーカー・ポイントを追加して、MIDIファイルとして保存することができます。

マーカー・ページを表示する

- ソング・プレイ・モードに入り、**MARKER**キーを(**LYRICS**キーと**SCORE**キーを同時に)押して、マーカー・ページを表示します。



マーカーの追加

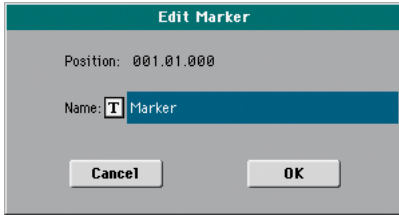
- 1 **START/STOP (▶/■)**キーを押してソングの再生を開始します。
ソングの再生をしなくてもマーカーは追加できますが、再生中にリアルタイムで追加したほうが簡単です。
- 2 マーカーを入れたい位置になったら、ディスプレイにある**Add**ボタンをタッチします。
 - マーカーを入れたい小節の2拍目が再生される前に**Add**ボタンをタッチすると、その小節の先頭にマーカー・ポイントが追加されます。
 - マーカーを入れたい小節の最終拍までに**Add**ボタンをタッチすると、その次の小節の先頭にマーカー・ポイントが追加します。
- 3 他の場所にもマーカーを入れたい場合は、手順2の要領でマーカー・ポイントを追加します。
- 4 **START/STOP (▶/■)**キー押してソングの再生を停止します。

マーカーの削除

- 1 マーカー・リストの削除したいマーカー・ポイントをタッチして選択します。
- 2 ディスプレイの**Delete**ボタンをタッチして選択したマーカー・ポイントを削除します。
- 3 マーカーを保存します(後述「マーカーの保存」をご覧ください)。

マーカー・ポイントのエディット

- 1 マーカー・リストのエディットをしたいマーカー・ポイントをタッチして選択します。
- 2 ディスプレイの**Edit**ボタンをタッチすると選択したマーカー・ポイントのエディットをする**Edit Marker**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 3 **Edit Marker**ダイアログ・ボックスでマーカー位置や名前のエディットをします。
- 4 マーカーを保存します。

マーカーの保存

- **Save Mk**ボタンをタッチしてすべてのマーカー・ポイントを含んだMIDIファイルをまとめて保存します。
- **Markers**ページを開いていない場合は、ページ・メニューから**Save Song Marker**コマンドを選択して保存することもできます。

11 ファイルやその他のアイテムの検索

サーチ機能

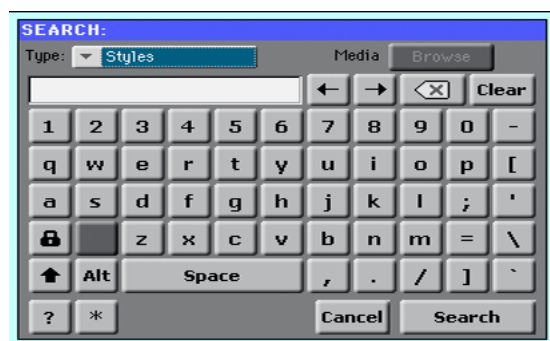
サーチ機能の使い方

各モードでサーチ機能を使うことによって、様々なタイプのデータを検索することができます。例えば、メディア・モードではファイルのみを検索でき、スタイル・プレイ・モードやソング・プレイ・モードではスタイルやソング、歌詞などを検索できます。

パフォーマンス、サウンド、スタイルの検索にはファイル・セクターを使用します。また、表示しているページによっては、検索する対象がないためにサーチ機能が使用できないページもあります(例えば、グローバル・モードの各ページなど)。

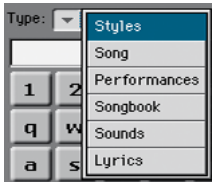
SEARCHウィンドウを表示する

- コントロール・パネルのSEARCHキー (Q) を押してSEARCHウィンドウを開きます。



検索するファイル・タイプを選ぶ

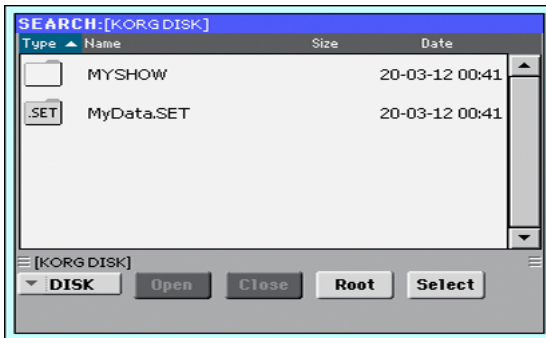
- 必要に応じて、**Type**のポップアップ・メニューをタッチし、検索したいデータのタイプを選択します。



記憶デバイスやフォルダーを選ぶ

ファイルやソング、歌詞を検索する場合は、**Browse**ボタンが使用でき、記憶デバイスやフォルダー内のファイルを検索できます。選択するタイプがファイルやソング、歌詞の場合は**Browse**ボタンが有効になり使用することができます。

- 1 **Browse**ボタンをタッチして、ファイル・セクターを開きます。



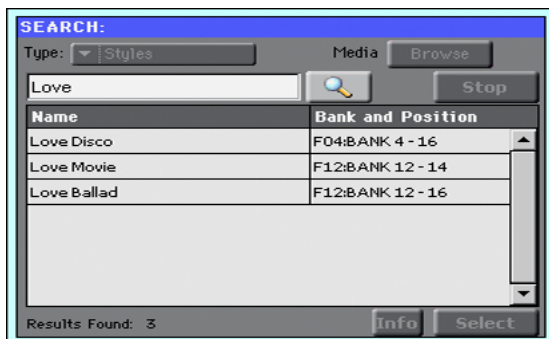
- 2 **Device**ポップアップ・メニューから検索するための保存先デバイスを選択します。**Open**と**Close**ボタンを使って選んだフォルダーを開閉します。**Root**ボタンはタッチするとデバイスのルートのトップ・レベルに移動します。
- 3 探しているファイルを含むフォルダーが見つかったら、そのフォルダーをタッチしてから、**Select**ボタンをタッチして、フォルダー・セクターを閉じます。選択したフォルダーの名前が**SEARCH**ウィンドウのタイトル・バーに表示されます。

検索ワードを入力して検索を始めます

- 1 検索するワードを入力します。検索ワードは大文字、小文字の区別は不要です（「LOVE」も「Love」も「love」も検索上は同一です）。



- 2 検索ワードを入力し終わったら、**Search**ボタンをタッチします。検索ワードに該当したファイルがリスト表示されます。



検索が完了するのに必要な時間は、デバイスのサイズやファイルの数によります。1度に検索できる項目は1つだけです。現在の検索が完了するのを待つか、**Stop**ボタンをタッチして検索を停止してから、新たな検索を行ってください。

検索の停止

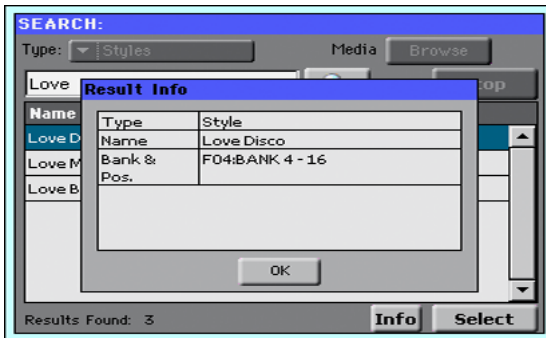
- **Search**ボタンをタッチすると、**Search**ボタンが**Stop**ボタンに変わります。必要なときに、このボタンをタッチして検索を停止します。ボタンの名前が**Search**に戻ります。新しい検索を実行するまで検出されたすべてのファイルは、表示のままになります。

SEARCHウィンドウを閉じて、引き続き検索作業を行う

- ディスプレイの**Cancel**ボタンかコントロール・パネルの**SEARCH**キー (🔍) や **EXIT**キーを押してこの画面から抜けて、他の操作を行うことができます。検索はバックグラウンドで継続されます。

アイテム情報を見る

- リスト表示されたアイテムをタッチして選択し、**Info**ボタンをタッチするとそのアイテムの情報が表示されます。



OKボタンをタッチすると**Result Info**ダイアログ・ボックスが閉じます。

検索の再開

- サーチ機能のメイン・ページに戻って、もう一度検索をしたいときは、サーチ・アイコン (🔍) をタッチします。

アイテムの選択

- または検索の結果、必要なアイテムが見つかったら、その名前をタッチし、**Select**ボタンをタッチします。

サーチ機能の使用上の注意: ワイルドカード

検索ワードによるサーチ機能は、完全一致、部分一致の両方の結果を表示します。例えば、検索ワードに「love」と入力した場合、検索結果には「LOVE」や「LoveSong」というように、「love」の文字列を含むものがすべて表示されます。

このとき、ワイルドカードとして「?」（単文字）や「*」（文字列）を検索ワードに含めてサーチすることができます。たとえば、「*love」で検索した場合（「文字列の後ろに“love”が続く語を含むアイテムを検索」という意味です）、「MyLove」はヒットしますが「LoveSong」はヒットしません。同様に「??love」で検索した場合（「2文字の後に「love」が続く語を含むアイテムを検索」という意味です）、「MyLove」はヒットしますが「TrueLove」はヒットしません。

また、スペルが少し似ている言葉を検索する場合、「?」をワイルドカードとして使うことができます。たとえば、「gr?y」で検索した場合、「gray」と「grey」の両方がヒットします。

パート III: ソングブック

12 ソングブックを使う

ソングブックのエントリーを選択する

ソングブックとは

ソングブックは、スタイルやソングを整理し、簡単に検索して選択することができるデータベースです。このデータベースの各エントリーには、指定したソングのアーティスト、タイトル、ジャンル、オリジナル・キー、拍子（メーター）などの多くの情報が含まれています。エントリーのいずれかを選択すると、スタイル・プレイ・モードやソング・プレイ・モードとともに関連するスタイルやスタンダードMIDIファイル、MP3ファイルが呼び出されます。このようにソングブックは、スタイルやソングを整理し、簡単に検索して選択することができるデータベースです。

さらにライブ演奏に便利な4種類のSTSも、ソングブックの各エントリー別に設定することができます。また、スタンダードMIDIファイルやMP3ファイルに歌詞イベントが入っていない場合は、エントリーとテキスト・ファイルをリンクさせて歌詞イベントの代わりに利用したり、スタイルをバックに演奏することも可能です。

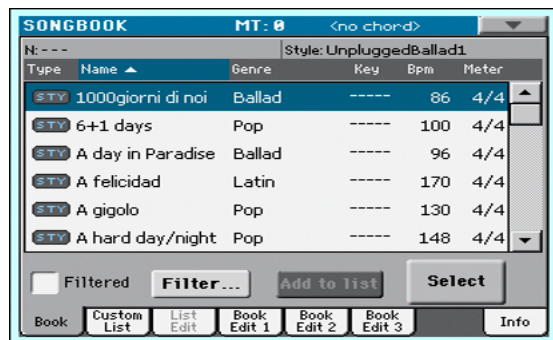
ソングブックにはエントリーとして追加したり、既存のエントリーを編集したりすることができます。本機には数百のエントリーがすでに収録されていますが、ソングブックを使用して、演奏スタイルに合わせ、さまざまなソングブックのカスタム・リストを作ることができます。

ブック・リストからソングブック・エントリーを選ぶ

本機には最初から大容量のデータベースを内蔵しています。このデータベースを確認しながらソングブック・エントリーを選ぶことができます。

ソングブック・エントリーを選ぶ

- 1 スタイル・プレイ・モードあるいはソング・プレイ・モードで、パネルのSONGBOOKキーを押してソングブック・ページを開きます。



- 2 エントリーを確認します。

スクロール・バーまたはVALUEダイヤルを使ってリスト内を確認できます。

SHIFTキーを押しながらスクロール・バーの上下にある矢印ボタンをタッチすると、表示されているリストの前後のアルファベット順にあるリストを表示させることができます。

- 3 選択するエントリーをディスプレイに表示しているときは、それをタッチして選択(反転表示)し、**Select**ボタンをタッチして確定します。

ボタンをタッチするとタイトル・バーの下の左側(N:)に現在選択しているエントリー名、右側(Style:またはPlayer:)にエントリーに関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルの名前が表示されます。リストには選択したエントリーが太い文字の明るい反転表示になります。



関連するスタイルやソングが呼び出されます。STSも呼び出されます。STS1が選択されます。エントリーに関連するTXTファイルがある場合は歌詞ページに表示されます。

- 4 コントロール・パネルの**START/STOP** (▶/■) キーを押して選択されたスタイルやソングの演奏開始、停止を行います。

エントリー・タイプの識別

タイプ列のアイコンでエントリーの種類が識別できます。

タイプ	意味
	スタイルがベースのエントリー。 スタイルが選択されスタイル・プレイ・モードに切り替わります。
	MIDIソングがベースのエントリー。 ソングが選択されソング・プレイ・モードに切り替わります。
	MP3ソングがベースのエントリー。 ソングが選択されソング・プレイ・モードに切り替わります。

ラベルのソート

リストの並びを変更します。

- リスト最上段のラベル(**Type, Name, Genre, Key, Bpm, Meter...**)をタッチすることでエントリー並び順の条件を変えることができます。
- それぞれのラベルをタッチするたびに、リストの表示が昇順、降順に切り替わります。

アーティストまたはジャンル、キーまたはナンバーを表示する

ディスプレイ・サイズの関係でエントリーのすべてのラベルを表示することができません。そのため、ソングブック・リストに表示するラベルを選択する必要があります。

すでにあるエントリーのアーティストとキーの項目は意図的に空にしていますので注意してください。

アーティストまたはジャンルの表示選択

- ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを開き、**Show Artist (now Genre)** “アーティストを表示”か、**Show Genre (now Artist)** “ジャンルを表示”のどちらかを選択します。

キーまたはソング・ナンバーの表示選択

- ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを開き、**Show Song Number (now Key)** “ソング・ナンバーを表示” か、**Show Key (now Song Number)** “キーを表示” のどちらかを選択します。

フィルターを使ったエントリーの検索

特定のアーティストやジャンル、その他のカテゴリーを探るとき、フィルター機能を使って検索することをお勧めします。ソングブックのエントリーはコントロール・パネルの**SEARCH**ボタンで検索することもできますが、フィルターを使用すると同時に複数の項目をより精密に検索することができます。

ダイアログ・ボックスを開く

- **SONGBOOK**ページの**Filter...**ボタンをタッチして**Filter**ダイアログ・ボックスを開きます。

The image shows a dialog box titled "Filter". It contains the following fields and buttons:

- Name: [Text Input] [Clear]
- Genre: [Text Input] [Clear]
- Artist: [Text Input] [Clear]
- Meter Info: [Dropdown Menu] [Clear]
- Tempo: From -- To 250 [Clear]
- Buttons: [Cancel], [OK], [Clear All]

フィルター条件を編集してフィルターを有効にします

- 1 検索したい項目の横にあるテキスト・エディット・ボタン (**T**) をタッチして、テキスト入力画面を表示し、検索する文字列を入力します。

例えば、タイトルに「Love」という言葉を含むすべてのソングを探してみます。そのときは、**Name:** の横のテキスト・エディット・ボタンをタッチして「Love」という言葉を入力します。大文字/小文字は、検索には影響ありません。

名前の入力が終わったら、**OK**ボタンをタッチして、テキスト入力画面を閉じます。

- 2 検索に用いる名前を各項目に同様に入力します。
- 3 拍子やテンポの範囲を検索項目として設定することもできます。
- 4 不要なフィルター項目を削除します。:
- **Clear**ボタンをタッチすると、検索項目を削除したり初期値に戻すことができます。
- **Clear All**ボタンをタッチすると、すべての検索項目をリセットできます。
- 5 ディスプレイの**OK**ボタンをタッチして、**Filter**ダイアログ・ボックスを閉じ、**SONGBOOK**ページに戻ります。

Filteredのチェック・ボックスには自動的にチェックが付き、フィルター機能が有効になったことを示します。リストには検索条件に合ったエントリーだけが表示されます。

Type	Name	Genre	Key	Bpm	Meter
STY	Could you beloved	Reggae	----	102	4/4
STY	Crazy little love	Rock'nRoll	----	155	4/4
STY	Feel love power	Rock	----	123	4/4
STY	Found my love	Disco	----	126	4/4
STY	Half time lover	Pop	----	175	4/4
STY	I'm out of love	Pop	----	120	4/4

フィルター条件を無効にしてすべてのエントリーを確認する。

- **Filtered**のチェック・ボックスをタッチしてチェックを外します。

ソングブックのエントリー情報を確認する

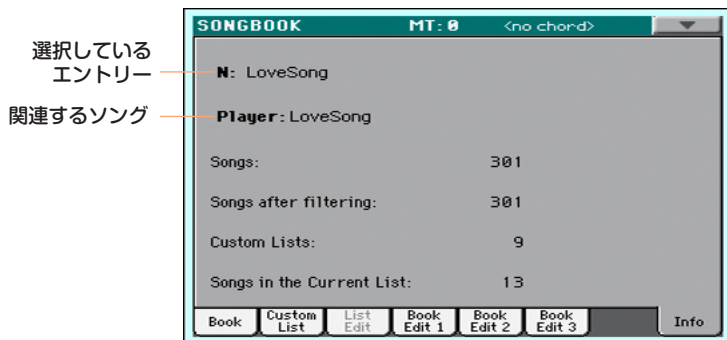
選択したエントリーの名前、関連するリソース、ソングブックのソング数の合計、フィルタリングされたエントリーの数、利用可能なカスタム・リストの数、および現在のリストのソング数を確認できます。

- 1 ソングブックからエントリーをタッチして選びます。
- 2 InfoタブをタッチしてInfoページを表示します。

スタイルがベースのエントリーの場合：



ソングがベースのエントリーの場合：



現在選択しているエントリーを示します。表示が空白(---)のときは、選択した最新のエントリーが編集されているか、エントリーをまだ選択していない状態です。

ソング・ナンバーによるソングブック・エントリーの選択

ソングの固有のIDナンバーによるソングブック・エントリーができます。各エントリーに関連付けられているナンバーはSONGBOOKモードの各Book Editページで変更することができます。

- 1 ブック・ページに番号を表示するには、ページ・メニューの**Show Song Numbers (now Key)**を選択します

MT: 0 <no chord>			
Style: Pop Ballad			
Genre	Num	Bpm	Meter
Ballad	285	86	4/4
Pop	119	100	4/4

- 2 番号を入力してソングブックのエントリーを選択するには、SONGBOOKモードのいずれかのページで、もう一度**SONGBOOK**キーを押します。テンキー画面が表示されるので、目的のエントリーに対応する番号を入力します。
- 3 元のキー表示に戻すときは、ページ・メニューから**Show Key (now Song Numbers)**を選択します。

MIDIを使ったソングブック・エントリーの選択

ソングブック・エントリーは外部機器を使ってMIDI経由でMIDIメッセージを受信して選択することができます。また、ソングブック・エントリーを選択すると外部機器にMIDI経由でMIDIメッセージを送信することができます。これにより、本機と外部エディターやデジタル楽譜リーダーなどと同期することができます。

タブレットMIDIプリセットの選択

タブレットMIDIプリセットには、ソングブック・エントリーを選択するためのMIDIメッセージを送信したり、それらのMIDIメッセージを受信するためにMIDIチャンネル#16が含まれています。

- **Global > MIDI > General Controls**ページで**Tablet MIDI Preset**を選択します。

既存のMIDIプリセットのエディット

プログラム、またはソングブックのエントリーを選択するための独自のMIDIプリセットをエディットすることができます。ソングブック・エントリーを選択したり、それらを選択するMIDIメッセージを送受信するために、コントロール・チャンネルとして使用される特別なMIDIチャンネルが必要です。

特別なコントロールMIDIチャンネルの設定

ソングブックのエントリーをMIDIメッセージで選択するときに必要なのが、特別なコントロールMIDIチャンネルです。

コントロール・チャンネルの設定

- 1 GLOBAL > MIDI > General ControlsページでソングブックのエントリーをMIDI経由でコントロールするMIDIプリセットを選択します。
- 2 GLOBAL > MIDI > Midi In Channelページでコントロール・オプション・チャンネルにMIDIチャンネルを割り当て(通常最も番号の大きいもの、たとえば16)ます。
- 3 GLOBAL > MIDI > Midi Out Channelページでコントロール・チャンネルにMIDIチャンネルを割り当て(通常MIDI INと同じ)ます。
- 4 完了したら、ページ・メニューからWrite Midi Presetコマンドを選択し、新規または現在のMIDIプリセットとしてこの設定を保存します。表示が空白(---)のロケーションには新規MIDIプリセットとして保存できます。

MIDIを使ってソングブック・エントリーを選ぶ

ソングブックのエントリーをリモートで選択する準備ができれば、スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードに切り替えます。

このときに、本機は、特殊なコントロール・チャンネルでNRPNコントロール・チェンジ・メッセージ#99(MSB、値2)と#98(LSB、値64)を受信する必要があります。異なるソングブック・エントリーを選択する前に、別のNRPNコントロールが同じMIDIのチャンネルで送られない限り、この文字列は一度だけ送れば十分です。

初期化文字列が送られたら、選択文字列を送ります。これは、千および百の位向けにCC#06(データ入力MSB)、十および一の位向けにCC#38(データ入力LSB)という2つのコントロール・チェンジ・メッセージでできています。データ・エントリー・コントロールの範囲は、標準的な0～127ではなく、0～99です。

次に、一般的な例をいくつか示します

- ソングブックのエントリー #77を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	千および百の位 (00xx)
DataEnt LSB	77	十および一の位 (xx77)

- ソングブックのエントリー #100を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	千および百の位 (01xx)
DataEnt LSB	0	十および一の位 (xx00)

- ソングブックのエントリー #2563を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	千および百の位 (25xx)
DataEnt LSB	63	十および一の位 (xx63)

ソングブック・エントリーを選んだ時にMIDIメッセージを送信する

MIDI 出力チャンネルの1つに**Control**を割り当てると、ソングブック・エントリーを選択したときに、MIDIメッセージを送信します。以下のメッセージが送信されます。

- 初期化文字列、CC#99 (MSB、値2) とCC#98 (LSB、値64) の2つのNRPN コントロール・チェンジ・メッセージでできています。
- 選択文字列、千および百の位向けにCC#06 (データ入力MSB)、十および一の位向けにCC#38 (データ入力LSB) という2つのコントロール・チェンジ・メッセージでできています。データ・エントリー・コントロールの範囲は、標準的な0～127ではなく、0～99です。

カスタム・リスト

カスタム・リストとは

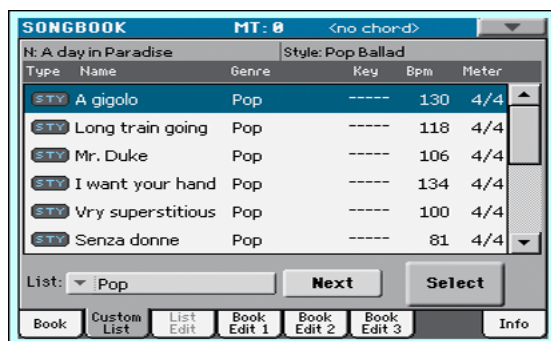
カスタム・リストとは、全ソングブック・リストからエントリーを抜き出して作成したリストのことです。これにより、好みの曲やライブごとの演奏曲を集めたコンパクトでオリジナリティのあるリストを作ることができます。なお本機にはすぐに使えるいくつかのサンプル・リストを用意しています。

カスタム・リストの使い方

サンプルのリストを使ってみましょう

カスタム・リストの選択

- 1 コントロール・パネルの**SONGBOOK**キーを押し、ディスプレイの**Custom List**タブをタッチします。



- 2 **List**ポップアップ・メニューを使って、カスタム・リストを選択します。選んだカスタム・リストの含まれるソングのリストが表示されます。

カスタム・リストを使った演奏

- 1 エントリーを確認します。
- 2 選択するエントリーを反転表示させ、ディスプレイの**Select**ボタンをタッチします。
- 3 コントロール・パネルの**START/STOP** (▶/■) キーを押しして選択されたスタイルやソングの演奏開始、停止を行います。
- 4 プレーヤー・エリアのキー (◀, ◀◀, ▶▶) を使ってスタイルやソングをコントロールします。

- 5 次のソングに移動するときは**Next**ボタンをタッチします。また、リスト上の別のエントリーを選択するときは、選択するエントリーを反転表示させ、ディスプレイの**Select**ボタンをタッチします。

13 ソングブックの編集

ソングブック・エントリーの作成と編集

新しいソングブック・エントリーを作る

ソングブックのデータベースに独自のエントリーを加えることができます。

スタイル、ソングの選択

- 1 追加するエントリーによってスタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードに入ります。
- 2 ソングブックに加えるスタイルまたはソングを選びます。

サウンドとエフェクトの選択

- 鍵盤のサウンド、エフェクトや各種パラメーターを使って独自のパフォーマンスの設定をします。

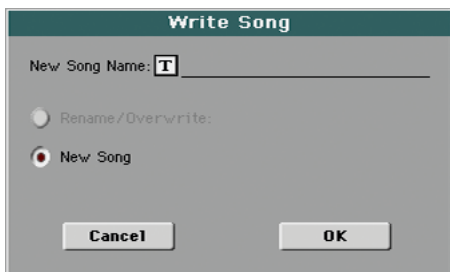
現在の設定のスナップショットがエントリーとして保存されます。つまり鍵盤のサウンド、エフェクト、音量、プレイ/ミュート、スプリット設定、オクターブ設定、マスター・トランスポーズ、選択したスタイル・エレメント、選択したSTSを含んだエントリーが保存されます。

MIDIソングのサウンドの変更はソングブック・エントリーに保存できません。MIDIファイルに含まれるデータのみが使用されます。MIDIファイル自体の編集はシーケンサー・モードで行ってください

新たなソングブック・エントリーの作成

- 1 新たなソングブック・エントリーを保存するときは約1秒**SONGBOOK**キーを押します。**Write Song**ダイアログ・ボックスが表示されます。

別の方法として、**SONGBOOK**キーを押して**Book Edit**ページを押し**New Song**ボタンをタッチしたあとで、**Write**ボタンをタッチします。

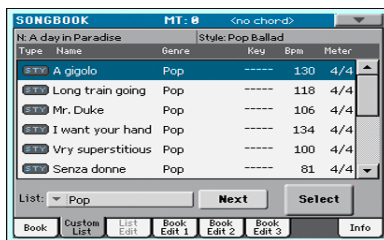
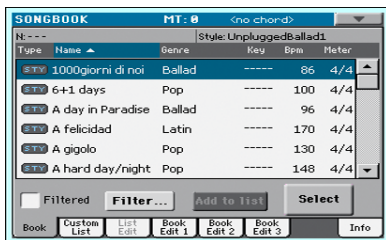


- 2 テキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチして新たに作成したエントリーに名前をつけ、OKをタッチしてソングブックのデータベースに保存します。

既存のソングブック・エントリーの編集

既存のソングブック・エントリーの選択

- 1 **SONGBOOK**キーを押し**Book**ページか**Custom List**ページでソングブック・エントリーを選びます。

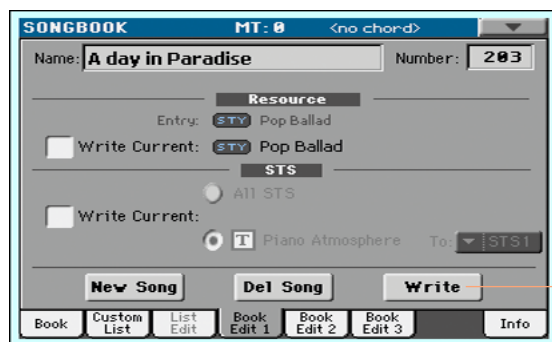


サウンドとエフェクトの変更

- 異なる鍵盤のサウンド、エフェクトや各種パラメーターを使って独自のパフォーマンスの設定をします。

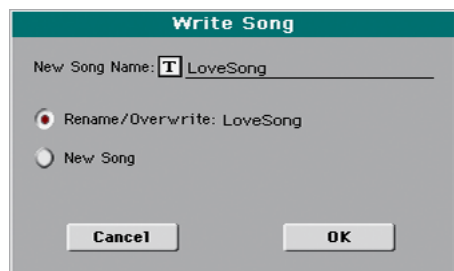
既存のソングブック・エントリーの上書き保存

- 1 SongBookのBook EditページのWriteボタンをタッチして選んだソングブック・エントリーに設定を保存します。



ソングブック・エントリーに保存するためにタッチ

- 2 Rename/Overwriteを選択して選んだエントリーに上書き保存します。新しいエントリーとして保存するときはNew Songを選択します。



- 3 エントリーの名前を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタン (T) をタッチしてエントリーに名前を付け、OKボタンをタッチして、ソングブックのデータベースに新規のエントリーを保存します。

異なるスタイルやソングの保存

ソングブック・エントリーには参照するスタイルかソング情報が保存されています。エントリーの編集ではこのリソースを変更することができます。

- 1 編集するソングブック・エントリーを選択します。
- 2 EXITキーを押してソングブックから抜けて異なるスタイルやソングを選びます。
- 3 SongBookのBook Edit 1ページを開きます。

ResourceエリアのEntryは、リソースとして保存しているスタイルでCurrentは現在選んでいるスタイルです。



エントリーに保存されているリソース

選択したリソース

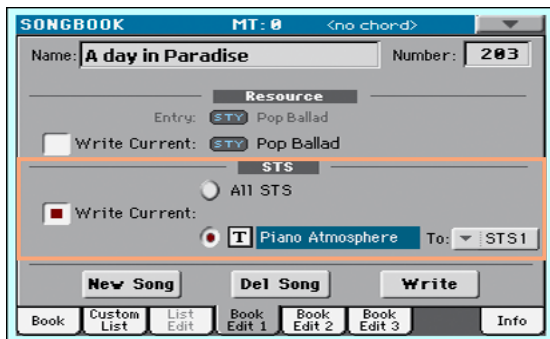
- 4 ResourceエリアのWrite Current チェック・ボックスにチェックを入れてWriteボタンをタッチするとスタイルが入れ替わったソングブック・エントリーが保存されます。

異なるSTSの保存

ソングブック・エントリーには4つのSTSが保存されています。エントリーを編集することで古いSTSを新しいSTSに置き換えることができます。

- 1 編集するソングブック・エントリーを選択し、EXITキーを押してソングブックから抜けます。
- 2 異なる鍵盤サウンドのセットを作ります。
 - 1つのSTSを保存するときは鍵盤のサウンドをエディットします。
 - 4つのSTSを新しく保存するときは鍵盤のサウンドをエディットして、異なるSTSに1つずつ保存していきます。保存先に対応するSTSキーを1秒以上押し続けて保存するか、ページ・メニューのWrite Single Touch Settingを選びます。なお、STSが保存できるのはユーザー、またはフェイバリット・スタイルだけです。
 - 既存の4つのSTSに保存したいときは、それらを含むスタイルを選択します。

3 SongBookのBook Edit 1ページを開きます。



4 STSエリアのWrite Currentチェック・ボックスにチェックを付けて新しいSTSを保存します。

- 4つのSTSすべてを変更するときは**All STS**を選びます。
- 1つのSTSを変更するときは**All STS**の下のボタンをタッチして**To**に保存先のSTSを選び、STS名をつけます。

5 関連付けられたスタイルやソングを変更したくないときは、ResourceエリアのWrite Currentチェック・ボックスのチェックがないことを確認してください。

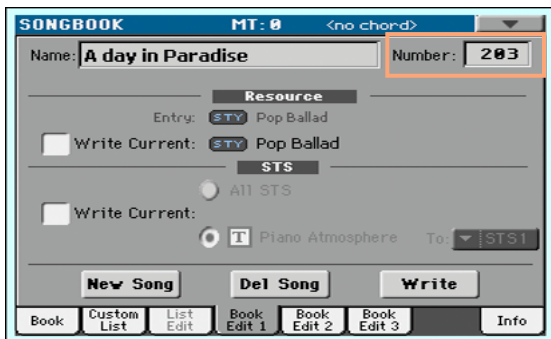
6 エディットが終わったらWriteボタンをタッチしてソングブック・エントリーを上書き保存します。

ソングIDナンバーの変更

各ソングブック・エントリーは固有のIDナンバーを持っています(最大9,999)。これによりエントリーを素早く呼び出すことができます。詳しくは107ページの「ソング・ナンバーによるソングブック・エントリーの選択」をご覧ください。

ソングIDナンバーの編集

- SongBookのBook Edit 1ページのNumberを編集します。

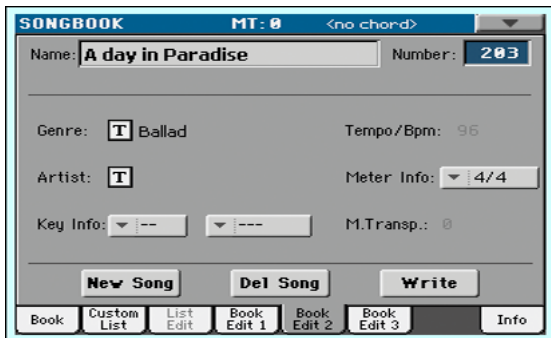


エントリーにナンバーを付けることは必須ではありませんが、エントリーを再構成する時などに役立ちます。例えば100単位でジャンルや年代以外のカテゴリーとしてナンバーに意味付けをし、それに従って各エントリーにナンバーを付けるといった活用方法もあります。

データベース・パラメーターの編集

ソングブックはデータベースです。各ソングブック・エントリーにキーワードとなるパラメーターのデータを付け加えることでSongBookのBookタブページのFilter機能で検索する場合により役立ちます。

- 1 編集するソングブック・エントリーを選びます。
- 2 SongBookのBook Edit 2ページを開きます。



3 ソングブック・エントリーのデータベース・パラメーター

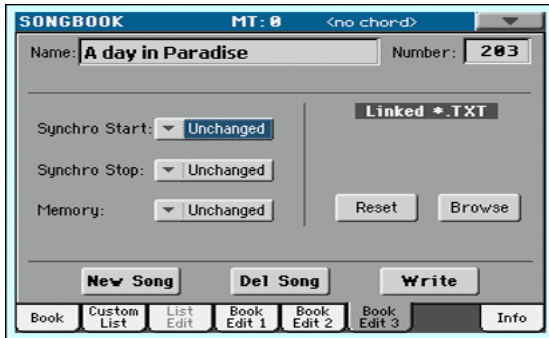
パラメーター	スタイルがベース	MIDIソングがベース	MP3ソングがベース
Genre	エントリーの音楽ジャンル名を入力します。		
Artist	エントリーのアーティスト名を入力します。		
Key Info	エントリーのオリジナル・キーを入力します。左側のフィールドにはキーを、右側のフィールドにはモード(メジャーやマイナー)を入力します。		
	任意の値	オリジナル・キー	任意の値
Tempo/ BPM	そのエントリーが参照しているスタイルのテンポまたは参照しているスタンダードMIDIファイルの冒頭のテンポが表示されます。参照しているリソースにテンポ・チェンジ情報が入っている場合は、ここの表示が変化します。フロント・パネルのTEMPOキーを使用して値を変更することができます。変更された値はエントリーへの保存後に表示されます。		
	スタイル・スタート時のオリジナル・テンポ	MIDIソング・スタート時のオリジナル・テンポ	任意の値
Meter Info	そのエントリーが参照しているスタイルまたはスタンダードMIDIファイルの拍子が表示されます。参照しているリソース(スタイルまたはSMF)の拍子が変わると、ここの表示も変化します。		
	スタイル・スタート時のオリジナル拍子	MIDIソング・スタート時のオリジナル拍子	任意の値
M.Transp. (マスター・トランスポーズ)	マスター・トランスポーズの設定です。エントリーを選択すると、本機全体のマスター・トランスポーズが変わります。ここでの設定は、エントリーが参照しているソングのマスター・トランスポーズ設定に関係なく設定し、保存できます。フロント・パネルのTRANSPOSEキーを使用して値を変更することができます。変更された値はエントリーへの保存後に表示されます。		
	スタイルのオリジナル・マスター・トランスポーズの値	MIDIソングのオリジナル・マスター・トランスポーズの値	任意の値 範囲は最大6半音下げ、5半音上げ

- 4 編集が終わったら**Write**ボタンをタッチしてソングブック・エントリーを上書き保存します。

スタイルのコントロールの編集(シンクロ/メモリー)

スタイル・ベースのエントリーではシンクロ・スタート、シンクロ・ストップの設定やメモリー・オプションの選択ができます。

- 1 編集するソングブック・エントリーを選びます。
- 2 SongBookのBook Edit 3ページを開きます。



- 3 ソングブック・エントリーのスタイルのコントロールを編集します。

同期開始/同期停止/ メモリー	意味
Unchanged	ソングブックのこのエントリーを選択しても、対応する機能の状態は変更されません。
Off	ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオフになります。
On	ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオンになります。

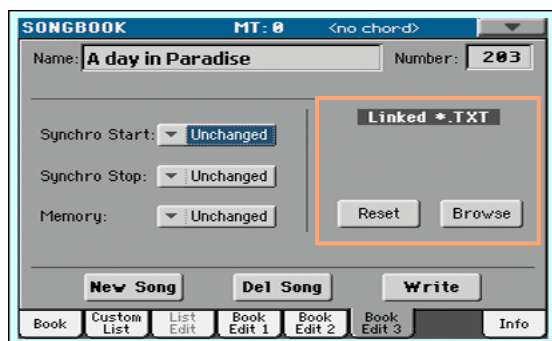
- 4 編集が終わったらWriteボタンをタッチしてソングブック・エントリーを上書き保存します。

ソングブック・エントリーにTXTファイルをリンクする

任意のエントリーにTXTファイルを歌詞として追加することができます。このタイプの歌詞とソングは自動的に同期されないのので、手動でスクロールする必要があります。詳しくは84ページの「表示されているテキストのスクロール」をご覧ください。

TXTファイルを歌詞としてリンクする

- 1 編集するソングブック・エントリーを選びます。
- 2 SongBookのBook Edit 3ページを開きます。



- 3 **Browse**ボタンをタッチしてファイル選択ウィンドウを開き、ソングブック・エントリーにリンクさせるTXTファイルを選びます。
ファイルの選択が済むと、**Linked *.TXT**エリアの下にテキスト・ファイルのファイル名が表示されます。



TXTファイルのリンク解除

- **Reset**ボタンをタッチするとテキスト・ファイルのリンクがエントリーから解除されます。

カスタム・リストの作成と編集

カスタム・リストの編集を有効にする

SongBookのList Editページでは、通常選択ができなくなっています。これはカスタム・リストの編集を不用意に行わないようプロテクトがかかっているためです。



カスタム・リストの編集を始める

- SongBookページでページ・メニュー・コマンドのEnable List Editをタッチしてチェックを付けます。
- 編集が終わり、カスタム・リストをプロテクトをかけるときは、ページ・メニュー・コマンドのEnable List Editをタッチしてチェックを外します。

カスタム・リストを作る、編集する

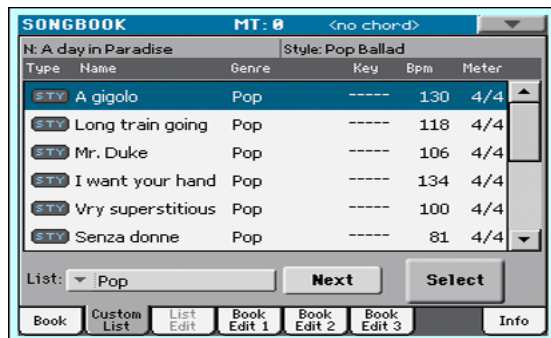
新規、空のカスタム・リストを作る

- SongBookのList EditページでNew Listボタンをタッチします。
新しいリストが自動的に選択されます。

編集するカスタム・リストを選ぶ

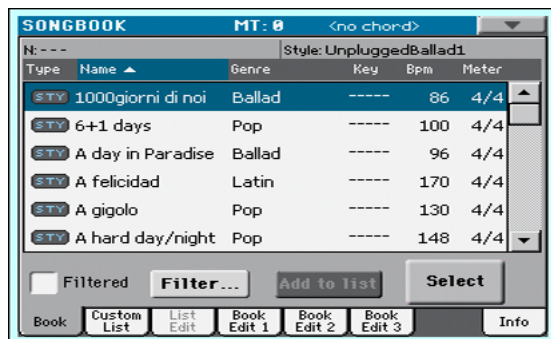
- 1 SongBookのCustom Listページを開きます

- 2 Listポップアップ・メニューをタッチして編集するカスタムリストを選択します。



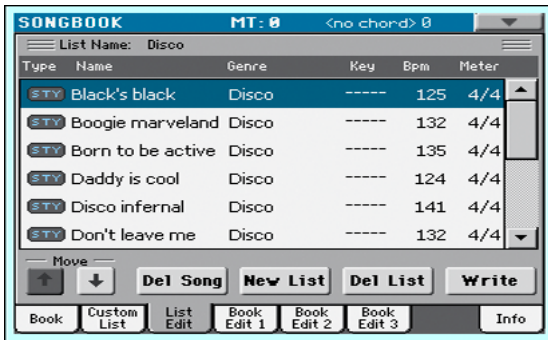
選択したカスタムリストにソングを加える

- 1 SongBookのBookページを開きます
- 2 ソングブックのデータベースでソングを探します。
- 3 追加するソングを決めたら、タッチして選択したからAdd to listボタンをタッチして選択したカスタム・リストにソングを追加します。



選択したカスタム・リストとソングの移動と削除

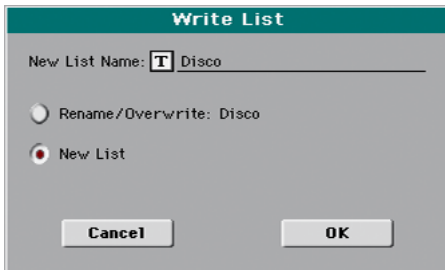
- 1 SongBookのList Editタブページを開き、移動や削除したいリスト内のソングをタッチして選択します。



- 2 リストを編集します。
 - 上下の矢印のボタン (Move ↓ / ↑) タッチして、選択したエントリーをリスト上で上下に移動します。
 - **Del Song**ボタンをタッチして、選択したエントリーを削除します。このとき、ソング自体は削除されません。リストから名前が削除されるだけです。

カスタム・リストの保存

- 1 SongBookのList Editタブページを開き、**Write**ボタンをタッチして**Write List**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 2 **Write List**ダイアログ・ボックスのテキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチして、カスタム・リストに名前を付けます。テキスト入力画面で名前をエディットしたら、**OK** ボタンをタッチします。
- 3 **Rename/Overwrite**を選ぶと編集した元のカスタム・リストに名前の変更とともに上書き保存になります。新しいカスタム・リストとして保存する場合は**New List**を選んでください。
- 4 **OK**ボタンをタッチして保存をします。

カスタム・リストの削除

- 1 **SongBook**の**Custom List**ページの**List**ポップ・アップ・メニューから削除するカスタム・リストを選択します。
- 2 次に**SongBook**の**List Edit**ページの**Del List**ボタンをタッチして、選択したカスタム・リストを削除します。ただし、リストが削除されるだけでソング自体は削除されません。

ソングブックとPCとの連携

ソフトウェアを追加するとソングブックの活用幅がさらに広がります。

ソングブックの編集ができる**SongBook Editor**

Windows PC上で動作する、エントリー、ソングブック・データベースやカスタムリストを編集するコルグ独自の**SongBook Editor**を使用することができます。**SongBook Editor**を使用すると、PC画面で快適にソングブックを閲覧、編集することができます。

ソングブック機能をタブレットで使う

本機と外部エディターやデジタル楽譜リーダーを同期させて使えうことができます。(例：BauM Software's **SongBook+ for the iPad**や、Zubersoft's **MobileSheets for Android**) ソフトウェア・アプリケーションの詳細については、開発者のドキュメントを参照してください。

パート IV: サウンド・セットの カスタマイズと エディット

14 サウンド・セットのカスタマイズ

右手と左手で異なったサウンドを演奏する

鍵盤のスプリット・モードとフル・モード

スプリット・モードにする

- コントロール・パネルの**SPLIT**キーを押してLEDを点灯させます。このとき鍵盤はロー（左手）とアッパー（右手）のパートに分かれます。



スプリット・モードからアッパー・サウンドだけのフル・モードに戻す

- もう一度**SPLIT**キーを押してLEDを消灯させます。アッパー・パートのサウンド（たとえば、アコースティック・ピアノ）で全鍵盤を弾くフル・モードに戻ります。



スプリット・モード、フル・モードのサウンド

SPLITのLEDの点灯、消灯によりサウンドとサウンド数を変更されます。

- フル・モードのときはアッパー・パートのサウンドで全鍵盤を弾くことができます。
- スプリット・モードのときは、左手側がロー・サウンド、右手側がアッパー・サウンドを弾くことができます。

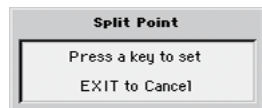
SPLIT LED	モード	左手(ロー)サウンド	右手(アッパー)サウンド
消灯	フル	ロー・サウンドなし	鍵盤全体に割り当てられた最大3つのアッパー・サウンド
点灯	スプリット	左手用に鍵盤に割り当てられたロー・サウンド	右手用に鍵盤に割り当てられたアッパー・サウンド

スプリット・ポイントを変更する

ロー・サウンドとアッパー・サウンドの分割ポイント変更することができます。これをスプリット・ポイントと呼びます。

コントロール・パネルを使ってスプリット・ポイントを変更する。

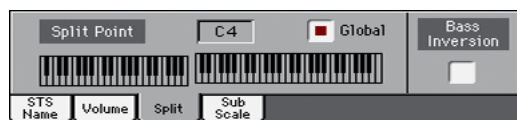
- 1 Split Pointダイアログ・ボックスが表示されるまで、SPLITキーを押します。



- 2 アッパー（右手）パートの最低音にしたいノート(音)を鍵盤上で指定します。

ディスプレイを使ってスプリット・ポイントを変更する

- 1 メイン・ページを表示しているときにSplitタブをタッチしてSplit Pointパネルを表示します。



- 2 ディスプレイ上のキーボードをタッチし、アッパー（右手）パートの最低音にしたいノート(音)を鍵盤上で指定します。

ディスプレイ上のスプリット・ポイント・パラメーターをタッチして選択し、VALUEダイヤルで新しくノート(音)を設定する方法もあります。

スプリット・ポイントを変更すると、グローバル・パラメーターが自動的に解除されます。詳しくは130ページの「グローバルとローカル(または一時的な)スプリット・ポイント」をご覧ください。

ローカル・スプリット・ポイントの保存

ローカル・スプリット・ポイントはパフォーマンス、スタイルやソングブックのエントリーに記憶することができます。スタイルやソングブックのエントリーに関連づけられたSTSのためにこれらのローカル・スプリット・ポイントを使います。

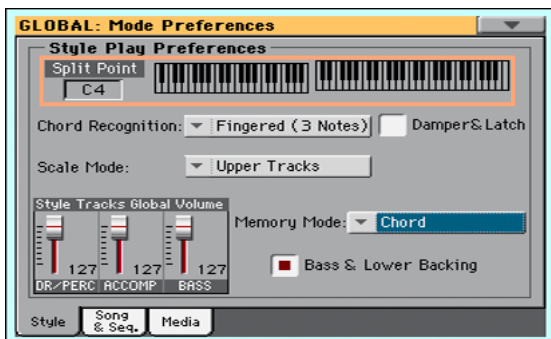
- サウンド・セットの変更の保存。

グローバル・スプリット・ポイントの変更

グローバル・スプリット・ポイントは、選択したパフォーマンスやSTSに固有のローカル・スプリット・ポイントが保存されていないときに適用されます。本機はこれをメインのスプリット・ポイントとして使用、変更ができます。パフォーマンス、スタイルやSTSの中には、グローバル・スプリット・ポイントをローカル・スプリット・ポイントに上書きするものがあります。

グローバル・スプリット・ポイントの変更

- 1 **GLOBAL > Mode Preferences > Styles**ページを開きます。
別の方法として、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**STYLE PLAY**キーを押して**Style**ページを開くこともできます。



- 2 ディスプレイ上のキーボードをタッチして、アッパー（右手）パートの最低音にしたいノート（音）を鍵盤上で指定します。
ディスプレイ上の**Split Point**パラメーターをタッチして選択し、**VALUE**ダイヤルで新しくノート（音）を設定する方法もあります。
- 3 **EXIT**キーを押して元のページに戻ります。新しいスプリット・ポイントが記憶されます。

グローバルとローカル (または一時的な) スプリット・ポイント

異なるパフォーマンスやSTSを選択しても、グローバル・スプリット・ポイントは変更されません。しかし、個々のパフォーマンスやSTSに適したローカル・スプリット・ポイントの使用を選ぶこともできます。このローカル・スプリット・ポイントは一時的に使用しますが、パフォーマンス、STSやソングブック・エントリーに保存することで常時その設定を使うようにすることができます。スプリット・ポイントのタイプの選択はSplitパネルのGlobal/パラメーターの切り替えで行います。



グローバル・スプリット	スプリット・タイプ	意味
On (チェック)	グローバル	グローバルのスプリット・ポイントをエディットします。この状態からでも、ローカル・スプリット・ポイントを設定することができます。
Off (チェックなし)	ローカル	メイン・ページのローカル・スプリット・ポイントを設定すると、このボックスは自動的選択解除されます。ローカル・スプリット・ポイントは、パフォーマンス、STSまたはソングブック・エントリーに保存することができます。特定のサウンド・セットで特定のスプリット・ポイントを必要とするときに使用します。

パート、トラック、チャンネル

鍵盤には、アッパー、ローのパートに分かれてサウンドが割り当てられています。スタイルやMIDIソングでは、それぞれのトラックにサウンドがアサインされています。このトラックはレコーダーのトラック(ミキサー・チャンネルに対応)相当します。本機はレコーダーやデジタル・ミキサーを搭載しています。そのため、1トラックに1つのサウンドがアサインされるので、録音とミックスが簡単にできます。

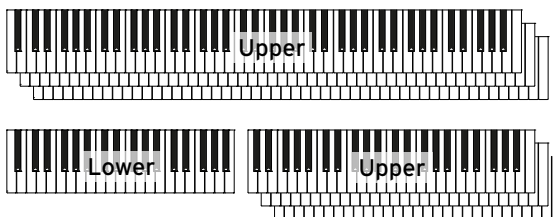
Parts	Tracks	Channels
Upper 1,2,3	→ Upper 1,2,3	→ Upper 1,2,3
Lower	→ Lower	→ Lower
	→ Accomp. Bs,Dr,Accl...5	→ Accomp. Bs,Dr,Accl...5
	→ Song 1,2,3...16	→ Song 1,2,3...16

同時に複数のサウンドで演奏する

鍵盤に割り当てられたサウンドのオン、オフ

最大で3つのサウンドをアップパー・トラックに重ねて演奏することができます。たとえば、グランド・ピアノにストリングスやシンセ・パッドのサウンドを重ねることでより有用な演奏ができます。サウンドはアップパー・パートのサウンドとして割り当てられます。

SPLITのLEDが消灯しているとき(フル・モード)は、アコースティック・ピアノを選んだときのように鍵盤全体を使って弾くことができます。また、**SPLIT**のLEDが点灯しているとき(スプリット・モード)は右手のパートとしてアップパー・サウンドを弾くことができます。



サウンドを有効にする(プレイ)

- 演奏したいサウンドにミュート(消音)されている場合は、楽器アイコンの下に**MUTE**アイコンが表示されているので、タッチしてアイコンを消してサウンドを有効(プレイ)にします。



ミュート
状態

プレイ
状態

サウンドを無効にする(ミュート)

- 演奏したくないサウンドがプレイになっていてミュートされていない場合は、楽器アイコンをタッチして、**MUTE**アイコンを表示させサウンドを無効にします。



サウンドのプレイ/ミュート設定を保存する

- 変更したサウンド・セットを保存します。

異なるサウンドを選ぶ

サウンドの選択

鍵盤に異なるサウンドを割り当てます。新しいサウンドの組み合わせはパフォーマンスかSTSに保存することができます。

サウンドを選んで変更する

- 1 スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードのメイン・ページを開きます。ほかのページが開かれている場合は、コントロール・パネルの**STYLE PLAY**キー、または **SONG PLAY**キーを押します。
- 2 変更したいサウンドの名前をタッチします。

コントロール・パネルのキーでサウンド選択ウィンドウを開く

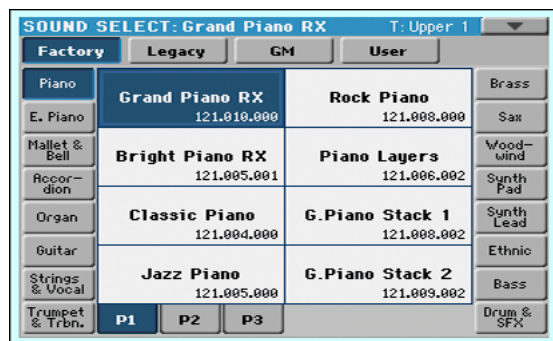
- コントロール・パネルの**SOUND**キーを押します。

ディスプレイをタッチしてサウンド選択ウィンドウを開く

- 変更したいサウンド名を2回続けてタッチします。

サウンドの選択

- 1 サウンド選択ウィンドウでサウンドを探します。



- 画面の上部にあるボタンをタッチしてサウンドのタイプを選びます。

サウンドのタイプ	意味
Factory	工場出荷時に内蔵されているエディットできないプリロード・サウンド
Legacy	以前のPA-シリーズ機器との高い互換性を可能にしたスタンダード・サウンド
GM/XG	GM2、XG規格に対応したマッピング(音色割り当て)のドラム・キット
User	外部機器からロードしたサウンドとドラム・キット、および新規、エディット・サウンドとドラム・キット

- 画面の両横にあるタブをタッチしてサウンドのグループを選びます。
- 画面の下にあるP1…Pxタブをタッチして選んだグループのタブ・ページを選びます。
- 2 サウンドの名前をタッチしてサウンドを選びます。
- 3 サウンド選択ウィンドウを閉じるときはEXITキーを押します。ただしDisplay Hold機能がオフになっているときは、何もしないで数秒たつとウィンドウが自動的に閉じます。詳しくは50ページの「ディスプレイ・ホールド」をご覧ください。

割り当てたサウンドを保存する

- 変更したサウンド・セットを保存します。

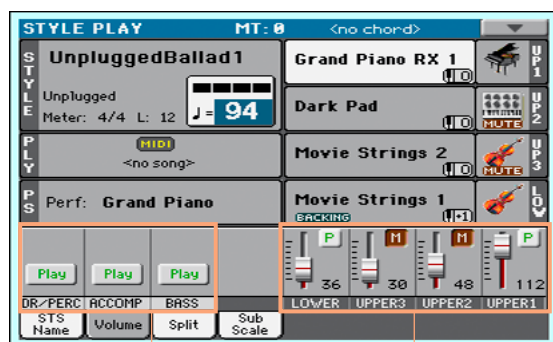
鍵盤サウンド(キーボード・トラック)のミキシング

サウンドの音量調整

本機は単体のミキサーと同じように、キーボード上の異なるサウンドのバランスを変え、それぞれのサウンドの音量を調整することができます。

サウンドの音量レベル

- 1 スタイル・プレイ・モードのメイン・ページの**Volume**タブをタッチして、**Volume**パネルを表示します。



伴奏グループ

鍵盤サウンド

- 2 音量レベルを変更したいミキサー・チャンネルをタッチします。
- 3 画面のバーチャル・ボリュームをドラッグしてレベルを変更します。
別の方法として、ミキサー・チャンネルをタッチしてから**VALUE**ダイヤルでレベルを変更することもできます。

Volumeパネルでサウンドのオン、オフを切り替える。

聴きたくないサウンドのチャンネルの音をミュートすることができます。

チャンネルをオフにする(ミュート)

- ミュートするミキサー・チャンネルのプレイ・アイコン(**P**)をタッチしてミュート・アイコン(**M**)にします。

チャンネルをオンにする (プレイ)

- プレイにするミキサー・チャンネルのミュート・アイコン(**M**)をタッチしてプレイ・アイコン(**P**)にします。

サウンドのソロ演奏

ソロ機能を使うと、他のトラックの音を出さないようにして1つのサウンドだけを聞くことができます。

ソロ・サウンド

- **SHIFT**キーを押しながら、ソロ演奏をさせたい**Volume**パネルのトラックをタッチしてください。
ほかのページでも、ミキサー・チャンネルが表示されていれば、同様に行えます。このとき各ページの画面の上部で**Solo**が点滅します。



メニュー・コマンドを使ったソロ・サウンド

別の方法として、メニュー・コマンドを使ってソロ・サウンドを使うことができます。

- 1 ソロにしたいサウンドの名前をタッチするか、ミキサー・チャンネルをタッチして選びます。
- 2 ページ・メニューから**Solo Track**コマンドをタッチして選択します。

ソロの解除

下記のどちらかを実行します。

- **SHIFT**キーを押しながら、ソロ演奏をしている**Volume**パネルのトラックをタッチしてください。
- ページ・メニューから**Solo Track**コマンドのタッチしてチェックを外します。

サウンドのオクターブ設定をする

すべてのアップー・サウンドをオクターブ単位で変更する

すべてのアップー・サウンドのオクターブ設定を変更する場合は、コントロール・パネルのキーを使ってオクターブの上げ下げをします。

1オクターブ上げる

- UPPER OCTAVE +キーを押します。

1オクターブ下げる

- UPPER OCTAVE -キーを押します。

オクターブ設定をリセットする

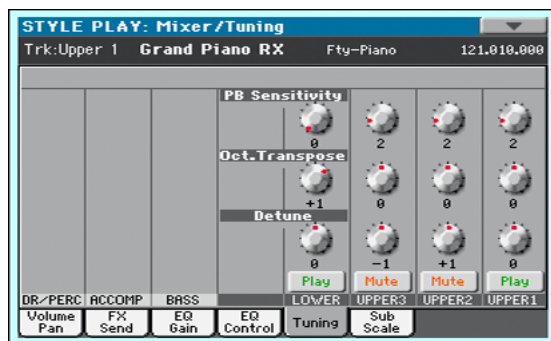
- 2つのUPPER OCTAVEキーを同時に押します。

各サウンドのトランスポーズ

各サウンドごとにトランスポーズすることができます。

- 1 STYLE PLAY > Mixer/Tuning > Tuningページを開きます。

別の方法として、SHIFTキーを押しながら、2つのうちどちらかのUPPER OCTAVEキーを押してTuningページを開きます。



- 2 トランスポーズするサウンドの**Oct. Transpose**バーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグしてトランスポーズ値を選択します。
別の方法として、バーチャル・ノブをタッチしてから**VALUE**ダイヤルでトランスポーズ値を選択したり、バーチャル・ノブを2度続けてタッチして、テンキー画面を表示してから値を入力することもできます。
- 3 **EXIT**キーを押して元のページに戻ります。

オクターブ・トランスポーズの保存

- 変更したサウンド・セットを保存します

右手のメロディーにハーモニー加える (アンサンブル機能)

アンサンブル機能は、左手で弾くコードと同じように、右手で弾いたメロディーにハーモニー演奏を加えます。なお、このアンサンブルにはいくつかのタイプがあります。

アンサンブル機能のオン、オフ

アンサンブル機能をオンにする

- 1 **SPLIT**のLEDの点灯でスプリット・モードを確認します。
- 2 **ENSEMBLE**キーを押すとアンサンブル機能がオンになりLEDが点灯します。
左手でコードを、右手でメロディーを弾きます。メロディーにノートやコードのハーモニーが追加されたのが確認できます。

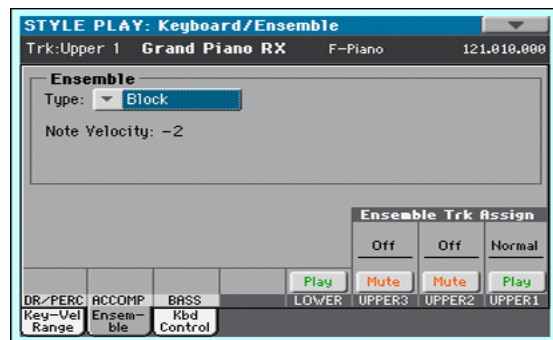
アンサンブル機能をオフにする

- **ENSEMBLE**キーを押すとアンサンブル機能がオフになりLEDが消灯します。

アンサンブルのタイプを選ぶ

異なるアンサンブルのタイプ(ハーモニー・スタイル)を選ぶ

- 1 **STYLE PLAY** > **Keyboard Ensemble** > **Ensemble**ページを開きます。
別の方法として、**SHIFT**キーを押しながら、**ENSEMBLE**キーを押して**Ensemble**ページを開くこともできます。



2 Typeパラメーターでアンサンブルのタイプを選びます。

タイプ	内容
Duet	メロディーに1つのノートを加えます。
Close	メロディーにクローズド・ポジションのコードを加えます。
Open 1	メロディーにオープン・ポジションのコードを加えます。
Open 2	Open 1と同じですが、和音の形が多少異なります。
Block	ジャズでおなじみのブロックのハーモニーです。
Power Ensemble	ハード・ロックでよく聴くような、5度と1オクターブをメロディーに加えます。
Third Up	メロディーの3度上の音程(認識されたコードによって変化します)をプラスします。
Fourths LO	ジャズの代表的なハーモニーで、メロディーから低い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。
Fourths UP	Fourths LOと同じですが、メロディーから高い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。
Fifths	メロディーから低い方に5度ずつ離れた2つのノートを加えます。
Octave	1オクターブをメロディーに加えます。
Dual	Noteパラメーターで設定した固定インターバルで、もう1つのノートをメロディー・ラインに加えます。これを選択すると、トランスポーズ値を表示します(-24 ~ +24半音)。
Brass	典型的なブラス・セクションのハーモニーです。
Reed	典型的なリード・セクションのハーモニーです。
Trill	2つのノートを弾いたとき、それらのノートをトリルさせます。3音以上を弾いても、有効なのは最後に弾いた2音になります。トリルの速度は後述するTempoパラメーターで設定します。
Repeat	弾いたノートを後述のTempoパラメーターに同期して繰り返します。2音以上弾いても、最初のノートのみを繰り返します。
Echo	Repeatと同じですが、後述のFeedbackパラメーターで設定した回数リピートし、ノート・ベロシティが-1以下に設定していると、リピート音が次第にフェード・アウトしていきます。
AutoSplit1	複数のアッパー・トラックで演奏しているとき、複数のノートを同時に弾くと、アッパー1トラックはその中で一番高い音、他のアッパー・トラックはそれ以外の音が発音します。もし、アッパー1トラックのみで演奏しているときは、通常どおりの演奏になります。

AutoSplit2	AutoSplit1と同様ですが、右手で演奏している複数のノートの最高音を離れたとき、アッパー1トラックは既に押さえられているノートの中で最も高いノートを発音し直します。
------------	---

- 3 下表の追加パラメーターが表示された場合は、これらも設定します。

追加パラメーター	内容	バリュー
Note Velocity	右手で弾いたメロディーと追加されたハーモニーのノートとのベロシティの差を設定します。	-10…0
Tempo	タイプで“Trill”、“Repeat”、“Echo”のいずれかを選択したとき、何分音符の間隔で繰り返すかを設定します。テンポと同期します。	
Feedback	タイプで“Echo”を選択したとき、オリジナルのノート/コードが何回繰り返されるかを設定します。	[n]

- 4 アンサンブル機能のときの右手(アッパー)のトラックの設定をします。

トラック設定	意味
Off	トラックにハーモニーを追加しません。
Normal	トラックにハーモニーを追加します。
Mute	トラックにハーモニーを追加しますが、元々弾いたノートは発音しません。

Ensembleページから出る

- EXITキーを押して元のページに戻ります。

15 サウンド・セットの高度なエディット

エディットの手順

A - サウンド・セットを選ぶ

サウンドと設定をエディットするパフォーマンスを選択

- **STYLE PLAY**または**SONG PLAY**キーを押してサウンドをエディットするパフォーマンスを選びます。

サウンドと設定をエディットするSTSを選択

- **STYLE PLAY**キーを押してサウンドをエディットするSTSを含んだスタイルを選びます。

サウンドと設定をエディットするスタイルを選択

- **STYLE PLAY**キーを押してサウンドをエディットするスタイルを選びます。

ソング・プレイ・モード用のサウンドを選択

- **SONG PLAY**キーを押して、ディスクからMIDIソングを選びます。リアルタイムでカスタマイズするだけでここでの変更は保存されません。

サウンドと設定をエディットするMIDIソングを選択

- **SEQUENCER**キーを押してシーケンサー・モードに入り ディスク（録音編集したもの）からサウンドをエディットするMIDIソングを選びます。

B - エディットにアクセス

- 1 MENUキーを押してエディット・メニューにアクセスします。
- 2 エディットセクションを選んで、エディットページのパラメーターにアクセスします。

C - エディットするサウンドの選択

エディットは選択済みのサウンドで行います。

鍵盤とスタイルやソングのサウンドを切り替える

- コントロール・パネルのTRACK SELECTキーを何度か押してください。画面は鍵盤とスタイルまたはソングのサウンドが切り替わり表示されます。

エディットするトラック/チャンネルの選択

- 個々のトラック/チャンネルをタッチして選択します。



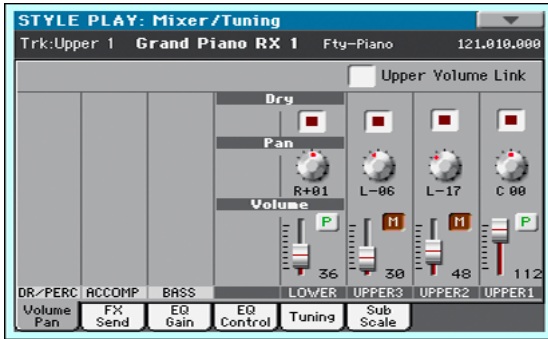
選択した
ミキサー・
チャンネル

D - 変更の保存

- エディットが終わったら変更したサウンド・セットを保存します。

サウンドのミキシング

Volume/Panページは本機内蔵のデジタル・ミキサーになります。



音量とプレイ/ミュートの設定

Volume/Panページへの入り方

- Mixer/Tuning > Volume/Panページを開きます。

各サウンドの音量設定

- バーチャル・スライダーをタッチしたまま上下にドラッグしてレベルを設定します。

別の方法として、ミキサー・チャンネルをタッチして選択してからVALUEダイヤルを回して設定することもできます

音量	意味
0...127	各トラックの音量のMIDI値

各サウンドのプレイ/ミュートの変更

- チャンネルのプレイ・アイコン(**P**)または、ミュート・アイコン(**M**)をタッチしてプレイ/ミュートを切り替えます。

アッパー・サウンド音量スライダーのリンク

アッパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更することができます。

- 1 **Mixer/Tuning > Volume/Pan**ページを開きます。
- 2 **Upper Volume Link**チェック・ボックスで設定します

アッパー音量リンク	意味
On(チェック)	設定が有効になります。アッパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更します。
Off(チェックなし)	変更されるのは1つのトラックの音量だけです。

パンの設定

ステレオ定位を設定します。

- 1 **Mixer/Tuning > Volume/Pan**ページを開きます。
- 2 定位を設定するチャンネルの**Pan**バーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして値を設定します。

別の方法として、バーチャル・ノブをタッチしてから**VALUE**ダイヤルで値を設定したり、バーチャル・ノブを2度続けてタッチして、テンキー画面を表示してから設定値を入力することもできます。

パン	意味
L-64 ... L-1	左ステレオ・チャンネル
C 00	センター
R+1 ... R+63	右ステレオ・チャンネル

エフェクトの付加

エフェクト・プロセッサ

本機には2グループのマスター・エフェクトが内蔵されています。

エフェクト・グループ	スタイル・プレイ・モード	ソング・プレイ・モード
FX A	アカンパニメント・サウンド	MIDIソング・サウンド (MID, KAR files)
FX B	鍵盤サウンド	鍵盤サウンド
		MIDIソング・サウンド (本機、またはPaシリーズで作られたソングの場合)

これに任意のマスター・エフェクトを割り当てられますが、プリセット・データでは使いやすいように次のように設定されています。

エフェクト	エフェクトのタイプ
A-Master1	伴奏とソング・サウンド用のリバーブ系エフェクト
A-Master2	伴奏とソング・サウンド用のモジュレーション系エフェクト
B-Master1	鍵盤サウンドのリバーブ系エフェクト
B-Master2	鍵盤サウンドのモジュレーション系エフェクト

エフェクト

本機にはサウンドのために強力な・マルチ・エフェクト・プロセッサを内蔵しています。これらのエフェクトは雰囲気と空間的な広がりを追加し、本機の最終的なサウンドを作るために欠かせないものです。サウンドは、ミキサー・チャンネルから4つのエフェクトに送られます。2つのエフェクトが鍵盤サウンドに、ほかの2つがスタイルやソング・トラック・サウンドに用意されています。必要に応じてソングに4つのエフェクトを使うこともできます。

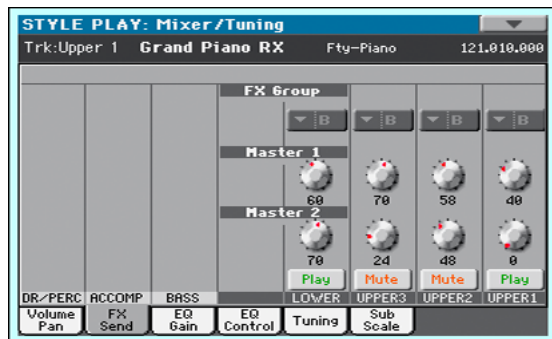
本機のサウンドやMP3ソングを最終的に演奏する環境に合わせて、さらに最適化できるように、エフェクトを経由したオーディオ出力経路の最終段にはマスターEQを装備しています。

エフェクト・グループの選択とエフェクト・センド・レベルの設定

各サウンドはエフェクト・プロセッサのグループに送られます。送られるサウンドの量は、エフェクト・センド・レベルと呼びます。

FX Sendページへの入り方

- Mixer/Tuning > FX Sendページを開きます。



エフェクト・グループの選択

スタイル・プレイやソング・プレイ・モードではエフェクト・グループが固定されていて(表示はされます)、変更することはできません。ソング・トラックに自由にエフェクト・グループを選ぶのは、シーケンサー・モードで行います。

- 各チャンネルに選択されているエフェクト・グループはFX Groupポップアップメニューで見ることができます。

FX Group	意味
A	エフェクト・グループA
B	エフェクト・グループB

Set the FX Send level

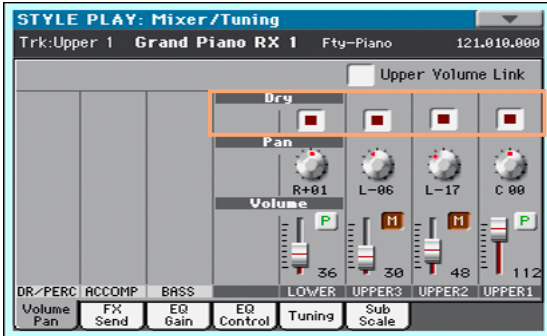
- 各チャンネルのMaster1とMaster2バーチャル・ノブでマスター・エフェクトへ送るドライ(ダイレクト)信号のレベルを設定します。

Master1/2	意味
0…127	エフェクト・センド量のMIDI値

ドライ(ダイレクト)信号を含む/含まない

ドライ(ダイレクト)音はエフェクト分を含まない素の音です。ドライ(ダイレクト音)とエフェクト音の信号の経路をオン、オフで設定します。

- 1 **Mixer/Tuning** > **Volume/Pan**ページを開きます
- 2 必要とする出力サウンドに合わせて**Dry**チェック・ボックスで設定をします。

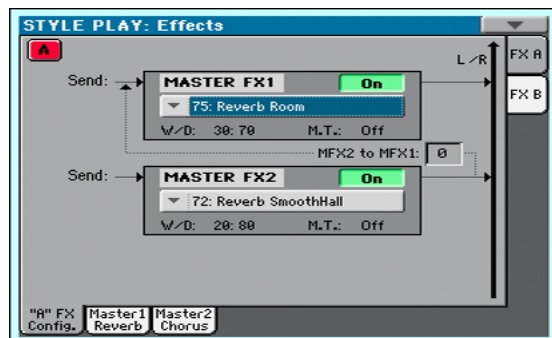


Dry	意味
オン (チェック)	<p>直接音とマスター・エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。</p>
オフ (チェックなし)	<p>直接音はすべてマスター・エフェクトを通り、エフェクト通過音だけの信号が出力に送られます。信号は、エフェクトがステレオ・タイプ有的时候にパンの設定が有効になります。</p>

エフェクトの選択とコントロール設定

FX A/B Configページへ入る

- 1 **Effects** > **FX A/B Config**ページを開きます。
- 2 画面右側のタブでエフェクト・グループを選択します。



各エフェクト・プロセッサのエフェクトの選択

- エフェクト名が表示されている横のポップアップ・メニューから**MASTER FX1**と**MASTER FX2**に割り当てるエフェクト(選択したエフェクト・グループ内)を選択します。

通常、**MASTER FX1**がリバーブ、**MASTER FX2**がモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)を使用します。

エフェクト・プロセッサ内のドライ(ダイレクト音)とウェット(エフェクト音)のミックス

- **W/D**パラメーターをタッチして、エフェクトがかかっているドライ(ダイレクト音)に対するウェット(エフェクト音)のバランスを設定します。

モジュレーション・トラックの選択

本機のコントローラーからのMIDIメッセージを使用して、エフェクト・パラメーターのいずれかをコントロールすることができます。

- **M.T.**パラメーターをタッチして、変化を与えるMIDIメッセージの元となるトラックを選択します。

エフェクト2からエフェクト1へ信号を戻す

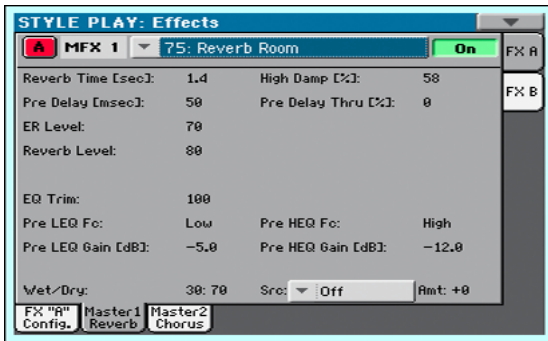
エフェクト2 (モジュレーション系エフェクト) の出力をエフェクト1 (リバーブ系エフェクト) の入力に信号を戻すことができます。たとえば、リバーブにギター・アンプ・シミュレーターの信号を戻すときに効果的です。

- **MFx2 to MFx1**パラメーターでマスター・エフェクト2からマスター・エフェクト1の入力へ戻る信号量を設定します。

エフェクトのエディット

エディットするエフェクトを選ぶ

- 1 **Effects** > **Master1**または**Master2**ページを開きます。
- 2 画面右側のタブでエフェクト・グループを選択します。



パラメーターのエディット

- パラメーターは選んだエフェクトごとに異なります。エフェクトごとのパラメーターについては、エフェクトの章を参照してください。

エフェクト・プロセッサー内のドライ(ダイレクト音)とウェット(エフェクト音)のミックス

- **W/D**パラメーターを タッチして、エフェクトがかかっていないドライ (ダイレクト音) に対するウェット (エフェクト音) のバランスを設定します。

ダイナミック・モジュレーション・ソースの選択

- **Src**パラメーターのポップアップ・メニューでモジュレーション・ソース(コントローラーやMIDIメッセージ)を選択します。

モジュレーション・ソースについては、エフェクトの章のダイナミック・モジュレーション・ソースのリストをご覧ください。

エフェクトのコピー

マスター 1 または 2、あるいはエフェクト・グループ (A、B) の両方の設定をコピーできます。また、エフェクトのコピーは異なるエレメント間 (例えば、スタイルとパフォーマンスまたは STS とソング) でも行えます。

コピー / ペースト操作ではエフェクト・セクションのパラメーター設定のみをコピーします。**Dry** や **FX Send** のような別のセクションにあるパラメーター設定はコピーされません。これらのパラメーターはエフェクト音全体に関連したものですので、コピー後にこれらのパラメーターを再設定する必要がある場合があります。

1つのエフェクトのコピー

- 1 コピー元となるパフォーマンスや STS、スタイルまたはソングを選択します。
- 2 コピー元となるエフェクト・グループ (A または B) をサイド・タブで選択します。
- 3 コピー元となるエフェクトのページに入ります (Master1/Reverb、Master2/Chorus)。
- 4 ページ・メニューから **Copy FX** コマンドを選択します。
- 5 コピー先となるパフォーマンスや STS、スタイルまたはソングを選択します。
- 6 コピー先となるエフェクトのページに入ります (Master1/Reverb、Master2/Chorus)。
- 7 ページ・メニューから **Paste FX** コマンドを選択します。

エフェクト・グループすべての設定をコピーする

- 1 コピー元となるパフォーマンスや STS、スタイルまたはソングを選択します。
- 2 **Effects > A/B FX Config** ページを開きます。
- 3 コピー元となるエフェクト・グループ (A または B) をサイド・タブで選択します。
- 4 ページ・メニューから **Copy FX** コマンドを選択します。
- 5 コピー先となるパフォーマンスや STS、スタイルまたはソングを選択します。
- 6 **Effects > A/B FX Config** ページを開きます。
- 7 コピー先となるエフェクト・グループ (A または B) をサイド・タブで選択します。
- 8 ページ・メニューから **Paste FX** コマンドを選択します。

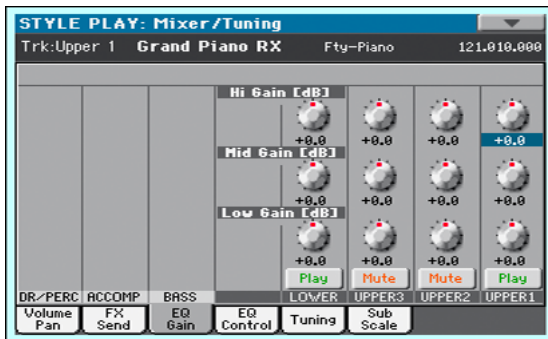
イコライザー

チャンネル・イコライザー

本機にはミキサー・チャンネルごとに3バンド・イコライザー（EQ）を持っています。このためサウンドごとに別々のイコライザー調整が行えます。

EQゲインの設定

- 1 Mixer/Tuning > EQ Gainを開きます。



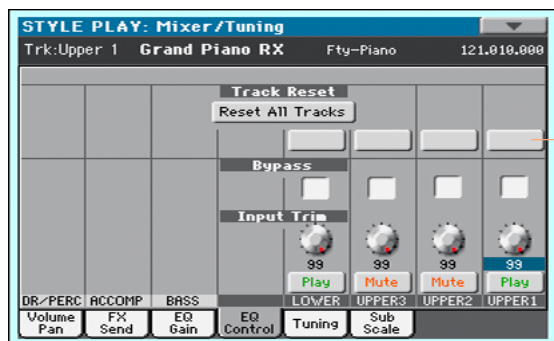
- 2 EQを設定するチャンネルのGainバーチャル・ノブをタッチしたまま左右（または上下）にドラッグして値を設定します。

別の方法として、バーチャル・ノブをタッチしてからVALUEダイヤルで値を設定したり、バーチャル・ノブを2度続けてタッチして、テンキー画面を表示してから設定値を入力することもできます。

EQゲイン	意味
Hi Gain	
-18 … +18dB	高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのイコライザーになります。
Mid Gain	
-18 … +18dB	中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプのイコライザーになります。
Low Gain	
-18 … +18dB	低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのイコライザーになります。

EQの入力制限とバイパス

EQ ControlページでチャンネルごとにEQの入力制限(トリム)とバイパスを設定します。



トラック・
レスト・
ボタン

EQコントロール・ページに入る

- Mixer/Tuning > EQ Controlページを開きます。

EQ入力トリム

イコライザーを極端な設定にすると、信号が歪むことがあります。このような場合は、入力トリムで信号のレベルを抑えます。

- トリムを設定するチャンネルのInput Trimバーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして値を設定します。

Input Trim	意味
0 ... 99	制限値。値が高いほどEQの効果がより明瞭になります。

EQのバイパス

- Bypassチェック・ボックスのチェックを付けると該当のチャンネルのイコライザーをバイパスして設定が無効になります。
- Bypassチェック・ボックスのチェックを外すと、該当のチャンネルのイコライザーが有効になります。

イコライザーのリセット

EQ ControlページでEQ設定をリセット(0dB:フラット)することができます。

各チャンネルのEQ設定をリセットする

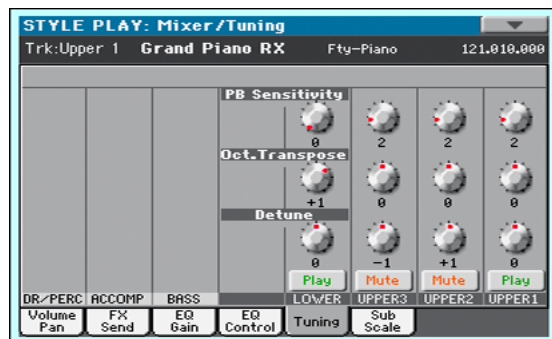
- EQ設定をリセットしたいチャンネルの**Track Reset**ボタンをタッチします。

すべてのチャンネルのEQ設定をリセットする

- **Reset All Tracks**ボタンをタッチします。

オクターブ・トランスポーズと ファイン・チューニング

Tuningページで各チャンネルのオクターブ単位のトランスポーズやチューニングの微調整をします。



各サウンドのオクターブ・トランスポーズと ファインチューニングの設定

Tuningページへの入り方

- Mixer/Tuning > Tuningページを開きます。

オクターブ・トランスポーズの設定

- オクターブ・トランスポーズを設定するチャンネルの**Oct. Transpose**バーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして値を設定します。

オクターブ・トランスポーズ	意味
-3 … +3	オクターブ・トランスポーズの値(単位はオクターブ)
0	標準(トランスポーズなし)

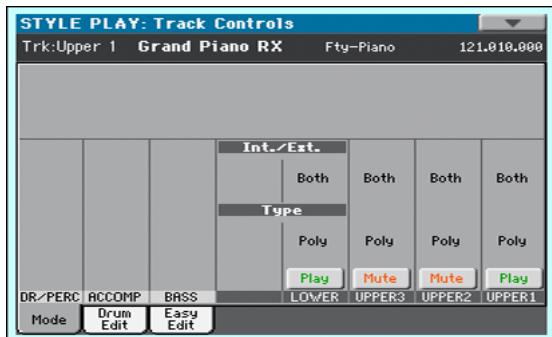
ファイン・チューニングの設定

- スポーズを設定するチャンネルの**Detune**バーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして値を設定します。

Detune	Meaning
-64 … +63	ピッチの値(単位はセント)
00	標準(デチューンなし)

サウンド・ルーティング、ポリフォニー、キー、ベロシティ・レンジ

Modeページで各トラックを内部音源で発音させるか、外部機器で再生させるかとポリフォニー・タイプ(Drum、Poly、Mono)を設定します。



内部/外部サウンドの使用

通常、鍵盤演奏、伴奏、ソングのサウンドは本機の内部音源を使います。しかし、それらのサウンドを外部音源で発音させることもできます。

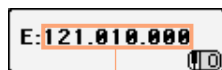
内部音源と外部音源との接続

- 1 Track Control > Modeページを開きます。
- 2 Int./Ext.パラメーターでトラックごとのサウンドの発音元の音源を内部/外部を選択します。

Int./Ext.	意味
Both	トラックは内蔵音源とUSB DEVICE 端子に接続している外部機器の両方で発音します。
Internal	トラックは内部音源のみで発音します。USB DEVICE端子に接続している外部機器では発音しません。
External	トラックはUSB-DEVICE 端子に接続した外部機器のみで発音します。接続している機器は、本機でこのトラックに設定しているMIDIチャンネルで受信します。

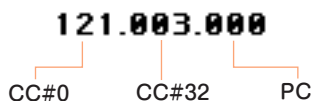
外部サウンドとプログラム・チェンジ

Externalに設定するとトラックに割り当てられているサウンド名ではなく、コントロール・チェンジ・ナンバーとプログラム・チェンジ・ナンバー <E: aaa.bbb.ccc> をメイン・ページのトラックのエリアに表示します:



コントロール・チェンジ/プログラム・チェンジ・エリア

このインジケータは、まずこのトラックがExternal (“E”) モードであることを示すマークがあり、送信されるコントロール・チェンジ・データとプログラム・チェンジ・データの文字列が続きます。このデータが、トラックがUSB-DEVICE 端子に送信する内容になります。以下の例では、CC#0がコントロール・チェンジ0 (バンク・セレクトMSB)、CC#32 はコントロール・チェンジ32(バンク・セレクトLSB)、PC はプログラム・チェンジです。



プログラム・チェンジ・データを表示しているときその部分をタッチすると、テンキー画面が表示されます。テンキー画面でプログラム・チェンジ・データを入力することができます。このときデータは3桁ずつドットで区切って入力します。

Mono、Poly、Drumタイプ

各トラックはモノフォニック (Mono)、ポリフォニック (Poly)、ドラム/パーカッション・トラック (Drum) のようにタイプが指定できます。

トラック・タイプを選ぶ

- 1 Track Control > Modeページを開きます。

2 Typeパラメーターでトラック・タイプを選びます。

Type	意味
Drum	ドラム/パーカッション・トラック。トランスポーズの設定を反映させたくないトラックがある場合は、そのトラックをドラム・モードにセットすることもできます(その場合、そのトラックはドラム・キットと同様に動作します)。ドラムキットを割り当てたトラックで、ドラム・ファミリーごとに、個別の音量を設定できます。 ドラム・キットはトラック・タイプの設定に関係なくトランスポーズの設定は無効となります。 スタイル・レコード・モードでドラム・モードに設定したトラックは、グレイ表示になっていてここではエディットできません。
Poly	同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニック・トラックです。
Mono	次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニック・トラックです。
Mono Right	モノフォニック・トラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート(一番高域のノート)を優先します
Mono Left	モノフォニック・トラックですが、弾いた鍵盤のうち一番左のノート(一番低域のノート)を優先します。

キー・レンジとベロシティ・レンジ

各鍵盤サウンドののキー・レンジとベロシティ・レンジを設定できます。

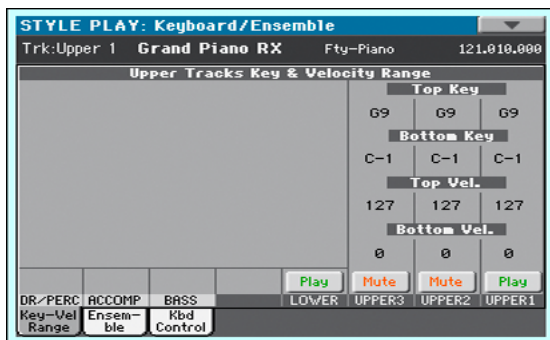
キー・レンジは鍵盤の範囲によって異なったサウンド設定をするのに便利です。例えば、鍵盤の中央部分でフレンチホーンと木管楽器を、高音部分では木管楽器だけ発音というようなことが可能です。

ベロシティ・レンジは、鍵盤を弾く強さによって、各アップパー・トラックの発音を切り替えるのに便利です。

例えば、サウンド**El.Piano 1**をアップパー 1に、サウンド**El.Piano2**をアップパー 2に割り当てたとします。アップパー 1のベロシティ・レンジを“L: 0、H: 80”、アップパー 2のベロシティ・レンジを“L: 81、H: 127”に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときに**El.Piano 1**のサウンドが発音し、強く弾いたときに**El.Piano 2**のサウンドが発音します。

キー /ベロシティ・レンジ・ページに入る

- Keyboard/Ensemble > Key/Velocity Rangeページを開きます。



キー・レンジの設定

- **Top Key**と**Bottom Key**パラメーターで、各トラックの鍵盤の発音範囲の上限と下限を設定します。

キー	意味
C-1 … G9	キーの選択

ベロシティ・レンジの設定

- **Top Vel.**と**Bottom Vel.**パラメーターで、各トラックのベロシティの発音範囲の上限と下限を設定します。

ベロシティ	意味
0 … 127	ベロシティの値

ドラム・キットのイージー・エディット

トラックがドラムやパーカッション用の設定になっているのときに、ドラムやパーカッションのファミリーごとに音量調整とメイン・パラメーターのエディットができます。ドラム・ファミリーのリストは以下のとおりです。

これらのパラメーターには、**Track Controls > Mode**タブページで、**Type**が**Drum**に設定されたトラックでしか設定できません。ドラム・キットが割り当てられているトラックでも**Type**が**Drum**になっていないと、ドラム・ファミリーの音量は調節できません。

ドラム・キットのエディット









- 1 Track Controls > Drum Editページを開きます。



- 2 スタイルやソングを再生して、サウンドの変化を確認しながらエディットすることもできます。
- 3 エディット中のトラックをソロにして、他のトラックの演奏をミュートすることもできます。
- 4 **Select**ボタンをタッチしてドラム・モードのトラック（通常はドラムかパーカッション・トラック）を選びます。

選択するとドラム・モードのトラックのパラメーターが選択できるようになります。ドラム・モードのトラックを選ばないと、パラメーターは淡色のままで選択できません。

- 5 Drum Family画面の上部に表示しているドラム・ファミリー・アイコンをタッチして選択します。

ドラム・ファミリー・アイコン	ドラム・ファミリー
	キック・ドラム
	スネア・ドラム
	タム
	ハイハット
	ライド、クラッシュ、その他シンバル
	低音系パーカッション
	高音系パーカッション
	スペシャル・エフェクト

- 6 ドラム・ファミリーのアイコンの下には、すべてのファミリーに対する選択したパラメーター設定が表示されます。この表示を利用して、選択したファミリーとその他とでパラメーター設定の比較が行えます。なお、このオーバービューは表示のみでエディットはできません。



- 7 選択したパラメーターをエディットします。すべての値はドラム・キットのオリジナル設定値に対するオフセット値です。

サウンド・パラメーター	意味	値
Volume	楽器の音量	0 … 127
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルになるまでの時間の設定	-64 … +63 (オフセット)
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン(音量が一定レベルで持続する)までの時間の設定	
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス(明るさ)の設定	
Resonance	フィルターのレゾナンス(共振具合)の調整	
Fine Tune	ファイン・チューン	
Coarse Tune	コース・チューン	
EQ Hi	高域イコライザー	
EQ Mid	中域イコライザー	
EQ Low	低域イコライザー	
MFX 1 Send	マスター・エフェクト1 への SEND ・レベル	
MFX 2 Send	マスター・エフェクト2 への SEND ・レベル	

ドラム・ファミリーのリセット

- **Reset Family** ボタンをタッチして、現在選んでいるファミリーのエディット値の設定をリセットします。

トラックのリセット

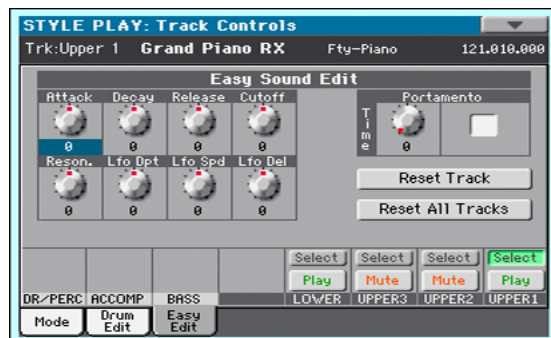
- **Reset Track** ボタンをタッチして、現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

サウンドのイージー・エディット

メイン・サウンドのパラメーターをエディットできます。

サウンドのエディット

- 1 Track Controls > Easy Editページを開きます。



- 2 スタイルやソングを再生して、サウンドの変化を確認しながらエディットすることもできます。
- 3 エディット中のトラックをソロにして、他のトラックの演奏をミュートすることもできます。
- 4 **Select**ボタンをタッチしてエディットするサウンドを選びます。

- 5 各パラメーターのバーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして値を設定します。すべての値はドラム・キットのオリジナル設定値に対するオフセット値です。

サウンド・パラメーター	意味	値
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルになるまでの時間の設定	-64 … +63 (オフセット)
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン(音量が一定レベルで持続する)までの時間の設定します。	
Release	リリース・タイム。鍵盤を離してから音量がゼロになるまでの時間の設定	
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス(明るさ)の設定	
Resonance	フィルターのレゾナンス(共振具合)の調整	
LFO Depth	ビブラート(LFO)の強さ	
LFO Speed	ビブラート(LFO)の速度	
LFO Delay	音が鳴り始めてからビブラート(LFO)がかかり始めるまでの時間の設定	

ポルタメントの設定

ポルタメント(2つの音程間を滑らかにつなげる効果)は下記の方法で設定します。

- **Portamento**パラメーターの**Time**バーチャル・ノブでポルタメントのスピードを設定します。
- **Portamento**パラメーターのチェック・ボックスにチェックが付くと有効、チェックを外すと無効になります。

トラックのリセット

- **Reset Track**ボタンをタッチして、現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

オール・トラックのリセット

- **All Reset Track**ボタンをタッチして、すべてのトラックのエディット値の設定をリセットします。

16 サウンド・セットの保存

パフォーマンスの保存

パフォーマンスには鍵盤サウンドや各種の設定が保存できます。

パフォーマンスを保存する

コントロール・パネルからWrite Performanceダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイやソング・プレイ・モードのときに、いずれかのPERFORMANCEキーを約1秒押し続けます。

ディスプレイからWrite Performanceダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイやソング・プレイ・モードのときに、ページ・メニューからWrite Performanceコマンドを選択します。



現在のパフォーマンスに上書き保存する

- 現在のパフォーマンスに上書きするとき、OKボタンをタッチしてください。

異なるロケーションにパフォーマンスを保存する

- 異なるロケーションに保存するとき、Selectボタンをタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを開きます。パフォーマンスを選択するのと同様にロケーションを選択します。空のロケーションは三本のハイフン(---)で表示されます。

- 2 **Write Performance**ダイアログ・ボックスに戻り、パフォーマンスの名前を設定します。テキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチしてテキスト入力画面で名前を設定します。
名前を設定したらテキスト入力画面の下の**OK**ボタンをタッチします。
- 3 **Write Performance**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして、パフォーマンスの保存を終わります。

STSの保存

STS (シングル・タッチ・セッティング) はスタイルの中に、キーボードのサウンドと設定を保存することができます。スタイルを選択すると、選択したスタイルにマッチした4つのSTSが自動的に選択されます。4つのSTSは、各スタイルに関連付けられています。

注意 : エディットできるのはフェイバリットとユーザーのスタイルおよびソングブック・エントリーのSTSです。通常、ファクトリー・スタイルにはエディット内容を保存することができません。ただし、GLOBAL > Mode Preferences > Media page ページでファクトリー・スタイルの保護を無効にするとファクトリー・スタイルへの変更保存ができるようになります。

スタイルの中のSTSの保存

ターゲット・スタイルの選択

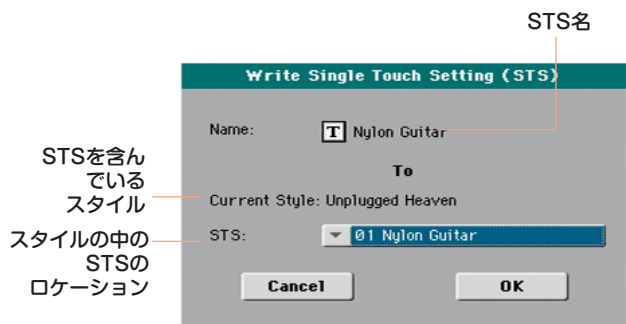
- サウンド・セットをエディットした後、スタイルの保存先を決めます。

コントロール・パネルからWrite Single Touch Settingダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイやソング・プレイ・モードのときに、いずれかのSTSキーを約1秒押し続けます。

ディスプレイからWrite Single Touch Settingダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイやソング・プレイ・モードのときに、ページ・メニューからWrite Single Touch Settingコマンドを選択します。



Write the STS

- 現在のSTSに上書きするときは、**OK**ボタンをタッチしてください。
 - スタイル内の異なるロケーションにSTSを保存するときは、**STS**パラメーターポップアップ・メニューをタッチして異なるロケーションを選びます。
- 1 STSの名前を設定します。テキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチしてテキスト入力画面で名前を設定します。
名前を設定したらテキスト入力画面の下の**OK**ボタンをタッチします。
 - 2 **Write Single Touch Setting**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして、STSの保存を終わります。

異なるスタイルのSTSに保存する

- 1 オリジナルのSTSを含むスタイルを選択します。
- 2 STSをエディットします。
- 3 エディットしたSTSをコピーするスタイルを選択します。
- 4 任意のロケーションにSTSを保存してください

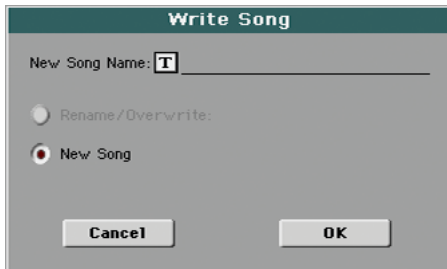
ソングブック・エントリー内のSTSの保存

ソングブック・エントリーには4つのSTSが関連づけられています。1つのSTSには鍵盤サウンドや各種の設定の変更が保存できます。ソングブック・エントリーを選択すると、選択したエントリーにマッチした4つのSTSが自動的に選択されます。

新しいソングブック・エントリーにSTSを保存する

新しいソングブック・エントリーを作成し、同時にSTSを保存することができます。

- 1 スタイル・プレイやソング・プレイ・モードのときに、**Write Song**ダイアログ・ボックスが表示されるまで**SONGBOOK**キーを約1秒押し続けます。

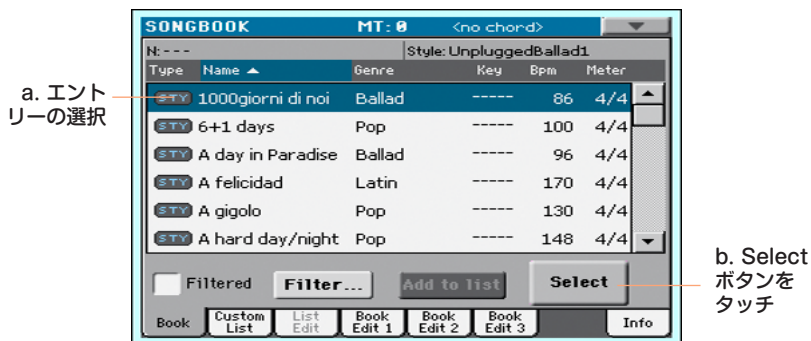


- 2 **New Song Name**パラメーターをタッチしてエントリーに名前を設定します。
- 3 **OK**ボタンをタッチして新しいソングブック・エントリーを保存します。
STSと一緒にすべての現在の設定(スタイル、ソングを含む)新しいソングブック・エントリーが保存されました。

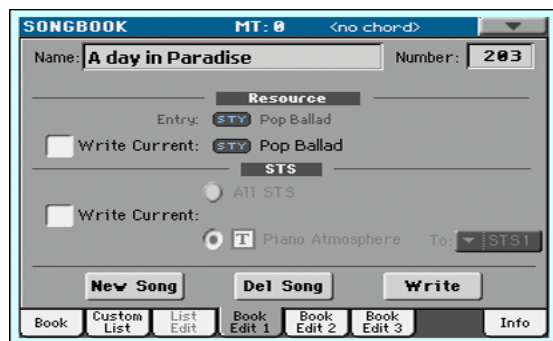
既存のソングブック・エントリーにSTSを保存

エディットしたSTSを含むソングブック・エントリーを置き換えることができます。

- 1 スタイル・プレイやソング・プレイ・モードのときに**SongBook > Book**ページを開きソングブック・エントリーを選択します。

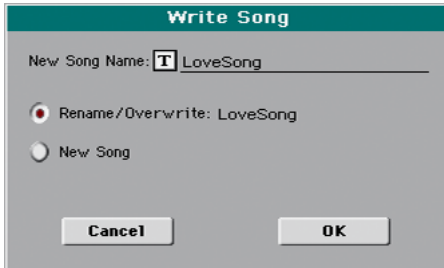


- 2 コントロール・パネルのEXITキーを押して前のページに戻ります。
別のソングブック・エントリーを選択すると異なるのSTSが選択されることになります。
- 3 異なるスタイルのSTSを使用するときは、コントロール・パネルのSTYLEキーを押してスタイルを選んでください。
- 4 STSを選択して、鍵盤サウンドをエディット(サウンド、スプリット、プレイ/ミュートなど)します。
- 5 **SongBook > Book Edit 1**ページを開きます。



- 6 **STS > Write Current**チェック・ボックスにチェックを付けます。この時点で保存するのは、すべてのSTSか、選択した1つのSTSかを選択できます。
 - エディットしたSTSを含む4つのSTSを保存する場合は、**All STS**を選択してください。これでソングブック・エントリーに含まれる4つのSTSすべてが上書き保存されます。

- 1つのSTSを選び、名前を付けてソングブック・エントリー内の4つのSTSのいずれかを選び保存します。これで選択したSTSだけが上書きされ、残りのSTSはそのままになります。
- 7 **Write**をタッチして、**Write Song**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 現在のソングブック・エントリーに上書き保存するときは**Rename/Overwrite**を選びます。
 - 新しいソングブック・エントリーを作るときは**New Song**を選びます。
- 8 **New Song Name**のテキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチしてテキスト入力画面でエディットしたソングブック・エントリーの名前を設定します。
- 9 **Write Performance**ダイアログ・ボックスに戻り、パフォーマンスの名前を設定します。 **OK**ボタンをタッチして、ソングブック・エントリーを保存します。

スタイル設定、ソング設定とMIDIソング・サウンドの保存

サウンドの設定は他のエレメントに保存することができます。

- 追加のスタイル・パラメーターのエディットと保存は173ページの「スタイルのカスタマイズ」以降をご覧ください。
- 追加のソング・プレイ・モードのエディットと保存は263ページの「ソングのカスタマイズ」以降をご覧ください。
- 追加のMIDIソング・パラメーターのエディットとスタンダードMIDIファイルへの保存は295ページの「MIDIソングのエディット」以降をご覧ください。

パート V: スタイルのカスタマイズ、レコーディングとエディット

17 スタイルのカスタマイズ

コード認識の設定

コードを弾く範囲を選ぶ(コード・スキャン・エリア)

左または右手で、または両手でコードを弾き認識させることができます。演奏するソングやプレイ・スタイルに応じて、コードを認識する範囲を選んでください。

SPLITキーのLEDの点灯で、コードが認識されてる範囲が決まります。

SPLIT LED	コードを弾く範囲(コード・スキャン・エリア)
オン(点灯)	左手(鍵盤のロー・エリア)
オフ(消灯)	両手(鍵盤全体)

左手で演奏している範囲でコードを認識

- SPLITキーを押してLEDを点灯します。この場合、スプリット・ポイントよりも低音域で押さえたコードのみが認識されます。

両手で演奏している鍵盤全域でコードを認識

- SPLITキーを押してLEDを消灯します。この場合鍵盤全域でコードを認識させることができます。

コード・スキャン・エリアの保存

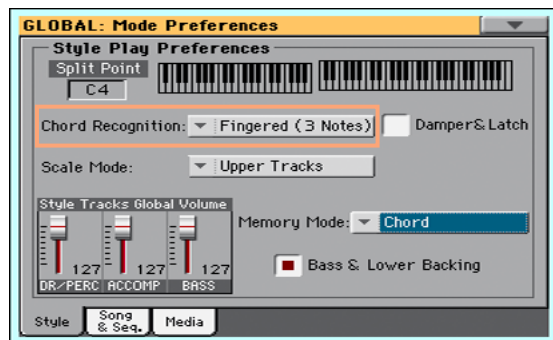
- サウンドを保存してください。

コードを弾く方法の選択(コード認識モード)

正式にコードを弾かなくても簡単な弾き方でコードを認識させることができます。これにより、プレイ・スタイルによってコードを認識させる弾き方を選ぶことができます。

- 1 GLOBAL > Mode Preferences > Styleページを開きます。

別の方法として、コントロール・パネルのSHIFTキーを押しながらSTYLE PLAYキーを押してStyleページを開きます。



- 2 Chord Recognitionポップアップ・メニューからコードの弾き方を選択します。

モード	コードの認識方法
One Finger	<p>SPLIT LEDが点灯しているときのみ使用できます。SPLIT LEDを消灯にすると自動的にFingeredになります。</p> <p>このモードを使用すると、簡略化されたコードの演奏技術を用いてコードを構成認識することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単音を演奏するとメジャー・コードになります。 ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵を演奏するとセブンス・コードになります。例えば、C3とB2を同時に弾くとC7になります。 ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の黒鍵を演奏するとマイナー・コードになります。例えばC3とBb2を同時に弾くとCマイナーになります。 ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵と黒鍵を演奏するとマイナーセブンス・コードになります。例えばC3、B2、Bb2を同時に弾くとCm7になります。
Fingered (1 Note)	<p>SPLIT LEDが点灯している場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。単音を弾いた場合はメジャー・コードになります。フル・キーボード・モードの場合、最低3音を同時に押さえるとコードとして認識されます。</p>
Fingered (3 Notes)	<p>常に最低3音を同時に押さえるとコードとして認識されます。</p>

モード	コードの認識方法
Expert	<p>SPLIT LEDが点灯している場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。SPLIT LEDを消灯の場合は、最低3音を押さえるとコードとして認識されます。</p> <p>単音を弾くとユニゾンとして演奏されます。また、5度のノートを弾くと“ルート+5度”のコードになります。</p> <p>このモードでは、ジャズやフュージョン、ポップスなどでよく使われるルートを演奏しないコードや分数コードを演奏することができます。このタイプのコードはジャズ・ピアノ特有のコードを演奏する際に非常に便利です。この時、必ずしもルート音やすでにベース・トラックで演奏しているノートを弾く必要はありません。</p>

- 3 **EXIT**キーを押して元のページに戻ります。コード認識モードは自動的に保存されます。

ペダルを踏んで認識したコードを維持する

Damper&Latchチェック・ボックスにチェックを付けると、ダンパー・ペダルを踏んでいる間コード認識を維持し続けます。

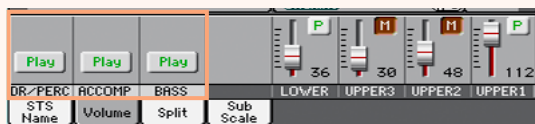
これにより、自動伴奏は認識したコードに基づき演奏を続けながら、鍵盤での演奏が自由につづけられます。**SPLIT**のLEDが消灯しているときに、鍵盤演奏のノートが誤って新しいコードと認識するのを防ぐのに便利です。

伴奏サウンドのミキシング

伴奏サウンドのグループ

伴奏サウンドはグループ化されています。これにより、ギターやストリングス・パートなどを個別にミュートするのではなく、伴奏（ACCOMP）グループとしてワンタッチでミュートすることができます。

伴奏サウンドのグループはメイン・ページの**Volume**タブをタッチしたときの**Volume**パネルに表示されます。



伴奏パートのグループのミュート

グループの伴奏サウンドをオフにする(ミュート)

- ミュートしたいグループがプレイになっている場合は**Play/Mute**アイコンをタッチしてミュートにします。



プレイ ミュート

グループの伴奏サウンドをオンにする(プレイ)

- プレイにしたいグループがミュートになっている場合は**Play/Mute**アイコンをタッチしてプレイにします。



ミュート プレイ

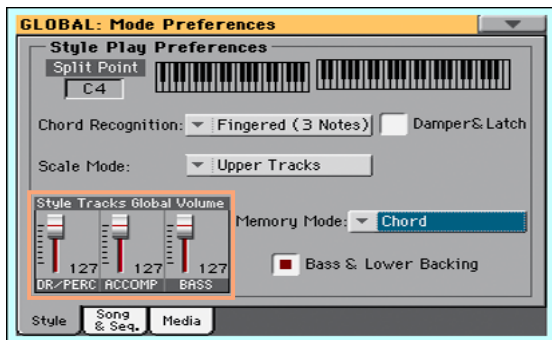
伴奏グループ(グローバル)の音量の調整

グループの音量のグローバル設定は、異なるスタイルを選んだ時も音量が変化するのを押さえるものです。

伴奏サウンドのグループの音量調整

- 1 GLOBAL > Mode Preferences > Styleページを開きます。

別の方法として、コントロール・パネルのSHIFTキーを押しながらSTYLE PLAYキーを押してStyleページを開きます。



- 2 Style Tracks Global Volumeセクションの各グループ・チャンネルで音量を調整します。

グループ名	意味
DR/PERC	ドラムとパーカッション・パートのグループ(相対的な音量)
ACCOMP	伴奏(アカンパニメント)パートのグループ: Acc1-5(相対的な音量)
BASS	ベース・パート(相対的な音量)

- 3 バーチャル・スライダーをタッチしたまま上下にドラッグして値を設定します。
別の方法として、チャンネルを選んでからVALUEダイヤルで値を設定します。
グループ分けされたスタイル・トラックの音量は、スタイルに保存されている設定に対して相対的にオフセットする方法で調整されます(グローバル・オフセット)。

このページではドラム/パーカッション、ベース、伴奏トラックの3グループでボリューム調整(グローバル・オフセット)ができます。例えば、ドラムとベースを目立たせてパンチのある雰囲気になりたいときは、伴奏トラックのボリュームを弱めることでできます。

グループをミュートしたいときは、単純に音量を0にしてください。

別のスタイルを選択しても、このオフセット値は変更されず、各スタイル・トラックの音量はほぼ一定の状態の保つことができます。

- 4 **EXIT**キーを押して元のページに戻ります。グループの音量は自動的に保存されます。

18 スタイル設定のエディット

各伴奏サウンドのミキシング

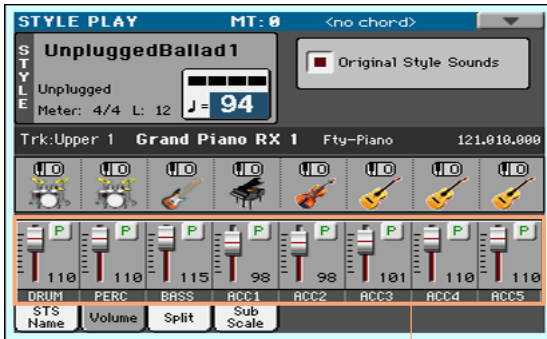
各伴奏(アカンパニメント)サウンドの音量調整

鍵盤サウンドと同じように、各伴奏サウンドの音量を調整することができます。これにより伴奏サウンド間の細かい音量バランスを調整します。

Note: 変更を保存できるのはフェイバリット、ユーザー・スタイルです。ファクトリー・スタイル上に保存できません。ファクトリー・スタイルへの変更を保存するには、まずファクトリー・スタイルの保護を解除する必要があります。Global > Mode Preferences > Media pageをご覧ください。

伴奏パート・ミキサー

- メイン・ページで**Volume**タブをタッチします。コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押して伴奏サウンドの**Volume**パネルに切り替えます。



伴奏パート

伴奏サウンドの音量調整

- 1 調整するミキサー・チャンネルをタッチします。

個別パート名	Meaning
DRUM	ドラム・パート(本当のチャンネル音量)
PERC	パーカッション・パート(本当のチャンネル音量)
BASS	ベース・パート (本当のチャンネル音量)
ACC1-5	5つの別々の演奏パート(Acc1-5)：主にメロディや和音のパート(本当のチャンネル音量)

- 2 バーチャル・スライダーをタッチしたまま上下にドラッグして値を設定します。別の方法として、チャンネルを選んでから**VALUE**ダイヤルで値を設定します。

メイン・ページに戻る

- 調整が終わったら**TRACK SELECT**キーを押してグループ・パートが表示されたメイン・ページに戻ります。

音量レベルの保存

- スタイル・セッティングを保存します。

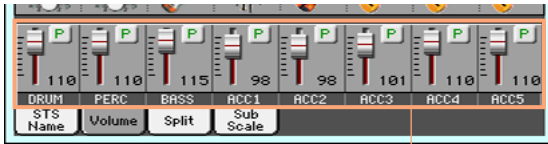
伴奏サウンドを個別にミュート、プレイにする

伴奏サウンドの中に音を出したくないサウンド・パートがある場合はそれらをミュートすることができます。たとえば、ライブで自分でピアノ・サウンドで演奏するため、伴奏の中に含まれるピアノ・パートの音をミュートする場合などです。

Note: 変更を保存できるのはフェイバリット、ユーザー・スタイルです。ファクトリー・スタイル上に保存できません。ファクトリー・スタイルへの変更を保存するには、まずファクトリー・スタイルの保護を解除する必要があります。GLOBAL > Mode Preferences > Media pageをご覧ください。

伴奏パート・ミキサー

メイン・ページの**Volume**タブをタッチして、コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押して伴奏パートの**Volume**パネルに切り替えます。



伴奏パート

伴奏パートのプレイ/ミュート

- ミュートしたいサウンドのパートがプレイになっている場合は**P/M**アイコンをタッチしてミュートにします。



プレイ

ミュート

- プレイにしたいサウンドのパートがミュートになっている場合は**P/M**アイコンをタッチしてプレイにします。



ミュート

プレイ

メイン・ページに戻る

- 設定が終わったら、**TRACK SELECT**キーをもう一度押して伴奏サウンドのグループの**Volume**パネルを表示したメイン・ページに戻ります。

プレイ/ミュート状態を保存する

- スタイルの変更を保存します。

伴奏サウンドのソロ

鍵盤サウンドのソロと同じように伴奏サウンドのソロ演奏ができます。

伴奏(アカンパニメント)パートのサウンドの変更

スタイル・セッティングとスタイル・パターン

サウンドは伴奏パートにオリジナル・スタイル・サウンド・パラメーターの状態によって2つの方法で割り当てられます。

スタイル・セッティングとスタイル・パターン・サウンドの切り替え

- 1 メイン・ページを表示しているときに、コントロール・パネルのTRACK SELECTキーを押して伴奏サウンドに切り替えます。



- 2 Original Style Soundsパラメーターのチェック・ボックスでスタイル・セッティングかスタイル・パターン・サウンドに選択します。

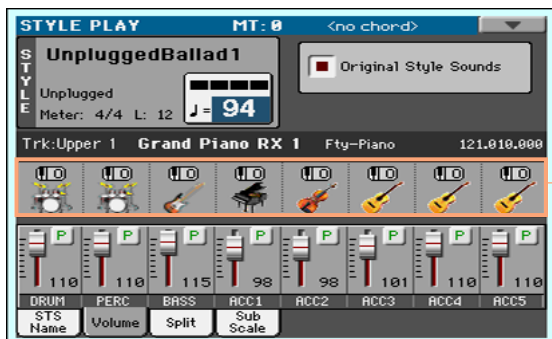
Original Style Soundsの状態	伴奏サウンド
オン(チェック)	伴奏サウンドは、常に各スタイル・エレメント(イントロ、バリエーションなど)に記録されているオリジナルのサウンドを使用します。 このオプションは細かいパラメーターがあるので、エディットが複雑になります。伴奏パートに異なるサウンドを割り当てると、このパラメーターはオフになります。
オフ (チェックなし)	スタイル・セッティングによる伴奏パートに割り当てられたサウンドを使用します。異なるスタイル・エレメント(イントロ、バリエーションなど)を選んでもサウンドは変わりません。異なるスタイルを選んだ時だけ変更されます。このオプションはパラメーターが少なく、エディットが簡単です。

スタイル・セッティングによるサウンドの変更

現在選んでいるスタイルの伴奏パートに異なるサウンドを割り当てることができます。これらは異なるスタイル・エレメント(イントロ、バリエーションなど)を選んででもサウンドは変わりません。サウンドの新しい組み合わせは、現在のスタイル・セッティングに保存することができます。

伴奏サウンドに異なるサウンドを選ぶ

- 1 メイン・ページで**Volume**タブをタッチして**Volume**パネルを表示します。
- 2 コントロール・パネル**TRACK SELECT**キーを押して伴奏サウンドに切り替えます。



- 3 **Original Style Sounds**チェック・ボックスにチェックがついていないことを確認してください。いずれにしても、違うサウンド選んだ時点で自動的にチェックは外れます。

これで、スタイル・パターン(オリジナル・サウンド)ではなくスタイル・セッティングのサウンドがスタイル演奏に用いられます。

- 4 各トラックの楽器アイコンをタッチして選びます。



これらのサウンドはスタイル・セッティングの一部になります。スタイルで使用するサウンドは固定され異なるスタイル・エレメントを選択してもサウンドはそのままです。

サウンドの割り当てを保存する

- スタイル・セッティングを保存します。

スタイル・パターンのサウンドを変える

各スタイル・エレメント（イントロ、バリエーションなど）の伴奏パートにサウンドを割り当てることができます。このオプションは、スタイル・パターンに記録されているイベントなので、スタイルをエディットする必要があります。関連する章を参照してください。

ドラム・キット

ドラム・キット（パーカッション・キットも含む）は鍵盤の各ノートに異なる楽器が割り当てられた特殊なサウンドです。ドラム・キットはキットのマッピングを維持するためトランスポーズの影響は受けません。

ドラムとパーカッション伴奏パートを選ぶ

通常はドラム・キットは **DRUM**パートに、パーカッション・キットは**PERC**パートに割り当てます。

ドラム・キットを選ぶ

別のサウンドのドラム・キットを選んでください。ドラム・キットは**Drum & SFX** や**User DK**バンクに含まれています。

スタイル・コントロールの設定

ドラム・キットの楽器の再マッピング

ドラムキットにいろいろなパーカッシブ・パートを追加して再マッピングすることができます。異なるマップや割り当てにするとどのようにスタイルが変わるが最終的に確認してください。

- 1 **STYLE PLAY > Style Controls > Drum/Fill**ページを開きます



- 2 **Drum Mapping > Var**ポップアップ・メニューからドラム・マップを選ぶだけで、追加の設定をしなくても別の構成のドラムキットになります。びます。各バリエーションのドラムマップを選択するだけで、いくつかの打楽器が様々な楽器に置き換えられます。

ドラム・マップ	意味
Off	標準マッピング
Drum Map 1 ... 7	ドラム・マッピングのナンバーです。元のスタイルにもよりますが、マッピング1 はパーカッション系、マッピング2 から7 に行くに従って徐々にリズムが激しくなる傾向になります。

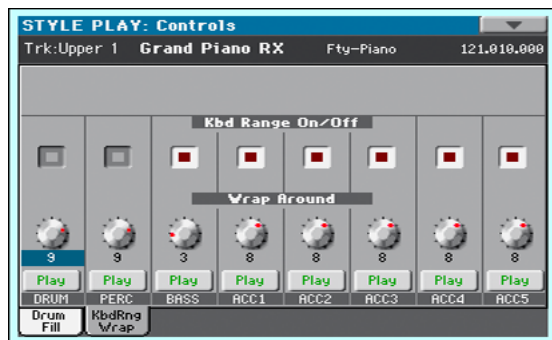
- 3 **Kick Designation**ポップアップ・メニューでオリジナルのキック(バス・ドラム)のサウンドと入れ替える同じドラム・キットの中の別のキックを選びます。
- 4 **Snare Designation**ポップアップ・メニューでオリジナルのスネア・ドラムのサウンドと入れ替える同じドラム・キットの中の別のスネアを選びます。

割り当て	意味
Off	オリジナルのキックやスネア・ドラム
Type 1 ... 3	オリジナルと入れ替えるキックやスネア・ドラム

- スタイル・セッティングを保存します。

キー・レンジとラップ・アラウンドの設定

- 1 STYLE PLAY > Style Controls > KbdRng/Wrapページを開きます。



- 2 Kbd Range On/Offチェック・ボックスでキー・レンジのオン、オフを設定します。

スタイル・レコード・モードでスタイル・エレメントごとに設定した**Key Range**パラメーターの設定を使用する(オン)か、しない(オフ)かを選択できます。

キー・レンジ	意味
オン(チェック)	キー・レンジの設定を使用します。トラックが発音範囲のパラメーターで設定した最低または最高のノートを越えると、自動的に演奏をトランスポーズします。
オフ(チェックなし)	キー・レンジの設定は使用しません。

- 3 Wrap Aroundバーチャル・ノブでラップ・アラウンド・ポイントを設定します。ラップ・アラウンド・ポイントはバックিং・トラックの一番高い音です。伴奏パターンは認識したコードに従ってトランスポーズします。コードの音域が高すぎると、スタイル・トラックが高すぎる音域で再生することになり、不自然なサウンドになります。そこでラップ・アラウンド・ポイントに達すると、自動的に1オクターブ下にトランスポーズします。

各トラックの値をバラバラにすることによって、ラップ・アラウンドが同時に起きて不自然な伴奏になるのを防ぐことができます。また、本物の楽器の発音範囲に入るように設定することをおすすめします。

ラップ・アラウンド	意味
1 ... 12	パターンのオリジナルのキーに対する、トラックのトランスポーズ最大値(半音単位)。

- スタイル・セッティングを保存します。

19 スタイル・セッティングの保存

スタイル・セッティングを保存する

スタイル・セッティングは、スタイルに伴奏サウンドと設定を保存することができます。

Note: 変更を保存できるのはフェイバリット、ユーザー・スタイルです。ファクトリー・スタイル上に保存できません。ファクトリー・スタイルへの変更を保存するには、まずファクトリー・スタイルの保護を解除する必要があります。GLOBAL > Mode Preferences > Media pageをご覧ください。

ターゲット・スタイルを選ぶ

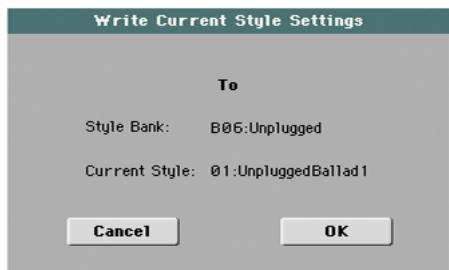
- スタイル・セッティングをした後に保存する先のスタイルを選択します。

コントロール・パネルからWrite Current Style Settingsダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイ・モードのときに、コントロール・パネルのSTYLEキーを約1秒押し続けます。

ディスプレイからWrite Current Style Settingsダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイ・モードのときに、ページ・メニューからWrite Current Style Settingsコマンドを選択し、Write Current Style Settingsダイアログ・ボックスを開きます。



スタイル・セッティングの保存

- OKボタンをタッチして、選択したスタイルに現在の設定を保存します。

20 スタイルの録音

スタイルの概要

本機には非常に多くの高品位なスタイルが初めから用意されています。それらのスタイルをひな形にしてエディットしたり、自分でオリジナルのスタイルを作成したりすることができます。

スタイル・パート

スタイル・エレメント

本機のアレンジャー機能によって自動的に再生する、いわゆるバックング・パターンを意味する小さなシーケンスの集合体です。

スタイルは、スタイル・エレメント(バリエーション、イントロ、フィル、エンディングなど)で構成されています。これらのスタイル・エレメントは、ほとんどが演奏時に直接パネルのキーを使って選択できます。

コード・バリエーション

スタイル・エレメントは、コード・バリエーション(CV-Chord Variation)と呼ばれる単位で構成されています。鍵盤のコード認識エリアで演奏すると、アレンジャー機能は鍵盤上をスキャンして、どのコードを演奏しているかを判断します。そして、選択しているスタイル・エレメントに応じ、アレンジャー機能は、スキャンされたコードに対してどのコード・バリエーションを演奏すべきかを判断します。

スキャンされたコードに、どのコード・バリエーションを対応させるかは、コード・バリエーション・テーブルで設定します。各スタイル・エレメントにそれぞれ、コード・バリエーション・テーブルがあります。下表をご覧ください。

コード	コード・バリエーション (CV)	
	バリエーション1 ~ 4	イントロ1 ~ 2、カウント・イン、フィル1 ~ 4、ブレイク、エンディング1 ~ 3
Major	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
M7, M7 ^(b5)		
sus, sus2, M7sus		
m		
m6		
m7, m7 ^(b5) , m ^(M7)		
7, 7 ^(b5) , 7sus4		
dim, dim ^(M7)		
#5		
7 ^(#5) , M7 ^(#5)		
1+5, 1+8		
b5		
dim7		

キー / コード

アレンジャー機能は再生すべきCVを決定した後、各トラックの適切な演奏をします。各シーケンスはそれぞれ特定のキー(調)で作られています(例: Cメジャー、Gメジャー、Eマイナーなど)。このため、アレンジャー機能はスキャンされたコードに合わせてこれをトランスポートします。

トラックとパターン/シーケンス

本機は8つのトラックを用意しています。DRUMとPERCはドラムとパーカッションのシーケンスに使用し、BASS はベース、ACC1 ~ 5は伴奏シーケンス(ストリングス、ギター、ピアノ、その他の伴奏楽器)のシーケンスに使用します。

コード演奏を始めると...

コードをコード認識領域で演奏したときにアレンジャー機能は、どのスタイル・エレメントを設定しているかを判断し、次に、演奏されたコードに対して使用するコード・バリエーションを判断します。そして、そのコード・バリエーションの各トラックのスタイル・シーケンスを、元のコードから認識したコードへトランスポートします。これを演奏者がコードを弾くたびに繰り返します。

トラックのタイプ

スタイル・トラックにはさまざまなタイプのトラックがあり、アレンジャー機能の処理方法はトラックによって異なります。

トラック・タイプ	意味
Acc(アカンパニメント:伴奏)	コードが認識されると、トラックのシーケンスに打ち込まれたノートは、ノート・トランスポート・テーブル(NTT)に従って、そのコードにふさわしい音階にトランスポートします。NTTを使用すると、コード・バリエーションをいくつか録音するだけで、不協和音を避け、パターン・ノートを認識されたコードのノートにトランスポートできるので、すべてのノートを正しい音程で再生できます。
Bass(ベース)	
Drum	コード変換の必要がないので、トランスポートはありません。常にオリジナルのパターンで演奏します。
Perc(パーカッション)	
Gtr(ギター)	コードを認識すると、アレンジャー機能は、ギターの指板の音域を外れないように「バーチャル・ギター」で単音、ストローク、およびアルペジオを演奏します。 ギター・トラックには伴奏トラックでよく使われる便利なパーツである“フリーフォーム”パッセージもあります。

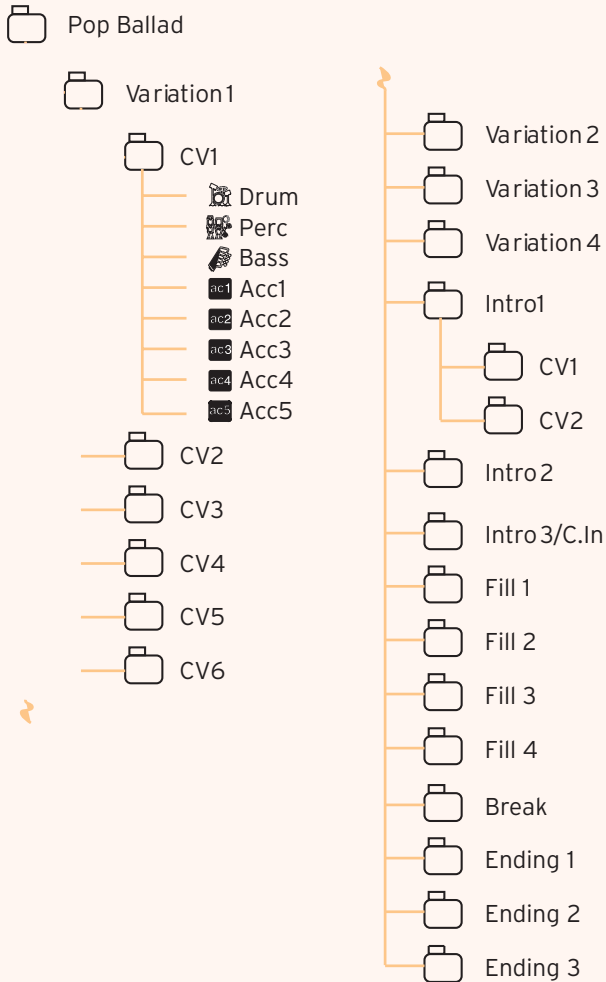
スタイルのレコーディング

スタイルをレコーディングするということは、スタイル・エレメント内の各スタイル・エレメントにあるトラックに個々に録音するということです。

すべてのスタイル・エレメントにあるすべてのコード・スタイルをレコーディングする必要はありません。一般的には各スタイル・エレメントで1つのコード・バリエーションをレコーディングするだけで十分です。但し例外として、Intro 1、Ending 1 については、メジャー系とマイナー系のコード・バリエーション両方をレコーディングすることをお勧めします。

スタイルの構造

スタイルの構造は下図のようにツリーを使って説明できます。



スタイル・レコード・モードに入る

スタイル・レコード・モードに入る

- 1 コントロール・パネルの**STYLE PLAY**キーを押してスタイル・プレイ・モードに入ります。
- 2 既存のスタイルをエディットする場合は、エディットするスタイルを選択します。エディットできるのはフェイバリット、ユーザー・スタイルです。ファクトリー・スタイルをエディットするにはファクトリー・スタイルの保護を解除するか、フェイバリット、ユーザー・スタイルのロケーションにコピーをします。
- 3 コントロール・パネルの**RECORD**キーを押します。レコード・モード選択ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 現在選択しているスタイルをエディットするには、**Record/Edit Current Style**を選択します。
 - スタイルを新規作成する場合は、**Record New Style**を選択します。
- 4 スタイル・レコード・モード(**Record 1**)が表示されます。**Record 2/Cue**ページにも録音に関するパラメーターがあります。

スタイル・レコード・モードから出る

- スタイル・レコード・モードのページ・メニューから**Exit from Record**コマンドを選びます。

Style Record 1ページ

ビート・カウンター 小節カウンター

録音
パラメーター

トラック情報

コード、トランスポジション・テーブル

ミキサー

Style Record 2/Cueページ

録音
パラメーター

サウンド

キュー・モード

ミキサー

録音準備

コード・バリエーションと録音パラメーター設定の選択

- **STYLE RECORD** > **Record 1**または**Record 2/Cue**ページで録音するコード・バリエーションの選択と録音パラメーターの設定をします。

録音パラメーターはスタイル・レコード・パラメーター・ボックスにあります。

Element: <input type="text" value="Var 1"/>	Rec Length: 4	Tempo ♩: 94
Chord Var: <input type="text" value="CV1"/>	CV Length: 4	Meter: 4/4
Resolution: <input type="text" value="High"/>		

録音するスタイル・エレメントとコード・バリエーションの選択

スタイル内のスタイル・エレメントのコードバリエーションの録音をします。これは、コードを弾くと聞こえるパターンです。

- **Element**ポップアップ・メニューでスタイル・エレメントを選択します。

各スタイル・エレメントは、コントロール・パネルの同じ名前のキーと対応しています。スタイル・エレメントを選択したら、実際のエディット用にコード・バリエーション(下記参照)を選択してください。

スタイル・エレメント	意味
Var1 ... End3	選択しているスタイル・エレメント

- **Chord Var**ポップアップ・メニューでスタイル・エレメントのコード・バリエーションを選択します。

値が小文字(cv1 ~ cv6)の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字(CV1 ~ CV6)の場合、そのコード・バリエーションは録音済みです。

スタイル・エレメント	コード・バリエーション
Var1, Var2, Var 3, Var4	CV1 ... CV6
Intro1, Intro2, Intro3, Fill1, Fill2, Fill3, Fill4, Ending1, Ending2, Ending3	CV1 ... CV2


コード・バリエーションの長さの設定

- **CV Length**パラメーターで選択したコード・バリエーションの全長(小節単位)を設定します。

全長の最大値は32小節になります。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードが鍵盤上で認識されると、この長さで、伴奏パターンを繰り返します。

録音後、**CV Length**パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、設定したその長さより後の小節は削除します。必要な小節が削除されてしまったら、録音を保存せずに終了してください。

録音する長さの設定

- **Rec Length**パラメーターで録音するトラック(レコード・アイコンが表示)の長さ(小節単位)を設定します。

この値は常に、**CV Length**の値か、その約数になりますこれは、コード・バリエーションの全長ではなく、現在のトラックの長さです。例えば、ドラムのパターンが2小節ずつ繰り返す、8小節のコード・バリエーションを作るとします。その場合は、ドラムのトラックを録音する前に、**CV Length**パラメーターを8に設定し、**Rec Length**パラメーターを2に設定します。録音後、スタイルを保存するかエディットして再生すると、2小節のパターンを8小節のコード・バリエーションに引き伸ばします。

CV Lengthの値を**Rec Length**パラメーターの値より小さく設定しても、**Rec Length**の値は画面上ですぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、**CV Length**の値を変更することができます

ただし、**START/STOP**キーを押して録音を始めると、**Rec Length**の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。

例えば、**CV Length**を4、**Rec Length**を4に設定したとします。次に、**CV Length**を2に変更して**START/STOP**キーを押して録音を始めると、**Rec Length**パラメーターの画面上での表示は4ですが、実際には2に変更され、録音内容が2小節分で繰り返しになります。もう一度**START/STOP**キーを押して録音を終了すると、**Rec Length**パラメーターの値表示は2に更新され、2小節以降の小節をすべて削除します。

スタイル・レコード・テンポの設定

録音中は、スタイル設定に保存されているものとは異なるテンポを使用することもできます。この代替値は、例えば、遅い速度で録音してから、再生してちょうど良い録音を試してみることができます。

- **Tempo**パラメーターで値を設定します。

別の方法として、コントロール・パネルの**TEMPO**キーでも設定できます。

このテンポはスタイルに記録されません。






Hint: テンポを変化させたいときは、マスター・トラックにテンポ・チェンジ・イベント入れてください(STYLE RECORD > Event Editページ参照)。

スタイル・エレメントの拍子の設定

- **Meter**パラメーターでスタイル・エレメントの拍子記号を設定します。スタイル・エレメントが空の場合(録音を始める前)にのみ設定できます。

レゾリューションの設定

- **Resolution**パラメーターで録音中のクオンタイズ(分解能)を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム[グリッド]の一番近い軸に移動するので、タイミングのずれを避けながら演奏できます。録音した後でエディットによりクオンタイズを調整することもできます(**STYLE RECORD > Quantize** 参照)。

レゾリューション	意味
High	クオンタイズは行いません。
 (1/32) ...  (1/8)	グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの後の「3」は3連符を表します。
	クオンタイズなし 
	1/16 
	1/8 

選択したトラックの情報

録音トラックの選択

- 1 スタイル・レコード・モードの**Record 1**または**Record 2/Cue**ページを開きます。
- 2 ミキサー・エリアの録音するトラックをタッチします。

選択したトラックにレコード・アイコン(🎧)が表示されます。

選択したトラックの情報の入手

- スタイル・レコード・モードの**Record 1**ページの選択したトラックのトラック情報エリアに情報が表示されます。

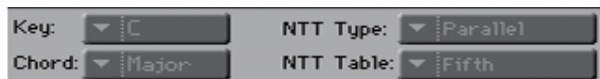
Trk:Drum	Brush Kit RX1	Fty-Drum & SFX	120.000.042
選択した トラック	割り当てられ たサウンド	サウンド・バンク	プログラム・チェン ジ・シーケンサー

トラック	説明
Drum	ドラム・トラック
Perc	パーカッション・トラック
Bass	ベース・トラック
Acc 1...5	5つの伴奏(アカンパニメント)トラックの1つ

オリジナル・コードとトランスポジション・テーブルの選択

- スタイル・レコード・モードの**Record 1**ページでコードとトランスポジション・テーブルを選びます。

パラメーターはコード、トランスポジション・テーブル・エリアに表示されます。



選択したトラックのオリジナルキー /コードを選択する

- **Key**と**Chord**ポップアップ・メニューで現在のコード・バリエーション用に、トラックのオリジナルのキーとコードを設定します。

トラックに録音したデータのキーとコードを正しく設定することによって、パターン再生時、NTT(後述参照)によるトランスポーズが正しく行われます。

トラックを選択すると、そのトラックに割り当てられたオリジナルのキー /コードが表示されます。録音したトラックはすべて、そのキー /コードで再生します。例えば、Acc1トラックのオリジナル・キー /コードがA7の場合、Acc1トラックを選択すると、他のトラックもすべてA7キー /コードで再生します。

上記の例では、A7thスケールに関するノートとともにAMajorキーのACC1トラックを録音します。A7thの和音が認識されると、この正確なパターンが呼び出されます。

ギター・モードの場合、ルールが異なるので、上記の説明は当てはまりません。

Hint: イントロ1 とエンディング1 のスタイル・エレメントでは、プリセット・スタイルと同様に、「メジャー」と「マイナー」の両方のコード・バリエーションを録音することをお勧めします。

キー/コードをほかのコード・バリエーションやスタイル・トラックにコピーする

同じコード・バリエーション内の他のすべてのトラック、またはスタイル全体に、現在選択しているトラックのキー/コード設定をコピーします。

- 1 スタイル・レコード・モードのページ・メニューから**Copy Key/Chord**コマンドを選んで**Copy Key/Chord**ダイアログ・ボックスを開きます。



- 2 現在のトラックのキー/コードを、現在のコード・バリエーションのすべてのトラックへ (**Current Chord Variation Tracks**)、またはスタイルのすべてのトラックへ (**All Style Tracks**) コピーを選びます。

この機能は、パターンをより迅速に作成するのに効果的です。また、同じコード・バリエーションに異なるキーの異なるトラックが含まれることを防ぐことができます。

選択したトラックのNTTテーブルの選択

- **NTT Type**と**NTT Table**パラメーターのポップアップ・メニューで現在のコード・バリエーションの選択されたトラックのためのNTT (Note Transposition Table)を選択します。

NTTは、コルグのアレンジャー機能が、認識されたコードを音楽パターンに変換できるようにする最先端のアルゴリズムです。NTTは、コード・バリエーションのオリジナル・コードに完全には一致していないコードを認識したときに、アレンジャー機能がパターン・ノートをどのようにトランスポートするかを定めたものです。

例えば、Cメジャーのコード・バリエーションだけを録音した場合、鍵盤上でCメジャー7のコードが認識されると、アレンジャー機能は、足りないノート(この場合は7度の音)を鳴らすために、一部のノートをトランスポートしなくてはなりません。

ドラムまたはパーカッションのトラックでは、NTTパラメーターがグレー表示になり、選択することができません。

NTTには通常2つのタイプがあります：

NTTタイプ	説明
Parallel	<p>ノートはWrap Around パラメーターの設定範囲でトランスポーズを行います。このテーブルは、メロディー・パートに最適です。</p> <p style="text-align: center;">C F Dm G</p> <p style="text-align: center;">オリジナル 再生</p>
Fixed	<p>レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。これは、和音を使ったトラック(ストリングスやピアノなど)に最適です。</p> <p style="text-align: center;">C F Dm G</p> <p style="text-align: center;">オリジナル 再生</p>

以下はNTTタイプとテーブルの組み合わせです。

NTT タイプ/テーブル	説明
Parallel/Root	<p>7thやメジャー 7th、メジャー 6thの入ったコードを弾いたときに、ルート音(C メジャーならばC)に、足りないノートにトランスポーズされます。</p>
Parallel/Fifth	<p>7thやメジャー 7th、メジャー 6thの入ったコードを弾いたときに、5度のノート(C メジャーならばG)を、足りないノートにトランスポーズします。</p> <p> NTT = Rootまたは5th で録音した場合 (キー/コード = C) </p> <p> NTT = Rootで Cm7を弾いた場合 </p> <p> NTT = 5thで Cm7を弾いた場合 </p>

NTT タイプ/テーブル	説明
Parallel/i-Series	<p>オリジナルのパターンを「メジャー 7th」または「マイナー 7th」のコードでプログラムする必要があります。コルグのi シリーズのスタイルをロードすると、この選択肢が自動的に選択されます。</p> <p>NTT = i-Series で録音した場合 (キー/コード = Cmaj7)</p>  <p>NTT = i-Seriesで Cmajを弾いた場合</p>  <p>NTT = i-Seriesで C7を弾いた場合</p> 
Parallel/No Transpose	<p>弾いたコードのキーにあわせてトランスポーズして再生しますが、コード・タイプには関係なくそのまま平行移動します。プリセット・スタイルや新規作成したスタイルのイントロ1とエンディング1の標準設定となっています。プリセット・スタイルのように、コード進行が録音されたイントロやエンディングではこの設定にします。</p>
Fixed/Chord	<p>このテーブルでは、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。和音を使用したトラック(ストリングスやピアノなど)に最適です。“Parallel”の設定とは反対に、オリジナルの和音は“Wrap Around”(伴奏トランスポーズ制限)の設定には従わず、演奏したコードの構成音をオリジナルの近辺で探します。</p>
Fixed/No Transpose	<p>どのようなコードを弾いたとしても、トランスポーズしません。TRANSPOSEキーを操作したときのみトランスポーズします。</p>

KORG仕様としてはイントロ1とエンディング1のNTT設定は**No Transpose**をお薦めします。

スタイルトラックのサウンドの選択

スタイルの各トラックにサウンドを割り当てることができます。スタイル・プレイ・モードの**Volume (Style View)**ページの**Original Style Sounds**パラメーターにチェックがついていないときに、これらのサウンドを使うことができます。

- 1 **Style Record**の**Record 2/Cue**ページでスタイル・トラックのサウンドを選びます。

オクターブ・トランスポーズ値



楽器アイコン

- 2 サウンドを変えるトラックの楽器アイコンをタッチします。
- 3 もう一度タッチしてサウンド選択ウィンドウを開き、スタイル・トラックのサウンドを選びます。

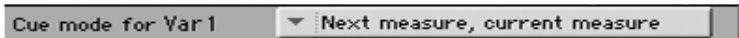
スタイル・サウンドのトランスポーズ

オクターブ・トランスポーズはスタイル・プレイ・モードでのみできます。スタイル・トラックのトランスポーズをするときには、一度レコーディングから出て、スタイル・セッティングのエディットと保存を行ってください。

スタイル・エレメントのキュー・モード

Cue mode for ...パラメーターでスタイル・エレメントを選んだときにキーを押した後、どのタイミングで選択したスタイル・エレメントの演奏が始まるかを設定します。この設定は、バリエーションとフィルのスタイル・エレメントに利用できます。

- 1 選択したスタイル・エレメントのキュー・モードを選択するため、**Style Record**の**Record 2/Cue**ページを開きます。



- 2 **Cue mode for ...**ポップアップ・メニューで選択したスタイル・エレメントのキュー・モードを選択します。

キュー・モード	意味
Immediate, first measure (選択時、先頭スタート)	スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、最初の小節からスタートします。フィルのみに有効です。
Immediate, current measure (選択時、中間スタート)	スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、その時の小節からスタートします。フィルのみに有効です。
Next measure, first measure (次小節、先頭スタート)	キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、最初の小節から始まります。この設定は、フィルとバリエーションのスタイル・エレメントに利用できます。

キュー・モード	意味
Next measure, current measure (次小節、中間スタート)	キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、それまで演奏していたスタイル・エレメントの小節に合わせて途中から始まります。この設定は、バリエーションのスタイル・エレメントにのみ利用できます。

スタイルのリアルタイム・レコーディング

スタイル・エレメント (Record 1ページのEパラメーター) とコード・バリエーション (Record 1ページのCVパラメーター) を選択してから、レコーディングを始めてください。

メトロノームを使う

- **METRONOME** (M) キーを押すとレコーディング中にメトロノームをオン、オフできます。

リアルタイム・レコーディング

録音するトラックの選択

- スタイル・レコード・モードのRecord 1またはRecord 2/Cueページでの録音するトラックをタッチします。選択したトラックにレコード・アイコン (R) が表示されます。

レコーディング前の練習

- 1 繰り返しミキサー・チャンネルの録音するトラックを何度かタッチしてミュートにします。
- 2 他のトラックが既に録音されていれば、**START/STOP**キーを押して再生し、それに合わせて鍵盤上で練習します。
- 3 練習が済んだら、**START/STOP**キーを押してアレンジャー機能を停止します。
- 4 録音するトラックを何度かタッチして録音できる状態にします。

録音

- 1 **START/STOP**キーを押して録音を始めます。
1小節のカウント・ダウンが入ります。録音が始まったら自由に演奏してください。録音中は、トラックのキーボード・レンジが無視され、ノートが鍵盤全域で録音、演奏できるようになります。また**Local Control On**パラメーターも自動的にオンになり、鍵盤で演奏できるようになります。
ダンパー・ペダル(または、その他のフットスイッチ)は無効になります。ボリューム/エクスプレッション系のペダルは使用できます。
- 2 録音は繰り返し行われます。**Rec Length**パラメーターの値によっては、パターンが数小節続いてから、最初の小節に戻ります。

録音はオーバー・ダビングなので、任意のノートを追加することができます。ドラムやパーカッションのトラックで、複数の打楽器を重ねて録音する場合に便利です。

- 3 録音が済んだら、**START/STOP**キーを押してアレンジャー機能を停止します。

他のトラックのコード・バリエーションの録音

- アレンジャー機能が停止しているときにのみ、別のトラックを選択し、現在のコード・バリエーションをすべてのトラックに録音します。

スタイル・エレメントの他のコード・バリエーションの録音

- コード・バリエーションの録音が済んだら、スタイル・エレメントの別のコード・バリエーションの録音を行います。

スタイルの他のスタイル・エレメントの録音

- スタイル・エレメントの録音が終わったら、別のスタイル・エレメントを選択して、スタイル全体の録音を行い録音を完了します。

ノートの削除

トラックから1つのノート、または1つの打楽器のリズムのみを削除するときに **Delete Note** ボタンを使用します。例えば、スネアの音を削除するには、鍵盤の D2 (スネアに該当するノート) を押しながらこのボタンをタッチします。

- 1 トラックを選択します。
- 2 **Delete Note** ボタンをタッチしたままにします。
- 3 **START/STOP** キーを押してスタイルを再生します。
- 4 削除するノートを含んでいるところで、そのノートの鍵盤を押さえます。削除される最後のノートまで、押し続けます。
ノートがパターンの初めにあるときは、鍵盤のノートを押してスタイル演奏を始めてください。
- 5 削除が終わったら、**Delete Note** ボタンと鍵盤を離し、パネルの **START/STOP** キーを押してスタイルの再生を止めます。

結果の試聴

- 録音が終わったら **START/STOP** キーを押して確認します。選択したコード・バリエーションのすべてのトラックを一緒に再生して試聴します。 **START/STOP** キーを再び押して再生を停止します。

スタイルの保存

- 新しいスタイルの録音が終わったら、ページ・メニューから**Write Style**コマンドを選択してスタイルを保存します。

保存しないで、スタイル・レコード・モードを終了する

- 変更を保存せずにスタイル・レコード・モードを終了するときは、ページ・メニューから**Exit from Record**を選択するか、**RECORD**キーを押します。

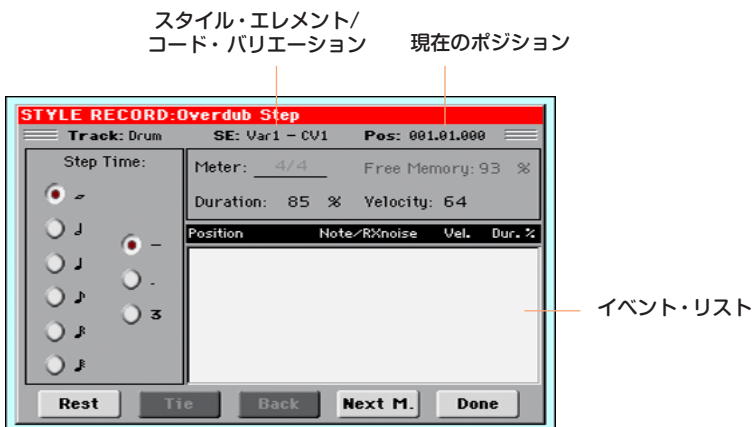
スタイルのステップ・レコーディング

ステップ録音の場合、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいスタイルを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

ステップ・レコーディング

ステップ・レコーディングに入る

- スタイル・レコード・モードのRecordページのページ・メニューから**Overdub Step Recording**コマンドを選択して**Overdub Step Record**モードに入ります。



入力ポインターのポジション

- **Pos**パラメーターは現在のポジションを表示します。この位置は次のイベントを挿入するポジションになります。
- この位置にノートまたはコードを挿入したくない場合は、後述のように休符を挿入してください。
- 現在の小節の残りの拍(ビート)に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の**Next M.**ボタンをタッチします。

ステップ値を選ぶ

- 画面の**Step Time**パラメーターから変更する値を選択します。

相対的なノートの持続時間の選択 (Duration)

- 挿入されたノートの相対的な持続時間です。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

持続時間	意味
50%	スタッカート
85%	通常のアーティキュレーション
100%	レガート

ノートの演奏の強さの選択 (Velocity)

- ノートまたはコードを入力する前に設定します。挿入するイベントの演奏の強さ(ベロシティ値)です。

ベロシティ	意味
Kbd	鍵盤。ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、演奏したノートのベロシティ値が認識されて録音されます。
1 ... 127	ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入されます。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視されます。

現在のポジションに音符や休符を挿入

- 1つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを押します。ステップ値が、挿入されるノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、**Duration**と**Velocity**パラメーターをエディットします。
- 休符を挿入するには、画面の**Rest**ボタンをタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
- 1つ前のノートとタイでつなぐには、画面の**Tie**ボタンをタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じ音名のノートとタイでつながります。

コードを挿入

- コードの代わりに単音を入力します。押さえたコードの最初のノートが表示され、以降は“...”で省略されます。

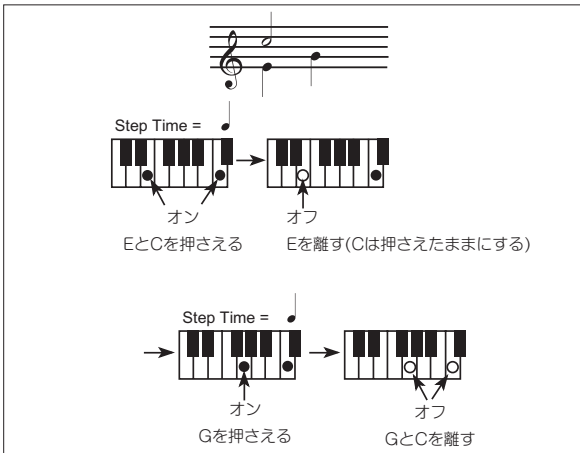
コードの構成音を異なるベロシティで入力

コードの最高音や最低音を他のコードの構成音よりも大きくすることができ、コードのアレンジで非常に効果的です。

- 1 最初のノートのベロシティ値を入力します。
- 2 そのノートを鍵盤で押したままにします。
- 3 次のノートのベロシティ値を入力します。
- 4 そのノートを鍵盤で押したままにします。
- 5 最後のノートのベロシティ値を入力します。
- 6 そのノートを鍵盤で押してから、すべてのノートを放します。

2つ目の声部を入力する

1つのノートを押さえたまま別の声部を自由に入力することで別の声部のフレーズを入力できます。いくつかの例をご覧ください。



Step Time =

Step Time =

Step Time =

オン
FとCを押さえる
(Cは押さえたままにする)

オフ
Fを離す
(Cは押さえたままにする)

オン
Gを押さえる
(Cは押さえたままにする)

Step Time =

Step Time =

Step Time =

オフ
Gを離す
(Cは押さえたままにする)

オン
Gを押さえる
(Cは押さえたままにする)

オフ
Dを離す
(Cは押さえたままにする)

Step Time =

Step Time =

オン
Eを押さえる
(Cは押さえたままにする)

オフ
EとCを離す

Step Time =

Step Time =

Step Time =

オン
Cを押さえる

Tie

オン
Gを押さえる(Cは押さえたままにする)

オフ
GとCを離す

戻る

- 前の状態に戻るときは**Back**ボタンをタッチします。、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。

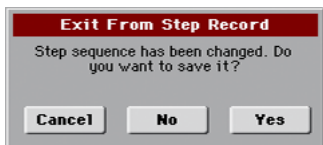
オーバーダブ・レコーディング

パターンの終わりに到達すると、**End of Loop**(ループの終了)イベントが表示され、「001.01.000」の位置から録音が再開します。パターンの長さを越えて挿入されたノートは、パターンの全長に合うように短縮されます。

このときに、**overdub**モードで新しいイベントを続けて挿入できます(既に挿入しているイベントは削除されません)。これは、ドラムやパーカッションのトラックを録音中に、最初の録音でベース・ドラムを、次の録音でスネア・ドラムを、その次の録音でハイハットやシンバルを録音するときなどに便利です。

録音を終了する

- 録音が終わったら、スタイル・レコード・モードを終了するために画面の**Done**ボタンをタッチします。変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



ボタン	意味
Cancel	エディット画面に戻り、エディットをさらに続けます。
No	エディット内容は保存されずにステップ録音ウィンドウが閉じます。
Yes	エディット内容が保存されてステップ録音ウィンドウが閉じます。

スタイルの試聴

- スタイル・レコード・モードのメイン・ページに戻ったら、すべてのトラックの状態アイコンをプレイにして、**START/STOP**キーを押せば、スタイルを試聴できます。**START/STOP**キーをもう一度押すと、再生が停止します。

スタイルの保存

- 新しいスタイルの録音が終わったら、ページ・メニューから**Write Style**コマンドを選択して、スタイルを保存します。

保存しないで、スタイル・レコード・モードを終了する

- 変更を保存せずにスタイル・レコード・モードを終了するときには、ページ・メニューから**Exit from Record**を選択するか、**RECORD**キーを押します。

ギター・トラックのレコーディング

本物のギター・シミュレーション

ギター・モードでは、MIDIプログラミングのギター・パートによくある、非現実的で、音楽的にもいい加減なギターではなく、リアルなリズム・ギター・パートを簡単に作り出すことができます。ほんの少しの小節を録音するだけで、実際のギター・ポジションに従ってコードが演奏されたかのような、リアルなリズム・ギター・トラックができあがります。これは、プログラムしたパターンを単純にトランスポートしただけでは得られない音色です。

ギター・トラックのレコーディングは他のトラックのレコーディングとは異なり、必ずしもすべてのメロディー・ラインや伴奏パートのすべてのコードを演奏してレコーディングする必要はありません。ギター・トラックでは次のようなことが行えます。

- ストローク・モードに対応するキー（鍵盤）を使ってギターをかき鳴らす。
- ギターの6本の弦に相当するキーを使ってアルペジオを弾いたり、ルートや5度のノートに対応する特殊なキーを使用したりします。
- RXノイズを演奏してパターンをさらにリアルにする。
- 伴奏トラックを使用せずに通常のパターンを作成し、短いメロディー・フレーズを演奏する。
- コード・シェイプ機能など細かなMIDIプログラミング機能を使用して、ギター演奏特有のニュアンスを引き出す。

予備設定

ギター・モードに入る

- 1 スタイル・レコード・モードのメイン・ページで、選択したトラックをギター・タイプに設定します。

STYLE RECORD > Style Track Controls > Type/Trigger/Tension タブ、ページを開いて**Track Type**を**Gtr**に設定します

これで**STYLE RECORD > Guitar Mode**ページが選択できます。

2 Style RecordのGuitar Modeページを開きます。



イントロ1、エンディング1用のキー/コードの指定

パターンのレコーディング時はKeyやChordパラメーターの設定に従ってレコーディングされますが、実際にこのパラメーターが演奏上で使用されるのはスタイル・エレメントのうちIntro 1やEnding 1を演奏する時のみです。その他のスタイル・エレメントはコード認識機能で認識されたコードに沿って演奏されます。

トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。このパラメーターは、他のトラックの場合とは異なる方法で動作します。他のトラックの場合、この値はNTTのトランスポーズで使用されるリファレンス・キーですが、ギター・トラックの場合、コード進行のあるイントロ1やエンディング1のスタイル・エレメントに含まれるコード・バリエーションを録音するか、それ以外のコード・バリエーションを録音するかによって異なります。

- イントロ1 とエンディング1 では、コード進行のリファレンス・キーとしてこのコードを使用します。
- それ以外(コード進行を録音していない)のすべてのコード・バリエーションでは、録音時の試聴にのみ、このコードを使用します。スタイル・プレイ・モードで再生する場合、鍵盤で弾いたコードに合わせてトランスポーズします。

イントロ1やエンディング1(コード・バリエーション1や2のコード)にみられるように、コード進行のあるCVを録音する際、最も低いMIDIのオクターブのキー(C-1からB-1)を使用してコード進行を入力します。次の表のようにベロシティ値を使ってコード・タイプが入力されます：

Vel.	コード・タイプ	Vel.	コード・タイプ
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Diminished
17	Diminished major 7th	18	Augmented
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

カポの設定

カポ（イタリア語で「capotasto」、つまり「指板の先頭」）は、ギターの指板に装着される取り外し可能なバーで、すべての弦のピッチをまとめて上げるために使われます。カポを使用すると、弦が短くなるので、サウンドとコード・ポジションが変わります（ただし、コード・シェイプは変わりません）。

コード・ポジションによっては、単弦の演奏で鳴らない場合があります。

- **Capo**パラメーターの**Fret**ポップアップ・メニューからカポ（カポタスト）を選びます。

カポ	意味
0	オープンで、カポを使用しない。
I … XII	カポタストを装着するフレット位置です（「I」は1フレット、「II」は2フレットという要領です）。

使用する弦の上限と下限

Stringsパラメーターの**High**と**Low**のポップアップ・メニューから使用する弦の上限と下限を設定します。

弦	意味
1 … 6	パターンはこれらの弦の範囲で演奏します。

ストローク・タイプの録音

C1からB1のオクターブを使って、ストローク・タイプを選択します。キーを押すと、ストローク・サンプルを簡単に試聴できます。

ノート	ストローク・タイプ
C1	フル・ダウン
C#1	フル・ダウン・ミュート
D1	フル・アップ
D#1	フル・アップ・ミュート
E1	フル・ダウン・ミュート・ボディ
F1	フル・ダウン・スロー
F#1	フル・ダウン・スロー・ミュート
G1	フル・アップ・スロー
G#1	アップ・ミュート1～4弦
A1	ダウン1～4弦
A#1	ダウン・ミュート1～4弦
B1	アップ1～4弦



単弦演奏の録音

C2からB2のオクターブを使ってアルペジオやパワー・コードを演奏するための1弦または複数弦を選択します。C～Aキーに割り当てられている6つのギター・コードで自由にアルペジオを演奏できます。それより上のキーでは、もっと速いサンプル・アルペジオを利用できます。C#キーには常にコードの根音が、D#キーには常に5度のノート音が割り当てられています。この2つのキーを使えば、いつでもアルペジオの一番低い音を演奏できます。

個のオクターブにも全弦ミュート(F#)があります。

ノート	弦
C2	6弦 (低いE)
C#2	コード・ルートの認識
D2	5弦 (A)
D#2	コード5thの認
E2	4弦 (D)
F2	3弦 (G)
F#2	全弦ミュート
G2	2弦 (B)
G#2	パワー・コード
A2	1弦 (e)
A#2	フル・ダウン/アップ
B2	ダウン/アップ1 ~ 4弦



RXノイズの録音

- 一番高いオクターブの範囲 (C7からB8) が、RXノイズのトリガーに使われます。

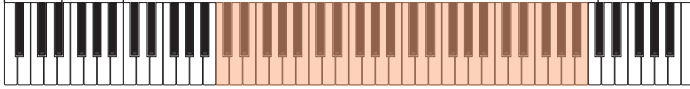
Note	RXノイズ
C8 ... B8	ボディを叩いた音や、弦を滑らす音



通常パターンのレコーディングをする

ストロークやアルペジオとともに、伴奏トラックと同様の通常のパターンでもレコーディングできます。レコーディングするパターンがすべて短いメロディ的なフレーズ（例えばストローク・パターンの末尾に入るようなちょっとしたメロディックなフレーズ等）の場合は伴奏トラック（アカンパニメント：Acc）トラックとして保存されます。

レコーディングできるパターンの音域はC3からB6で下図のとおりです。



コード・シェイプのレコーディング

MIDIメッセージを使用してより細かくコード・シェイプを指定することができます。以下の表にあるベロシティでC0の音程を演奏すると、それに応じて実際のギターで演奏するのと同様のポジションや弦によるコードを演奏させることができます。

Vel.	Range	弦から	弦まで	ポジション
0	6 Strings	I	VI	0
1	6 Strings	I	VI	0
2	6 Strings	I	VI	1
3	6 Strings	I	VI	2
4	6 Strings	I	VI	3
5	6 Strings	I	VI	4
6	6 Strings	I	VI	5
7	5 Strings Bass	II	VI	0
8	5 Strings Bass	II	VI	1
9	5 Strings Bass	II	VI	2
10	5 Strings Bass	II	VI	3
11	5 Strings Bass	II	VI	4
12	5 Strings Bass	II	VI	5
13	5 Strings Treble	I	V	0
14	5 Strings Treble	I	V	1
15	5 Strings Treble	I	V	2
16	5 Strings Treble	I	V	3

Vel.	Range	弦から	弦まで	ポジション
17	5 Strings Treble	I	V	4
18	5 Strings Treble	I	V	5
19	4 Strings Bass	III	VI	0
20	4 Strings Bass	III	VI	1
21	4 Strings Bass	III	VI	2
22	4 Strings Bass	III	VI	3
23	4 Strings Bass	III	VI	4
24	4 Strings Bass	III	VI	5
25	4 Strings Middle	II	V	0
26	4 Strings Middle	II	V	1
27	4 Strings Middle	II	V	2
28	4 Strings Middle	II	V	3
29	4 Strings Middle	II	V	4
30	4 Strings Middle	II	V	5
31	4 Strings Treble	I	IV	0
32	4 Strings Treble	I	IV	1
33	4 Strings Treble	I	IV	2
34	4 Strings Treble	I	IV	3
35	4 Strings Treble	I	IV	4
36	4 Strings Treble	I	IV	5
37	3 Strings Bass	IV	VI	0
38	3 Strings Bass	IV	VI	1
39	3 Strings Bass	IV	VI	2
40	3 Strings Bass	IV	VI	3
41	3 Strings Bass	IV	VI	4
42	3 Strings Bass	IV	VI	5
43	3 Strings MiddleBas	III	V	0
44	3 Strings MiddleBas	III	V	1
45	3 Strings MiddleBas	III	V	2
46	3 Strings MiddleBas	III	V	3
47	3 Strings MiddleBas	III	V	4

Vel.	Range	弦から	弦まで	ポジション
48	3 Strings MiddleBas	III	V	5
49	3 Strings MiddleTreble	II	IV	0
50	3 Strings MiddleTreble	II	IV	1
51	3 Strings MiddleTreble	II	IV	2
52	3 Strings MiddleTreble	II	IV	3
53	3 Strings MiddleTreble	II	IV	4
54	3 Strings MiddleTreble	II	IV	5
55	3 Strings Treble	I	III	0
56	3 Strings Treble	I	III	1
57	3 Strings Treble	I	III	2
58	3 Strings Treble	I	III	3
59	3 Strings Treble	I	III	4
60	3 Strings Treble	I	III	5
61	2 Strings Bass	V	VI	0
62	2 Strings Bass	V	VI	1
63	2 Strings Bass	V	VI	2
64	2 Strings Bass	V	VI	3
65	2 Strings Bass	V	VI	4
66	2 Strings Bass	V	VI	5
67	2 Strings MiddleBas	IV	V	0
68	2 Strings MiddleBas	IV	V	1
69	2 Strings MiddleBas	IV	V	2
70	2 Strings MiddleBas	IV	V	3
71	2 Strings MiddleBas	IV	V	4
72	2 Strings MiddleBas	IV	V	5
73	2 Strings Middle	III	IV	0
74	2 Strings Middle	III	IV	1
75	2 Strings Middle	III	IV	2
76	2 Strings Middle	III	IV	3
77	2 Strings Middle	III	IV	4
78	2 Strings Middle	III	IV	5

Vel.	Range	弦から	弦まで	ポジション
79	2 Strings MiddleTreble	II	III	0
80	2 Strings MiddleTreble	II	III	1
81	2 Strings MiddleTreble	II	III	2
82	2 Strings MiddleTreble	II	III	3
83	2 Strings MiddleTreble	II	III	4
84	2 Strings MiddleTreble	II	III	5
85	2 Strings Treble	I	II	0
86	2 Strings Treble	I	II	1
87	2 Strings Treble	I	II	2
88	2 Strings Treble	I	II	3
89	2 Strings Treble	I	II	4
90	2 Strings Treble	I	II	5

録音されたパターンの試聴

スタイル・プレイ・モードでは、録音されたギター・パターンが鍵盤上で認識された和音に応じて移調されます。移調する方法は、選択したポジションやストローク・タイプなどのプログラムされたパターンに依ります。

ダイヤグラムは、コードがどのように構成されているかを指板に表示します。各シンボルの意味は、下記のとおりです。

シンボル	意味
赤点	指で押さえた弦(演奏するノート)
城店	5度音、D#2キーで演奏
X	演奏しない、またはミュート
ライト・グレーの線	バレー (全弦をセーハ。カポが自由に移動する状態と同じ)
ダーク・グレーの線	カポ

21 スタイルのエディット

各MIDIイベントのエディット

イベント・エディットのページで選択したコード・バリエーションのMIDIイベントを1つずつエディットします。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さ(ベロシティ)などを変えることができます。

イベント・エディット・ページ

- STYLE RECORD > Event Edit > Event Editページを開きます

Position	Type	Value1	Value2	Length
M:001.01.000	Ctrl	11	106	
M:001.01.000	Note	C2	64	D:000.00.096
M:001.01.000	Note	E7	64	D:000.00.096
M:001.01.000	Note	C#2	64	D:000.00.096
M:001.01.192	Note	A7	49	D:000.00.096

a. タッチしてエディットするトラックを選択

b. エディットするイベント

イベント・エディットの手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

スタイルを選択してエディットへ入る

- 1 エディットするスタイルを選択し、**RECORD**キーを押します。**Current Style**を選択して**OK**ボタンをタッチします。
- 2 **Style Record**の**Record**ページで、スタイル・エレメント(**E**)パラメーターやコード・バリエーション(**CV**)パラメーターを選択します。
- 3 **STYLE RECORD > Event Edit > Event Edit**ページを開きます。

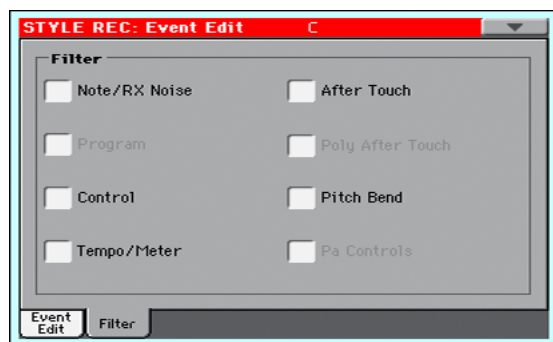
パターンの試聴

- **START/STOP**キーを押して、選択したコード・バリエーションを試聴します。**START/STOP**キーをもう一度押すと、再生が停止します。

ただし、ここではコード・スキャンは機能していないので、オリジナルのキーとコードで聞くこととなります。

表示するイベントのフィルタリング

- **STYLE RECORD > Event Edit > Filter**ページで画面に表示するイベントを選択します。



フィルター	意味																												
Note/RX Noise	ノートとRXノイズ																												
Program	プログラム・チェンジ																												
Control	コントロール・チェンジ・イベント、スタイルやパッドでは、以下のコントロール・チェンジ・ナンバーのみを使用																												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>コントロール機能</th> <th>CC#</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Modulation 1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Modulation 2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Pan</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Expression^(a)</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>CC#12</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>CC#13</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>Ribbon</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Damper</td> <td>64</td> </tr> <tr> <td>Filter Resonance</td> <td>71</td> </tr> <tr> <td>Low Pass Filter Cutoff</td> <td>74</td> </tr> <tr> <td>CC#80</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>CC#81</td> <td>81</td> </tr> <tr> <td>CC#82</td> <td>82</td> </tr> </tbody> </table>	コントロール機能	CC#	Modulation 1	1	Modulation 2	2	Pan	10	Expression ^(a)	11	CC#12	12	CC#13	13	Ribbon	16	Damper	64	Filter Resonance	71	Low Pass Filter Cutoff	74	CC#80	80	CC#81	81	CC#82	82
コントロール機能	CC#																												
Modulation 1	1																												
Modulation 2	2																												
Pan	10																												
Expression ^(a)	11																												
CC#12	12																												
CC#13	13																												
Ribbon	16																												
Damper	64																												
Filter Resonance	71																												
Low Pass Filter Cutoff	74																												
CC#80	80																												
CC#81	81																												
CC#82	82																												
	(a). エクスプレッション・イベントは、開始位置(001.01.000)に挿入できません。エクスプレッションの値は、既にスタイル・エレメントの初期値のヘッダー・パラメーターの中にあります。																												
Tempo/Meter	テンポと拍子の変更(マスター・トラックのみ)																												
Pitch Bend	ピッチ・バンド・イベント																												
Pa Controls	Havian30およびPA-シリーズの機器へのエクスクルーシブ・メッセージ																												

イベントのエディット

- 1 **STYLE RECORD > Event Edit > Event Edit**ページに戻ります。
- 2 **Track**ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。

選択したトラック(選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション内)のに含まれているイベントのリストが表示されます。コード・バリエーションの最初にある一部のイベントは、(終了ポイントを示す)「End Of Trk」イベントと同様にエディットできず、グレー表示になっています。

- 3 スクロール・バーを使って、さまざまなイベントを確認します。
- 4 画面をタッチして、エディットするイベントを選択します。



- **M (Measure)** パラメーターを選択します。**VALUE**ダイヤルを回して、イベントのポジションを変更します。
- **Type** パラメーターを選択します。**VALUE**ダイヤルを回して、イベントのタイプを変更します。
- **Value 1**や**Value 2**パラメーターを選択します。**VALUE**ダイヤルを回して、値1、値2 を変更できます。値を2度タッチしてテンキー画面で値を入力することもできます。
- イベントの長さを変更するには、**D (Duration/Length)** パラメーターを選択して、**VALUE**ダイヤルを回して、イベントの長さを変更します。

異なる小節に移動する

- 1 異なる小節へ移動するとき、**Go Meas.** ボタンをタッチします。**Go To Measure:** ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、**OK** ボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

イベントの挿入

- **Insert** ボタンをタッチすると、現在の**Position (M)** パラメーターを表示している位置に、新しいイベントをデフォルト値で挿入します。

イベントの削除

- **Delete** ボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

他のトラックのエディット

- エディットが完了したら、エディットする他のトラックを選びます。

イベント・エディットを終了する

- 選択したコード・バリエーションのエディットが終わったら、**EXIT**キーを押してスタイル・レコード・モードのメイン・ページに戻り、別のコード・バリエーションを選択してエディットを行います。

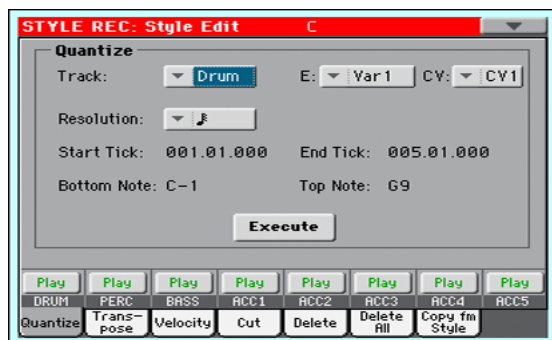
スタイル・パターンのエディット

STYLE RECORD > Style Edit セクションでスタイル・パターン・データをエディットします。

クオンタイズ

録音後に、タイミングが合っていない部分を直したり、グルーブ感を出したりするために、クオンタイズ機能を使用します。

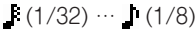

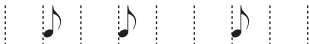

- 1 STYLE RECORD > Style Edit > Quantizeページを開きます。



- 2 エディットするトラック(Track)、スタイル・エレメント(E)とコード・バリエーションを(CV)選びます。

トラック	意味
All	すべてのトラックを選択
Drum ... Acc5	1つのトラックを選択

- 3 **Resolution**ポップアップ・メニューからクオンタイズ・レゾリューションを選択します。

レゾリューション	意味
 (1/32) ... (1/8)	録音後の分解能を設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。「b ~ f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3連符を示します。
	クオンタイズなし 
	1/16 
	1/8 

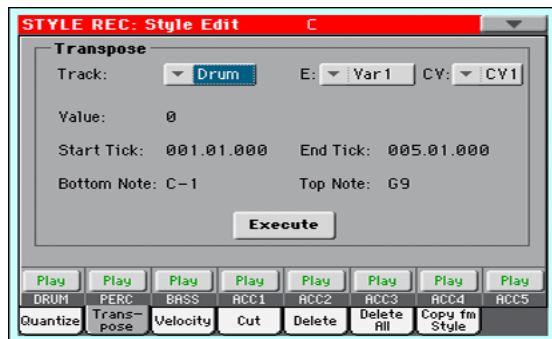
- 4 **Start Tick、End Tick**パラメーターでクオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。
コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。
- 5 **Bottom Note、Top Note**パラメーターでクオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。
このパラメーターは、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックを選択したときにのみ設定できます。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。
- 6 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。
- 7 **START/STOP**キーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

トランスポーズ

選択したトラックのトランスポーズをします。

トランスポーズ後、スタイル・レコード・モードのメイン・ページの**Key/Chord**パラメーターを必ず再調整してください。

- 1 STYLE RECORD > Style Edit > Transposeページを開きます。



- 2 エディットするトラック(Track)、スタイル・エレメント(E)とコード・バリエーションを(CV)選びます。

トラック	意味
All	Drumモードで設定されたトラック(ドラム・トラックやパーカッション・トラックなど)を除く、すべてのトラックを選択。選択したコード・バリエーション全体がトランスポーズされます。
Drum ... Acc5	1つのトラックを選択します。

- 3 Valueパラメーターでトランスポーズの値を設定します。

値	意味
-127 ... 127	トランスポーズの値(半音単位)

- 4 Start Tick、End Tickパラメーターでトランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

- 5 Bottom Note、Top Noteパラメーターでトランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

両方向同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。ドラム・キットでは各楽器が異なるノートに割り当てられているので、パーカッシブ系の楽器をトランスポーズすると、そのパートが別の楽器の音に変わってしまいます。

- 6 設定した操作を実行するときは、Executeボタンをタッチします。

- 7 START/STOPキーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。START/STOPキーをもう一度押して再生を止めます。

ベロシティ・データのエディット

選択したトラックのベロシティ（ダイナミクス）値を設定します。

エディット中のトラックにRX サウンドが割り当てられる場合、RXサウンドは異なるベロシティ値によってトリガーされる複数の異なるレイヤーでできている都合上、発音されるサウンドが変わる可能性もあります。

高いレベルのレイヤーに低いベロシティの値を選択すると、レベルが急上昇した直後に0にフェード・アウトされる場合があります。

- 1 **STYLE RECORD > Style Edit > Velocity**ページを開きます。



- 2 エディットするトラック(**Track**)、スタイル・エレメント(**E**)とコード・バリエーションを(**CV**)選びます。

トラック	意味
All	すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体のすべてのノートのベロシティが変更されます。
Drum ... Acc5	1つのトラックを選択します。

- 3 **Velocity Value**パラメーターでベロシティの値を設定します。

バリュー	意味
-127 ... 127	ベロシティの変化値を設定(MIDI値)

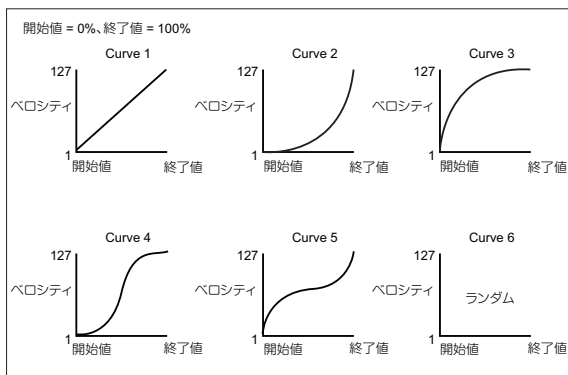
- 4 **Advanced**パラメーター・チェック・ボックスにチェックを付けると、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。

このパラメーターを選択すると、**Intensity**、**Curve**、**Start Velocity Value**、**End Velocity Value**パラメーターをエディットすることができます。

- **Intensity**パラメーターは**Curve**パラメーターで設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

インテンシティ	意味
0 … 100%	強さの値。0%に設定した場合、ベロシティは変化しません。 100%に設定した場合、すぐにCurveで選択したカーブになります。

- **Curve**パラメーターはベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



- **Start Vel. Value**、**End Vel. Value**パラメーターでベロシティ・カーブの開始と終了におけるベロシティの変化を設定します。

インテンシティ	意味
0 … 100%	ベロシティの変化をパーセントで設定します。

- 5 **Start Tick**、**End Tick**パラメーターでカーブを適用する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

- 6 **Bottom Note**、**Top Note**パラメーターでカーブを適用するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

両方向同じ値に設定すると、打楽器の1つの楽器を選択できます。

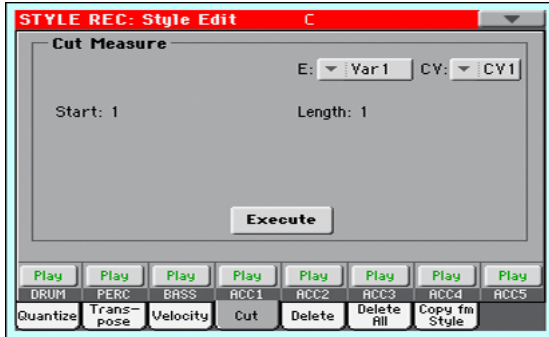
- 7 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

- 8 **START/STOP**キーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

小節の削除

選択したコード・バリエーションから1小節(または一連の小節)をすぐに削除できます。削除された小節以降のイベントは前に移動します。

- 1 **STYLE RECORD > Style Edit > Cut**ページを開きます。

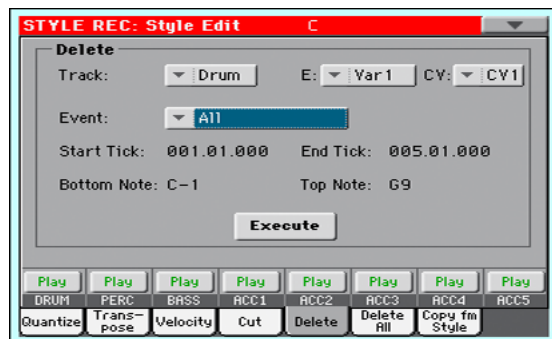


- 2 スタイル・エレメント(E)とコード・バリエーションを(CV)選びます。
エディット対象にするスタイル・エレメント(スタイルのみ)とコード・バリエーションを選択します。
- 3 **Start**パラメーターで削除する最初の小節を設定します。
- 4 **Length**パラメーターで削除する小節数を設定します。
- 5 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。
- 6 **START/STOP**キーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

小節からデータを削除

DeleteページでスタイルからMIDIイベントを削除します。この機能を実行しても、パターンから小節が削除されるわけではありません。小節全体を削除する場合は、**Cut**ページを使用します。

- 1 **STYLE RECORD > Style Edit > Delete**ページを表示します。



- 2 エディットするトラック(**Track**)、スタイル・エレメント(**E**)とコード・バリエーションを(**CV**)選びます。

トラック	意味
All	すべてのトラックを選択。削除すると、選択したコード・バリエーションは空になります。
Drum ... Acc5	1つのトラックを選択

3 Eventポップアップ・メニューで削除するイベント・データを選択します。

イベント	意味
All	すべてのイベントを削除します。この機能を実行しても、コード・バリエーションから小節が削除されるわけではありません。
Note	選択した範囲のノートをすべて削除します。
Dup.Note	重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に2つある場合、ベロシティの低いノートの方が削除されます。
After Touch	アフタータッチ・イベントを削除します。
Pitch Bend	ピッチ・バンド・イベントを削除します。
Prog.Change	プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ#00(バンク・セレクトMSB)と#32(バンク・セレクトLSB)は削除されません。 このタイプのデータは録音中に自動削除されます。
Ctl.Change	すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます(例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。
CC00/32 … CC127	1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など)はMSB/LSBバンドルです。一部のCC データは録音中に自動削除されます。

4 Start Tick、End Tickパラメーターでノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

5 Bottom Note、Top Noteパラメーターでノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

このパラメーターは、**Event**ポップアップ・メニューで**All**または**Note**を選択したときにのみ設定できます。両方向同じ値に設定すると、打楽器の1つの楽器を選択できます。

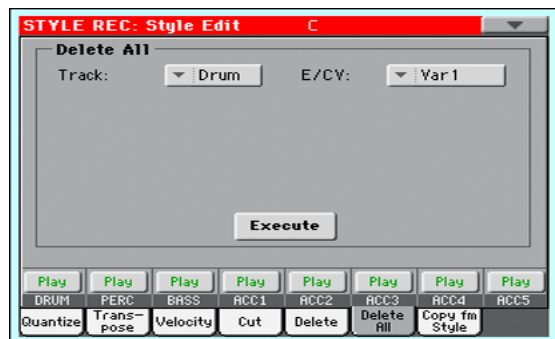
6 設定した操作を実行するときは、Executeボタンをタッチします。

7 START/STOPキーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。START/STOPキーをもう一度押して再生を止めます。

スタイル・エレメント、コード・バリエーションやスタイル全体の削除

選択したスタイル・エレメントまたはコード・バリエーション、あるいはスタイル全体をまとめて削除します。

- 1 **STYLE RECORD > Style Edit > Delete All**ページを開きます。



- 2 選択したトラック(Track)を削除します。

トラック	意味
All	選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。
Drum ... Acc5	選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックをコピーします。

- 3 選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション (E/CV) を削除します。

スタイル・エレメントとコード・バリエーション	意味
All	スタイル・エレメントをすべて(つまりスタイル全体)選択します。E/Track=All およびCV=Allの場合、スタイル全体が削除され、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。
Var1 ... CountIn	1つのスタイル・エレメントを選択します。
V1-CV1 ... Cl-CV2	1つのコード・バリエーションを選択します。

- 4 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。
- 5 **START/STOP**キーを押して試聴します。コントロール・パネルのキーを使用して、任意のスタイル・エレメントを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

スタイルのコピー

同じスタイル内、または異なるスタイル間で、トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントをコピーします。また、スタイル全体をコピーすることもできます。

コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。

- 1 **STYLE RECORD > Style Edit > Copy from Style**ページを開きます。



- 2 **From Style**パラメーターでトラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントのコピー元のスタイルを選択します。**Select**ボタンをタッチして、スタイル選択ウィンドウでスタイルを選択します。
- 3 **From E/CV**ポップアップ・メニューでコピー元、**To E/CV**ポップアップ・メニューでコピー先のコード・バリエーション、またはスタイル・エレメントを選択します。

スタイル・エレメントとコード・バリエーション	意味
All	スタイル・エレメントをすべて(つまりスタイル全体)コピーします。コピー先がAllに自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。
Var1 ... End2	1つのスタイル・エレメントをコピーします。
V1-CV1 ... Cl-CV2	1つのコード・バリエーションをコピーします。

エレメントが違くと、構造が異なるため、任意のバリエーションと他のスタイル・エレメントとの間でコピーはできません。

- 4 **From Track**ポップアップ・メニューでコピー元、**To Track**ポップアップ・メニューでコピー先のトラックを選択します。

トラック	意味
All	選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。
Drum … Acc5	選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックをコピーします。

- 5 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

あまりに多くのイベントを同一チック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます！)というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないで、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

サウンドとコントロールのエディット

STYLE RECORD > Style Element Track Controlsセクションでサウンドを選択してさまざまなトラック・パラメーターをエディットします。

スタイル・エレメントのオリジナル・サウンド

各スタイル・エレメントには異なるサウンドを使うことができます。それらのサウンドはスタイル・プレイ・モードの**Volume (Style View)** ページの**Original Style Sounds**パラメーターにチェックが付いています。このため、スタイル・セッティングで割り当てられたサウンドが無視されます。

- 1 STYLE RECORD > Style Element Track Controls > Sound/Expression ページを開きます。

選択したスタイル・エレメント



オリジナル・サウンド

- 2 選択するスタイル・エレメントに対応するコントロール・パネルのキー (VARIATION1 … ENDING3)を押します。
- 3 トラックを楽器アイコンをタッチして異なるサウンドのために対応するトラックを選択します。
- 4 **START/STOP**キーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

スタイル・エレメントのオリジナル・サウンドのコピー

- 1 ページ・メニューから**Copy Sounds**コマンドを選択すると、**Copy Sounds**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 **Style Element**のポップアップ・メニューからコピー先のスタイル・エレメントを選択します。

スタイル・エレメント	意味
All	設定はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。
Var1 … CountIn	設定をコピーするスタイル・エレメントを1 つ選択します。

スタイル・エレメントの相対的な音量(エクスペッション)

スタイル・エレメントのトラックごとに異なるエクスペッション値を設定できます。これによって、スタイルの先頭で設定される一般的な音量の値とは別に、スタイル・エレメントごとに異なる音量を設定することができます。これは、異なるサウンドが異なるスタイル・エレメントで同じトラックに割り当てられていて、これらのサウンドの内部音量が異なっている場合に特に便利です。

- 1 **STYLE RECORD > Style Element Track Controls > Sound/Expression** ページを開きます。

選択したスタイル・エレメント



エクスプレッション

- 2 選択するスタイル・エレメントに対応するコントロール・パネルのキー (**VARIATION1** … **ENDING3**)を押します。
- 3 CC#11 (エクスプレッション) メッセージがトラックに含まれているかどうかをこの**Expr. Monitor**インジケーターで確認できます。

START/STOPキーを押して再生を始め、インジケーターを確認してください。i インジケーターが点灯したトラックのイベント・エディットに入り、エクスプレッション・メッセージをエディットまたは削除できます。

- 4 **Expression**バーチャル・ノブで対応するトラックのエクスプレッション (CC#11)値を設定します。この値は、イベント・エディット・リストの初めに表示されます

エクスプレッションの調整

スタイル・エレメントにあるすべてのトラックのエクスプレッション・レベルを簡単に素早く調整することができます。これにより、すべてのスタイル・エレメントの音量コントロールをより正確に行えます。

- 1 このページを表示しているときに、コントロール・パネルのキーを押してレベルを調整するスタイル・エレメントを1つ選びます。
- 2 **SHIFT**キーを押しながら**TEMPO+**キーを押すとすべてのスタイル・バリエーションのトラックのエクスプレッションの値が増加し、**TEMPO-**キーを押すと減少します。
- 3 **SHIFT**キーを放します。
- 4 他にもレベル調整が必要なスタイル・エレメントがある場合は、上記の操作を繰り返します。

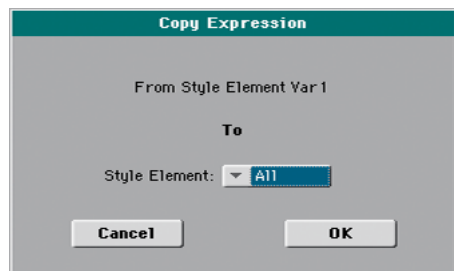
エクスプレッション・イベントがトラックに入っていることによって個々のトラックの音量が変化する場合があります。トラックにエクスプレッション・イベ

ントが入っているかどうかは、そのスタイル・エレメントを演奏させ、このページにある**Expr. Monitor**を観察すると確認できます。この時、エクスプレッション・イベントが見つかりましたら、イベント・エディット・ページに入り消去します。

- 5 **START/STOP**キーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

エクスプレッションのコピー

- 1 ページ・メニューから**Copy Expression**コマンドを選択すると、**Copy Expression**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 **Style Element**のポップアップ・メニューからコピー先のスタイル・エレメントを選択します。

スタイル・エレメント	意味
All	設定はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。
Var1 ... CountIn	設定をコピーするスタイル・エレメントを1つ選択します。

Keyboard Range

アレンジャー機能でトランスポーズしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートは自動的にトランスポーズされます。これにより、各伴奏楽器のサウンドがより自然に聴こえます。

例えば、ギターのパッチの音域の下限はE2です。E2より下のコードを演奏した場合、トランスポーズされたパターンがE2よりも低い音になり、不自然な出音になる可能性があります。そこで、キーボード・レンジの設定で、ギター・サウンドのトラックの下限をE2にすれば、この問題は解決します。

スタイル・エレメントごとに異なるキーボード・レンジ値を設定できます。

- 1 **STYLE RECORD > Style Element Track Controls > Sound/Expression** ページを開きます。

選択したスタイル・エレメント



キーボード・レンジ

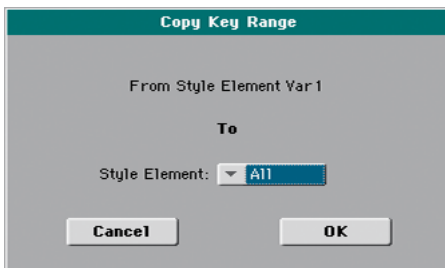
- 2 選択するスタイル・エレメントに対応するコントロール・パネルのキー (**VARIATION1** … **ENDING3**) を押します。
- 3 スタイル・エレメントの対応するトラックの**Top**、**Bottom**パラメーターで上限と下限を設定します。

録音中、キーボード・レンジの設定は無視されます。選択したトラックは鍵盤全域で録音、再生することができます。

- 4 **START/STOP**キーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

キーボード・レンジのコピー

- 1 ページ・メニューから**Copy Key Range**コマンドを選択すると、**Copy Key Range**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 **Style Element**のポップアップ・メニューからコピー先のスタイル・エレメントを選択します。

スタイル・エレメント	意味
All	設定はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。
Var1 … CountIn	設定をコピーするスタイル・エレメントを1つ選択します。

RXノイズ/ギター

RXノイズのレベルと、ギター・トラックのヒューマナイズを設定します。

- 1 **STYLE RECORD > Style Element Track Controls > Noise/Guitar**ページを表示します

選択したスタイル・エレメント



- 2 選択するスタイル・エレメントに対応するコントロール・パネルのキー (**VARIATION1 … ENDING3**)を押します。
- 3 **RX Noise**バーチャル・ノブで対応するトラックのRXノイズのレベルを調整します。すべてのタイプのトラック(サウンドにRXノイズが含まれている場合)に適用されます。
- 4 **Humanize GTR**バーチャル・ノブでギター・トラック (**STYLE RECORD > Style Track Controls > Type/Trigger/Tension**ページ参照)のノートの位置、ベロシティ、長さランダムな値を適用して、より人間らしい演奏にします。他のタイプのトラックには影響しません。
- 5 **START/STOP**キーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

コード・テーブルのエディット

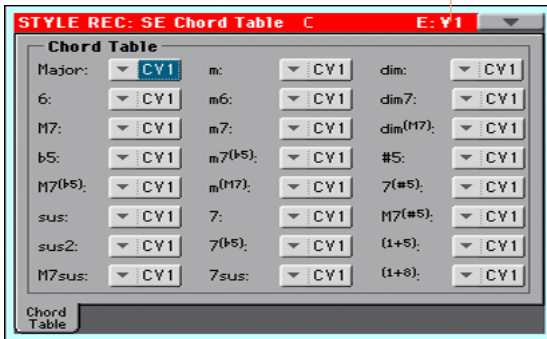
STYLE RECORD > Chord Tableセクションでコードにコード・バリエーションを割り当てます。

コード・テーブル・エディット

認識された主なコードそれぞれにコード・バリエーションを割り当てることができます。コードが認識されると、アレンジャー機能は、割り当てられたコード・バリエーションを伴奏として自動的に選択します。

- 1 Style Element Chord Table > Chord Tableページを開きます。

選択したエレメント



- 2 選択するスタイル・エレメントに対応するコントロール・パネルのキー (VARIATION1 … ENDING3) を押します。
- 3 Chord Tableの各ポップアップ・メニューでコードごとにコード・バリエーションを割り当てます。
- 4 START/STOPキーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。START/STOPキーをもう一度押して再生を止めます。

コード・テーブルの他のスタイル・エレメントへのコピー

現在のスタイル・エレメントのコード・テーブルを、異なるスタイル・エレメントにコピーできます

- 1 ページ・メニューから**Copy Chord Table**コマンドを選択すると、**Copy Chord Table**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 **Style Element**のポップアップ・メニューからコピー先のスタイル・エレメントを選択します。

スタイル・エレメント	意味
All	設定はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。
Var1 … CountIn	設定をコピーするスタイル・エレメントを1つ選択します。

スタイル・トラックのエディット

STYLE RECORD > Track Controlsセクションで、トラック・タイプやトリガー・モード、テンションの設定をします。

トラック・タイプ、トリガー、テンション

トラック・タイプを設定したり、スタイル・トラック用にモードをトリガーしたり、伴奏トラックのテンションを有効/無効設定をします。

- 1 STYLE RECORD > Track Controls > Type/Trigger/Tensionページを開きます。



- 2 選択するスタイル・エレメントに対応するコントロール・パネルのキー (VARIATION1 … ENDING3)を押します。
- 3 Track Typeパラメーターで対応するトラックのタイプを選択します。

トラック・タイプ	意味
Drum	ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能によってトランスポーズされません。ドラム・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、スタイル・プレイ・モードのドラム・マッピングの影響を受けます。
Perc	パーカッション・トラック。このトラックはトランスポーズできません。パーカッション・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、ドラム・マッピングの影響を受けません。
Bass	ベース・トラック。このトラックは、分数コードが認識されたときに、そのコードのルート音(根音)を常に演奏します
Acc	アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。

トラック・タイプ	意味
Gtr	ギター・トラック。このトラックは、ギター・モードでギター・ストロークを作成します

- 4 **Trigger Mode**パラメーターでコードが変わったときに、BassトラックおよびAccトラックを再トリガーする方法を設定します。

トリガー・モード	意味
Off	新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。
Rt (Retrigger)	サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。
Rp (Repitch)	再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギターやベースのトラックの場合に便利です。

- 5 伴奏にテンション・ノートに追加するときは**Tension**チェック・ボックスにチェックを付けます。

スタイルのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート(9th、11th、13th)を伴奏に追加することができます。

- 6 **START/STOP**キーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

22 スタイルのインポートとエクスポート

スタンダードMIDIファイルのインポート

スタンダードMIDIファイルをインポートしてそれらをスタイルに変換することができます。

SMFファイルの準備

外部シーケンサーで作成したスタンダードMIDIファイル(SMF)からMIDIデータをインポートし、それをコード・バリエーションに変換することができます。インポートするスタンダードMIDIファイルは、本機のコード・バリエーションと同じようにプログラムする必要があります。

スタイル・エレメント/コード・バリエーション・パラメーターのインポート

スタンダードMIDIファイルをインポートするときに、コード・バリエーションの長さ(=SMFの長さ)や、拍子、テンポ、サウンドの設定やエクスプレッションといったパラメーターが認識されます。**Initialize**(イニシャライズ)パラメーターにチェックがついているか、スタイル・エレメントが空(CVが1つも録音していない状態)の場合に、これらのパラメーターはコード・バリエーションを含むスタイル・エレメントのヘッダーとしてインポートされます。

- コード・バリエーションの長さは、インポートしたSMFの長さと同じになります。この長さは、スタイル・レコード・モードの**Record 1**ページにある**CV Length**パラメーターで変更できます。
- キー/コード、コード・テーブル、エクスプレッションなどのスタイル・バリエーション・パラメーターは、関連する**Style Record**ページで手動で設定してください。
- 開始テンポや各トラックの音量は、スタイル設定データとしてプログラムし、スタイル設定として保存する必要があります。
- 拍子の変更はできないため、インポート時にも認識されません。

サウンド

各トラックに割り当てられているサウンドは、プログラム・チェンジ・イベント、バンク選択MSBイベント、バンク選択LSBイベントがスタンダードMIDIファイルの最初の“Tick(位置“M:001.01.000”)”にある場合にインポート可能です。これらのスタイル・エレメントのオリジナルサウンドは、**STYLE RECORD > Record**ページや**STYLE RECORD > Style Element Track Controls > Sound/Expression**ページで見ることができます。

スタイル・プレイ・モード(スタイル・トラック・ビュー)のメイン・ページにある**Original Style Sound**パラメーターにチェックを付けると、ここでインポートしたスタイル・エレメントのヘッダーのサウンドではなく、スタイル設定のサウンドが優先されます。

ノートの長さ

コード・バリエーションの最後の小節を超える長さのノートがあった場合は、小節が1つ追加されます(例えば、4小節のパターンに4小節目を超える長さのノートがある場合、5小節のコード・バリエーションになります)。その場合、CV Length の値を変更してコード・バリエーションの長さを再設定してください。新しいパターンの長さに合わせて、ノートは自動的に短くなります。

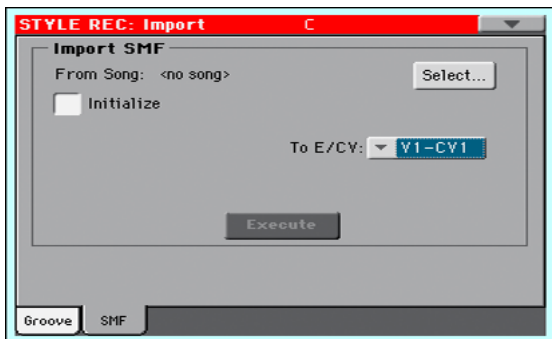
MIDIチャンネル

外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする場合、以下の表に従って、スタイル・トラックを適切なMIDIチャンネルに割り当ててください。

スタイル・トラック	MIDIチャンネル
Bass	09
Drum	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

SMFをコード・バリエーションにインポートする

- 1 **STYLE RECORD > Import > SMF**ページを開きます。



- 2 **From Song**パラメーターでインポートするMIDIファイルを選択します。**Select**ボタンをタッチしてファイル選択ウィンドウを開きます。
ロードできるのはフォーマット0のSMFだけです。
- 3 SMFをロードする際に、ロード先のスタイル・エレメント(キー/コード、コード・テーブル、サウンドなど)のすべての設定をリセットする場合は、**Initialize**チェック・ボックスにチェックを付けます。
スタイル・エレメントの最初のコード・バリエーションをインポートする場合は、**Initialize**チェック・ボックスにチェックを付け、それ以降のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックを外すとよいでしょう。
- 4 **To E/CV**ポップアップ・メニューからロード先のスタイル・エレメント内のコードバリエーションを選択します。
- 5 パラメーターの設定がすべて終わったら、**Execute**ボタンをタッチしてSMFをコード・バリエーションにインポートします。

マーカーで分割されたSMFをスタイルにインポートする

コード・バリエーションをインポートする別の方法として、マーカーで分割されたSMF(例えば、コード・バリエーション(バリエーション1、バリエーション2等)のすべてを含んだスタンダードMIDIファイルで、それぞれがマーカー(同じイベントをソング・プレイ・モードでも使われます)で分割されたもの)をスタイルにする方法があります。

- 1 このページにある**Select**ボタンをタッチし、インポートするスタンダードMIDIファイルを選択します。

本機はSMFフォーマット0にのみ対応しています。SMFのインポートで問題が生じてしまった場合、お使いのシーケンサー(またはDAW)がフォーマット1でエクスポートしてしまった可能性があります。お使いのシーケンサー等の取扱説明書を参照してください。

- 2 **SHIFT**キーを押したまま、画面上にある**Execute**ボタンをタッチします。
- 3 **SHIFT**キーを放します。

スタイルを新規作成する場合、**Initialize**チェック・ボックスにチェックを入れておくことをお勧めします。但し、ロードするSMFが以前にスタイルをエディットするためにエクスポートしたものだった場合は、チェックを入れません。これはイニシャライズを実行すると以前の設定が消えてしまうためです

スタイル・トラックとMIDIチャンネルとの関係は、コルグのスタイル・フォーマットに準じたものと同じにしておく必要があります。スタイル・トラックとMIDIチャンネルとの関係が前述以外の場合は無効となります（正しく演奏されません）。

インポートされるイベント

スタイルの誤作動を引き起こすイベントを防ぐために、インポート可能なイベントに制限を設けています。以下にインポートされるイベントを示します。

コントロール機能	CC#
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (General Purpose #5)	80
CC#81 (General Purpose #6)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

一部のコントローラは、パターンの最後にリセットされます。

次のイベントがインポートするSMFから抜け落ちている場合、それらはインポート時にスタイル・エレメント・データのヘッダー部分に自動的に書き込まれます。

- タイム・シグネチャー（拍子：これは必須イベントです）
- コントロール・チェンジ・バンドル(#00-32：バンク・セレクトMSB/LSB)
- プログラム・チェンジ

コントロール・チェンジ#11（エクスプレッション）、コントロール・チェンジ#00、コントロール・チェンジ#32、プログラム・チェンジ・メッセージは、必ずコード・バリエーションの先頭(チック0)に書き込まれる必要があります。

SMFに保存されていなくても、プログラム・チェンジ、コントロール・チェンジ#00、#11、#32はスタイル・レコード・モードのエディット機能でいつでもプログラムできます。

ネーミング構造

SMF内のマーカーのネーミング構造は「EnCVn」を採用しています。内容は以下の表のとおりです。

構成要素	意味
E	スタイル・エレメント(v = バリエーション、i = イントロ、f = フィル、e = エンディング)
n	スタイル・エレメント・ナンバー (1 ~ 4: バリエーションの場合、1 ~ 2: そのほかのスタイル・エレメントの場合)
CV	コード・バリエーション(cv = コード・バリエーション: 他はありません)
n	コード・バリエーション・ナンバー (1 ~ 6: バリエーションの場合、1 ~ 2: そのほかのスタイル・エレメントの場合)

マーカー名は、必ずしも大文字を使用する必要はありません。次のような名称でも機能します。

- [i1cv2]=イントロ1のコード・バリエーション2
- [v4cv3]=バリエーション4のコード・バリエーション3

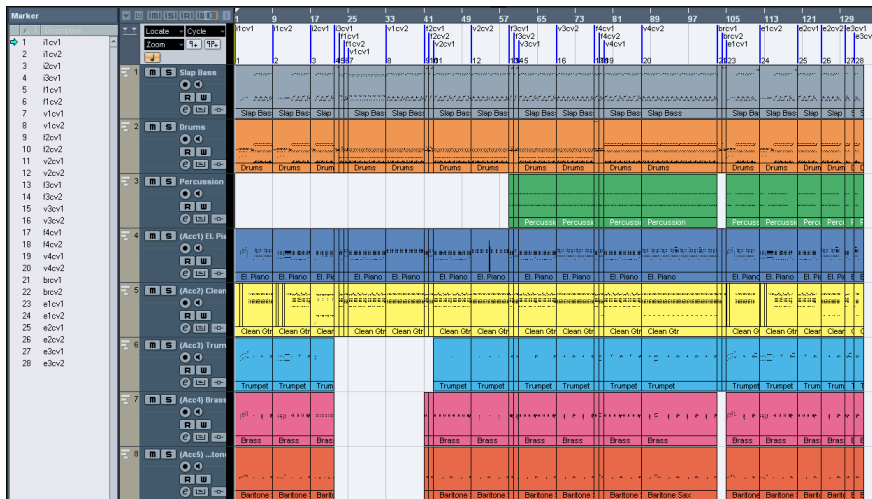
以下のマーカー名は、機能しない例です。

- [V1cv2]、[v1CV2]、[intro1vc2]、[v1cv1 chorus]

SMF内のコード・バリエーションの順番には制約はありません。自由に配置できます。

下記にスタインバークCubaseで作成したテスト・ファイルのスクリーン・ショットを掲載しました。マーカーで分割されたSMFがどのように見えるかを示し

た例です。その他のDAWアプリケーション (Logic、Digital Performer、Pro Tools、Sonar、Reaper等)でも同じような見方をします。

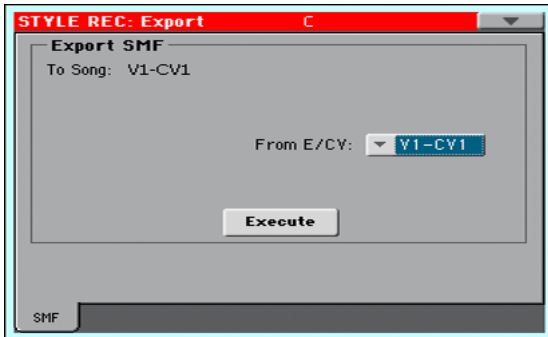


エクスポート

コード・バリエーションをスタンダードMIDIファイル(SMF)でエクスポートし、外部シーケンサーでエディットすることができます。

コードバリエーションをスタンダードMIDIファイルとしてエクスポートする

- 1 **STYLE RECORD > Export > SMF**ページを開きます。



To Songパラメーターは生成されるSMFの名前です(ここではこの名前を変更することはできません)この名前(自動的に割り当てられます)は、エクスポートされるコード・バリエーション名と同じになります。

- 2 **To E/CV**ポップアップ・メニューで、現在のスタイルからエクスポートするスタイル・エレメントのコード・バリエーションを1つ選択します。
- 3 コード・バリエーションを選択したら、**Execute**ボタンをタッチしてSMFとしてエクスポートします。通常ファイル選択ウィンドウが表示されます。エクスポート先デバイスとディレクトリを選択し、**Save**ボタンをタッチします。**Save**ボタンをタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示されるので、ファイルの名前を割り当てます。

スタイルをマーカーで分割されたSMFとしてエクスポートする

個々のコード・バリエーションをそれぞれ別個のスタンダードMIDIファイルとしてエクスポートする方法として、スタイル全体をマーカーで分割されたSMFとしてエクスポートする方法があります。これにより、SMF内にすべてのコード・バリエーション(バリエーション1や2など)がそれぞれマーカーで分割された状態になります(同じイベントはソング・プレイ・モードでも使用します)。

- 1 **SHIFT**キーを押したまま、画面上の**Execute**ボタンをタッチします。
- 2 **SHIFT**キーを放します。
- 3 保存先を指定し、エクスポートするSMFに名前を付けます。

この手順で、選択したスタイルのすべてのMIDIデータを含んだSMFフォーマット0のファイルが選択したデバイスに保存されます。このファイルは、各コード・バリエーションがそれぞれマーカーで区切られた状態で保存されます（各マーカー名は前述のインポートと同様です）。

各コード・バリエーションには、チェック0の位置に次の情報が書き込まれます。

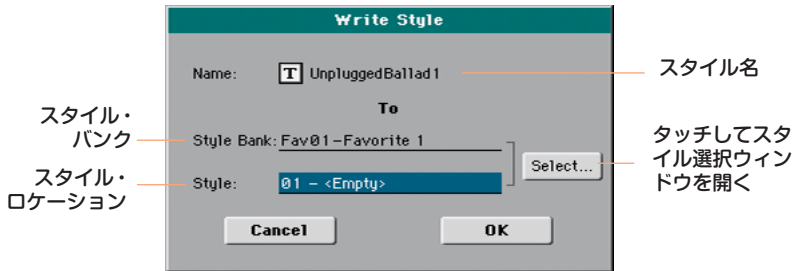
- 拍子
- コントロール・チェンジ・バンドル#00-32(バンク・セレクトMSB/LSB)
- プログラム・チェンジ
- コントロール・チェンジ#11(エクスプレッション)

23 新規/エディット・スタイルの保存

エディット・スタイルの保存

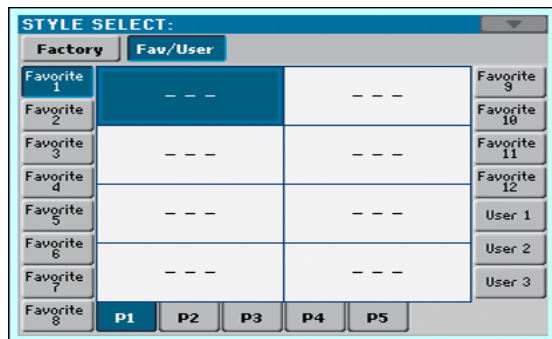
スタイルの保存

- 1 スタイル・レコード・モードでページ・メニューから**Write Style**コマンドを選択して **Write Style**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 2 スタイルの名前を変更します。テキスト・エディット・ボタン(**T**) をタッチしてテキスト入力画面を表示して名前をエディットします。
名前のエディットが終わったらテキスト入力画面の**OK**ボタンをタッチします。
- 3 **Write Style**ダイアログ・ボックスに戻り、今までと異なるロケーションに保存する場合は**Select**ボタンをタッチしてスタイル選択ウィンドウを表示します。

- 4 スタイルのロケーションを選びます。空のロケーションは (---)と表示されます。



- 5 Write Styleダイアログ・ボックスに戻り、OKボタンをタッチして、保存作業を終わります。

24 スタイルの管理

フェイスリット・スタイル

フェイスリット・スタイルはそのバンク名を作り変えることができるユーザー・スタイルです。

フェイスリット・スタイル・バンクの作り方

フェイスリット・スタイルのロケーションにスタイルをロード

- メディア・モードの**Load**ページで、フェイスリット・バンクにスタイルをロードする。

フェイスリット・スタイルのロケーションにコピー&ペースト

- スタイル選択ウインドウを開き、ページ・メニューの**Copy and Paste**コマンドを選び、コピー&ペースト先にフェイスリット・バンクを指定する。

新規/エディットしたスタイルをフェイスリット・スタイルのロケーションに保存

- スタイル・レコード・モードで、ページ・メニューの**Write Style**コマンドを選び新規/エディットしたファイルをフェイスリット・バンクに保存する。

フェイバリット・バンクの名前変更

- 1 スタイル選択ウィンドウを開きます。
- 2 ページ・メニューから**Rename Favorite**コマンドを選択して、**Rename Favorite Banks**ダイアログ・ボックスを表示します。



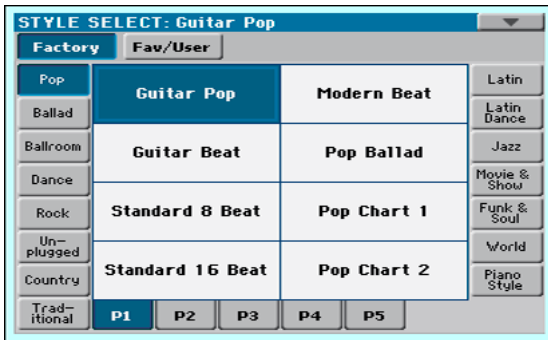
- 3 フェイバリット・スタイル・タブに好きな名前を付けます。
名前を付けたいタブのテキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチして、テキスト入力画面を表示し名前を入力します。入力が終わったら**OK**ボタンをタッチします。
割り当てる名前は、2行に渡ってもかまいません。この場合は、パラグラフ文字(¶)で区切ります。例えば、「World Music」を2行に分けるときは、“World ¶ Music”と入力します。
スタイル選択ウィンドウのサイド・タブの幅よりも長い単語を入力しないように注意してください。
- 4 **Rename Favorite Banks**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして操作を終了します。

スタイルのコピー

フェイバリット・スタイル、またはユーザー・スタイルのロケーションに任意のスタイルをコピーすることができます。ファクトリー・スタイルをコピーすることで、エディットすることができるようになります。

コピーするスタイルの選択

- 1 スタイル・プレイ・モードで、スタイル選択ウィンドウを開きます。
- 2 スタイル選択ウィンドウのスタイルを閲覧します。



- 3 コピーするスタイル名をタッチします。
 - 複数のスタイルを同時にコピーするときは、**SHIFT**キーを押したままスタイル名をタッチしていきます。
 - バンク内のスタイルすべてをコピーするときは、コピー元のバンクが選ばれている状態で、ページ・メニューの**Select All (Bank)**コマンドを選択します。
 - 選択したスタイルから選択を解除したいものがあるときは、**SHIFT**キーを押したままの状態解除したいものをタッチします。**SHIFT**キーを押さずに1つのスタイルをタッチすると、選択されているすべてのスタイルが解除されます。
- 4 コピーするものを選択したらページ・メニューから**Copy and Paste**コマンドを選択します。
- 5 ペーストする場所を選択します。複数のスタイルをコピーしている場合は、最初のスタイルを先頭に連続してペーストされます。もし、コピーしたスタイルに対して、十分な場所がなかった場合は、操作はキャンセルされます。

Warning: ペーストする場所にすでにスタイルが入っている場合、そのスタイルは上書きされます。

空のロケーション(---)にペーストすることをお勧めします。



- 6 操作が終わったら、コントロール・パネルの**EXIT**キーを押して元のページに戻ります。

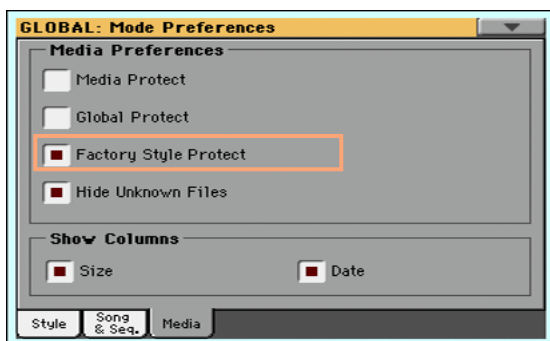
ファクトリー・スタイル(とSTS)の上書き

通常ファクトリー・スタイル(とそこに含まれるファクトリー STS)は、標準のミュージック・リソースが上書きされないように、プロテクトがかかっています。ただし、このプロテクトを解除して、すべてのファクトリー・スタイルのロケーションをユーザー・ロケーションとして使用することもできます。

ファクトリー・スタイルのプロテクト解除

- 1 GLOBAL > Mode Preferences > Mediaページを開きます。

別の方法として、コントロール・パネルのSHIFTキーを押しながらMEDIA キーを押すことでMediaページを表示することもできます。



- 2 Factory Style Protectチェック・ボックスをタッチしてチェックを外します。
- 3 コントロール・パネルのEXITキーを押して元のページに戻ります。

パート VI: ソングのカスタマイズ、 レコーディング とエディット

25 ソングのカスタマイズ

ソングを作り直す

ソング・プレイ・モードとシーケンサー・モード

ソング・プレイはプレーヤーです。そのため、プレーヤの設定は保存しますが、ファイル自体の不適切な変更はソング・プレイ・モードでは保存できません。MIDIソング自体の変更、ロードやエディットはシーケンサー・モードで行います。

しかし鍵盤演奏のサウンドと同じようにMIDIソング・サウンドをリアルタイムでエディットすることができます。詳しくはサウンドのエディットとカスタマイズの章を参照してください

以下は、ソング・トラックの音量とプレイ/ミュート状態を設定する方法について説明します。

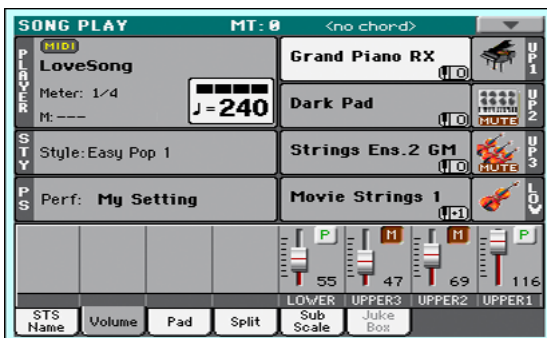
MIDIソングの各サウンドの音量調整

鍵盤サウンドと同じように、MIDIソングの各サウンドも音量を調整することができます。しかし、MIDIソングの中には、作成者が意図的に再生中に音量が自動的に変更されるように作られたものがあります。

MIDIソングのトラックの音量は別のソングを選ぶとリセットされます。

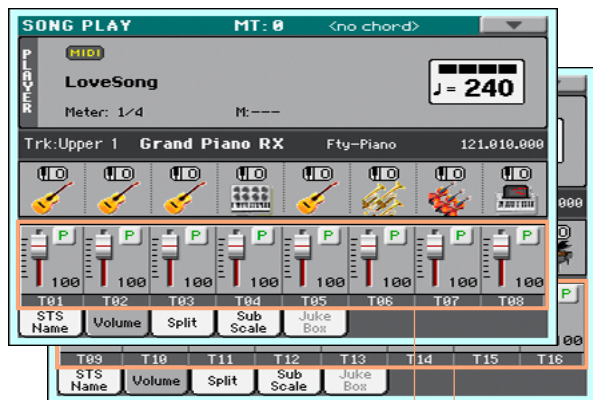
サウンドの音量調整

- 1 ソング・プレイ・モードのメイン・ページで、**Volume**タブをタッチして**Volume**パネルを表示します。



ここで鍵盤サウンドの音量を調整します。

- 2 コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押してソング・トラック01-08を表示します。もう一度押すとソング・トラック09-16を表示します。



サウンド・トラック

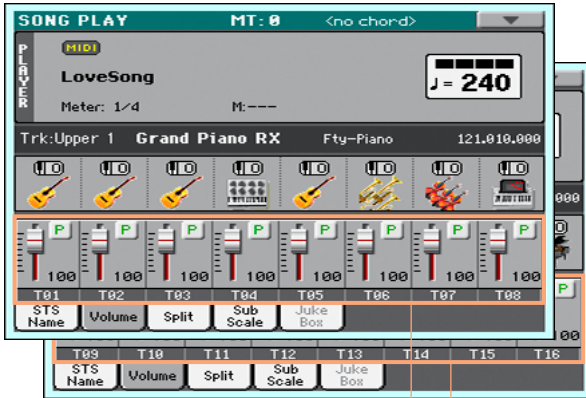
- 3 音量を変更したいミキサー・チャンネルをタッチします。
- 4 画面のバーチャル・ボリュームをタッチしたまま上下にドラッグして音量を変更します。
- 別の方法として、ミキサー・チャンネルをタッチしてから**VALUE**ダイヤルでレベルを変更することもできます。
- 5 設定が終わったら**TRACK SELECT**キーを押して、メイン・ページに戻ります。

MIDIソングの各サウンドをミュートする

鍵盤サウンドを使いたいとき、伴奏するMIDIソングの各サウンドのプレイ/ミュートを切り替えることができます。ライブなどで自分で演奏したり歌唱するトラックをミュートします。通常MIDIソングのメロディー・トラックは#04が使われます。

ソング・トラックの確認

- メイン・ページで、**Volume**タブをタッチして**Volume**パネルを表示します。コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押してソング・トラック01-08を表示します。もう一度押すとソング・トラック09-16を表示します。



サウンド・トラック

ソング・トラックのプレイ/ミュート

- チャンネルのプレイ・アイコン(**P**)または、ミュート・アイコン(**M**)をタッチしてプレイ/ミュートを切り替えます。

メイン・ページに戻る

- 設定が終わったら**TRACK SELECT**キーを押して、メイン・ページに戻り鍵盤サウンドを確認してください。

プレイ/ミュート設定の保存

別のMIDIソングを選んだ時に、プレイ/ミュートが変わらないように設定を保存します。

- **GLOBAL > Mode Preferences > Song**ページで、**Save Track & FX**ボタンをタッチします。

アサイナブル・スイッチやフットスイッチを使ったソングのサウンドのミュート

フットスイッチにメロディー・ミュート機能を割り当てると、ソングのメロディー・トラックをミュートすることができます。この機能は、メロディー・トラックとして使われているされているトラックをミュートします。ソングのトラック番号に割り当てられたメロディー・パートがある場合は、フットスイッチを使用してミュート/プレイを切り替えます。

- **Global > Mode Preferences > Song & Sequencer** ページでソングのメロディー・トラックを選択します。
- **GLOBAL > Controllers > Foot Controller** ページでフットスイッチの設定をします。

MIDIソングのサウンドのソロ

鍵盤サウンドと同じように、MIDIソングの1つのサウンドだけを演奏させることができます。

- **Volume** パネルが表示されているときや、ミキサーが表示されているページのとときに、**SHIFT** キーを押しながら、ソロ演奏をさせたいミキサー・チャンネルをタッチしてください。
- 別の方法として、サウンドの名前やミキサー・チャンネルが表示されているページで選択してからページ・メニューから **Solo Track** コマンドを選択します。

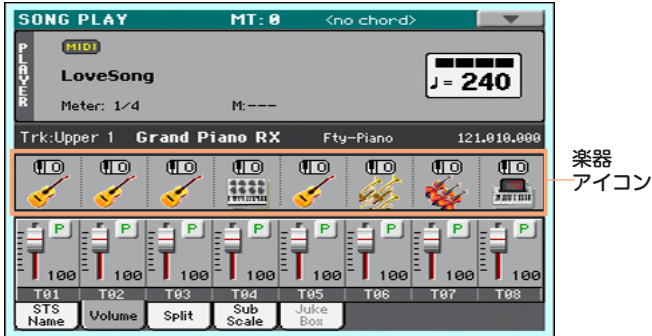
MIDIソングのサウンドの変更

MIDIソングのトラックには、異なるサウンドを割り振ることができます。別のソングを選択した時は、これらのサウンドはリセットされます。

ソングトラックに異なるサウンドを選ぶ

- 1 ソング・プレイ・モードのメイン・ページで、**Volume** タブをタッチして **Volume** パネルを表示します。
- 2 コントロール・パネルの **TRACK SELECT** キーを押してソング・トラック01-08を表示します。もう一度押すとソング・トラック09-16を表示します。

- 3 サウンドを変えたいソング・トラックの名前をタッチします。



- 4 楽器アイコンをタッチして、対応するトラックを選択します。
 5 もう一度タッチしてサウンド選択ウィンドウを開き対応するソング・トラックのサウンドを選択します。

ソング・サウンドをトランスポーズ

必要に応じて各トラックのオクターブ・トランスポーズを設定します。

- 1 **Mixer/Tuning**セクションの**Tuning**ページを開きます。
 コントロール・パネルの**SHIFT**キーををしながら**UPPER OCTAVE**キーを押してこのページを開くこともできます。
- 2 **Oct.Transpose**バーチャル・ノブでオクターブの設定をします。

26 ソング・プレイ・セッティングの保存

デフォルトのソング・プレイ・トラックとエフェクトの保存

異なるソングを選んだ時に、違うモードに移った時本機の電源を切ったときは、ソングのすべての変更はリセットされます。MIDIソングの変更した設定を残したいときは、メモリーに保存してください。

ソング・プレイ・セッティングの保存

- GLOBAL > Mode Preferences > Song & Seq.ページでSave Track & FX ボタンをタッチします。

以下のパラメーターが保存されます。

- ソング・トラックのプレイ/ミュート。
- デフォルトのFX Aグループ・エフェクト設定
- ソング・トラックのEQ設定
- 各ソング・トラックのInternal/External設定

本機またはコルグPaのシリーズ機器で作成したMIDIソングをロードした場合に、上記の設定はそれらに含まれる特殊なデータによって変更される場合があります。

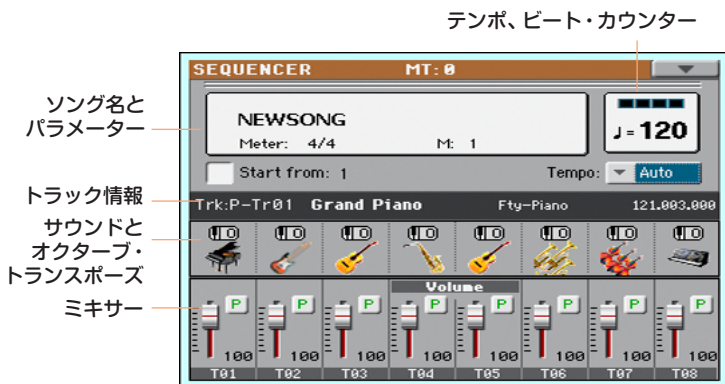
27 MIDIソングをシーケンサー・モードで聴く

MIDIソングをロードして聴く

スタイル・プレイ・モードに切り替えることなく、ソング・トラックのあらゆる編集の結果を確認したいときに、シーケンサー・モードでMIDIソングを聴くのが特に役立ちます。

MIDIソングのロード

- 1 SEQUENCERキーを押して、シーケンサー・モードのメインページを表示します。



- 2 ソング名にタッチしてソング選択ウィンドウを開きます。



- 3 ファイルとフォルダーを閲覧します。ロードしたいMIDIソング(.mid)を見つけたら、タッチをして選択し、**Select**ボタンをタッチしてそのソングをロードします。

MIDIソングの再生

シーケンサー・モードのメイン・ページは、ソングの再生状態を表示します。



トランスポート・コントローラー

シーケンサー・モードのメイン・ページを表示しているときは、ソング・プレイ・モードのソングを再生するときと同じように、**START/STOP**(▶/■)、**ホーム**(◀)、**早送り**(≫)と**早戻し**(≪)キーを使います。

一時的な開始位置

- 1 一時的にソングの再生開始位置を変更するときは、**Start from**パラメーターに小節番号を設定してください。
- 2 **Start from**チェック・ボックスにチェックを付けると、一時的な再生開始位置が有効になります。

ホーム(◀)キーか早戻し(≪)キーを押すと、ソングの再生は設定した開始位置(小節の頭)に戻ります。

テンポ・モードの選択

- **Tempo**ポップアップ・メニューでテンポ・モードを選択します。

テンポ・モード	意味
Manual	このモードではTEMPOキー、もしくはテンポをタッチして、VALUEダイヤル、ダブル・タップして数値を入力を使ってテンポを設定します。ソングは選択したテンポで再生します。
Auto	ソングに記録しているテンポで再生します。

28 MIDIソングのレコーディング

ソングのマルチトラック・レコーディング

マルチトラック・シーケンサー・モードでは、最大16MIDIトラックにライブ演奏したMIDIソングを録音します。

マルチトラック・シーケンサー録音に入る

- 1 コントロール・パネルの**SEQUENCER**キーを押してシーケンサー・モードに入ります。
シーケンサー・モードのメイン・ページが表示されます。
- 2 **RECORD**キーを押してソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開きます。



- 3 **Multitrack Sequencer**をタッチしてチェックを付けてから、**OK**ボタンをタッチして**Multitrack Sequencer**録音画面を開きます。

小節、ビート・カウンター

録音
パラメーター

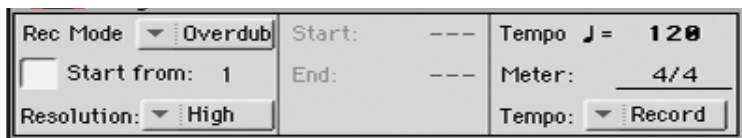
トラック情報
サウンドと
オクターブ・
トランスポーズ

ミキサー



録音パラメーターの設定

マルチトラック・シーケンサー・モードに入るとすぐに録音を開始することができます。ただし、より良い録音にするために、開始する前に設定をしたほうがいいパラメーターがあります。



録音モードの選択

- Rec Modeポップアップ・メニューから録音モードを選択します。

録音モード	意味
Overdub	新しく録音されたイベントが、録音済みのイベントにミックスされます。
Overwrite	録音済みのイベントが、新しく録音されたイベントに置き換えられます。
Auto Punch	Startで設定した位置で録音が始まり、Endで設定した位置で停止します。Auto Punch機能は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。
PedalPunch	Punch In/Out機能に設定したペダルを踏むと録音が始まり、もう一度踏むと停止します。Pedal Punch は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。

開始位置の設定

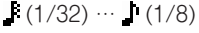


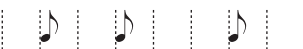

- 一時的にソングの再生開始位置を変更するときは、**Start from**パラメーターに小節番号を設定します。

Start fromチェック・ボックスにチェックを付けると、一時的な再生開始位置が有効になります。

ホーム(◀)キーか早戻し(⏮)キーを押すと、ソングの再生は設定した開始位置(小節の頭)に戻ります。

録音中のクオンタイズ・レゾリューション(分解能)

- 録音中のレゾリューションの選択

レゾリューション	意味
High	クオンタイズは行いません。
 (1/32) ...  (1/8)	グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの値の後ろの3はトリプレット(3連音符)を意味します。
	クオンタイズ無し 
	1/16 
	1/8 

テンポと小節の設定

- テンポの値を変更します。テンポのポップアップ・メニュー (**Tempo Mode**)からテンポ・イベントが記録される方法を選択します。

テンポ	Meaning
Manual	手動で読み取ります。最新の手動テンポ設定(TEMPO+とTEMPO-キーで設定)を、現在のテンポ値とみなします。テンポ変更イベントは記録されません。実際のテンポよりもゆっくりとソングを録音する場合に非常に役に立ちます。
Auto	シーケンサーに、記録されているすべてのテンポ・イベントを再生します。テンポ変更イベントは記録しません。
Record	録音中のテンポの変化をすべてマスター・トラックに記録します。テンポは常に上書きモードで記録されます(古いデータは常に新しいデータに置き換えられます)。

- **Meter**パラメーターでソングの基本的な拍子(または拍子記号)を設定します。ソングが空の場合(録音を始める前)にのみ設定できます。ソングの途中で拍子の変化を挿入するときは**SEQUENCER > Song Edit > Cut/Insert**ページの**Insert Measure**パラメーターで設定します。

サウンドのトランスポーズの設定

レコーディング画面のサウンド・エリアで使用するサウンドを選択します。

オクターブ・トランスポーズ



楽器アイコン

サウンドの選択

- 1 選択するトラックに対応する楽器アイコンをタッチします。
- 2 もう一度タッチして、サウンド選択ウィンドウを開き、ソング・トラックに対応するサウンドを選択します。

オクターブ・トランスポーズの設定

- 1 **Mixer/Tuning > Tuning**ページを開きます。
コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**UPPER OCTAVE**キーを押して、このページを表示することもできます。
- 2 **Oct.Transpose**バーチャル・ノブでオクターブを設定します。

録音

メトロノームをオンにする

- 録音中にメトロノーム(🎵)・キーを押して、メトロノームのオン、オフをします。

録音するトラックの選択

- 1 **TRACK SELECT**キーを押してソング・トラック1-8とソング・トラック9-16を切り替えます。
- 2 録音するトラックをタッチして選びます。録音アイコン(🎵)が表示されます。

録音開始

- 1 **START/STOP**(▶/■)キーを押して録音を始めます。
1小節のカウント・ダウンが入ります。カウント・ダウンが完了したら、自由に演奏してください。
- 2 録音が済んだら、**START/STOP**(▶/■)キーを押してシーケンサーを停止します。
- 3 別のトラックを選択し、ソング全体の録音を続けてください。
録音中は、ヘッダーに現在の小節と現在のビートが表示されます。また、録音のために利用可能な空き領域を確認することができます。



録音の終了

- 1 録音が終了したら、**RECORD**キーを押すか、ページ・メニューから**Exit from Record**コマンドを選択するとシーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります。
- 2 シーケンサー・モードのメイン・ページで**START/STOP**(▶/■)キーを押して録音したソングを聴きます。
- 3 本機の電源をオフにすると、録音したソングは消えてしまうため、記憶デバイスにソングを保存してください。この方法は後述します。

セカンド・テイク録音

録音済みのトラックにイベントを追加したり、新たな録音に置き換えるために、録音を繰り返すことができます。

録音の準備

- 1 **RECORD**キーを押して、再び録音モードに入ります。ソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開き、**Multitrack Sequencer**を再び選択します。
- 2 録音するトラックを選びます。
- 3 **Rec Mode**を選びます。同じトラックにイベントを追加したい場合は**Overwrite**、録音されたデータを置き換える場合は上**Overdub**にします。たとえば、異なる打楽器などを先に録音した演奏の周期とずらして録音するときなどに**Overdub**は便利です。

録音

- 1 一時的にソングの再生開始位置を変更するときは、**Start from**パラメーターに小節番号を設定します。
Start fromチェック・ボックスにチェックを付けると、一時的な再生開始位置が有効になります。
- 2 ホーム(⏪)キーか早戻し(⏮)キーを押すと、ソングの再生は設定した開始位置(小節の頭)に戻ります。
- 3 録音が終わったら、**START/STOP**(▶/■)キーを押して録音を止めます。
- 4 トラックやイベントの録音を追加するときは、同じ手順を繰り返します。

録音を終了する




- 録音を終了したら、**RECORD**キーを押すか、ページ・メニューから**Exit from Record**コマンドを選択するとシーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります。

パンチ録音

パンチ録音は、自動または即座に録音を開始、停止することができます。パンチ機能は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。

オート・パンチ録音

録音の開始、停止位置を任意に決めることができます。

- 1 **Multitrack Sequencer**録音画面の**Rec Mode**パラメーターで**Auto Punch**を選択します。
- 2 **Start**、**End**パラメーターで録音の開始、停止位置(小節)を設定します。
- 3 録音するトラックをタッチして選択します。録音アイコン()が表示されます。
- 4 **START/STOP** ()キーを押して選択したトラックを再生します。開始位置で自動的に録音が始まり、停止位置で録音が止まります。
- 5 **START/STOP** ()キーを押して録音を止めます。




ペダル・パンチ録音

PEDAL端子に接続したフットスイッチで、録音を開始、停止することができます。

ペダル・パンチのためのフットスイッチの設定

- **GLOBAL > Controllers > Foot Controllers**タブページで、フットスイッチに**Punch In/Out**機能を割り当てます。

録音

- 1 **Multitrack Sequencer**録音画面の**Rec Mode**パラメーターで**PedalPunch**を選択します。
- 2 録音するトラックをタッチして選択します。録音アイコン()が表示されます。
- 3 **START/STOP** ()キーを押して選択したトラックを再生します。
- 4 録音を開始する位置でフットスイッチを踏みます。
- 5 録音を停止する位置でフットスイッチを踏みます。
- 6 **START/STOP** ()キーを押して録音を止めます。

ソングの保存

- 新しいソングの録音が終わったら、シーケンサー・モードのメイン・ページのページ・メニューから**Save Song**コマンドを選択してソングを保存します。
本機の電源をオフにすると、録音したソングは消えてしまうため、記憶デバイスにソングを保存してください。この方法は後述します。

ソングのステップ・レコーディング

ステップ録音では、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいソングを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

オーバーダブ・ステップ録音 (**Overdub**) では、録音済みのイベントに新しく録音されたイベントを重ねて録音していきます。上書きステップ録音 (**Overwrite**) では、録音済みのイベントが新しく録音されたイベントに書き換えられます。

ステップ・レコーディングに入る

- 1 **Multitrack Sequencer** 録音画面 でエディットするトラックのミキサー・チャンネルをタッチします。
- 2 ページ・メニューから **Overdub Step Recording** または **Overwrite Step Recording** コマンドを選択して、ステップ録音モードに入ります。

カレント・ポジション



録音

入力ポイントの位置

- **Pos**パラメーターはカレント・ポジションです。この次の位置にイベントが加わります。
- カレント・ポジションでコードやノートを加えたくない場合は、以下のように休符を加えます。
- 現在の小節の残りの拍(ビート)に休符を入れて、次の小節に進むには、**Next M.** ボタンをタッチします。

ステップ値の選択

- **Step Time**パラメーターでステップ値を選択します。

ノートの相対的な持続時間(Duration)の選択

- **Duration**パラメーターで挿入されたノートの相対的な持続時間を選択します。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

持続時間	意味
50%	スタッカート
85%	通常のアーティキュレーション
100%	レガート

ノート・ベロシティの選択

- **Velocity**パラメーターで挿入するイベントの演奏の強さ(ベロシティ値)を選択します。

ベロシティ	Meaning
Kbd	キーボード。VALUE ダイアルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、鍵盤で演奏したノートのベロシティ値を認識されて記録します。
1 ... 127	ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入します。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視します。

現在の位置に、音符、休符を挿入

- 1 つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを押します。ステップ値が、挿入するノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、**Velocity**パラメーターと**Duration**パラメーターをエディットします。
- 休符を挿入するには、画面の**Rest**ボタンをタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
- 1つ前のノートとタイでつなぐには、画面の**Tie**ボタンをタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じピッチのノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。

コードの入力

- コードの代わりに単音を入力します。押さえたコードの最初のノートが表示され、以降は“...”で省略されます。

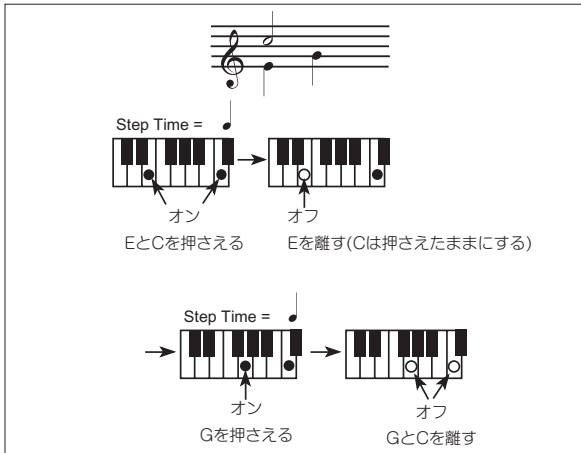
コードの構成音を異なるベロシティで入力

コードの最高音や最低音を他のコードの構成音よりも大きくすることができ、コードのアレンジで非常に効果的です

- 1 最初のノートのベロシティ値を入力します。
- 2 そのノートを鍵盤で押したままにします。
- 3 次のノートのベロシティ値を入力します。
- 4 そのノートを鍵盤で押したままにします。
- 5 最後のノートのベロシティ値を入力します。
- 6 そのノートを鍵盤で押してから、すべてのノートを放します。

2つ目の声部を入力する

1つのノートを押さえたまま別の声部を自由に入力することで別の声部のフレーズを入力できます。いくつかの例をご覧ください。



Step Time =

Step Time =

Step Time =

オン
FとCを押さえる
(Cは押さえたままにする)

オフ
Fを離す
(Cは押さえたままにする)

オン
Gを押さえる
(Cは押さえたままにする)

Step Time =

Step Time =

Step Time =

オフ
Gを離す
(Cは押さえたままにする)

オン
Gを押さえる
(Cは押さえたままにする)

オフ
Dを離す
(Cは押さえたままにする)

Step Time =

Step Time =

オン
Eを押さえる
(Cは押さえたままにする)

オフ
EとCを離す

Step Time =

Step Time =

Step Time =

オン
Cを押さえる

Tie

Step Time =

Step Time =

オン
Gを押さえる(Cは押さえたままにする)

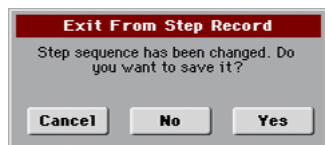
オフ
GとCを離す

戻る

- 前の状態に戻るときは**Back**ボタンをタッチします。、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。

録音を終了する

- 録音が終わったら、ステップ録音モードを終了するために画面の**Done**ボタンをタッチします。変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



ボタン	意味
Cancel	エディット画面に戻り、エディットをさらに続けます。
No	エディット内容は保存されずにステップ録音ウィンドウが閉じます。
Yes	エディット内容が保存されてステップ録音ウィンドウが閉じます。

ソングの保存

- 新しいソングの録音が終わったら、シーケンサー・モードのメインページのページ・メニューから**Write Song**コマンドを選択して、スタイルを保存します。詳細はこのセクションの後半をご覧ください。

バックイング・シーケンス・ソングのクイック・レコーディング

バックイング・シーケンス・ソングとは？

MIDIソングは最大16トラック（異なるサウンドを持った個別のパート）で作られています。通常、最初にドラム、次にベース、その次に伴奏のギター、ストリングス...のように、MIDIソングは1トラック単位で録音していきます。

バックイング・シーケンス（クイック・レコード）では、より簡単に迅速に作るのために、鍵盤演奏とグループ・トラック（Kbd：キーボードとCh/Acc：コード/伴奏）を録音します。保存すると、この「クイック・ソング」は通常16トラックのMIDIソングに変換されるので、プレーヤーで再生しながら演奏することができます。

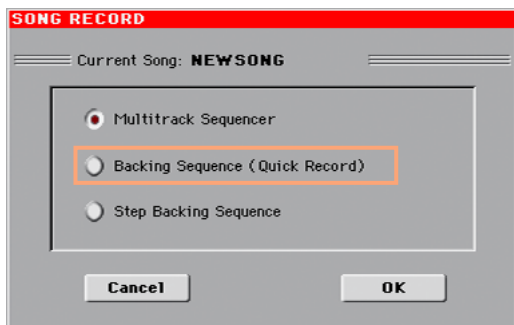
スタイルとサウンドを選ぶ

録音モードに入る前に、演奏するスタイルとサウンドの準備をします。

- 1 スタイル・プレイ・モードに入ります。
- 2 スタイルを選びます。
- 3 パフォーマンスやSTSを選びます。

バックイング・シーケンス（クイック・レコード）・モードに入る

- 1 **SEQUENCER**キーを押してシーケンサー・モードに入ります。
シーケンサー・モードのメイン・ページが表示されます。
- 2 **RECORD**キーを押して、ソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開きます。

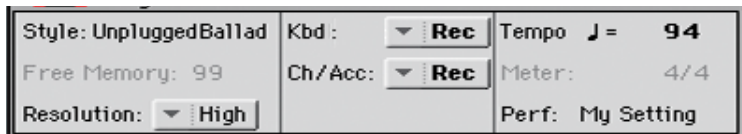


- 3 Backing Sequence (Quick Record)をタッチして選択し、OKボタンをタッチしてBacking Sequence Recordページへ入ります。



録音パラメーターの設定

バックング・シーケンス録音モードに入ると、最後に選択したスタイルとサウンドが設定されていて、すべてのレコーダーのトラックに録音する準備が済んでいます。これで、スタイルを使って演奏をするときと同じ感覚で録音を開始することができます。しかし、より良い録音をするために必要に応じて、いくつかの追加設定をしてください。



スタイルの選択

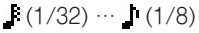

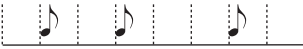

- Styleパラメーターをタッチして(または、コントロール・パネルのSTYLEキーを押して)、スタイル選択ウィンドウを開き異なるスタイルを選択します。

サウンドの選択

- Perf(またはSTS)パラメーターをタッチして(または、コントロール・パネルのPERFORMANCE(またはSTS)キーを押して)、パフォーマンス選択ウィンドウを開き異なるパフォーマンスを選択します。

録音中のクオンタイズ・レゾリューション(分解能)

- 録音中のレゾリューションの選択

レゾリューション	意味
High	クオンタイズは行いません。
	<p>グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの値の後ろの3はトリプレット(3連音符)を意味します。</p> <p>クオンタイズ無し </p> <p>1/16 </p> <p>1/8 </p>

Meter (拍子) パラメーターは、スタイルの拍子と一致させる必要があるため、変更できません

テンポの設定

- **Tempo**の値を変更します。スタイルが記憶しているテンポが表示されますが、自由に変更ができます。

録音

メトロノームをオンにする

- 録音中にメトロノーム・キー  を押して、メトロノームのオン、オフをします。

録音するトラックの選択

- グループ化されたトラック (KbdとAcc) の状態 (プレイ/ミュート/録音) を設定します。この状態は、画面のトラック・スライダーの上に大きく表示します。

トラックの状態	意味
Rec	バックキング・シーケンス・トラックは録音状態です。このトラックに既にあった録音データはすべて削除します。START/STOP (▶/■) キーを押して録音を開始すると、鍵盤やMIDI IN、USB コネクターからのノートを受信します。
Play	バックキング・シーケンス・トラックは再生状態です。録音データが入っている場合は、他のバックキング・シーケンス・トラックを録音中でも、このトラックのサウンドが聞こえます。
Mute	バックキング・シーケンス・トラックは消音状態です。このトラックが既に録音されていても、他のバックキング・シーケンス・トラックを録音している間、このトラックのサウンドは聞こえません。

Ch/Accのバックキング・シーケンス・トラックには、認識されたコード、スタイル・コントロール、スタイル・エレメントとともに、すべてのスタイル・トラックが含まれています。

Kbdのバックキング・シーケンス・トラックには、4つのキーボード・トラックが含まれています

録音開始

- 1 演奏を始める前にスタイル・エレメントを選択します。録音を始める前にバリエーションを選択します。始めに開始するイントロを選択します。

- 2 **START/STOP**キーを押して録音を開始します。

実際の録音が始まる前に1小節のプリカウントが再生されます。そのあとで録音が始まります。

- 3 スタイルを使った演奏を続けます。

録音中にスタイル・エレメント (イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディング...) を変更することができます。バックキング・シーケンス録音では、シンクロ、タップ・テンポ、バランス設定を記録することはできません。

- 4 ソングの録音が終わったら、**START/STOP**キーを押して録音を終了して、シーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります。
- 5 シーケンサー・モードのメイン・ページで**START/STOP**キーを押すと、録音した新しいソングを聴くことができます。

バックイング・シーケンスとMIDIソング

録音が終了すると、バックイング・シーケンス・ソングは、通常のMIDIソングに変換されます。スタイル・トラック・グループは以下の表のようにソング・トラック9～16として保存します。

バックシーケンス・トラック・グループ	キーボード/ スタイル・トラック	ソング・トラック/チャンネル
Kbd	アッパー 1	1
	アッパー 2	2
	アッパー 3	3
	ロー	4
Ch/Acc	ベース	9
	ドラム	10
	パーカッション	11
	アカンパニメント1	12
	アカンパニメント2	13
	アカンパニメント3	14
	アカンパニメント4	15
	アカンパニメント5	16

2度目の録音(オーバー・ダビング)

ソングにはグループ化されたトラックを追加したり、前もって録音したトラックと置き換えることができます。ここでは、始めにすべてのコードとスタイル・エレメントを録音して、2度目の録音でキーボード・トラックの演奏を加えてみましょう。

- 1 **RECORD**キーを押して、再びレコード・モードに入ります。ソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開き、再び**Backing Sequence (Quick Record)**をタッチして選択します。
- 2 グループ化されたトラックの録音を残す場合は、トラックをプレイにします。たとえば、再び録音したいトラックがキーボード・トラックの場合は、Kbdトラックを録音(Rec)にCh/Accトラックをプレイ(Play)にします。
- 3 トラックを選択してから**START/STOP**キーを押して、録音を始めます。上記の例のように、録音されてコードが再生され、鍵盤演奏が録音することができます。
- 4 この録音手順を繰り返します。録音が終わったら、**START/STOP**キーを押して、シーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります。
- 5 シーケンサー・モードのメイン・ページで**START/STOP**キーを押すと、録音したソングを聴くことができます。
- 6 本機の電源が切れたときに録音データが消えないように、ソングをストレージ・デバイスに保存します。

ソングの保存

- 新しいソングの録音が終わったら、シーケンサー・モードのメインページのページ・メニューから**Write Song**コマンドを選択して、スタイルを保存します。詳細はこのセクションの後半をご覧ください。

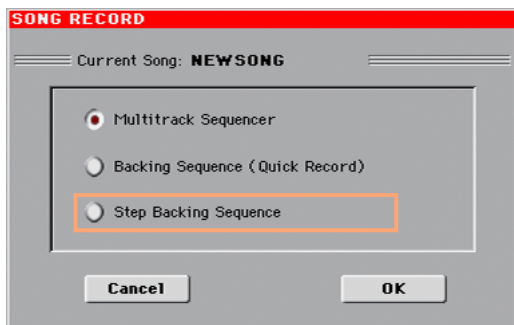
バックイング・シーケンス・ソングのステップ・レコーディング

ステップ・バックイング・シーケンス・モードでは、単一のコードを入力して、ソングのスタイル(Ch/Acc)部分を作成またはエディットできます。鍵盤で演奏をしなくても簡単にコードを入力したり、バックイング・シーケンス録音(クイック録音)時のコード演奏のミスや、スタイル・コントロールの選択の間違いを直したりすることができます。

このモードでは、バックイング・シーケンス録音(クイック録音)で作成したソングのみをエディットできます。バックイング・シーケンス録音(クイック録音)で作成したソングを保存する場合は、すべてのCh/Accデータを保存します。このデータは、後でロードし、ステップ・バックイング・シーケンスでエディットできます。

ステップ・バックイング・シーケンス・モードに入る

- 1 **SEQUENCER**キーを押してシーケンサー・モードに入ります。
シーケンサー・モードのメイン・ページが表示されます。
- 2 **RECORD**キーを押して、ソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開きます。



- 3 **Backing Sequence**をタッチして、**OK**ボタンをタッチしてステップ・バックイング・シーケンス・ページへ入ります。

ポジション・インジケータ



録音

イベントの左横にある小さい横三角(▶)は、その値が現在の位置で有効であることを示します。

- 1 **Measure**パラメータはソングの現在の位置を表示していて、値をタッチして**VALUE**ダイヤルで位置を変更できます。

別の方法として、画面の下部のステップ・コントローラーで位置を移動することもできます。

ステップ・コントロール	意味
Event	このボタンで、前または次の録音済みイベントに移動します。
Step	このボタンで、前または次(8分音符=192チック分だけ前または後)のステップに移動します。イベントが前または次のステップの前にある場合、そのイベントで移動が停止します。例えば、現在位置がM001.01.000で、M001.01.192より前にはイベントが存在しない場合、>ボタンをタッチすると、M001.01.192へ移動します。イベントがM001.01.010に存在する場合は、>ボタンをタッチすると、M001.01.010に移動します
Measure	このボタンで、前または次の小節に移動します。

- 2 パラメータのタイプ(Style、Performance、Tempo...)を選択して挿入、エディット、削除をします。
- 3 選択したイベントを変更するときは**VALUE**ダイヤルを使用します。各イベントは**Del**ボタンをタッチすることで、削除します。小さい横三角(▶)が表示されていないパラメータをエディットすると、新しいイベントが現在の位置に挿入されます。

- 4 エディットが終わったら、**Done**ボタンをタッチして、ステップ・バックイング・シーケンス録音モードを終わります。
- 5 シーケンサー・モードのメインページで、**START/STOP** (▶/■) キーを押すと録音したソングを聴くことができます。

イベント・タイプ

挿入、エディットできるイベントになります。

イベント・タイプ	意味
Style	録音を開始する直前に選択していたスタイルです。現在の位置にスタイル・チェンジを挿入するには、スタイル名をタッチしてスタイル選択ウィンドウを表示します。 各小節の先頭(Mxxx.01.000 以外の位置)より後に挿入されたスタイル・チェンジは、次の小節から有効になります。例えば、スタイル・チェンジ・イベントがM004.03.000 で挿入された場合、選択したスタイルはM005.01.000 で有効になります(これは、スタイル・プレイ・モードと同じように動作します)。 スタイル・チェンジを挿入する際、テンポ・チェンジも同じ位置に挿入できます。スタイル・チェンジを挿入しても、スタイルのテンポは自動的に挿入されません。
Performance	録音を開始する直前に選択していたパフォーマンスです。パフォーマンスを選択すると、リンク先のスタイルも自動的に呼び出されます。現在の位置にパフォーマンス・チェンジを挿入するには、パフォーマンス名をタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを表示するか、PERFORMANCEセクションで標準的な選入手順を実行します。
Tempo	テンポ・チェンジ・パラメーターです。現在の位置にテンポ・チェンジ・イベントを挿入するには、このパラメーターを選択し、VALUEダイヤルで値を変更します。

イベント・タイプ	意味
Chord	<p>コード・パラメーターは、以下の4つの部分に分かれています。</p>  <p>上記の部分のいずれか1つを選択(反転表示)し、VALUEダイヤルを回して値を変更します。または、鍵盤でコードを弾いて自動的に認識させることもできます。コードを認識する際、Bass Inversionパラメーターの状態を考慮します。</p> <p>コードが表示されない(「-」と表示している)場合、伴奏が現在の位置で(ドラムとパーカッション・トラックを除き)再生されないことを意味します。“-”を選択するには、Chord パラメーターのコード名部分を選択し、VALUEダイヤルで最後の値(C...B、Off)を選択します。コードを変更した場合、ローワー・トラック(録音済みの場合)は自動的に変更されないため、伴奏と音が合わなくなる場合があります。</p>
Style Element	<p>スタイル・エレメント(Variation、Fill、Intro、Ending)です。選択したスタイル・エレメントの長さは、常にLengthパラメーター(下記参照)で示します。</p> <p>“Off”は、選択した位置に伴奏が無く、キーボード・トラックとパッド・トラックのみが演奏されることを示します。</p> <p>Hint: スタイル・エレメントの“Off”イベントは、厳密に自動伴奏が止まらなければならないポイント(ソングの終わり)に挿入します。</p>
Length	<p>後続のスタイル・エレメントの変更をどこに置くかを示します。例えば、4小節分のイントロ・イベントを挿入した場合、このイベントの後に空の4小節を挿入し、イントロの末尾に、空の小節の4小節目から始まるバリエーション・イベントを1つ挿入できます。</p>

小節の追加

- ページ・メニューから**Insert Measures**コマンドを選択して、現在の小節の後に空の小節を挿入します。

現在の小節に含まれるすべてのCh/Acc イベントは、挿入された小節分後にずれます。Mxxx.01.000(小節の先頭)にある拍子変更やスタイル・チェンジなどのイベントは移動しません。

小節の削除

- ページ・メニューから**Cut Measure**コマンドを選択して、現在の小節を削除します。
以降の小節に含まれるすべてのCh/Accイベントは、削除された小節分前にずれます。

選択位置からすべて削除

- ページ・メニューから**Delete All from Selected**コマンドを選択して、現在の位置より後にある、すべてのタイプのイベントを削除します。
最初のチック (M001.01.000) のイベント (パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど) は削除されません。

選択したイベント・タイプの削除

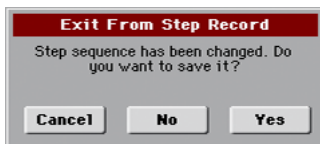
- ページ・メニューから**Delete All ... from Selected**コマンドを選択して、現在の位置からソングの終わりまでの間にある、各タイプのイベント (Styles/Perfs、Style Elements、Chords、Tempo) を削除します。
ソング全体から各タイプのイベントを削除するは、M001.01.000まで戻り、これらのコマンドのいずれかを選択します。
最初のチック (M001.01.000) のイベント (パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど) は削除されません。

1つのイベントの削除

- イベントの横の**Del**ボタンをタッチして削除します。

録音を終了する

- 1 録音が終わったら、ステップ録音モードを終了するために画面の**Done**ボタンをタッチします。変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



ボタン	意味
Cancel	エディット画面に戻り、エディットをさらに続けます。
No	エディット内容は保存されずにステップ録音ウィンドウが閉じます。
Yes	エディット内容が保存されてステップ録音ウィンドウが閉じます。

ソングの保存

- 新しいソングの録音が終わったら、シーケンサー・モードのメインページのページ・メニューから**Write Song**コマンドを選択して、スタイルを保存します。詳細はこのセクションの後半をご覧ください。

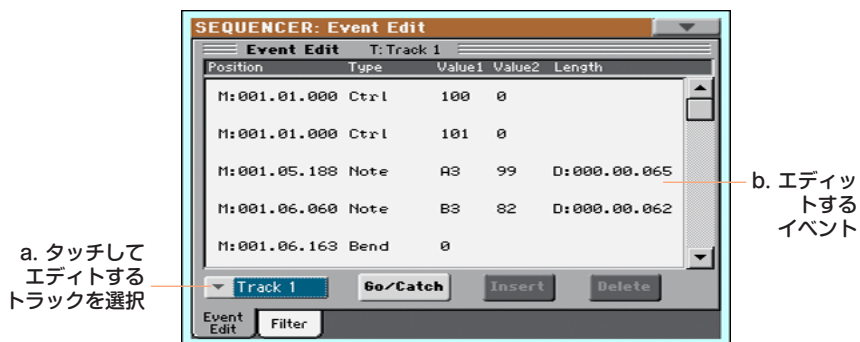
29 MIDIソングのエディット

個々のMIDIイベントのエディット

イベント・エディットのページでは、選択したトラックのMIDIイベントを1つずつエディットします。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さを変えたりすることができます。

イベント・エディット・ページ

- SEQUENCER > Event Edit > Event Editページを開きます。



イベント・エディットの手順

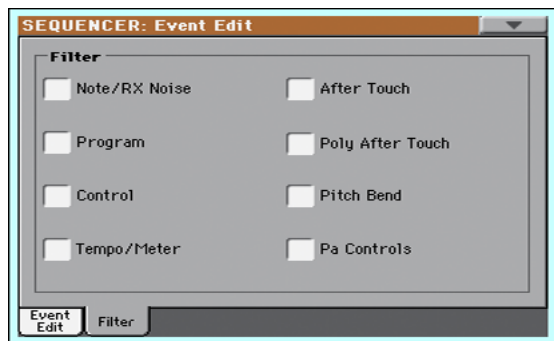
以下はイベントの一般的なエディット手順です。

ソングをロードしてエディットに入る

- 1 SEQUENCERキーを押してシーケンサー・モードに入ります。
- 2 新しいソングを録音するか、ページ・メニューから**Load Song**コマンドを選択して保存済みのMIDIソングをロードします。
- 3 Sequencer > Event Edit > Event Editページを開きます。

表示するイベントのフィルタリング

- **SEQUENCER > Event Edit > Filter**ページで画面に表示するイベントを選択します。



フィルター	意味
Note/RX Noise	ノートとRXノイズ
Program	プログラム・チェンジ・イベント
Control	コントロール・チェンジ・イベント
Tempo/Meter	テンポと拍子の変更(マスター・トラックのみ)
Pitch Bend	ピッチ・バンド・イベント
Pa Controls	Havian30およびPAシリーズの機器へのエクスクルーシブ・メッセージ

イベントのエディット

- 1 **SEQUENCER > Event Edit > Event Edit**ページに戻ります。
- 2 **Track**ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。
選択したトラックのに含まれているイベントのリストが表示されます。トラックの最初にある一部のイベントは、(終了ポイントを示す)「End Of Trk」イベントと同様にエディットできず、グレー表示になっています。
- 3 スクロール・バーを使って、さまざまなイベントを確認します。
- 4 画面をタッチして、エディットするイベントを選択します。

M:001.01.000 Note C#2 64 D:000.00.096

小節/イベント位置 タイプ 値1 値2 持続時間/イベントの長さ

- **M (Measure)** パラメーターを選択します。**VALUE**ダイヤルを回して、イベントのポジションを変更します。

- **Type**パラメーターを選択します。**VALUE**ダイヤルを回して、イベントのタイプを変更します。
- **Value 1**や**Value 2**パラメーターを選択します。**VALUE**ダイヤルを回して、値1、値2を変更できます。値を2度タッチしてテンキー画面で値を入力することもできます。

イベント・タイプ	値1	値2
通常のトラック(1 ~ 16)		
Note	ノート名	ベロシティ
RX Noise	ノート名	ベロシティ
Prog	プログラム・チェンジ・ナンバー	-
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	ベンド値	-
Aftt	モノ(チャンネル)アフタータッチの値	-
PAft	アフタータッチを適用しているノート	ポリ・アフタータッチの値
マスター・トラック		
Tempo	テンポ・チェンジ	-
Volume	マスター・ボリューム値	-
Meter	拍子変更 ^(a)	-
KeySign	調号 ^(b)	-
Scale	利用可能なプリセット・スケール	選択したスケールの根音
UScale (User Scale)	変更したノート	ノート変更 ^(c)
QT (Quarter Tone)	変更したノート	ノート変更(0, 50) ^(c)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	全クォーター・トーン(QT)の変更のリセット	-

(a). 拍子変更は、小節から独立してエディットまたは挿入することはできません。拍子変更を挿入するには、エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入します。既存のデータを、この小節にコピーまたは入力できるようになります。

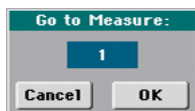
(b). これは楽譜に表示される調号です。楽譜上に表示がない場合は、その曲はCメジャーとなります。

(c). ユーザー・スケールとクォーター・トーン(1/4音)の設定をエディットするには、Value 1を選択し、エディットするスケールの音程を選択します。次に、Value 2をエディットし、スケールの選択ノートのチューニングを変更します。

- イベントの長さを変更するには、**D (Duration/Length)**パラメーターを選択して、**VALUE**ダイヤルを回して、イベントの長さを変更します。

異なる小節に移動する

- 異なる小節へ移動するときは、**Go Meas.**ボタンをタッチします。**Go To Measure:** ダイアログ・ボックスが表示されます。



- このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、**OK**ボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

イベントの挿入

- Insert**ボタンをタッチすると、現在の**Position (M)**パラメーターを表示している位置に、新しいイベントをデフォルト値で挿入します。

イベントの削除

- Delete**ボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

他のトラックのエディット

- エディットが完了したら、エディットする他のトラックを選びます。

イベント・エディットを終了する

- ソングのエディットが終わったら、**EXIT**キーを押してシーケンサー・モードのメイン・ページに戻り、ソングを聴きます。

ソング・トラックのエディット

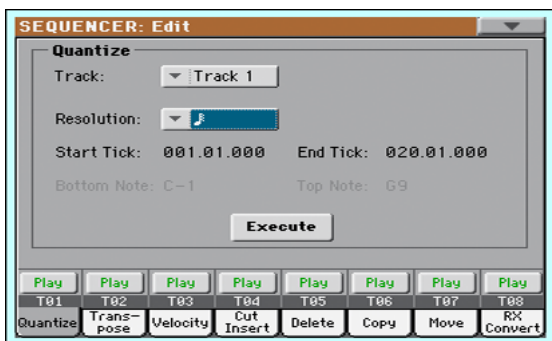
ソング・データのエディットはシーケンサー・モードの**Song Edit**セクションで行います。

何かを変更した後、**START/STOP**(▶/■)キーを押してエディットしたソングを聴くことができます。ソングを移動には**トランスポート・コントロール**を使用します。

クオンタイズ

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーブ感を加えるために、クオンタイズ機能を使用します。


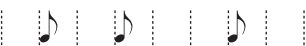

- 1 **SEQUENCER > Song Edit > Quantize**ページを開きます。



- 2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

トラック	意味
All	すべてのトラックにクオンタイズを適用します。
Track 1 ... 16	選択したトラックにクオンタイズを適用します。

- 3 **Resolution**ポップアップ・メニューからクオンタイズ・レゾリューションを選択します。

レゾリューション	意味
♩ (1/32) … ♩ (1/8)	録音後の分解能を設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。「b ~ f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3連符を示します。
	クオンタイズなし 
	1/16 
	1/8 

- 4 **Start Tick、End Tick**パラメーターでクオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

- 5 **Bottom Note、Top Note**パラメーターでクオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

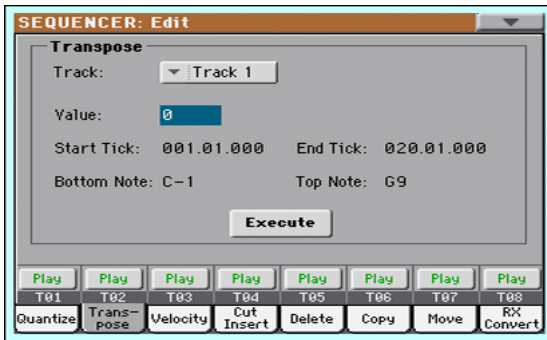
このパラメーターは、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックを選択したときのみ設定できます。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。

- 6 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

トランスポーズ

選択したトラックのトランスポーズをします。

- 1 **SEQUENCER > Song Edit > Transpose**ページを開きます。



- 2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

トラック	意味
All	すべてのトラックを選択します(ドラムとパーカッション・トラックは除きます)。
Track 1 ... 16	1つのトラックを選択します。

- 3 **Value**パラメーターでトランスポーズの値を設定します。

値	Meaning
-127 ... 127	トランスポーズの値(半音単位)

- 4 **Start Tick、End Tick**パラメーターでトランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

- 5 **Bottom Note、Top Note**パラメーターでトランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

両方向同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。ドラム・キットでは各楽器が異なるノートに割り当てられているので、パーカッシブ系の楽器をトランスポーズすると、そのパートが別の楽器の音に変わってしまいます。

- 6 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

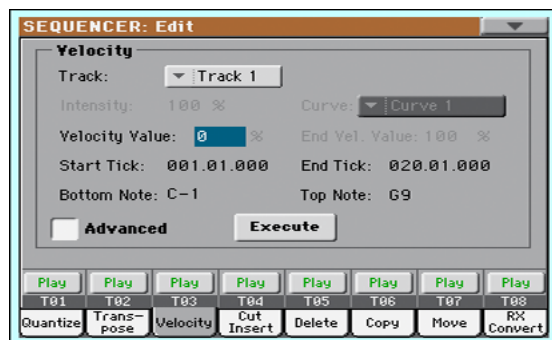
ベロシティ・データのエディット

選択したトラックのベロシティ（ダイナミクス）値を設定します。

エディット中のトラックにRXサウンドが割り当てられる場合、RXサウンドは異なるベロシティ値によってトリガーされる複数の異なるレイヤーでできている都合上、発音されるサウンドが変わる可能性もあります。

高いレベルのレイヤーに低いベロシティの値を選択すると、レベルが急上昇した直後に0にフェード・アウトされる場合があります。

- 1 **SEQUENCER > Song Edit > Velocity**ページを開きます。



- 2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

トラック	意味
All	すべてのトラックを選択します。すべてのノートのベロシティが変更されます。
Track 1 ... 16	1つのトラックを選択します。

- 3 **Velocity Value**パラメーターでベロシティの値を設定します。

値	意味
-127 ... 127	ベロシティの変化値を設定(MIDI値)

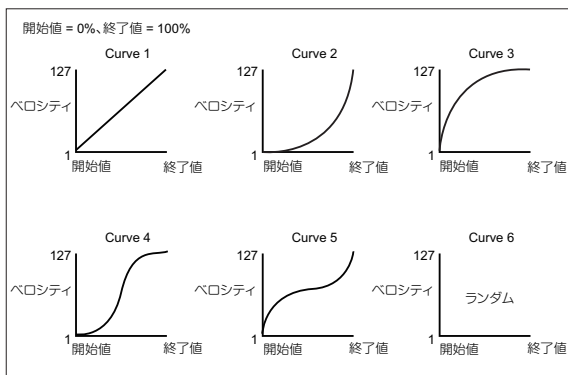
- 4 **Advanced**パラメーター・チェック・ボックスにチェックを付けると、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。

このパラメーターを選択すると、**Intensity**、**Curve**、**Start Velocity Value**、**End Velocity Value**パラメーターをエディットすることができます。

- **Intensity**パラメーターは**Curve**パラメーターで設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

インテンシティ	意味
0 … 100%	強さの値。0%に設定した場合、ベロシティは変化しません。 100%に設定した場合、すぐにCurveで選択したカーブになります。

- **Curve**パラメーターはベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



- **Start Vel. Value**、**End Vel. Value**パラメーターでベロシティ・カーブの開始と終了におけるベロシティの変化を設定します。

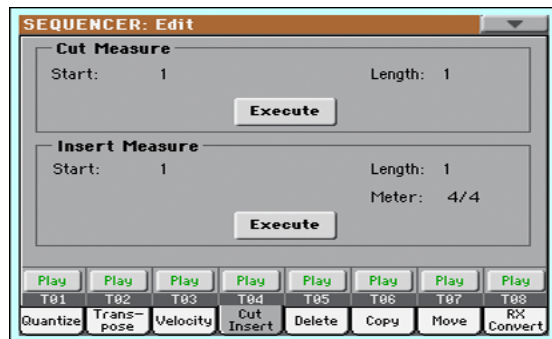
インテンシティ	意味
0 … 100%	ベロシティの変化をパーセントで設定します。

- 5 **Start Tick**、**End Tick**パラメーターでカーブを適用するフレーズの開始位置と終了位置を設定します。
フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。
- 6 **Bottom Note**、**Top Note**パラメーターでカーブを適用するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。
両方同じ値に設定すると、打楽器の1つの楽器を選択できます。
- 7 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

小節の削除と挿入

選択した小節（または一連の小節）を削除、またはソングの途中に新しい小節を挿入することができます。

- 1 SEQUENCER > Song Edit > Cut/Insertページを開きます。

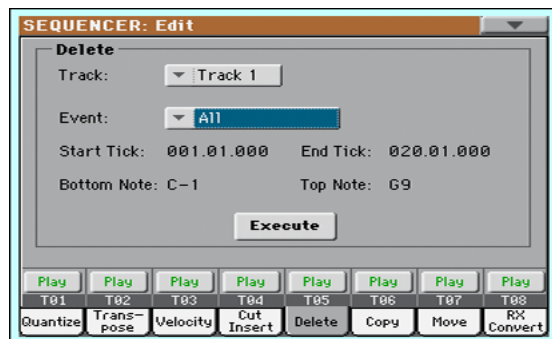


- 2 Startパラメーターで削除/挿入を開始する小節を選択します。
- 3 Lengthパラメーターで削除/挿入する長さを選択します。
- 4 Meterパラメーターで挿入する小節の拍子を選択します。
- 5 設定が終わったらExecuteボタンをタッチして実行します。

小節からデータを削除

DeleteページでソングからMIDIイベントを削除します。この機能を実行しても、パターンから小節が削除されるわけではありません。小節全体を削除する場合は、Cut/Insertページを使用します。

- 1 SEQUENCER > Song Edit > Deleteページを開きます。



2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

トラック	意味
All	すべてのトラックを選択します。
Track 1 … 16	1つのトラックを選択します。
Master	マスター・トラックを選択します。マスター・トラックにはテンポ、スケール、エフェクトのイベントが記録されています。

3 **Event**ポップアップ・メニューで削除するイベント・データを選択します。

イベント	意味
All	すべてのイベントを削除します。ただし、小節はソングから削除されず、何もイベントが入っていないまま残ります。
Note	選択した範囲のノートをすべて削除します。
Dup.Note	重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に2つある場合、ベロシティの低いノートの方を削除します。
After Touch	アフタータッチ・イベントを削除します。
Pitch Bend	ピッチ・ベンド・イベントを削除します。
Prog.Change	プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ#00(バンク・セレクトMSB)と#32(バンク・セレクトLSB)は削除されません。
Ctl.Change	すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます(例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。
CC00/32 … CC127	1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など)のMSB/LSBが含まれています。

4 **Start Tick、End Tick**パラメーターでノートを削除するフレーズの開始位置と終了位置を設定します。

フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

5 **Bottom Note、Top Note**パラメーターでノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

このパラメーターは、**Event**ポップアップ・メニューで**All**または**Note**を選択したときのみ設定できます。両方同じ値に設定すると、打楽器の1つの楽器を選択できます。

6 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

データのコピー

トラックまたはフレーズをコピーします。

- 1 **SEQUENCER > Song Edit > Copy**ページを開きます。



- 2 **Mode**パラメーターでコピー・モードを選択します。

コピー・モード	意味
Merge	コピーしたデータはコピー先にあるデータに統合します。
Overwrite	コピー先にあるすべてのデータは消去され、コピーしたデータに置き換えられます。

- 3 **From Track**、**To Track**パラメーターでコピー元とコピー先のトラックを選択します。

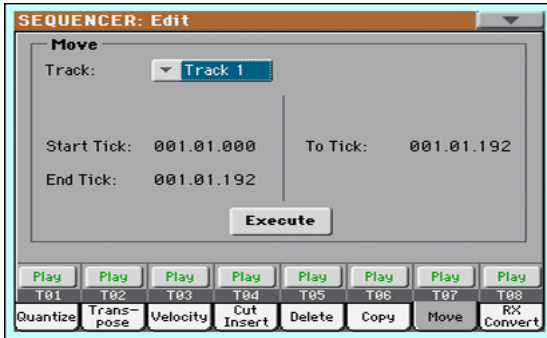
トラック	意味
All	すべてのトラックを選択します。コピー先のトラックを選択することはできません。
Track 1 ... 16	コピー元とコピー先のトラックを選択します。

- 4 **Start Measure**、**End Measure**パラメーターでコピーを開始する小節と終了する小節を選択します。
- 5 **To Measure**パラメーターでコピー先の最初の小節を選択します。
- 6 **Repeat Times**パラメーターで連続して繰り返すコピーの実行回数を設定します。
- 7 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

データの移動

トラックをチック単位、または小節単位で前後に移動します。

- 1 SEQUENCER > Song Edit > Moveページを開きます。



- 2 Trackパラメーターでエディットするトラックを選択します。

トラック	意味
All	すべてのトラックが移動します。
Track 1 ... 16	1つのトラックを選択します。

- 3 Start Tick、End Tickパラメーターでノートを移動するフレーズの開始位置と終了位置を設定します。

フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

To Tickパラメーターでトラックの移動先の先頭位置を設定します。

- 4 設定した操作を実行するときは、Executeボタンをタッチします。

RXノイズのノートへの置換

RX ConvertページでスタンダードMIDIファイルのノートをRXノイズに変換したり、RXノイズをスタンダードMIDIファイルのノートに変換したりします。これは、外部のシーケンサーでソングを作成する場合に役立ちます。

- 1 **SEQUENCER > Song Edit > RX Convert**ページを開きます。



- 2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

トラック	意味
All	すべてのトラックを選択します。
Track 1 ... 16	1つのトラックを選択します。

- **RX Notes Velocity**パラメーターで選択したトラックのRXノイズの音量を調整し、**Execute**ボタンをタッチします。
- **Add RX Noises to Guitar Tracks**パラメーターの横の**Execute**ボタンをタッチすると自動的にスタンダードMIDIファイルを分析して、RXノイズをギター・トラックに追加します。
このコマンドは、1つのトラックまたはスタンダードMIDIファイル全体をスキャンし、ナイロン弦、スチール弦、またはエレキ・ギターで演奏されたストロークを探します。スキャンの後、関連するトラックに適切なギター音が自動的に割り当てられ、必要な位置にRXノイズを自動的に追加します。
- **Convert RX Noises to MIDI Notes**パラメーターの横の**Execute**ボタンをタッチすると選択したトラックのRXノイズを通常のMIDIノートに変換します。
- **Convert MIDI Notes to RX Noises**パラメーターの横の**Execute**ボタンをタッチすると関連するすべてのMIDIノートを選択したトラックのRXノイズに変換します。

30 MIDIソングの保存

MIDIソングの保存

本機の電源がオフになった時や、異なるモードに切り替えたときは録音したソングは消去されます。録音したソングを消去したくないときは保存作業を行ってください。

- 1 シーケンサー・モードのメイン・ページのページ・メニューから**Save Song**コマンドを選択してソングを保存します。**Save Song**ウィンドウが表示されます。



このウィンドウはメディア・モードの**Save**ページに似ていますが、MIDIソング・ファイル[.mid]だけが表示されるようフィルタリングされています。

- 2 **Device**ポップアップ・メニューでストレージ・デバイスを選択してソングを保存するフォルダーを選択します。

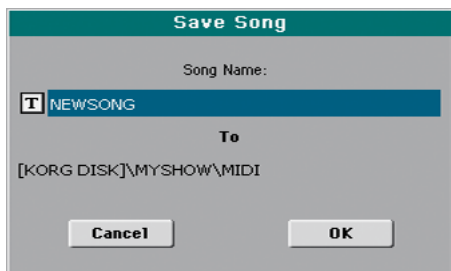
Open、**Close**ボタンをタッチしてフォルダー内を閲覧します。

スクロールバーを使ってソング・リスト内を移動します。**SHIFT**キーを押しながらスクロールバーの上下にある矢印ボタンをタッチすると、表示されているリストの前後の頭文字ごとに(A←B→C)アイテムがリストに表示されます。別の方法として、**VALUE**ダイヤルでリストをスクロールすることもできます。

- 3 既存のファイルを選択するか、新しいファイルを作成します。
 - 選択したファイルがハイライト表示になっているときは、そのファイルに上書きします。
 - ソングが選択されていない場合は、新規ソング・ファイルは、現在のデバイス上に保存されます。ソングの選択を解除するとき、ソング・リストの以外をタッチするか、再度同じストレージ・デバイスを選択します。

ソングを保存しないで、終了するときはこの時点で**EXIT**キーを押してください。

- 4 現在のフォルダにソングを保存するには、**Save**ボタンをタッチします。
Save Songダイアログ・ボックスが表示されます。



- 5 ソングの名前を変更することができます。テキスト・エディット・アイコン(**I**)をタッチして、テキスト入力画面で名前を編集します。名前の編集が終わったら、テキスト入力画面下部の**OK**ボタンをタッチします。
- 6 **Save Song**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして、ソングを保存します。

スタンダードMIDIファイル・フォーマット0は、選択したストレージ・デバイスに保存されます。ファイルには、.MID拡張子を持つこととなります。

さまざまなソングの初期化パラメーターを含むセットアップ小節が、ソングの先頭に挿入されます。

31 MP3ソングの録音

MP3ソングの録音と保存

MP3ソングを録音する

MP3 Recordモードに入る

- スタイル・プレイ・モード、またはソング・プレイ・モードのときに、**SHIFT**キーを押しながら**RECORD**キーを押します。

この時、**MP3 Record**ダイアログ・ボックスがディスプレイに表示されます。録音を開始していない場合、**Status**の欄は「Idle」と表示されます。



録音パラメーターの設定

- **Quality:** のポップアップ・メニューを開き、録音するMP3の音質を設定します。高いレート (highest) に設定すると、高音質になり録音後のMP3ファイルの容量が大きくなります。低いレート (Medium) で録音すると音質が少し悪化します。MP3のファイル・サイズは、常に音質とのトレード・オフの関係にあり、高音質を求める場合はそれなりのファイル・サイズになります。
- **Device**パラメーターで、録音されるMP3ファイルを一時的に保管しておく場所を設定します。

ここでの設定は、最終的にMP3ファイルを保存する場所を決めるものではなく、録音終了後に別の場所を指定することもできます。但し、ここで設定する際に、**Free space**パラメーターでMP3ファイルを保管する場所に十分な容量があるかどうかをご確認ください。なお、現在のファイルの大きさは**File length**に常に表示されます。

MP3ソングの録音を開始する

- 1 準備が完了したら、ディスプレイに表示されている**Rec**ボタンをタッチして録音を開始します。

Recボタンをタッチすると**Stop**ボタンに変わり、**Status**の表示が**Recording**になります。



- 2 演奏を始めます。

録音中は、**MP3 Record**ダイアログ・ボックスに**Recording time:** (録音時間)、**File length:** (ファイルの大きさ)、**Free space:** (録音可能なストレージの空き容量)が表示されます。

録音を停止せずMP3 Recordダイアログ・ボックスを閉じる

- **EXIT**キーを押すと、ディスプレイから**MP3 Record**ダイアログ・ボックスが閉じて、録音を停止させずに**Style Play**や**Song Play**ページに移動することができます。
- 再びダイアログ・ボックスを表示させて、ファイルの大きさの確認や録音を停止させるには、**SHIFT**キーを押しながら**RECORD**キーを押します。

録音を停止させずに**EXIT**キーを押してダイアログ・ボックスの表示を閉じた場合は、ディスプレイに赤いレコーディング・アイコンが点滅表示されます。



録音を停止する

- ディスプレイにある**Stop**ボタンをタッチして録音を停止させます。コントロール・パネルの**RECORD**キーを押して録音を停止することもできます。

MP3ソングに録音される内容

- キーボードでの演奏やスタイル、プレーヤーで演奏したスタンダードMIDIファイルのすべてを録音できます。
- MP3ソングの録音中はMP3ソングのロードや再生はできません。
- MP3ソングの再生中はMP3ソングを録音することはできません。

MP3ソングの保存

MP3ソングを保存する

録音を停止したら、**MP3 Record**ダイアログ・ボックスで、**MP3**ファイルを保存する場所を選択します。



- 1 テキスト・エディット・アイコン (**T**) をタッチして、MP3ファイルに名前を付けます。
Browseボタンをタッチして、ファイルを保存するストレージ・デバイスとフォルダーを選択します。
- 2 **Save**ボタンをタッチして、MP3ファイルを保存します。
- 3 保存した後は、ソング・プレイ・モードでMP3ソングを聴くことができます。MP3ファイルは、パソコンに移して聴いたり編集することができます

パート VII: サウンドのカスタマイズとエディット

32 サウンドのカスタマイズと試聴

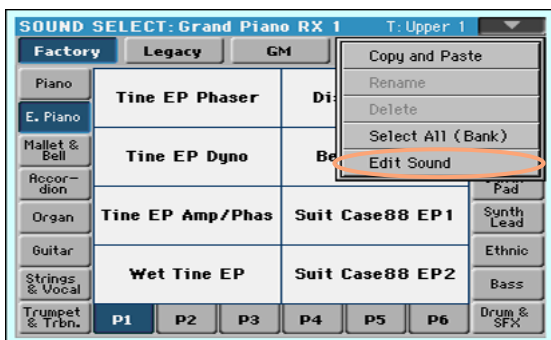
サウンド・エディット・モードに入る

サウンド・エディットへの入り方

- 1 スタイル・プレイ、ソング・プレイ・モードのメイン・ページや、ほかのサウンドを選べるページで、サウンド名をタッチしてサウンド選択ウィンドウを開きます。



- 2 サウンド選択ウィンドウのページ・メニューからEdit Soundコマンドを選択します。



下記のエディット・サウンド・モードのメイン・ページが表示されます。



サウンド・エディットから出る

- サウンド・エディット・モードのページ・メニューからExit From Edit コマンドを選択してエディット・モードをから出ます。このとき、元のモードに戻ります。

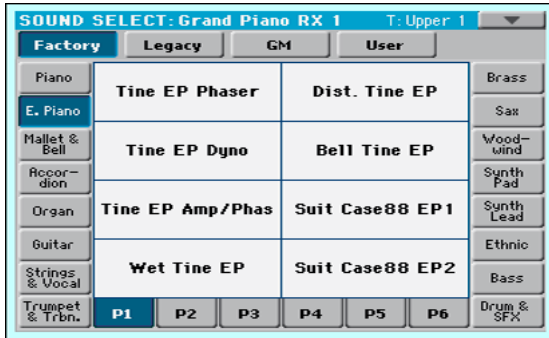


個々のサウンドを聴く

サウンド・モードでは選択したサウンドの発音範囲はフル(鍵盤全領域)になります。このため、スプリット・ポイントは無視されます。

サウンドの選択

- 1 サウンド・モードのメイン・ページで、サウンド名をタッチしてサウンド選択ウィンドウを開きます。



- 2 サウンドを閲覧して、選択するサウンド名をタッチします。

MIDI経由の演奏

サウンド・モードでは、アッパー1トラックの同じチャンネルでMIDIの送受信を行います。グローバル・チャンネルがアサインされている場合は、ノートをグローバル・チャンネルでも受信できます。

GLOBAL > MIDI > MIDI IN ChannelsページでMIDIチャンネルの設定ができます。

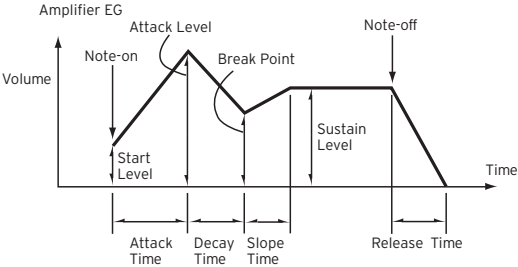
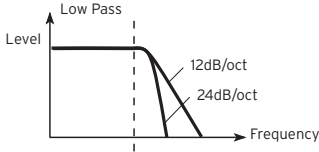
サウンドのカスタマイズ

サウンド・モードのメイン・ページではいくつかのサウンド・パラメーターがリアルタイムでエディットができます。これは演奏しながら調整したり、リアルタイムに音の変化を確認するのに便利です。



リアルタイム・コントロールを使う

- **Realtime Controls**エリアでサウンドの主なパラメーターをエディットします。エディットしたすべての値がサウンドのオリジナル値に相対的に影響します。エディットしたサウンドを保存した時や、異なるサウンドを選んだ時はリアルタイム・コントロールは初期値の位置にリセットされます。

リアルタイム・コントロール	意味
Attack	アタック・タイムです。サウンドがゼロ(キーを弾いた瞬間)から最大レベルに上がるまでの時間を示します。
Decay	ディケイ・タイムです。最後のアタックのレベルからサステインが始まるまでの時間を示します。
Release	リリース・タイムです。サウンドがサステインからゼロになるまでの時間を示します。リリースは、キーを離すとトリガーされます。
	 <p>The graph illustrates the Amplifier Envelope Generator (EG) response. The vertical axis is Volume and the horizontal axis is Time. The curve starts at a 'Start Level' at 'Note-on'. It rises linearly to an 'Attack Level' over the 'Attack Time'. From the 'Attack Level', it falls linearly to a 'Break Point' over the 'Decay Time'. From the 'Break Point', it falls linearly to the 'Start Level' over the 'Slope Time'. It remains at the 'Start Level' until 'Note-off', then falls linearly to zero over the 'Release Time'. A 'Sustain Level' is also indicated between the Break Point and Note-off.</p>
Cutoff	フィルターのカットオフです。サウンドの明るさを設定します。  <p>The graph shows a Low Pass filter response. The vertical axis is Level and the horizontal axis is Frequency. The response is flat until a cutoff frequency, indicated by a vertical dashed line. Beyond this point, the level decreases. Two slopes are shown: a shallower slope of 12dB/oct and a steeper slope of 24dB/oct.</p>
LFO Dep	ビブラート(LFO)のかかり具合を調整します。
LFO Spd	ビブラート(LFO)の早さを調整します。
LFO Dly	サウンドにビブラート(LFO)をかけるはじめる時間を調整します。
Reson.	カットオフ周波数付近の倍音の成分の調整をすることで音にくせを付けます。

ボイス・モードの設定

- サウンドが和音で演奏できるようにポリフォニック (**Poly**) で発音するか、一度に1音しか発音しないモノフォニック (**Mono**) で発音するかを、ラジオ・ボタンで選びます。
- **Legato**チェック・ボックスは**Mono**を選んだときに有効です。
レガートは2音目の立ち上がりがスムーズになります。エンベロープ、LFOはリトリガーしません。この設定は、管楽器やアナログ・シンセサイザーのサウンドに対して効果的です。
- **Hold**パラメーターがオン(On)の場合は、鍵盤から手を離しても弾いた音が長く伸びます。

エフェクトのミキシング

サウンドを2つのマスター・エフェクト(MFX1とMFX2)に送ります。通常MFX1にはリバーブ系を、MFX2にはモジュレーション系のエフェクトを使用します。

- **On/Off**スイッチで、エフェクトの使用をオン(On)、オフ(Off)で切り替えます。
- **Send**バーチャル・ノブでエフェクトに送るサウンド・レベル(ドライ音)を調節します。
- **Amount**バーチャル・ノブでドライ音に加えられるエフェクト音量を調整します。

サウンドの保存

- サウンド・パラメーターのエディットが終わったら、サウンド・モードのメインページのページ・メニューから**Write Sound**コマンドを選択します。
サウンドの保存の詳細はこの章の最後をご覧ください。

33 サウンドのエディット

サウンドの多くのパラメーターをエディットすることができます。本機は革新的なアナログ・ライクのエディットを可能にした、強力なサンプル音源ベースのシンセサイザーです。

サウンド・ジェネレーション

サウンドは、リアル・サウンドを録音したサンプルをベースにしています。

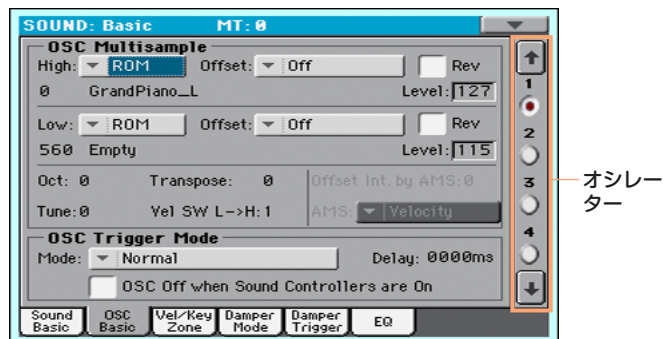
マルチ・サンプルを作成するために、各サンプルは、他のサンプルと一緒にキーボードの別々のゾーンに割り当てられています。1つまたは2つのマルチ・サンプルは、各オシレーターに割り当てられます。

最大24のオシレーターをサウンドに使うことができます。サウンドはオシレーターのバランス、レイヤーおよびエフェクトにより処理されます。

サウンドは本機のサウンドの基本となるもので、パフォーマンスやSTSと呼ばれるサウンド・セットを組み合わせることができます。これらはスタイルやソング・トラックにアサインできます。

オシレーター (OSC)の選択

オシレーターを選択する必要があるエディット・ページは、画面右側の縦に並んだラジオ・ボタンで、エディットするオシレーター（1から最大24）を選びます。利用できるオシレーターの数は、**Oscillators Count**パラメーターで設定します（**Sound Edit > Basic > Sound Basic**ページ参照）。



画面右側のラジオ・ボタンに、必要なオシレーターの番号が表示されてないときは、上下の矢印にタッチして表示をスクロールさせます。

設定するパラメーターが、すべてのオシレーターに関係する場合は、オシレーターを選択する必要がなくなり、このときラジオ・ボタンは、グレー表示になって選択できません。

サウンド、ドラム・キット

本機には、次の2種類のサウンドが用意されています。

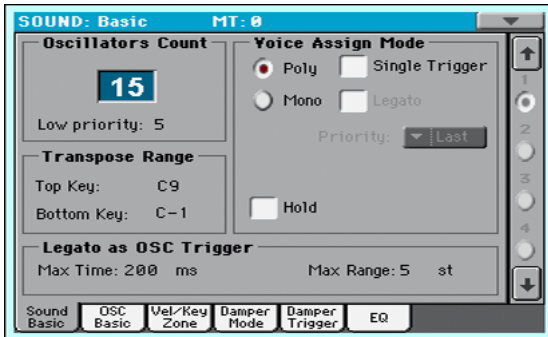
- 通常のサウンド。ピアノ、ストリングス、ベースなど楽器のサウンドです。
- ドラム・キット。キーボードの各ノートに異なる楽器が割り当てられるドラムやパーカッションのサウンドです。ドラム・キットは、Drum & SFXバンクやUser DKバンクにあります。

MENUキーを押してエディット画面を表示させる前に、エディットまたは作成したいタイプのプログラムを選択してください。

サウンド・ベーシック・パラメーターの設定

オシレーターのエディットの前に、サウンドのオシレーター数、サウンドのモノ/ポリ・モード、トランスポーズ、レガート・レンジを設定します。

- **SOUND > Basic > Sound Basic**ページを開きます。



オシレーターの設定

Oscillators Countセクションで1つのサウンドが使用するオシレーターの設定します。



オシレーター数の選択

- **Oscillators Count**パラメーターでサウンドのベースになるオシレーター数 (1から24)を設定します。

最大同時発音数の合計は、サウンドが使用するオシレーターの数によって異なります (1つのオシレーターの場合、最大同時発音数は128音)。

同時発音数が足りない場合のオシレーター数の制限

- **Low priority**パラメーターで、多くのオシレーター使ったサウンドで演奏して、最大発音数を超える場合のオシレーターの優先順位を設定します。ただし、あまりに発音数が多い場合は、ここで設定してもうまく発音しない場合があります。

Low Priority	意味
0	いずれのオシレーターもオフにしません。
1	必要なときに、最も高い番号のオシレーターを1つオフにします。
2	必要なときに、最も高い番号のオシレーターから2つオフにします。
[n]…24	必要なときに、最も高い番号のオシレーターから[n]個をオフにします。

キーボード・レンジ内のトランスポーズの制限

一部のサウンドはキーボード・レンジ内にトランスポーズさせたくない特殊効果が割り当てられています。このためトランスポーズする範囲を**Transpose Range**で設定します。

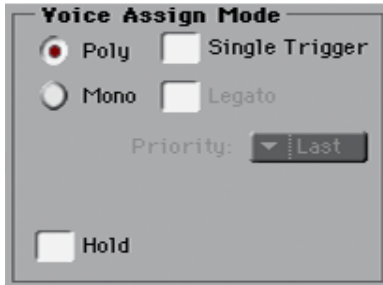
Transpose Range	
Top Key:	C9
Bottom Key:	C-1

- **Transpose Range (Top KeyとBottom Key)**パラメーターでトランスポーズをする範囲設定することにより、その範囲がトランスポーズされます。この範囲外はトランスポーズされません。

この範囲を設定することにより、オシレーターに割り当てたRXノイズをトランスポーズ・レンジの範囲外にすることができます。例えば、オシレーター 1のG7にRXノイズを、オシレーター 2のA7に別のRXノイズをそれぞれ割り当てるとした場合、トランスポーズ・レンジの最高音(トップ・キー)はF#7(使用するRXノイズの最低音の直下)にします。

ポリ/モノ、トリガー、レガート

Voice Assign Modeセクションでポリ/モノ、トリガー、レガート設定をします。



ポリ/モノ・モードの選択

- サウンドが和音で演奏できるようにポリフォニック (**Poly**) で発音するか、一度に1音しか発音しないモノフォニック (**Mono**) で発音するかを、ラジオ・ボタンで選びます。

トリガー・モードの選択

- **Single Trigger** チェック・ボックスは **Poly** を選んだときに有効です。

Single Trigger	意味
On	同じ鍵盤を連打すると、音は1回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。
Off	同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

レガート

- **Legato** チェック・ボックスは **Mono** を選んだときに有効です。
レガートは2音目の立ち上がりがスムーズになります。エンベロープ、LFOはリトリガーしません。この設定は、管楽器やアナログ・シンセサイザーのサウンドに対して効果的です。

モノ・ノートの優先度の選択

- この設定は**Mono**を選んだときに有効です。**Priority**ポップアップ・メニューから、2つ以上の音を同時に発音されるときに優先されるノートを指定します。

Priority	意味
Low	もっとも低い音を優先します。
High	最も高いノートを優先します。
Last	最後のノートを優先します。

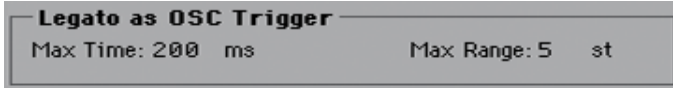
Holding notes

- **Hold**チェック・ボックスにチェックを付けると、鍵盤から手を離しても弾いた音が長く伸びます。
単独サウンドやトリガーとして、打楽器系のサウンドに特に有効です。

レガートの検出

ノート間の時間的な間隔や音程の間隔によっては、レガートと認識してほしくない場合があります。このレガート検出精度を設定することができます。

レガートは、**OSC Trigger Mode**パラメーターに**Legato**トリガーを設定することでオシレーター・トリガーとして使うことができます (**Sound Edit > Basic > OSC Basic**ページ参照)。



時間間隔の調整

- **Max Time**パラメーターでノートの間隔がこの時間 (1 ~ 999ms) 以内であれば、レガートと認識されます。この値より大きくなると、ノートはスタッカートと見なされます。

コード内の一部のノートがレガート、別のノートがスタッカートで演奏されないようにしたい場合に便利です。コード演奏をする場合は通常、15ms程度が適切です。

キー・ノート間隔の調整

- **Max Range**パラメーターでノートの間隔がこの音程 (1…127半音) 以内であれば、レガートと認識されます。この値より広くなると、ノートはスタッカートと見なされます。

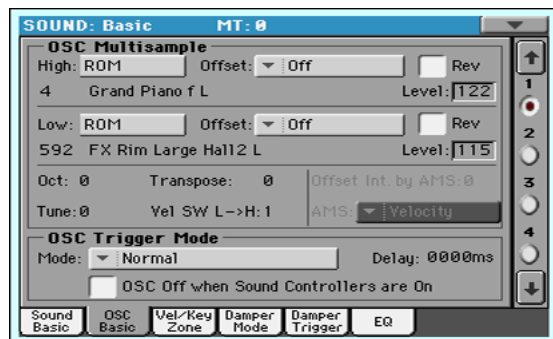
ノート間が狭い場合にのみレガートが可能で、あまり広がるとレガートできない一部のアコースティック楽器の特性を踏まえたものです。

例えば、このパラメーターを12半音に設定し、**Alto Sax RX1**というサウンドを弾いてみてください。12半音以上離れていない複数のノートをレガートで演奏すると、レガートが滑らかに発音されます。12半音より離れると、レガートによる滑らかなつながりが失われます。

オシレーターのベーシック・パラメーターの設定

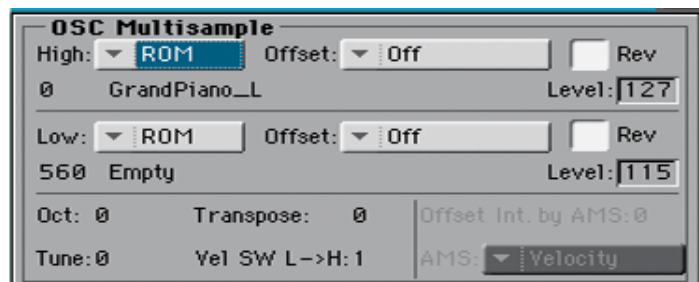
各オシレーターは、1つまたは2つのマルチサンプルを使用できます。各マルチサンプルは、HighレイヤーまたはLowレイヤーに割り当てられます。

- SOUND > Basic > OSC Basicページを開きます。



マルチサンプル

OSC Multisampleセクションには、割り当てられたマルチサンプルの基本的なパラメーターが含まれています。



マルチサンプルの設定と選択

- HighとLowポップアップ・メニューで、バンク (ROMまたはRAM) を選択します。
- 選択したバンク内のマルチサンプルを選択するときは、マルチサンプル名の左横にある数値フィールドを使用してください。

バンク	意味
ROM	工場出荷時のマルチサンプルです。
RAM	ユーザー・サウンドをロードした時のユーザー・マルチサンプルです。

Velocity SW L->Hの値は選択したオシレーターのHighレイヤーとLowレイヤーを分けるベロシティ値です。この値よりも強く押したノートは、High設定のマルチサンプルで演奏されます。このため“1”に設定するとHighレイヤーだけの演奏になります。

圧縮されたサンプルを元にしたRAMのマルチサンプルは、表示されますが発音しません(または一部の範囲のみ発音します)。

- **Offset**パラメーターで マルチサンプルの発音を開始するポイントを指定します。一部のマルチサンプルでは、このパラメーターを利用できません。

Offset	意味
Off	オフセット機能がオフになりますので、マルチサンプル波形の先頭から発音します。
1st…6th	各サンプルであらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。
No Attack	マルチサンプルの先頭部分をスキップし、その直後から発音します。
AMS	オルタネイト・モジュレーション・ソース(AMS)を使用してオフセット・ポイントを選択します(下記参照)。
PseudoRandom	(オフセット・ポイントが複数あるマルチサンプルにのみ有効です) オフセット・ポイント(Off やNoAttack も含みます)をランダムに選択します

- **Rev**チェック・ボックスにチェックを付けるとマルチサンプルをリバーブ(後ろから前)で発音します。
- **Level**パラメーターでマルチサンプルのレベル(0 ~ 127)を設定します。マルチサンプルによっては、このパラメーターを高く設定すると、コード演奏時にサウンドがひずむおそれがあります。この場合は、レベルを下げてください。

オクターブとファイン・チューニング設定

- **Octave**パラメーターで選択したオシレーターのピッチをオクターブ単位(-2 ~ +1)で調整します。マルチサンプルの通常のオクターブは“0”です。
- **Transpose**パラメーターで選択したオシレーターの音程を半音単位、±1オクターブの範囲(-12 ~ +12半音)で設定します。

- **Tune**パラメーターでサンプルのピッチをセント(100セントで半音)単位、±1オクターブの範囲(-1200~+1200セント)で設定します。

LowとHighレイヤーのベロシティ・スイッチの設定

- **Vel SW L->H**パラメーターでマルチサンプルの選択したオシレーターのHighレイヤーとLowレイヤーを分けるベロシティの値を設定します。この値よりも強く押したノートは、High設定のマルチサンプルで演奏されます。

AMSの選択

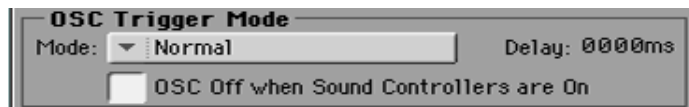
Offsetパラメーターに**AMS**を選択した時は、**AMS**パラメーターの**Offset Intensity by AMS**が利用できます。AMSソース・リストは、付録に記載されています。

- 1 **Offset Intensity by AMS**パラメーターの設定値がプラスの場合、AMSの操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、AMSにベロシティを選択した場合、鍵盤を弱く弾くと最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾くと6番目のオフセット・ポイントまたは**No Attack**が選択されます。

Offset Intensity by AMSパラメーターの設定値がマイナスの場合は、AMSの操作に反比例してオフセット・ポイントが変化します(上述の例の逆の動作になります)。

オシレーターのトリガー条件

トリガ・モードは、キーを押したときにオシレーターがスタートするための条件を設定します。



オシレーター・トリガー・モードの選択

- **OSC Trigger Mode**の**Mode**ポップアップ・メニューから選択したオシレーターのトリガー条件を選択します。例えば、**Normal**のオシレーターは常に機能していますが、**Legato**のオシレーターはノートがレガートで演奏された場合のみ機能します。

トリガー・モード	意味
Normal	キーを押している間は常にオシレーターが発音します(OSC Off when Sound Controllers are Onパラメーターにチェックをつけている場合を除く)。

トリガー・モード	意味
Legato	ノートが「レガート」で演奏された場合にのみオシレーターが発音します。レガートの発音には、SoundBasicページで設定した、前のノートとの切れ目とピッチの間隔も考慮されます(前記Legato as OSC Triggerパラメーター参照)。
Staccato	上記の設定と反対に、ノートが「レガート」で演奏されない場合にのみオシレーターが発音します。
Sound Controller 1	Sound Controller 1(CC#80)としてプログラムされたスイッチまたはフットスイッチを使用した場合にのみオシレーターが発音します。コントローラーを踏んでから離すと、次のノートも、選択したオシレーターをトリガーします。踏んだままの場合、コントローラーを離すまでにオシレーターは機能し続けます。 Hint: 以下のサウンド・コントローラーと同じく、以降のノートに対して異なるニュアンスを有効にする場合に特に便利です。
Sound Controller 2	Sound Controller 2(CC#81)としてプログラムされたスイッチまたはフットスイッチを使用した場合にオシレーターが発音します。
Sound Controller Y+	ジョイスティックで使います。Sound Controllerとして割り当てられたジョイスティックが半分(値64)より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールはCC#01(モジュレーション)のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。
Sound Controller Y-	ジョイスティックで使います。Sound Controllerとして割り当てられたジョイスティックが半分(値64)より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールはCC#02(プレス・コントローラー)のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。
Cycle 1	このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。例えば、Oscillator 1、2、4にCycle 1トリガー・モードが割り当てられている場合、以下のノートによってOscillator 1、2、4という順にトリガーされ、再びOscillator 1に戻ります。 Hint: これは、複数の異なるサウンド・ニュアンスをトリガーしたり、ベクター・シンセサイザーのようなサウンド・シーケンスを作成したりする場合に特に便利です。
Cycle 2	Cycle 1と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。ただし、Cycle 1とは異なるオシレーターのグループに対して、Cycle 1と並行して使います。Cycle 1トリガー・モードとCycle 2トリガー・モードを使用すると、ステレオ・マルチサンプルをサイクルできます。

トリガー・モード	意味
Random	Cycle 1 と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターはサイクルで演奏します。ただし、割り当てたグループ内で、複数のオシレーターがランダムに機能します。
After Touch Trigger On	90以上の値のアフタータッチ・メッセージを受信すると、オシレーターがトリガーされます。ベロシティの値は、最新のノート・オン・メッセージと同じです。アフタータッチの値が0になると、オシレーターは停止します。 Hint: 以下のトリガーと同じく、ノートの再生中にハーモニクスまたはグロールを鳴らすような場合に特に便利です。
Y+ Trigger On	ジョイスティックで使用します。Sound Controllerとして割り当てられたジョイスティックが半分(値64)より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールはCC#01(モジュレーション)のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。
Y- Trigger On	ジョイスティックで使用します。Sound Controllerとして割り当てられたジョイスティックが半分(値64)より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールはCC#02(プレス・コントローラー)のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。
Legato Up	Legatoとほぼ同様ですが、2音目のノートがMax Rangeの設定値(Sound Basicページ参照)の範囲外で、1音目のノートよりも高音の場合にのみオシレーターが発音します。
Legato Down	Legatoとほぼ同様ですが、2音目のノートがMax Rangeの設定値(Sound Basicページ参照)の範囲外で、1音目のノートよりも低音の場合にのみオシレーターが発音します。

ノート・オン時の発音遅延時間の選択

- **Delay**パラメーターでノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

Delay	意味
0…500ms	ディレイ・タイム(単位はミリ秒)。
KeyOff	鍵盤から手を離すと発音します。ベロシティは、鍵盤を弾いた時のベロシティ値(キー・オン・ベロシティ)を使用します。 ハーブシコードの鍵盤を離れた時に聞こえるカチッという音を作りたいときに便利です。この場合は、AmpセクションのAmp EGページ、Sustainパラメーターを0に設定してください。
KeyRel	キー・リリース。鍵盤から手を離すと発音します。この時のベロシティは鍵盤を離れたときのベロシティ値を使用します。
NatRel	ナチュラル・リリース。鍵盤から手を離すと発音しますが、発音される音は前の音のその時のボリュームで発音されます。従って、前の音のボリュームがすでに0になっている場合は、このオシレーターは発音しません。

コントローラーの反転

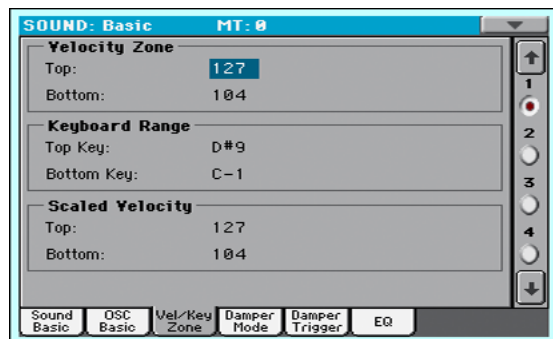
- **OSC Off when Sound Controllers are On**チェック・ボックスにチェックをつけると、サウンド・コントローラー (Sound Controller 1、Sound Controller 2、Sound Controller Y+、Sound Controller Y-) のいずれか1つが有効になっている場合、現在のオシレーターは機能しません。

Normal、LegatoまたはStaccato、Cycle 1、Cycle 2、Random、After Touch Trigger On、Y+ Trigger On、Y- Trigger On、Legato Up、Legato Downモードの(つまり、サウンド・コントローラーとしてプログラムされたスイッチ、フットスイッチ、ジョイスティックを使ってオフにできる)オシレーターに適用する必要があります。

ベロシティとキー・ゾーンの設定

設定したベロシティ・ゾーンとキーボード・レンジ内でオシレーターの発音を制限することができます。これにより異なるキーとベロシティのレイヤーを作ることができます。

- **SOUND > Basic > Vel/Key Zone**ページを開きます。



ベロシティ・ゾーンの設定

- **Velocity Zone (TopとBottom)**パラメーターで選択したオシレーターのベロシティによる発音範囲(0 ~ 127)を設定します。

キーボード・レンジの設定

- **Keyboard Range (Top KeyとBottom Key)**パラメーターで選択したオシレーターのノートによる発音範囲(C-1 ~ G9)を設定します。

が受信するベロシティ値の設定

- **Scaled Velocity (TopとBottom)**パラメーターで選択したオシレーターが受信するベロシティの範囲(0 ~ 127)を設定します。Velocity Zone機能(上記参照)を使用すると、オシレーターの発音は範囲内(10 ~ 20など)に制限します。関連するサンプルをトリガーするときに、ダイナミクスが弱くなる可能性があります。このパラメーターに別の値を割り当てると、制限された範囲が広がります(例えば、下限値10をScaled Velocityの値0に変換し、上限値20をScaled Velocityの値127に変換することが可能です)。下限値と上限値の間の値は、それに従って自動的に調整します

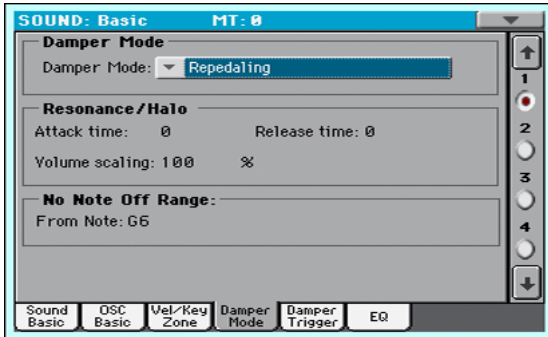
そのため、10 ~ 20のベロシティ範囲にギターのアンプ・ノイズを割り当て、ギターのRXサウンドを作ることができます。10 ~ 20のダイナミクス値を受信すると、実際のベロシティ値がScaled Velocity値に拡張され、サウンドは大きくなります。

ダンパー・ペダルの設定

ペダルの設定

本機のダンパー・ペダルはアコースティック・ピアノのダンパー・ペダルを忠実に再現します。

- **SOUND > Basic > Damper Mode**ページを開きます。



ダンパー・ペダル・モードの選択

- **Damper Mode**ポップアップ・メニューからダンパー・ペダルがどのように動作するかを選択します。

ダンパー・モード	意味
Normal	通常のダンパー・ペダルの動作です。つまり、踏んだままにすると、アコースティック・ピアノの長めの減衰音をシミュレートするように、ノートのディケイが引き伸ばされます。
Damper Off	選択したオシレーターでダンパー・ペダルが無効になります。サウンドをトリガーするために、選択したオシレーターをダンパー・トリガー・ページで使用する場合は、Damper Offに設定します。

ダンパー・モード	意味
Resonance/Halo	<p>ダンパー・ペダルによって、マルチサンプルが有効になります。通常はピアノのレゾナンス/ハロー・エフェクトで使用します。ノートの発音中にペダルを踏んだ場合、マルチサンプルが鳴ってから消えるまでのスピードや、マルチサンプルが到達可能なボリュームは、後記で設定するResonance/Haloパラメーターの値に左右されます。</p> <p>Hint: このダンパー・モードは、Normalモードよりもリアルですが、複数の声部を用いた場合は耳に届かない音が多くなります。そのため、ソロ・ピアノの演奏に特に適したモードと言えます。</p> <p>Note: ハーフ・ペダリングの度合いによって、MIDI経由で受信したダンパー・メッセージ(コントロール・チェンジ#64)と同様に、レゾナンス/ハロー・エフェクトのレベルを制御できます。</p>
Repedaling	<p>Normalモードと同じ機能ですが、ノートを離してから(ノート・オフイベントが発生してから)ダンパー・ペダルを踏むと、ダンパー・ペダル・エフェクトが有効になります。この場合、ダンパー・エフェクトは、現在のリリース・レベルから始まり、ゆるやかなディケイ・カーブを描いて減衰していきます</p> <p>スタイル・トラックのサウンドにはRepedalingは使用しないでください。</p>

Resonance/Haloの設定

Resonance/Haloダンパー・モード(上記参照)を選択すると、有効になるResonance/Haloエフェクトを設定できます。このパラメーターは、ノートの再生中にダンパー・ペダルを踏むと有効になるResonance/Haloにのみ影響しません。

- **Attack Time**パラメーターでダンパー・ペダルを踏んでからレゾナンス/ハローが最大レベルに達するまでの時間を設定します。現在のAmp Env Attack (アンプ・エンベロープ・アタック)値を基準にしたアタック・タイム(0～99)です。
- **Release Time**パラメーターでダンパー・ペダルを離してからレゾナンス/ハローが消えるまでの時間を設定します。現在のAmp Env Release (アンプ・エンベロープ・リリース)値を基準にしたリリース・タイム(0～99)です。
- **Volume Scaling**パラメーターで現在のサウンド・レベルを基準にしたレゾナンス/ハロー・エフェクトのボリュームを設定します。現在のサウンド・レベル(0～100%)は、マルチサンプル・ボリューム、ベロシティ値、現在のAmp Env (アンプ・エンベロープ)値の合計で決まります。0%は ボリュームなしです。

ダンパー無しのキー・レンジの設定

アコースティック・ピアノの場合と同じく、ダンパーは一定のピッチまでの弦のみを抑えます。通常G6に設定します。そのピッチ以降は、ダンパーを常に踏んでいるのと同じことになります。

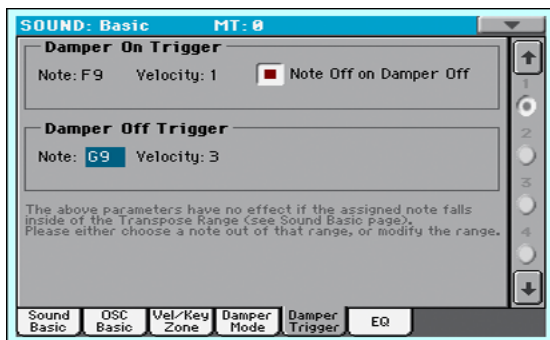
- ダンパーが**Normal**モードの場合は**No Note Off Range**の**From Note**パラメーターでダンパーを常に踏んだ状態と同じ響きにする最初のノート(C#-1…G9)を選択します。

このパラメーターは、**Resonance/Halo**モードの場合は無効です。

ダンパー・ペダルのオン、オフ時のトリガーされるノート

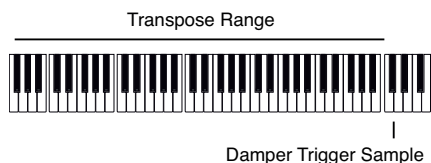
ダンパー・ペダルを踏むか離すとトリガーされるノートを設定します。

- **SOUND > Basic > Damper Trigger**ページを開きます。



このページのパラメーターは、1つのオシレーターではなくサウンド全体に機能します。

画面下部のメッセージで表示されるように、指定したノートが**Basic**セクションの**Sound Basic**ページで設定した**Transpose Range**パラメーターの範囲内に収まる場合、これらのパラメーターは無効です。ノートがその範囲よりも上か下にあるようにするため、範囲外のノートを選択するか、**Transpose Range**を変更します。



ダンパー・ペダルを踏んだ時のノートの発音設定

Damper On Triggerパラメーターでダンパー・ペダルを踏んだ時(ダンパー・オン)のノートの発音の設定をします。

特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生するときにとくに便利です。例えば、**Grand Piano RX**サウンドで、ペダルを踏む際のかすかなきしみ音を鳴らしたり、**Harmonica RX**サウンドに、息を吹き込む音を加えたりできます。

- **Note**選択して**Velocity**を設定します。
- **Note Off on Damper Off**チェック・ボックスにチェックを付けると、ダンパー・ペダルを離したときにダンパー・オン・サンプルの再生が停止します。

ダンパー・ペダルを離した時のノートの発音設定

Damper Off Triggerパラメーターでダンパー・ペダルを離した時(ダンパー・オフ)のノートの発音の設定をします。

特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生できます。例えば、Grand Piano RXサウンドに、ペダルを離す際の音を加えることができます。

- **Note**選択して**Velocity**を設定します。

サウンドのイコライジング

選択したオシレーターで3バンドのセミ・パラメトリックEQ(イコライザー)を使用できます。

- **SOUND > Basic > EQ**ページを開きます。



EQの有効化

- **Enable**チェック・ボックスにチェックを付けて、選択したオシレーターのイコライザーを有効にします。

EQの調整

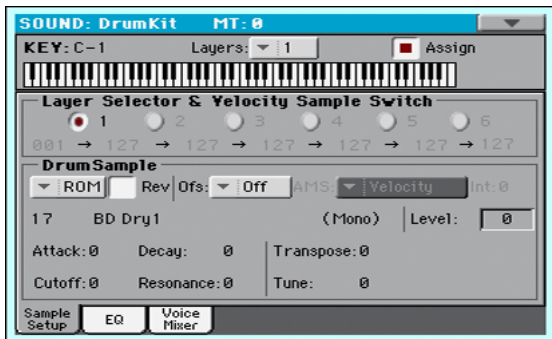
- **TRIM**バーチャル・ノブでイコライザーに入る信号レベルを制限(0~99)します。極端な設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。
- 4つのバーチャル・ノブでイコライザー・カーブを設定します。

ノブ	意味	値
Low Gain	低音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。	-18...+18dB
Mid Gain	中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです	-18...+18dB
Mid Freq	中音域にかけるフィルターの中心周波数を調整します。	0.100...10kHz
Hi Gain	高音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。	-18...+18dB

ドラム・キットのベーシック・パラメーターの設定

ドラムキット・エディットは、打楽器サウンドを選択してから、各キーとベロシティ・レイヤーなどを設定します。

- SOUND > DrumKit > Sample Setupページを開きます。



キーの選択と設定

KEYセクションでキーの選択と設定をします。



エディットするキーを選ぶ

- **Key**パラメーターでキーを選択します。別の方法として、鍵盤のキーを押して選択することもできます。

キーで使用するレイヤー数を選ぶ

各キーは異なる数の、ベロシティ・ゾーン(レイヤー)を持つことができます。選択したレイヤーの数だけ、さまざまなサンプルを設定できます。

- **Layers**ポップアップ・メニューから選択したキーに割り当てるレイヤー数を選択します。選択したレイヤーの数によって、さまざまな数のベロシティ・スイッチを設定できます。

キーのオン、オフ切り替え

- **Assign**チェック・ボックスにチェックを付けるとオンになり、サンプルが選択したキーに割り当てられます。オフの場合はサンプルは割り当てられません。次に高いキーに割り当てられたサンプルを代わりに使用します。

レイヤーとベロシティ・スイッチ

エディットするキーを選択した後で、ベロシティ・レイヤーを選びます。



レイヤーの選択とエディット

- **Layer Selector & Velocity Sample Switch**エリアのラジオ・ボタンを使用して、エディットするレイヤーを選択します。レイヤーの利用可能な数は、**Layer**ポップアップ・メニューに依存します。

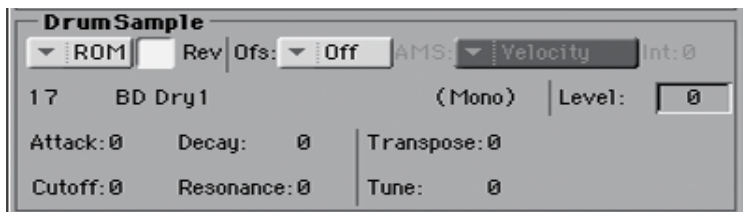
ベロシティ・スイッチのエディット

Layer Selector & Velocity Sample Switchエリアの各ベロシティ・スイッチの値で隣り合った2つのレイヤーを切り替えます。ここで設定した値未満で弾いたときは左側が、値以上で弾いたときは、右側のレイヤーで設定したサウンドが発音します。

最初と最後のベロシティの値は、編集できません。常に001と127になります。

ドラム・サンプルの設定と選択

Drum Sampleセクションで、選択したキーに含まれるベロシティ・レイヤーに打楽器サンプルを割り当てます。



ドラム・サンプルを選ぶ

- **Drum Sample**パラメーターで各レイヤーにドラム・サンプルを割り当てます。ベロシティの値で、使用可能なサンプルが切り替わります。オフセットとレベルは、ドラム・サンプルごとに設定できます。ポップアップ・メニューで、バンク (ROMまたはRAM) を選択します。

サンプル名の左の数値フィールドで選択したバンク内のサンプルを選択します。

バンク	意味
ROM	工場出荷時のマルチサンプルです。
RAM	ユーザー・サンプルをロードした時のユーザー・ドラムキットです。

現在のレイヤー用に選択したサンプルは、**Velocity Sample Switch**パラメーターの値よりも高いベロシティでトリガーされます。ベロシティ・スイッチを使用しない場合は、選択したキーに1つのレイヤーのみを割り当て、サンプルを**Layer 1**にのみ割り当てます。

圧縮されたRAMのドラムサンプルは、表示はされませんが発音しません。

- **Rev**チェック・ボックスにチェックを付けると、サンプルをリバーズ再生します。もともとループするように設定されているサンプルの場合、サンプルのループは解除され、一度だけリバーズ再生します。もともとリバーズ再生するように設定されているサンプルは、そのまま再生します。

サンプル・スタート・オフセットの設定

- **Ofs**パラメーターで、サンプルが発音するポイントを設定します。なお、このパラメーターに対応していないサンプルもあります。

オフセット	意味
Off	サンプルの先頭から発音します。
1st…6th	サンプルにあらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。
NoAtk	サンプルの先頭部分(アタック部分)以降から発音します。
AMS	AMS(オルタネイト・モジュレーション・ソース)を使用してオフセット・ポイントを選択します。
PseudoRandom	(サンプルに複数のオフセット・ポイントがある場合にのみ有効です)オフセット・ポイント(Off やNoAtk を含みます)をランダムに選択します。

- **AMS**と**Int**パラメーターでオルタネイト・モジュレーション・ソースを使用した場合のオフセット・ポイントを設定します。

Intパラメーターがプラスの値の場合、**AMS**の操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、**AMS**にベロシティを選択した場合、鍵盤を弱く弾くと最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾くと6番目のオフセット・ポイントまたは**NoAtk**が選択されます。

Intパラメーターがマイナスの値の場合、上述の例の逆の動作になります（より高い番号のオフセットが選ばれた後、最も小さい番号のオフセットが選ばれます）。

サンプル・レベルの設定

- **Level**パラメーターでサンプルのレベルを設定します。

サンプルのエンベロープの補正

- **Attack**と**Decay**パラメーターでEGのアタックとディケイの値を補正します。

フィルターの補正

- **Cutoff**と**Resonance**パラメーターで選択したサンプルに適応されているフィルターのカットオフ周波数とレゾナンスの値を補正します。

トランスポーズとファイン・チューニングの設定

- **Transpose**パラメーターで選択したサンプルをトランスポーズ（-64 ~ +63半音単位）します。選択キーのピッチを変更するときに使用します。
- **Tune**パラメーターで割り当てられたサンプルの音程を微調整（-99 ~ +99セント単位：半音の100分の1）します。

ドラム・キットのイコライザー

ドラム・サンプルごとに3バンドのセミ・パラメトリック・イコライザーを使うことができます。

- SOUND > DrumKit > EQページを開きます。



エディットするキーを選ぶ

- **Key**パラメーターでキーを選択します。別の方法として、鍵盤のキーを押して選択することもできます。

Layersや**Assign**パラメーターは**Sample Setup**ページと同じになります。

EQの調整

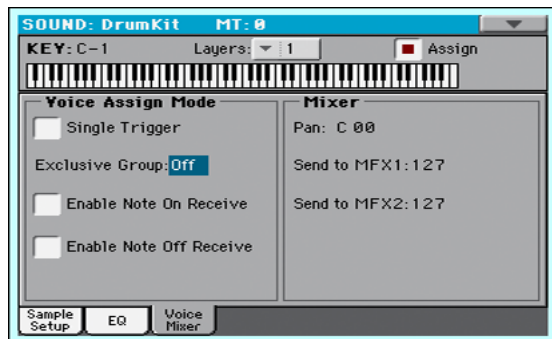
- **Enable**チェック・ボックスにチェックを付けて、選択したレイヤーのイコライザーを有効にします。
- **TRIM**バーチャル・ノブでイコライザーに入る信号レベルを制限(0~99)します。極端な設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。
- 4つのバーチャル・ノブでイコライザー・カーブを設定します。

ノブ	意味	値
Low Gain	低音域の音量を調整するシェルピング・カーブのフィルターです。	-18...+18dB
Mid Gain	中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです	-18...+18dB
Mid Freq	中音域にかけるフィルターの中心周波数を調整します。	0.100...10kHz
Hi Gain	高音域の音量を調整するシェルピング・カーブのフィルターです。	-18...+18dB

ドラム・サンプルのリトリガーとミキシング

トリガー・モードの選択や他のキーとのミキシング(通常、打楽器サウンドは異なるのペロシティ・レイヤーを持っています)の設定をします。選択したキーのレイヤーは全部同じ設定になります。

- **SOUND > DrumKit > Voice/Mixer**ページを開きます。



エディットするキーを選ぶ

- **Key**パラメーターでキーを選択します。別の方法として、鍵盤のキーを押して選択することもできます。

Layersや**Assign**パラメーターは**Sample Setup**ページと同じになります。

ポリフォニー、リトリガーとレガートの選択

- **Single Trigger**チェック・ボックスでトリガー・モード(発音の仕方)を設定します。

Single Trigger	意味
On(チェック)	同じキー(ノート)を連打すると音が1回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。
Off(チェックなし)	同じキー(ノート)連打しても、音そのたびに消えないで残ります。

排他的なグループ(Exclusive Group)

排他的なグループでは1つのキーが発音するとすでに発音していた音が止みます。たとえばハイハットのクローズとオープンを同じグループに入れると、オープン・ハイハット発音する時点でクローズの発音が停止します。

排他的なグループ	意味
None	グループ化しません。次のキーを弾いても前のキーは鳴り止みません。
1…127	選択キーをグループ化します。このキーを弾くと、同じグループの他のキーすべての音が止みます。次にグループ内の別のキーを弾くと、今まで発音していたキーの音が止みます。

ノート・オン、オフの有効/無効

- **Enable Note On Receive** チェック・ボックスにチェックを付けるとノート・オン(キー・オン)・メッセージを受信します。
チェックを外すとキーは発音しません。
- **Enable Note Off Receive** チェック・ボックスにチェックを付けるとノート・オフ(キー・オフ)・メッセージを受信します。
チェックを外すとノート・オフ・メッセージは無視されサンプルの最後まで発音が続きます。

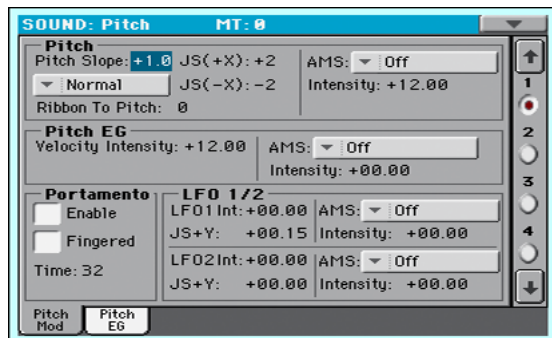
パンとエフェクト・センド・パラメーターの設定

- **Pan** パラメーターで選択したキーのステレオ音像の定位を設定します。
- **Send to MFX1** と **Send to MFX2** パラメーターで選択したキーのMFX1またはMFX2へのセンド・レベルを設定します。

ピッチ・モジュレーション

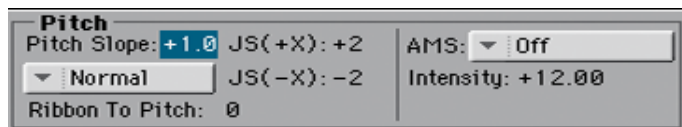
ピッチをノートやコントローラーで変化させることができます。本機にはピッチに変調をかけるLFOジェネレーターも装備しています。

- **SOUND > Pitch > Pitch Mod**ページを開きます。



ピッチのコントロール

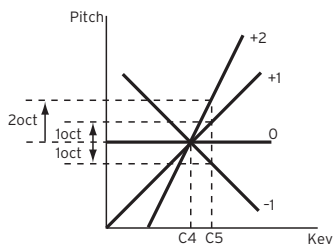
オシレーターのピッチは通常のスケール、または異なるピッチのスロープを使うことができます。



ピッチ・スロープの設定

- **Pitch Slope**パラメーターで鍵盤のノートの位置に応じて変化するピッチの傾斜(-1.0 ~ +2.0)を設定します。

通常は+1.0に設定します。+の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、-の値を設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。0に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。下図はピッチ・スロープとピッチの関係を示しています。



コントローラーによるピッチのコントロール

- **Pitch Mode**ポップアップ・メニューでピッチ・バンドの動作方法を選択します。

ピッチ・モード	意味
Normal	通常のリニア・バンドです。
Fixed Scale	オシレーターでこのパラメーターをオンにすると、ピッチ・バンドやサブスケールがピッチに対して無効となり、それに関連するパラメーターもグレー表示になり選択できない状態になります。このオプションは、オシレーターにピッチのないノイズ(木管楽器のプレス・ノイズなど)を割り当てている場合、音程に関係なく一定の音を発音させたいときなどに便利です。
Highest Pitch Bend only	鍵盤で演奏したその時の最高音にのみピッチ・バンドをかけられます。
Lowest Pitch Bend only	鍵盤で演奏したその時の最低音にのみピッチ・バンドをかけられます。

- **Ribbon to Pitch**パラメーターでリボン・コントローラー・メッセージ(CC#16)を使用する際のピッチ・バンド・レンジ(-12~0~+12半音単位)を設定します。このメッセージはMIDI経由またはスタンダードMIDIファイルから受信することができます。
- **JS (+X)**パラメーターでジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるか(-60~+12半音単位)を設定します。12で1オクターブです。例えば、+12に設定してジョイスティックを右側に傾けると、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。
- **JS (-X)**パラメーターでジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるか(-60~+12半音単位)を設定します。12で1オクターブです。例えば、-60に設定してジョイスティックを左側に傾けると、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音になるまでピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

ピッチ・モジュレーション・ソースの選択

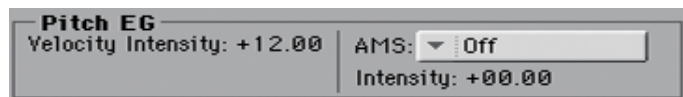
- **Pitch**エリアの**AMS**ポップアップ・メニューから選択したオシレーターのピッチにモジュレーションをかけるソースを選びます。使用できるAMSソースのリストは、付録をご覧ください。

Intensityパラメーターで**AMS**による効果の深さと方向(-12.00~+12.00)を設定します。0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00で1オクターブ変化します。

例えば、AMSをJoystick +Yにしてジョイスティックを向こう側（奥側）へ傾けたとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。

Pitch EGのコントロール (エンベロップ・ジェネレーター)

Pitch EGパラメーターですべてのオシレーターに固有のPitch EGのコントロールを設定します。



ベロシティとピッチの関係

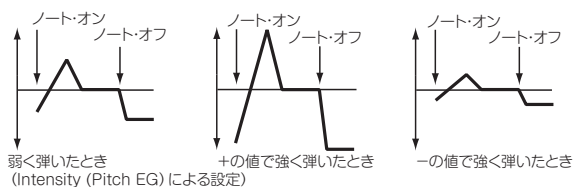
- The **Velocity Intensity**パラメーターでPitch EGで設定したピッチEGによるモジュレーションの深さと方向(-12.00 ~ +12.00)を設定します。12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

AMSモジュレーションとピッチの関係

- Pitch EGエリアのAMSパラメーターで選択したオシレーターのピッチEGにモジュレーションをかけるソースを選びます。使用できるAMSソースのリストは、付録をご覧ください。
- Pitch EGエリアのIntensityパラメーターでAMSによる効果の深さと方向を設定します。例えば、AMSをVelocityに設定し、この値を+12.00にすると、±1オクターブの範囲でピッチEGによるピッチの変化量をベロシティでコントロールします。弱く弾くほどピッチ変化がピッチEGの設定レベルに近づきます。

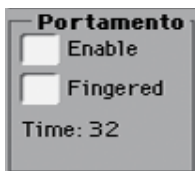
Pitch EGエリアのAMSとIntensityによるそれぞれの設定の加算で、ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

ピッチの変化 (レベル)



ポルタメント

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果を追加します。



- **Enabled**チェック・ボックスにチェックを付けるとポルタメント効果が有効になります。

CC#65(ポルタメントSW)受信時も効果がかかります。

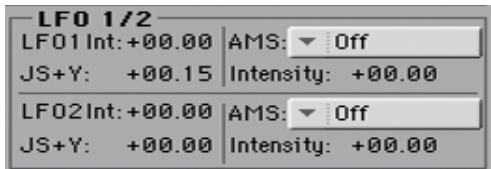
- **Fingered**チェック・ボックスにチェックを付けるとノートを押すたびにポルタメント効果がリスタートします。

Fingeredが有効なときは、レガートで弾くとポルタメント効果は続きますが、演奏を分けたときは、オフになりノートを押した時点でリスタートします。

- **Time**パラメーターで、ポルタメント・タイム(0 ~ 127 : MIDI値)を設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

LFOのコントロール

LFO 1/2パラメーターで選択したオシレーターのLFO(Low Frequency Oscillation)のコントロール設定をします。LFOジェネレーターは**Sound Edit** > **LFO** > **LFO 1**と**LFO 2**ページで設定します。

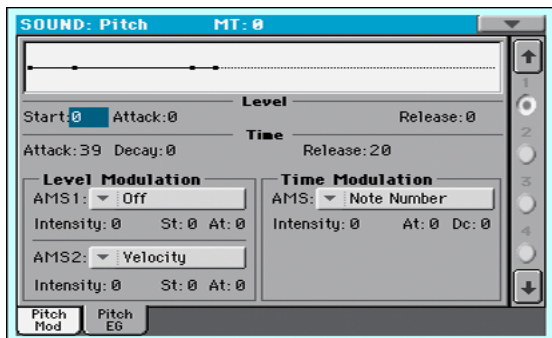


- **LFO 1/2 Int**パラメーターで各LFOの効果がかかる深さ(-12 ~ 0 ~ +12)を調整します。マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。
- **JS+Y**パラメーターでジョイスティックを上方向に倒したときにかかるLFOの効果の深さを設定します。マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。
- **AMS**と**Intensity**パラメーターでLFOの効果の深さをコントロールするAMSとコントロール量を設定します。

ピッチ・エンベロープの設定(Pitch EG)

オシレーターのパッチの時間的変化を与えるピッチ・エンベロープ・ジェネレーター (Pitch EG)搭載しています。

- SOUND > Pitch > Pitch EGページを開きます。

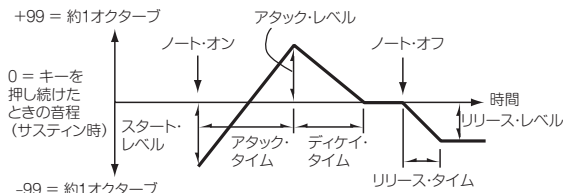


このページの上部のダイアグラムは、ピッチのエンベロープの表示です。

ピッチEGレベルと時間の設定 and times

エンベロープ・セグメントの**Level**と**Time**パラメーターでピッチEGの設定をします。

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity = +12.00のとき)



- **Level**パラメーターでピッチの変化量(-99 ~ +99)を設定します。

EGレベル	意味
Start	ノート・オン時のピッチの変化量
Attack	アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量
Release	リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量

ピッチが変化する量を設定します。実際の変化量はPitch EGのIntensity (AMS1/2)パラメーターの設定によって異なります (Sound > Pitch > Pitch Modページ参照)。例えば、Intensityが+12.00のとき、Levelが+99で1オクターブ上がり、-99で1オクターブ下がります。

- Timeパラメーターでピッチが変化する時間(0 ~ 99)を設定します。

EGタイム	意味
Attack	ノート・オン時からアタック・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定
Decay	アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。
Release	ノート・オフ時からリリース・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

ピッチEGのモジュレーション

ピッチEGレベル・モジュレーション

Level ModulationエリアのAMS 1/2パラメーターで Pitch EGのLevelパラメーターをコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。

- Level ModulationエリアのIntensityパラメーターでAMS1とAMS2の効果の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。0にすると、Levelパラメーターで設定したレベルで動作します。

例えば、AMS1がJoystick+Yのとき、ジョイスティックを向こう側に傾けることで、ピッチEGのLevelを変化させることができます。Intensityの絶対値を大きくするほど、ジョイスティックを離れたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向はSt (Start Level Swing)、At (Attack Level Swing)で設定します。鍵盤を離すとピッチEGの設定レベルになります。

また、AMS1がVelocityのときは、Intensityの絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向はSt (Start Level Swing)、At (Attack Level Swing)で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

- St (Start Level Swing)とAt (Attack Level Swing)パラメーターでAMSによる各レベルの変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

ピッチEGの変化 (レベル) AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= +値)



ピッチEGタイム・モジュレーション

Time Modulationエリアの**AMS**パラメーターで **Pitch EG**の**Time**パラメーターをコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。

- **Time Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターで**AMS**の効果の深さと方向(-99~+99)を設定します。0にすると、**Time**パラメーターで設定した時間で動作します。

EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネイト・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネイト・モジュレーションの値で、ディケイ・タイムが決まります。

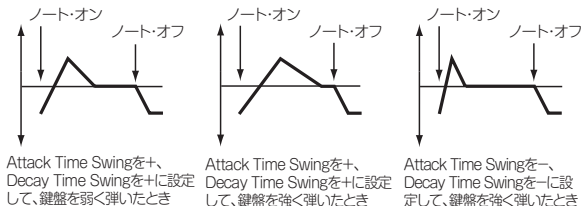
ここの値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定EGタイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えば、**AMS**が**Velocity**のとき、**Intensity**の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGの**Time**の変化幅が大きくなります。変化の方向は**At**(Attack Time Swing)、**Dc**(Decay Time Swing)で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定タイムに近づきます。

- **At**(Attack Time Swing)と**Dc**(Decay Time Swing)パラメーターで**AMS**による各時間の変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、+でEG時間が長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

ピッチEGの変化 (タイム) AMS=Velocity, Intensity= +値)



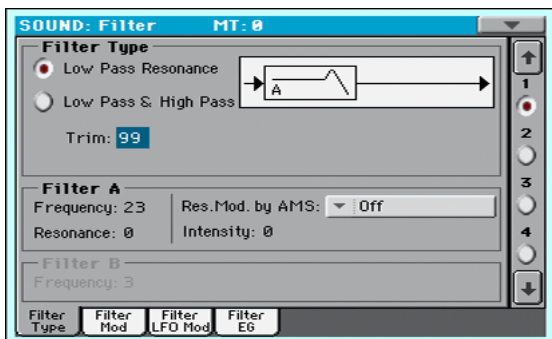
フィルターの設定

アナログ・シンセサイザーの時代からフィルターは音のクオリティを左右する重要な要素の1つです。フィルターにエンベロープとモジュレーションで時間的変化を与えることで臨場感のあるサウンドを作りだせます。

フィルターの選択



選択したオシレーター 2つのフィルターを使うことができます。

- **SOUND > Filter > Filter Type**ページを開きます。



フィルター・タイプの選択

- **Filter Type** エリアのラジオ・ボタンで選択したオシレーターのフィルター・タイプを選びます。

フィルター・タイプ	意味
Low Pass Resonance	ローパス・フィルターを選んだとき、フィルター Aのみが有効になります。 
Low Pass & High Pass	ローパスとハイパス・フィルターを選んだとき、フィルター Bも有効になります。 

フィルター入力のトリム設定

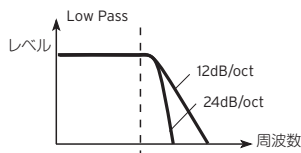
- **Trim**パラメーターで選択オシレーターから出力された音声信号をフィルター A へ入力するレベル(0 ~ 99)を設定します。

この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

フィルターのプログラム

フィルター A

- **Filter A**エリアの**Frequency**パラメーターでフィルター Aのカットオフ周波数(0 ~ 99)を設定します。



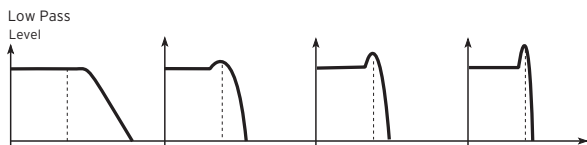
カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。TypeのLow Pass Resonanceの方がカットのカーブが急峻です。

- **Filter A**エリアの**Resonance**パラメーターでフィルター Aのレゾナンス(0 ~ 99)を設定します。

レゾナンスは**Frequency**パラメーターで設定したカットオフ周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

- **Res. Mod. by AMS**パラメーターで**Resonance**のレベルをコントロールするモジュレーション・ソースを選びます

レゾナンスによる効果



レゾナンス値が小さい ← → レゾナンス値が大きい

- **Intensity**パラメーターで**Resonance**で設定したレゾナンス・レベルに対して、**Res. Mod. by AMS**による効果の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。

例えばVelocityを選択したとき、キーボード・ベロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

＋の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど**Resonance**で設定した効果に近づきます。

－の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど**Resonance**で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

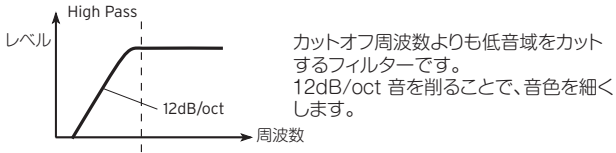
レゾナンスのレベルは**Resonance**、**Intensity**によるそれぞれの設定の加算で決まります。

フィルター B

両方のフィルターが有効な時に、フィルター Bの設定をします。

- **Filter B**エリアの**Frequency**パラメーターでフィルター Bのカットオフ周波数(0 ~ 99)を設定します。

Filter Typeが**LowPass & High Pass**が選択されたときのみ表示します。

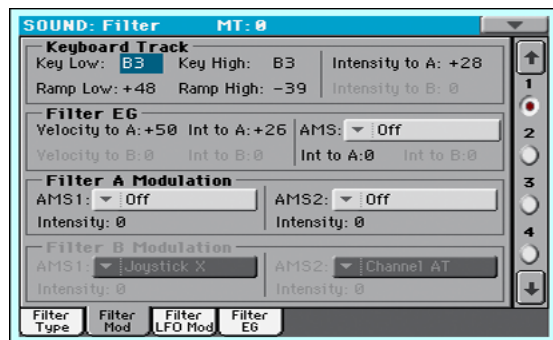


フィルターのモジュレーション

選択したオシレーターのフィルターのカットオフ周波数にモジュレーションをかけることができます。モジュレーションによりダイナミックな音声バリエーションを与えることができます。

リアルタイム・フィルター・モジュレーション

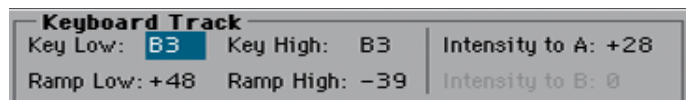
- SOUND > Filter > Filter Modページを開きます。



Filter TypeがLow Pass Resonanceのときは、フィルターBをエディットすることができません(グレー表示)。

カットオフ周波数に対するキーボード・トラックの設定

キーボード・トラックで、キーボード全体の音色の質を変更します。

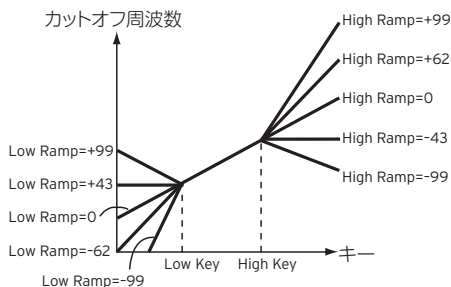


- Key Low/Highパラメーターで鍵盤の位置(音程)に沿ってカットオフ周波数が変化はじめる選択したオシレーターのノート・ナンバー(C-1 ~ G9)を設定します。

キーボード・トラックは鍵盤の位置(音程)に沿ってカットオフ周波数が変化します。カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化する動作は、Key Low、Key High、Ramp Low、Ramp High、Intensity to A/Bの各パラメーターで設定します。

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

- **Ramp Low/High**パラメーターでキーボード・トラックの傾き(-99 ~+99)を設定します。

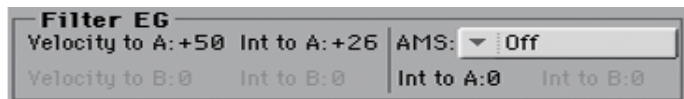


- **Intensity to A**および**Intensity to B**パラメーターでフィルター A、Bに対する変化の深さと方向(-99 ~+99)を設定します。

Key Lowから**Key High**までの間では、カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化します。

フィルター EGリモジュレーション(エンベロープ・ジェネレーター)

演奏中にフィルターのエンベロープをコントロールすることができます。



- **Velocity to A/B**パラメーターでフィルター AおよびBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG (**Filter**セクションの**Filter EG**ページで設定)を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向(-99 ~+99)を設定します。

＋の値にすると、強く弾くほどフィルター EGによるカットオフ周波数の変化が大きくなります。－の値にすると、強く弾くほど逆相のEGによるカットオフ周波数の変化が大きくなります。

- **Int to A/B**パラメーターでフィルター AまたはBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EGの効果の深さと方向(-99 ~+99)を設定します。

＋の値にすると、**Filter EG**の**Level**、**Time**パラメーターで設定するEGレベルが＋の部分では音色が明るく(鋭く)なり、－の部分では暗く(鈍く)なります。

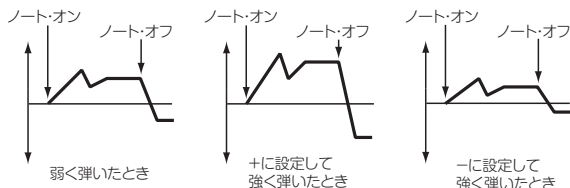
－の値にすると、**Filter EG**の**Level**、**Time**パラメーターで設定するEGレベルが＋の部分では音色が暗く(鈍く)なり、－の部分では明るく(鋭く)なります。

- **AMS**ポップアップ・メニューからフィルター AとBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EGの効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます。

- **Int to A/B**パラメーターで**AMS**によるフィルター AおよびBへの効果の深さと方向(-99 ~+99)を設定します。

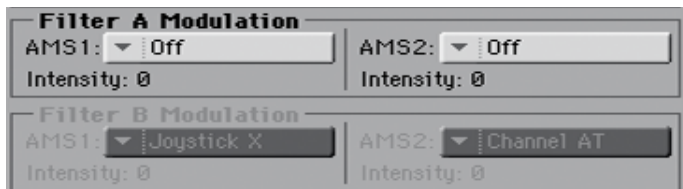
Velocity to A/B、**Int to A/B**、**Int to A/B (AMS)** によるそれぞれの設定の加算で、フィルター EGによる効果の深さと方向が決定します。

カットオフ周波数の変化



カットオフ周波数のモジュレーション

モジュレーション・ソースでフィルターをコントロールすることができます。



- **AMS 1/2**パラメーターでフィルター AおよびBのカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。
- **Intensity (AMS 1/2)** パラメーターでAMS1および2による効果の深さと方向を設定します

AMS1がJS Xのとき、ここを+の値にしてジョイスティックを右側に傾けるとカットオフ周波数が上がり、左側に傾けると下がります。-の値にすると逆の動作になります。この値は、フィルター AまたはBの**Frequency**の設定値へ加算します。

フィルターにLFOを適用

フィルター（選択したオシレーター用）のカットオフ周波数をフィルター LFOで周期的に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。

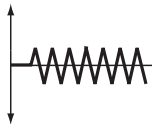
- **SOUND > Filter > Filter LFO Mod**ページを開きます。



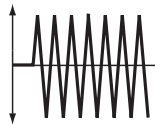
LFOでフィルターにリモジュレーションをかける

- **LFO 1/2**エリアの**Intensity to A/B**パラメーターで**LFO1**および**LFO2**（LFOセクションの**LFO1**、**LFO2**ページで設定）によるフィルター AおよびBのカットオフ周波数への変化の深さと方向（-99 ~ +99）を設定します。-の値にすると、逆相となります。

カットオフの変化



値が小さいとき



値が大きいとき

- **JS -Y Intensity to A/B**パラメーターでジョイスティックを操作したときのLFOリモジュレーションを設定します。

ジョイスティックを-Y（手前）方向に動かすことによって、**LFO1**および**LFO2**はフィルター A/Bのカットオフ周波数を変調する深さを制御することができます。この設定はコントロール効果の深さと方向（-99 ~ +99）を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを-Y（手前）方向に傾けたときのフィルターへの**LFO1**および**LFO2**の効果が大きくなります。

- **LFO1**および**LFO2**の**AMS**のポップアップ・メニューからフィルター AとB両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます。

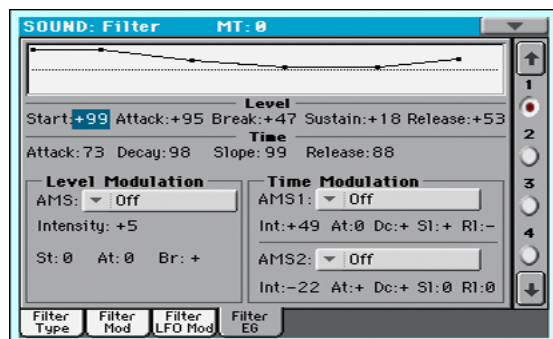
Intensity to A/Bパラメーターは**AMS**によるフィルター AおよびBに対する効果の深さと方向（-99 ~ +99）を設定します

例えば**AMS**が**Joystick+Y**のとき、設定した値が大きいほど、向こう側に傾けたときに**LFO1**および**LFO2**による効果が大きくなります。

フィルター・エンベロープの設定(Filter EG)

選択したオシレーターのフィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させるEGを設定します。

- SOUND > Filter > Filter EGページを開きます。



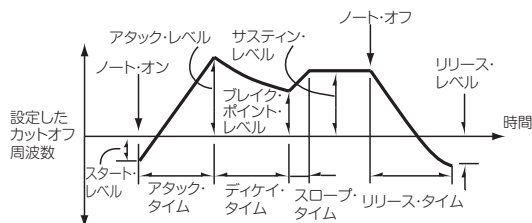
このページの上部のダイアグラムは、フィルターのエンベロープの表示です。

フィルター EGレベルと時間の設定

フィルターEGは、エンベロープ・セグメントのLevelとTimeのパラメーターを設定することによってプログラムできます。

動作は設定したフィルター・タイプによって異なります。例えば、**Low Pass Resonance**(レゾナンス付きローパス・フィルター)で、**EG Intensity**が+の値のとき、ここを+の値にすると音色が明るく(鋭く)なり、-の値にすると音色が暗く(鈍く)なります。

また、この設定がフィルターのカットオフ周波数に与える効果の深さはFilterセクションのFilter ModタブページのVelocity、Intensityパラメーターで設定します。



- **Level**パラメーターでカットオフ周波数の変化量(-99 ~ +99)を設定します。

EGレベル	意味
Start	ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量
Attack	アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量
Break(ブレイク・ポイント)	ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量
Sustain	スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量
Release	リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量

- **Time**パラメーターでカットオフ周波数の変化にかかる時間(0 ~ 99)を設定します。

EGタイム	意味
Attack	ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間
Decay	アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間
Slope	ディケイ・タイムが終わったときからサスティン・レベルになるまでの時間
Release	ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間

フィルター EG のモジュレーション

フィルター EG レベルのモジュレーション

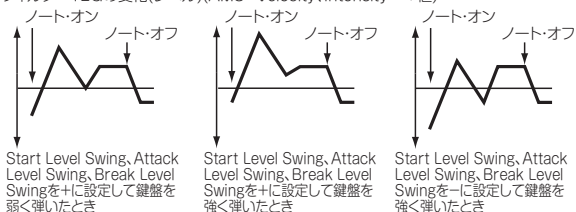
- **Level Modulation** エリアの **AMS** パラメーターでフィルター EG の **Level** をコントロールするソースを選びます。
- **Level Modulation** エリアの **Intensity** パラメーターで **AMS** の効果の深さと方向 (-99 ~ +99) を設定します。0 にすると、**Frequency A** (Cutoff Frequency A) で設定したレベルで動作します。

例えば **AMS** が **Velocity** のとき、**St** (Start Level Swing)、**At** (Attack Level Swing)、**Br** (Break Level Swing) を +、**Intensity** を + の値にすると、強く弾くほど EG レベルは上がり、- の値にすると、強く弾くほど EG レベルは下がります。

- **St** (Start Level Swing)、**At** (Attack Level Swing) および **Br** (Break Level Swing) パラメーターで **AMS** によるスタート、アタックおよびブレイク・ポイントの変化の方向を設定します。

Intensity が + の値のとき、このパラメーターが + で EG レベルが上がる方向、- で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

フィルター EG の変化(レベル)(AMS=Velocity, Intensity= + 値)



フィルター EGタイムのモジュレーション

- **Time Modulation**エリアの**AMS 1/2**パラメーターでフィルター EGの**Time**をコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。
- **Time Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターでAMSでコントロールする効果の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。0にすると、フィルターEGタイムは**Time**パラメーターの設定と同じになります。

例えば、**AMS**が**Flt KTr +/-**のとき、キーボード・トラックの設定によってEGの**Time**パラメーターをコントロールします。+の値にすると**Ramp Low/High**が+の値の場合EGタイムは長くなり、**Ramp Low/High**が-の値の場合EGタイムは短くなります。変化方向は**At** (Attack Time Swing)、**Dc** (Decay Time Swing)、**SI** (Slope Time Swing)、**RI** (Release Time Swing)でそれぞれ設定します。

0にすると、**Frequency**で設定した時間で動作します。

AMSが**Velocity**のとき、このパラメーターを+の値にすると、強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると、強く弾くほどEGタイムは短くなります。

- **At** (Attack Time Swing)、**Dc** (Decay Time Swing)、**SI** (Slope Time Swing)および**RI** (**Release Time Swing**) パラメーターで AMSによるアタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムの変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

フィルターEGの変化(タイム)(AMS=Velocity、Intensity= +値)



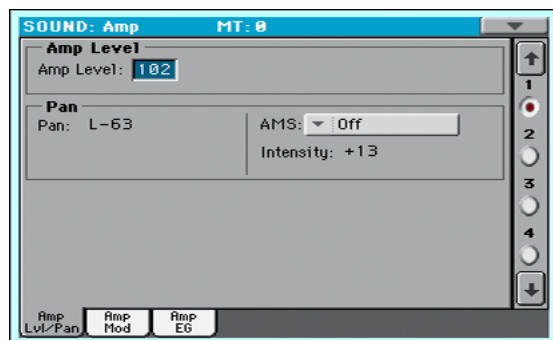
アンプとパンの設定

各オシレーターのアンプとパンの設定します。アンプはオシレーターの音量になります。パンはオシレーターの音の定位(ステレオ)を設定します。アンプ・エンベロープで音量を時間でコントロールすることができます。

アンプとパンの基本設定

選択したオシレーターの音量とパンの基本設定をします。

- **SOUND > Amp > Amp Lvl/Pan**ページを開きます。



アンプ・レベルの設定

- **Amp Level**パラメーターで選択したオシレーターの音量(0~127)を設定します。プログラムの音量は、CC#7(ボリューム)、CC#11(エクスプレッション)の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとにCC#7とCC#11をかけ合わせた値になります。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

パンの設定

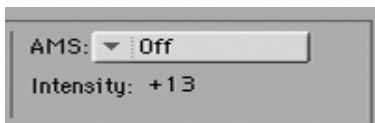
- 選択したオシレーター之音の定位(ステレオ)を設定します。
ドラムのプログラムをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。各キーのパンを設定してください。

パン	意味
Random	ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。
L001…C064…R127	Lは左側、Rは右側、C64は中央に定位します。

CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとのPanの設定値、127で右に振り切ります。

パンのモジュレーション

パンの位置にモジュレーションをかけることで、ステレオ・チャンネルにライブ感を付加することができます。



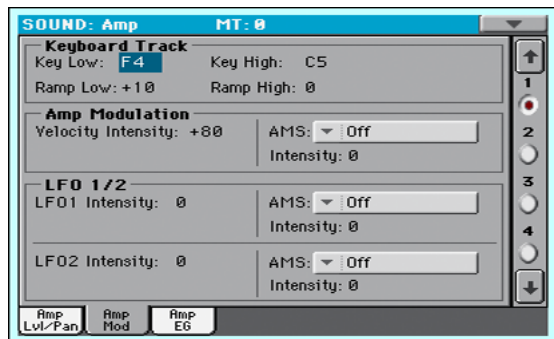
- **AMS**ポップアップ・メニューからパンを変化させるためのモジュレーション・ソースを選びます。**Pan**の設定を基準にして変化します。

Intensityパラメーターで**AMS**による効果の深さ(-99 ~ +99)を設定します。例えば、**Pan**の設定値がC064で、**AMS**が**Note Number**のとき、+の値にするとC4を境にしてノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほどパンが右側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほど左側に移動します。-の値にすると逆の動作になります。

アンプのモジュレーション

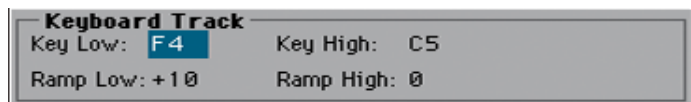
各オシレーターのアンプに変化を与えて音量を変化させます。

- **SOUND > Amp > Amp Mod**ページを開きます。



キーボード・トラッキング

Keyboard Trackパラメーターで選択オシレーターの音量をコントロールします。



- **Key Low/High**パラメーターでキーボード・トラッキングがかりはじめるノート・ナンバー (C-1 ~ G9) を設定します。Key LowからKey Highの間では、音量の変化はありません。

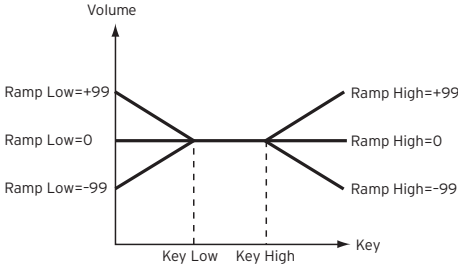
設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラッキングを設定します。

- **Ramp Low/High**パラメーターでキーボード・トラッキングの傾き(-99 ~ +99)を設定します。

Ramp Lowを+の値にすると**Key Low**で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

Ramp Highを+の値にすると**Key High**で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

下図は強く鍵盤の位置とRamp Low/Highの設定による音量変化の例です。



アンプ・モジュレーション

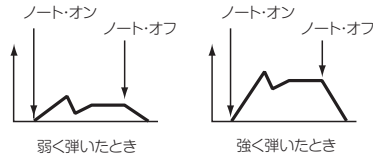
Amp Modulationパラメーターで選択したオシレーターの音量をベロシティでコントロールするための設定をします。



- **Velocity Intensity**パラメーターでベロシティと音量の関係(-99 ~ +99)の設定をします。

＋の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。また、－の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。

音量の変化(＋に設定した場合)



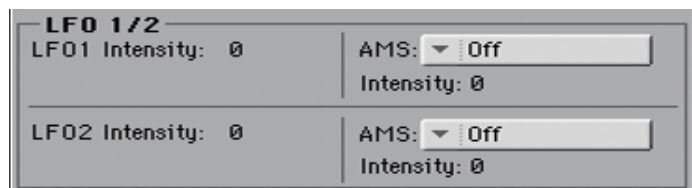
- **AMS**ポップアップ・メニューから選択したオシレーターのアンプの音量をコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。**Velocity**はソースに選択できません。

Intensityパラメーターで**AMS**による効果の深さ(-99 ~ +99)と方向を設定します。実際の音量は、アンプEGによる音量変化に**Alternate Modulation**等の値をかけ算したもので、アンプEGの各レベルが小さいとオルタネイト・モジュレーションによる変化のかけりも小さくなります。

例えば**AMS**が**Joystick +Y**のとき、このパラメーターを＋の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。このパラメーターを－の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量は下がります。

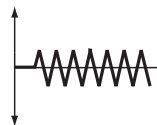
LFOによるアンプのモジュレーション

アンプの音量を周期的に変化させるLFOを設定します。これは通常「トレモロ」と呼ばれるエフェクトに使用されます。

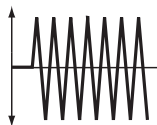


- LFO 1/2エリアのIntensityパラメーターでLFO1およびLFO2 (LFOセクションのLFO1、LFO2ページで設定) によるアンプEGの周期的なモジュレーションの変化の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。-の値にすると、逆相となります。

音量の変化



値が小さいとき



値が大きいとき

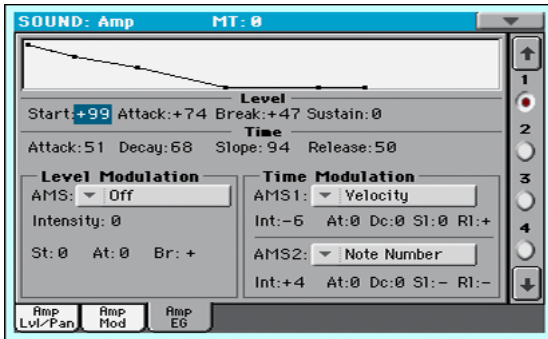
- AMSポップアップ・メニューから選択したオシレーターの音量のLFOに使用するモジュレーション・ソースを選択します。

IntensityパラメーターでAMSによる効果の深さ(-99 ~ +99)と方向を設定します。

アンプ・エンベロープの設定(Amp EG)

選択したオシレーターの音量を時間的に変化させるパラメーターを設定します。

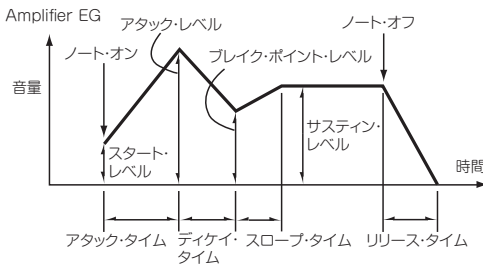
- SOUND > Amp > Amp EGページを開きます。



このページの上部にはアンプのエンベロープを表示します。

アンプEGレベルと時間の設定

アンプEGは、エンベロープ・セグメントのLevelとTimeのパラメーターを設定することによってプログラムできます。



- Levelパラメーターで音量レベル(-99 ~ +99)を設定します。

EGレベル	意味
Start	ノート・オン時の音量レベルを設定。音の頭で「カッ」と鳴らしたいときは、ここを大きな値に設定します。
Attack	アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定
Break(ブレイク・ポイント)	ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定
Sustain	スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定

- **Time**パラメーターで音量が変化する時間(0 ~ 99)を設定します。

EG Time	Meaning
Attack	ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定。スタート・レベルが0のときは、音の立ち上がりの時間となります。
Decay	アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定
Slope	ブレイク・ポイント・レベルに達してからサステイン・レベルになるまでの時間を設定
Release	ノート・オフ時から、音量が0になるまでの時間を設定

アンプEGのモジュレーション

アンプEGレベルのモジュレーション

- **Level Modulation**エリアの**AMS**パラメーターでアンプEGの**Level**をコントロールするソースを選びます。
- **Level Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターで**AMS**の効果の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。

例えば**AMS**が**Velocity**のとき、**St** (Start Level Swing)、**At** (Attack Level Swing)、**Br** (Break Level Swing) を+、**Intensity**を+の値にすると、強く弾くほどアンプEGの音量レベルは上がり、-の値にすると、強く弾くほど音量レベルは下がります。

0にすると、**Amp**セクションの**Amp EG**ページで設定したレベルで動作します。

- **St** (Start Level Swing)、**At** (Attack Level Swing)および**Br** (Break Level Swing)パラメーターで**AMS**によるスタート、アタックおよびブレイク・ポイントのレベルの変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

Amp1 EGの変化(レベル) (AMS=Velocity, Intensity= +値)



アンプEGタイムのモジュレーション

- **Time Modulation**エリアの**AMS 1/2**パラメーターでアンプEGの**Time**をコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。
- **Time Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターでAMSでコントロールする効果の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。0にすると、アンプEGタイムは**Time**パラメーターの設定と同じになります。

例えば、**AMS**が**Flt KTr +/+**のとき、キーボード・トラックの設定によってEGの**Time**パラメーターをコントロールします。+の値にすると**Ramp Low/High**が+の値の場合EGタイムは長くなり、**Ramp Low/High**が-の値の場合EGタイムは短くなります。変化方向は**At** (Attack Time Swing)、**Dc** (Decay Time Swing)、**Sl** (Slope Time Swing)、**Rl** (Release Time Swing)でそれぞれ設定します。

AMS1が**Velocity**のとき、このパラメーターを+の値にすると、強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほどEGタイムは短くなります。0にすると、**Level**パラメーターで設定した時間で動作します。

- **At** (Attack Time Swing)、**Dc** (Decay Time Swing)、**Sl** (Slope Time Swing)および**Rl** (Release Time Swing) パラメーターで AMSによるアタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムの変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Amp1 EGの変化(タイム)
(AMS= Amp KTrk+/, Intensity= +値)
(Keyboard Track "Low Ramp" = +値、"High Ramp" = +値)



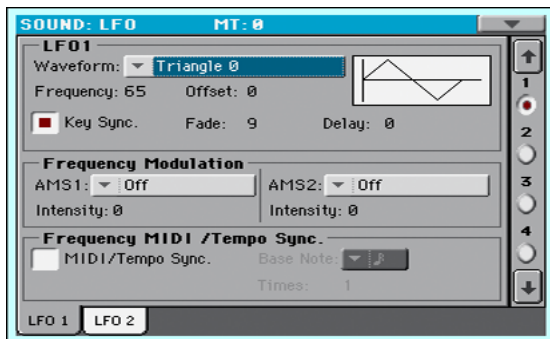
Amp1 EGの変化(タイム) AMS=Velocity, Intensity= +値)



LFOの設定

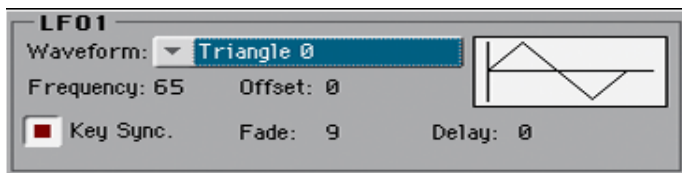
各オシレーターのピッチ、フィルター、アンプを周期的に変化させるLFO (Low Frequency Oscillation) を設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます(LFO 1とLFO 2)。

- SOUND > LFO > LFO 1またはLFO 2ページを開いて、LFOの設定をします。



LFO波形の選択とセッティング

LFO波形を選び、同期や各種設定をします。



LFO波形と周波数の選択

- **Waveform**パラメーターでLFO波形を選択します。いくつかのLFOで表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。

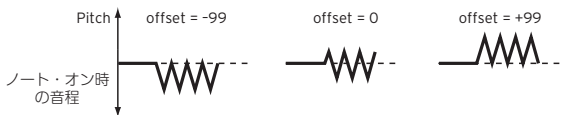
Triangle	0			Step Triangle - 4	
Triangle	90		三角波	Step Triangle - 6	
Triangle Random			キー・オン時に初期位相が不規則に変化	Step Saw - 4	
Saw	0			Step Saw - 6	
Saw	180		ノコギリ波		
Square			矩形波		
Sine			サイン波		
Guitar			ギター・ビブラート		
Exponential Triangle				Random1 (S/H):	間隔が一定でレベルがランダムに変化する、一般的なサンプル&ホールド (S/H) タイプです。
Exponential Saw Down				Random2 (S/H):	間隔がランダムでレベルもランダムに変化します。
Exponential Saw Up				Random3 (S/H):	間隔がランダムで最大レベルと最小レベルに交互に変化します (間隔がランダムな矩形波)。
				Random4 (Vector)	
				Random5 (Vector)	
				Random6 (Vector)	
				Random 1~3を滑らかに変化させるタイプです。アコースティック楽器などの不安定さを再現するときに使用します。	

- **Frequency**パラメーターでLFO周波数(0 ~ 99)を設定します。このパラメータは、ビブラート・スピードを調整します。
- **Offset**パラメーターでLFO波形の中心となる値を設定します。

例えば次図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にビブラートがかかります。+99に設定すると、ギターのビブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でビブラートがかかります。

なお、**Waveform**の**Guitar**は、**Offset**を0にしても+の領域で振動します。

下図はオフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化を表したものです。



LFOと鍵盤の同期

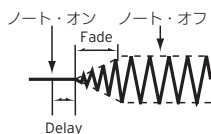
- **Key Sync**チェック・ボックスにチェックを入れると弾いた鍵盤とLFOの動作が同期します。

Key Sync	意味
On(チェック)	鍵盤を弾くたびにLFO がスタートし、鍵盤ごとに独立したLFO が動作します。
Off(チェックなし)	後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFO の効果がかかります。(このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFO にだけかかります。)

LFOフェード

- **Fade**パラメーターでLFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間(0～99)を設定します。**Key Sync**.がオフのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

下図は**Fade**の設定によるLFOのかかり方 (**Key Sync**.がオンのとき)を表したものです。



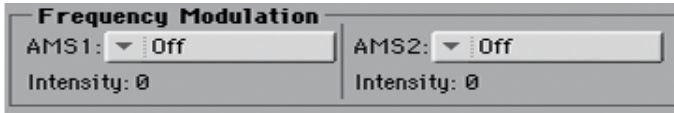
LFOディレイ

- **Delay**パラメーターでノート・オンからLFO効果がかかりはじめるまでの時間(0～99)を設定します。**Key Sync**.がオフのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

徐々にビブラートがかかるのフェー징・ビブラートは管楽器では一般的です。

LFO周波数のモジュレーション

Frequency Modulationパラメーターで選択したオシレーターのLFOの速さの変化量を、2つのオルタネイト・モジュレーションで調整します。



- **AMS 1/2**ポップアップ・メニューからLFO周波数をコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。LFO1はLFO2で変調をかけることができます。
- **Intensity**パラメーターでモジュレーションの深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。

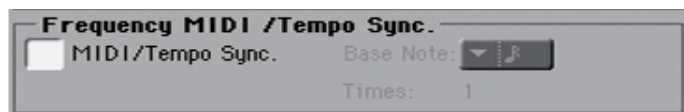
このパラメーターの値はAMSの効果の深さと方向が指定されます。値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれのLFO周波数は、最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えば**AMS**が**Note Number**のとき、このパラメーターを+の値にすると高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターのLFOが速くなります。-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターのLFOが遅くなります。中心になるキーはC4です。

また**AMS**が**JS+Y**のとき、このパラメーター値が大きいほど、ジョイスティックを向こう側(奥側)へ最大に傾けたとき、オシレーターのLFOスピードが速くなります。+99にすると、ジョイスティックを向こう側へ最大に傾けたとき、LFOの速さが約64倍になります。

LFOの同期

Frequency MIDI/Tempo SyncパラメーターでLFOの周期をプレーヤーのテンポと同期させるかどうかを設定します。



- **MIDI/Tempo Sync**チェック・ボックスにチェックを付けるとLFOの周期がプレーヤーのテンポ (MIDI Clock) に同期します。このとき、**Frequency**や**Frequency Modulation**で設定した値は無効になります。
- **Base Note**ポップアップ・メニューから、ノートの長さそれに適用される倍数**Times**を設定します。これらのパラメーターによりLFO周波数が決定します。

例えば**Base Note**が♪ (4分音符)、**Times**が04のとき、LFOは4拍で1周期になります。

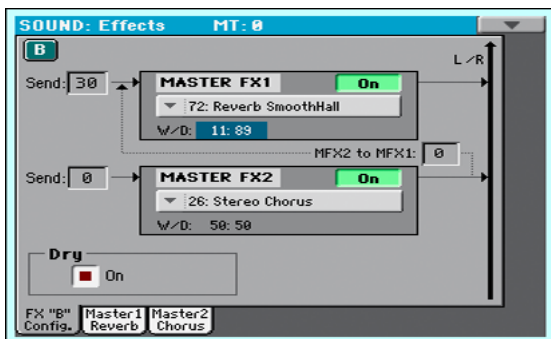
ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。

サウンドにエフェクトを加える

FX Bグループのエフェクトにサウンドを送ることができます。(通常は鍵盤サウンド用になります。)

エフェクトを加える

- SOUND > Effects > FX B Configページを開きます。



エフェクトの選択

- エフェクト名の左横のポップアップ・メニューからエフェクトを選択します。

エフェクト・パラメーターの設定

エフェクト・パラメーターはすべてサウンド・セットにあるものと同じです。サウンドセットのエディットとカスタマイズの章をご覧ください。

- **Send**パラメーターでインサート・エフェクトからマスター・エフェクトに流れる信号レベル(0～127)を調整します。
- **Dry**の**On**チェック・ボックスにチェックを付けると、ドライ音(エフェクトのかかっていない原音)がエフェクト音とミックスされます。

エフェクトのエディット

- SOUND > Effects > **Master1/Reverb**または**Master2/Chorus**ページでサウンド・エディットで割り当てられたエフェクトをエディットします。

サウンド・エディット・ユーティリティ

1つのオシレーターだけの発音

- ページ・メニューから**Solo Oscillator**コマンドを選択すると、選択した1つのオシレーターの発音のみになります。この時、他のオシレータは消音します。
- もう一度、このコマンドを選択すると選ぶと消音を解除します。

この機能が有効なときは、ページ画面の上部に**Solo OSC [n]** (nはオシレーター番号)表示が点滅します。この状態で、ソロにする他のオシレーターを選ぶことができます。

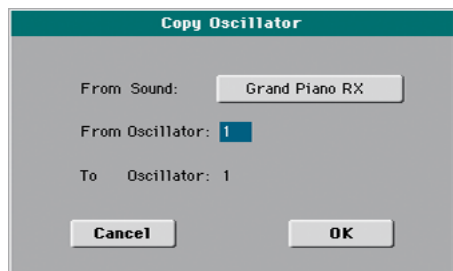
LFOの入れ替え

- ページ・メニューから**Swap LFO**コマンドを選択すると、LFO1とLFO2を入れ替えることができます。

オシレーターのコピー

オシレーター間で、すべての設定をコピーすることができます。

- 1 ページ・メニューから**Copy Oscillator**コマンドを選択します。 **Copy Oscillator**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 **From Sound**ボタンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを開きオシレーターををコピーするサウンドを選びます。
- 3 **From Oscillator**パラメーターでコピー元になるオシレーターを選択します。
- 4 **To Oscillator**パラメーターでコピー先のオシレーターを選択します。
- 5 **OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチしてコピーを実行します。

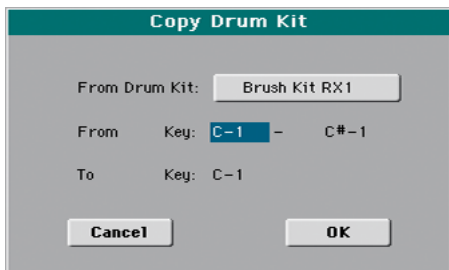
エフェクトのコピー

FXグループ(AまたはB)間の1つのエフェクトまたは両方のエフェクト設定をコピーします。手順はサウンド・セットでの説明と同じになります。

ドラム・キットのコピー

異なるドラム・キット設定をコピーすることができます。

- 1 ページ・メニューから**Copy Drum Kit**コマンドを選択します。**Copy Drum Kit**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 **From Drum Kit**ボタンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを開きオシレーターをコピーするドラム・キットを選びます。
- 3 **From Key**パラメーターでコピー元の鍵盤範囲を選択します。
- 4 **To Key**パラメーターでコピー先の開始鍵盤位置を選択します。
- 5 **OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチしてコピーを実行します。

サウンド設定を初期値に戻す

- ページ・メニューから**Init Sound**コマンドを選択すると、すべてのパラメーターをリセットして初期値に戻します。

オリジナル・サウンドとの比較

オリジナルのサウンドの設定とエディット中の設定を比較することができます。

- ページ・メニューから**Compare**コマンドを選択すると、エディットする前のオリジナル・サウンドを聴くことができます。
- もう一度選択するとエディット中のサウンドに戻ります。

この機能を使っているときは、ページ画面の上部に**Compare**表示が点滅します。また、この機能が有効なときは、サウンドのパラメーターをエディットすることができません。

AMS(オルトネイト・モジュレーション・ソース)

AMSと表示されている場合はモジュレーション・ソースを対応するパラメータに適用することができます。これによりオルタネイト・モジュレーションを使ったリアルタイム制御が可能になります。

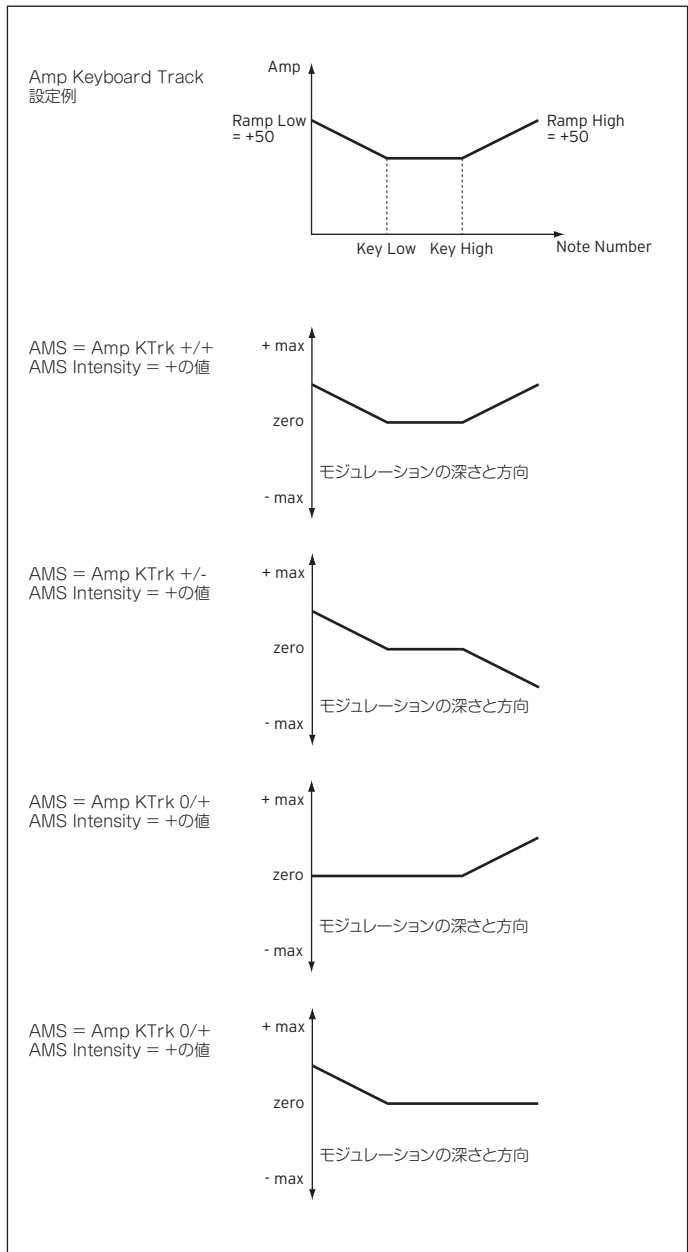
下表は使用可能なモジュレーション・ソースになります。

AMS	説明	注意
Off	オルタネイト・モジュレーションを使用しない	
Pitch EG	ピッチEG	
Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG	
Amp EG	同一オシレーター内のアンプEG	
LFO1	同一オシレーター内のLFO1	
LFO2	同一オシレーター内のLFO2	
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック	+/+ Ramp Low、Ramp Highの設定してある符号に従って効果の方向が決まります。
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)		+/- Ramp Lowの設定している符号、Ramp Highの設定している符号の逆(+ 50 なら - 50、- 50 なら + 50)に従って効果の方向が決まります。
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)		
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)		
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック	0/+ Ramp LowのAMS効果はありません。Ramp Highの設定している符号に従って効果の方向が決まります。
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)		
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)		+/0 Ramp Lowの設定している符号に従って効果の方向が決まります。Ramp HighのAMS効果はありません。
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)		
Note Number	ノート・ナンバー	
Velocity	ベロシティ	
Poly AT (Poly After Touch)	ポリ・アフタータッチ(本機からの送信はシーケンス・データのみ)	

AMS	説明	注意
Channel AT (Channel After Touch)	アフタータッチ(チャンネル・アフタータッチ) (本機からの送信はシーケンス・データのみ)	
Joystick X	ジョイスティックX(横)方向	
Joystick +Y	ジョイスティック+ Y(奥)方向(CC#01)	
Joystick Y	ジョイスティックー Y(手前)方向(CC#02)	
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	ジョイスティック+ Y(奥)方向およびアフタータッチ(本機からの送信はシーケンス・データのみ)	ジョイスティック+Y(奥)方向、およびアフタータッチ(MIDIやスタンダードMIDIファイルで送受信)により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。
JS-Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	ジョイスティックー Y(手前)方向およびアフタータッチ(本機からの送信はシーケンス・データのみ)	ジョイスティックーY(手前)方向、およびアフタータッチ(MIDIやスタンダードMIDIファイルで送受信)により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。
Assign. Pedal	アサイナブル・フットペダル(CC#04)	
Ribbon Ctl.	リボン・コントローラー (CC#16) (本機からの送信はシーケンス・データのみ)	
CC#18	CC#18	
CC#17	CC#17	
CC#19	CC#19	
CC#20	CC#20	
CC#21	CC#21	
Damper	ダンパー・ペダル(CC#64)	
CC#65	ポルタメント・スイッチ(CC#65)	
Sostenuto	ソステヌート・ペダル(CC#66)	
CC#80	CC#80	
CC#81	CC#81	
CC#82	CC#82	
CC#83	CC#83	

AMS	説明	注意
Tempo	テンポ(内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報)	
Velocity Plus	キー・オン、キー・オフ時のベロシティ	
Velocity Exp	指数カーブのベロシティ (高いベロシティ値のノートはより大きく)	
Velocity Log	対数カーブのベロシティ (高いベロシティ値はリアカーブのベロシティ値よりも小さく)	

AmpKTrkソース・ダイアグラム

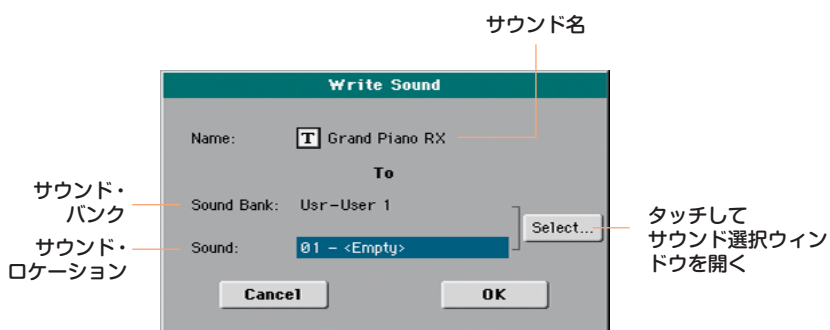


34 サウンドの保存

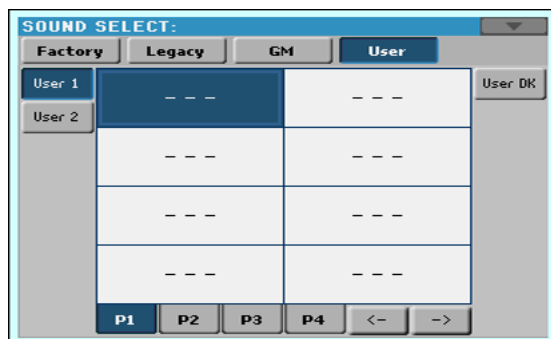
エディット・サウンドの保存

サウンドのエディットが終わったら、エディットしたパラメーターをユーザー・サウンドのロケーションに保存することができます。

- 1 サウンド・エディット・モードでページ・メニューから**Write Sound**コマンドを選択して、**Write Sound**ダイアログ・ボックスを開きます。



- 2 サウンドの名前を変更します。テキスト・エディット・ボタン(**I**)をタッチしてテキスト入力画面でエディットしたサウンドの名前を付けます。
名前のエディットが終わったら、**OK**ボタンをタッチしてテキスト入力画面を閉じます。
- 3 **Write Sound**ダイアログ・ボックスに戻って、現在とは異なるロケーションに保存する場合は、**Select**ボタンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを開きます。サウンドを保存する先のロケーションを選択します。名にも保存されていない空白のロケーションは(---)で表示されます。



- 4 **Write Sound**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチして保存を実行します。

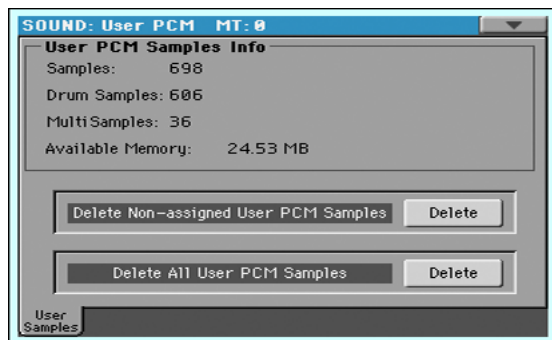
サウンドの保存の注意

- 既存のサウンドに上書き保存すると、そのサウンドが削除され、保存するサウンドに置き換えられます。ユーザー・サウンドは、誤って削除されないように記憶デバイスに保存してください。
- ドラム・キットを通常のサウンド上に上書きすることはできません。また、逆に通常のサウンドをドラム・キット上に上書きすることもできません。
- 工場出荷時のデータに戻すときは、メディア・モードの**Utility**ページで **Factory Restore**を行ってください。

35 ユーザー・サンプルの管理

ユーザー・サンプル・メモリーの情報

サウンド・エディット・モードで、MENUキーを押して、User PCM Sampleセクションを選択するとユーザー・サンプル・ページが開きます。



このページでは、メモリーにロードされたサンプルの容量を確認できます。また、新しいサンプルをロードするときに、使用できる残りの容量を確認したり、使用していないサンプルを削除することができます。

メモリー内のオブジェクト	意味
Samples	メモリー内のユーザー・サンプル数
Drum Samples	メモリー内のユーザー・ドラム・サンプル数
Multisamples	メモリー内のユーザー・マルチサンプル数
Available Memory	HAVIAN30には32MBのRAMが内蔵されていて、ここに非圧縮のユーザー・サンプルをロードすることができる。ここの値(バイト)はユーザー・サンプルのメモリー残量になる。

ユーザー・サンプルの削除

Sound EditモードのUser Samplesページで、新たなユーザー・サンプルをロードするためにメモリー内の一部、またはすべてのユーザー・サンプルを削除することができます。

削除するサンプルのコピーを取っていない場合は、削除を実行する前に将来に再使用できるように外部機器などにバックアップをとることをお勧めします。

ユーザー・サウンドに未使用のユーザー・サンプルを削除

- Delete Non-assigned User PCM Samplesの横のDeleteボタンをタッチします。

サウンドやドラム・キットに使われていないすべてのユーザー・サンプル、ドラム・サンプル、およびマルチサンプルを削除します。ただし、それらを使用したサウンドやドラム・キットの削除をただけでは、未使用になったサンプルはメモリー内に残ることになります。そのため、新たなユーザー・サウンドやドラム・キットに使用することができます。

すべてのユーザー・サンプルを削除する

- Delete All User PCM Samplesの横のDeleteボタンをタッチします。
メモリーに含まれるすべてのユーザー・サンプルを削除します。ユーザー・サウンドやドラム・キットに、これらのサンプルを使用しているときは、この操作は使わないでください。この操作はユーザー・サンプルのメモリーを、完全に空にするときに使用します。

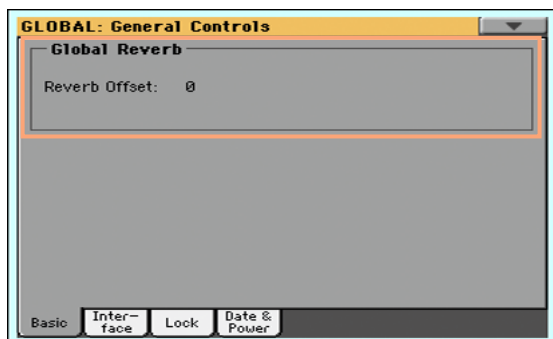
パート VIII: エフェクト

36 サウンドのエフェクト

部屋に合わせたリバーブの設定

本機はすべてのリバーブのためのマスター・オフセットの設定ができます。演奏する部屋に合わせて残響感を調整します。反響音が非常に多い部屋のときは、-の値に、反響が少なく効果を加えたいときは+の値を設定します。

- 1 GLOBAL > General Controls > Basicページを開きます。
- 2 Reverb Offsetパラメーターでリバーブのためのマスター・オフセットの設定をします。



エフェクト・リスト

内蔵された本機の工場出荷時のエフェクトのリストは、以下のとおりです。各エフェクトのパラメーターに関する詳細は、各ページを参照してください。

Master FX 1/2

0	No Effect	33	Stereo Flanger	66	Stereo BPM Delay
1	Stereo Compressor	34	St. Random Flanger	67	St.BPM Mtap Delay
2	Stereo Limiter	35	St. Env. Flanger	68	St.BPM Mod. Delay
3	Multiband Limiter	36	Stereo Phaser	69	St.BPMAutoPanDly
4	St.MasteringLimtr	37	St. Random Phaser	70	Tape Echo BPM
5	Stereo Gate	38	St. Env. Phaser	71	Reverb Hall
6	St.Parametric4EQ	39	Stereo Vibrato	72	Reverb SmoothHall
7	St. Graphic 7EQ	40	St. Auto Fade Mod.	73	Reverb Wet Plate
8	St.Exciter/Enhncr	41	2Voice Resonator	74	Reverb Dry Plate
9	Stereo Isolator	42	Doppler	75	Reverb Room
10	St. Wah/Auto Wah	43	Scratch	76	ReverbBrightRoom
11	St. Vintage Wah	44	Grain Shifter	77	Early Reflections
12	St. Random Filter	45	Stereo Tremolo	78	P4EQ - Exciter
13	St. MultiModeFilter	46	St. Env. Tremolo	79	P4EQ - Wah
14	St. Sub Oscillator	47	Stereo Auto Pan	80	P4EQ - Cho/Flng
15	Talking Modulator	48	St. Phaser + Trml	81	P4EQ - Phaser
16	Stereo Decimator	49	St. Ring Modulator	82	P4EQ - Mt. Delay
17	St. Analog Record	50	Detune	83	Comp - Wah
18	OD/Hi.Gain Wah	51	Pitch Shifter	84	Comp - Amp Sim
19	St. Guitar Cabinet	52	Pitch Shifter BPM	85	Comp - OD/HiGain
20	St. Bass Cabinet	53	Pitch Shift Mod.	86	Comp - P4EQ
21	Bass Amp Model	54	Organ Vib/Chorus	87	Comp - Cho/Flng
22	Bass Amp+Cabinet	55	Rotary Speaker	88	Comp - Phaser
23	Tube PreAmp Model	56	L/C/R Delay	89	Comp - Mt. Delay
24	St. Tube PreAmp	57	Stereo/CrossDelay	90	Limiter - P4EQ
25	MicModel+PreAmp	58	St. Multitap Delay	91	Limiter-Cho/Flng
26	Stereo Chorus	59	St. Mod Delay	92	Limiter - Phaser
27	Black Chorus/Flanger	60	St. Dynamic Delay	93	Limiter - Mt.Delay
28	St.HarmonicChorus	61	St. AutoPanningDly	94	Exciter - Comp
29	St. Biphase Mod.	62	Tape Echo	95	Exciter - Limiter
30	Multitap Cho/Delay	63	Auto Reverse	96	Exciter-Cho/Flng
31	Ensemble	64	Sequence BPM Dly	97	Exciter - Phaser
32	Polysix Ensemble	65	L/C/R BPM Delay	98	Exciter - Mt.Delay

99	OD/HG - Amp Sim	103	Wah - Amp Sim	107	Cho/FIng - Mt.Dly
100	OD/HG - Cho/FIng	104	Decimator - Amp	108	Phaser - Cho/FIng
101	OD/HG - Phaser	105	Decimator - Comp	109	Reverb - Gate
102	OD/HG - Mt.Delay	106	AmpSim - Tremolo		

Master FX 2 only

110	St.Mltband Limiter	116	Multitap Cho/Delay	122	Hold Delay
111	PianoBody/Damper	117	St. Pitch Shifter	123	LCR BPM Long Dly
112	OD/HyperGain Wah	118	St. PitchShift BPM	124	St. BPM Long Dly
113	GuitarAmp + P4EQ	119	Rotary SpeakerOD	125	Early Reflections
114	BassTubeAmp+Cab.	120	L/C/R Long Delay		
115	St. Mic + PreAmp	121	St/Cross Long Dly		

DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)

ダイナミック・モジュレーションは、エフェクトの特定のパラメーターのかけ具合を本機のコントローラーやMIDIメッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させる機能です。

DMSシンボルが付いているパラメーターには、ダイナミック・モジュレーションを適用することができます。

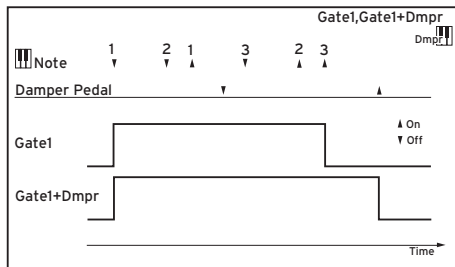
以下の表は、利用できるダイナミック・モジュレーションのソースになります。

モジュレーション・ソース	ノート	モジュレーション・ソース	ノート
Off	モジュレーションなし	MIDI(CC#20)	
Gate1		MIDI(CC#21)	
Gate1 + Dmpr		MIDI(CC#17+)	
Gate2		MIDI(CC#19+)	
Gate2 + Dmpr		MIDI(CC#20+)	
Note Nr	ノート・ナンバー	MIDI(CC#21+)	
Velocity	ノート・ベロシティ	Damper: #64	
Expo Velocity	エクスポネンシャル・ベロシティ	Prta.SW: #65	ポルタメント・スイッチ
AfterTouch	アフター・タッチ	Sostenu: #66	ソステヌート・ペダル
JS X	ジョイスティック左右	MIDI(CC#67)	
JS + Y: CC#01	ジョイスティック奥方向	MIDI(CC#80)	
JS - Y: CC#02	ジョイスティック手前方向	MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#04)		MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#12)		MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#13)		MIDI(CC#85)	
Ribb.(CC#16)	リボン・コントローラー	MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#18)		MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#17)		MIDI(CC#88)	
MIDI(CC#19)		Tempo	

ゲート・パラメーターに関する注意

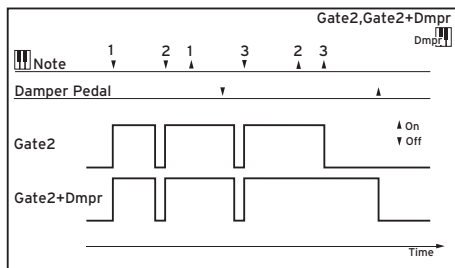
Gate1、Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1+Damper では、キーを離してもダンパー（サスティン）・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



Gate2、Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

Gate1、Gate1+Dmprとほぼ同じですが、Gate2、Gate2+Damper では、EGのダイナミック・モジュレーション・ソースとして使う場合は、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1+Dmpr では、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)



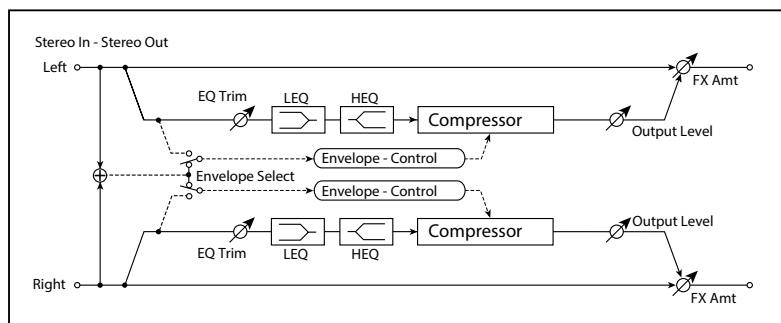
Dynamics (Dynamic)

0: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。

1: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつぶさをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク/独立の切り 替え	
b	Sensitivity	1…100	感度	
c	Attack	1…100	アタックの強さ	
d	EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数— 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数— 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100…+100	コンプレッサーの出力レベルのモジュ レーション量	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

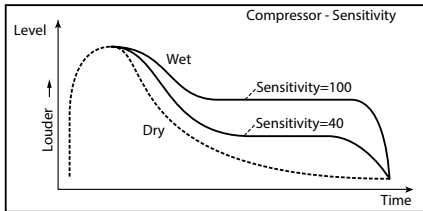
a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

b: Sensitivity

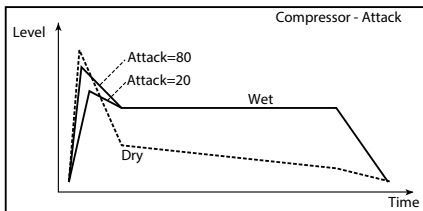
g: Output Level

Sensitivityは、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。**Sensitivity**を上げると全体的に音量が大きくなるので、**Output Level**で最終的な音量を調節します。



c: Attack

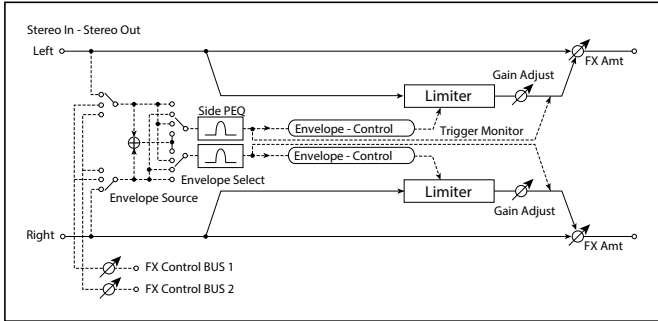
コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



2: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。

ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立の選択	
b	Ratio	1.0 : 1… 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
c	Threshold [dB]	-40…0	圧縮のかかるレベル	
v	Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
e	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38…+24	出力ゲイン	D <small>mod</small>
	Src	Off…Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63…+63	出力ゲインのモジュレーション量	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20…12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5…10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Envelope Select

L/R Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only)にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。

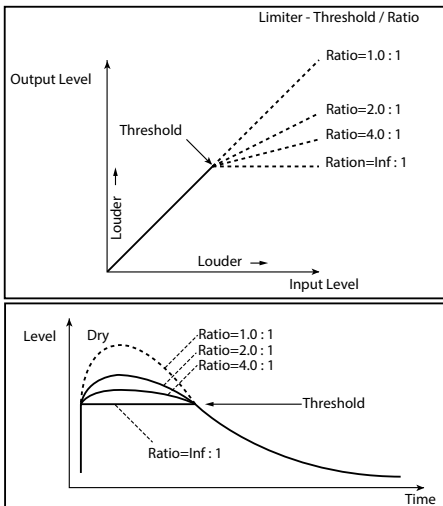
L/R Individuallyにすると、左右独立して動作します。

b: Ratio

c: Threshold [dB]

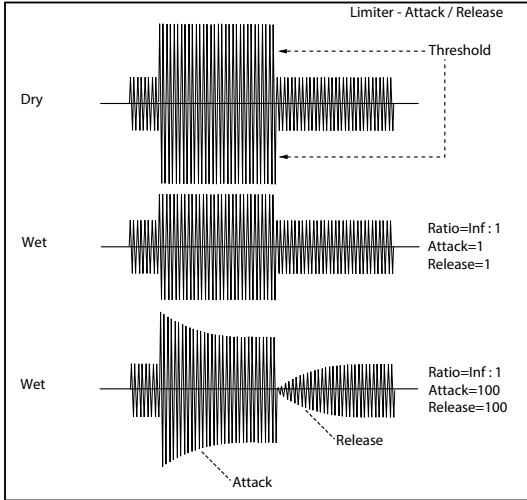
e: Gain Adjust [dB]

Ratioは、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、**Threshold**で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、**Gain Adjust**で調節してください。



d: Attack**d: Release**

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。

**f: Trigger Monitor**

これをOnにすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号を出力します。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常はOffにしておきます。

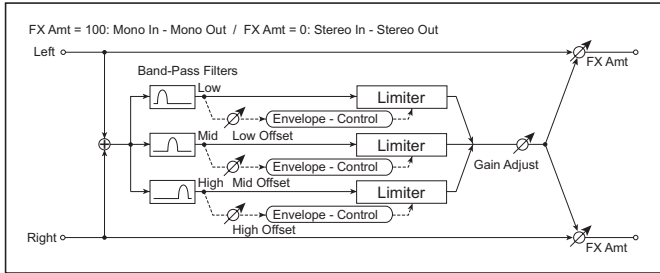
f: Side PEQ Insert**g: Side PEQ Cutoff [Hz]****g: Q****g: Gain [dB]**

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。

リミッターは、このイコライザーを通じた後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

3: Multiband Limiter

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調節できます。



a	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1.99...99.1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: Low Offset [dB]

f: Mid Offset [dB]

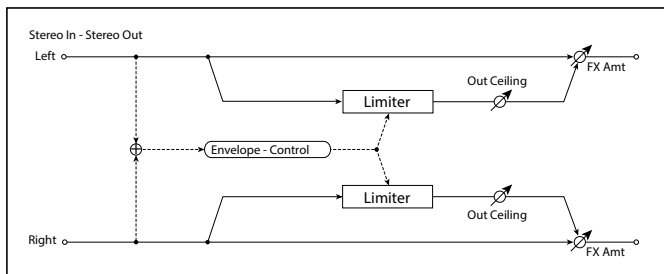
g: High Offset [dB]

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、**High Offset**によって高域のトリガー信号のレベルを下げて**Threshold**レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

4: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

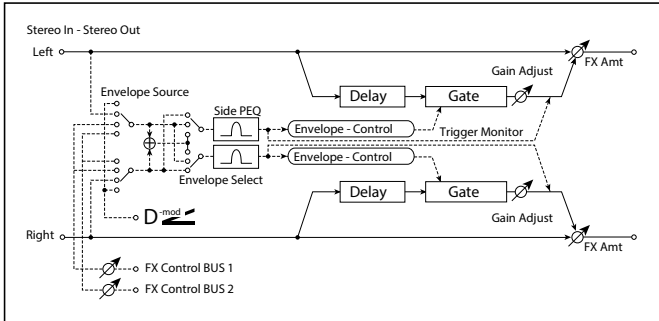
楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



a	Threshold [dB]	-30.0…0.0	圧縮のかかるレベル	
b	Out Ceiling [dB]	-30.0…0.0	出力ゲイン	
c	Release [msec]	0.50…1000.0	リリース・タイム	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

5: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。



a	Envelope Source	D-mod, Input	D-modコントロールする/入力信号をトリガーとして使用/FX Control Bus1を使用/FX Control Bus2を使用の選択	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	左右のリンク/左のみでのコントロール/ 右のみでのコントロールの選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Src=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	
	Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	
d	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Delay Time [msec]	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

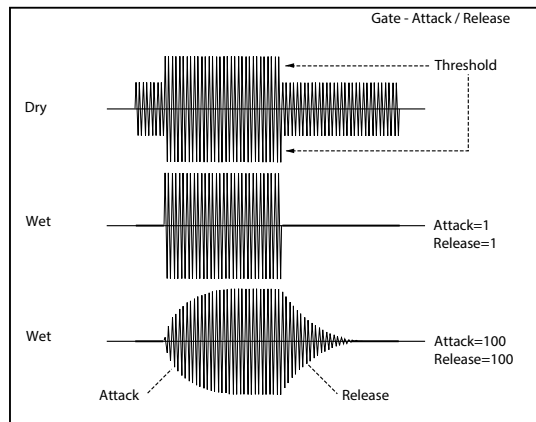
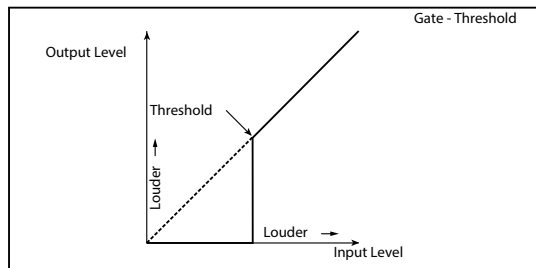
c: Threshold

d: Attack

d: Release

Thresholdは、**Envelope Select**がL/R Mix、L OnlyまたはR Onlyのときにゲートのかかるレベルを設定します。

Attack、**Release**は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



c: Polarity

ゲート・オン/オフの動作が反転します。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

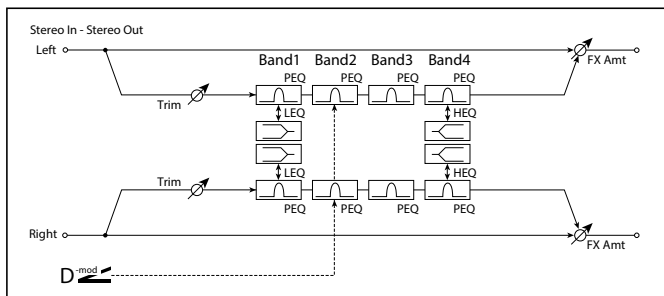
e: Delay Time [msec]

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

EQ and Filters (EQ/Filter)

6: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。



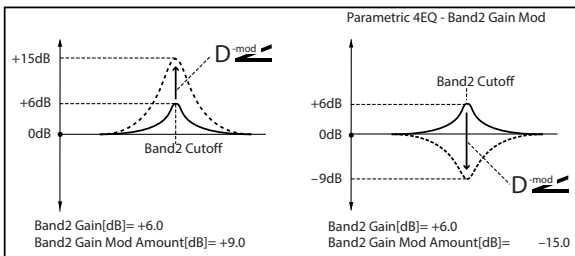
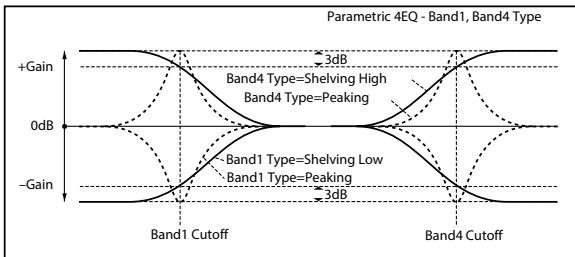
a	Trim	0…100	入力レベル	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ	
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ	
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off…Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ ソース	
	Amt [dB]	-18.0…+18.0	バンド2のゲインのモジュレーション量	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	バンド1のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50…10.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	バンド2のゲイン	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	バンド3のゲイン	

h	Band4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	バンド4のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Band1 Type

c: Band4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。



e, f, g, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

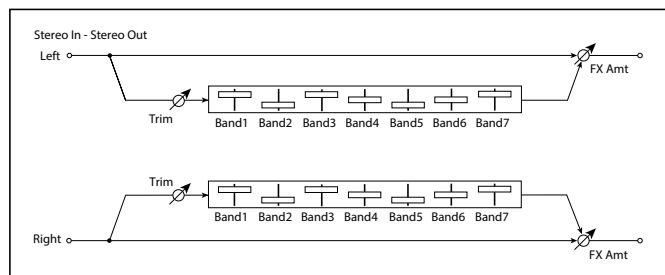
d: Band2 Dynamic Gain Src

d: Amt [dB]

バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

7: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	
b	Trim	0…100	入力レベル	
c	Band1 [dB]	-18.0…+18.0	バンド1のゲイン	
d	Band2 [dB]	-18.0…+18.0	バンド2のゲイン	
e	Band3 [dB]	-18.0…+18.0	バンド3のゲイン	
f	Band4 [dB]	-18.0…+18.0	バンド4のゲイン	
g	Band5 [dB]	-18.0…+18.0	バンド5のゲイン	
h	Band6 [dB]	-18.0…+18.0	バンド6のゲイン	
i	Band7 [dB]	-18.0…+18.0	バンド7のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

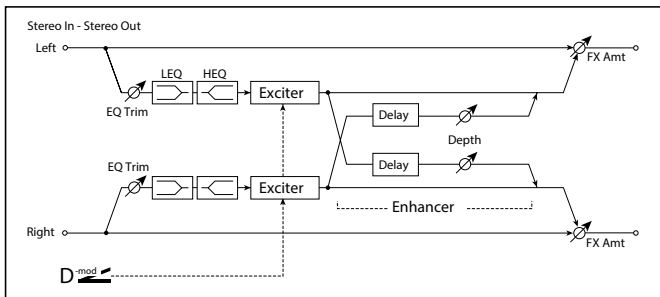
a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示します。

3つのGraphic 7-Band EQを直列にし、それぞれを7:Low、9:Mid、11:Highにすると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

8: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
	Src	Off...Tempo	エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エキサイター効果の深さのモジュレーション量	
b	Emphasis Freq	0...70	エキサイターが強調する周波数	
	Src	Off...Tempo	強調する周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-70...+70	強調する周波数のモジュレーション量	
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	

e	Enhancer Depth	0…100	エンハンサー効果の深さ	
	Src	Off…Tempo	エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0…100	2バンド・イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数—低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数—高/中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

b: Emphasis Freq

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

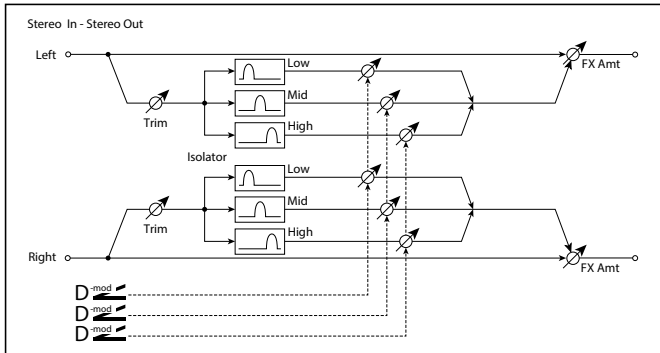
c: Enhancer Delay L [msec]

d: Enhancer Delay R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

9: Stereo Isolator

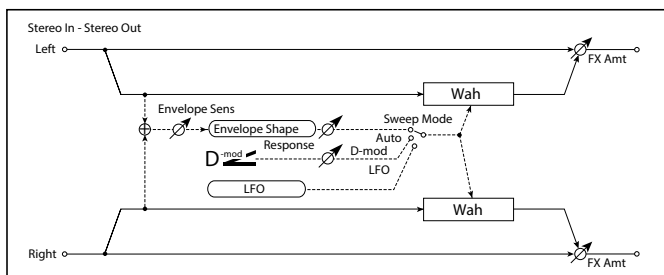
入力信号を低域/中域/高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムスのキック、スネアー、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



a	Trim	0…100	入力レベル	
b	Low/Mid [Hz]	100…500	低域/中域の帯域分割周波数	
c	Mid/High [Hz]	2000…6000	中域/高域の帯域分割周波数	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59…+12	低域のゲイン	
	Src	Off…Tempo	低域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72…+72	低域ゲインのモジュレーション量	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59…+12	中域のゲイン	
	Src	Off…Tempo	中域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72…+72	中域ゲインのモジュレーション量	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59…+12	高域のゲイン	
	Src	Off…Tempo	高域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72…+72	高域ゲインのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

10: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



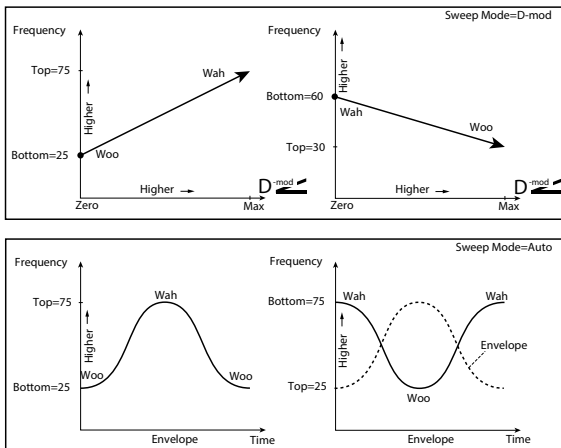
a	Frequency Bottom	0…100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0…100	ワウの中心周波数の上限	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/ LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
	Respon	0…100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	
c	Envelope Sens	0…100	オート・ワウの感度	
	Envelope Shape	-100…+100	オート・ワウのスイープカーブ	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	

f	Resonance	0…100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
g	Output Level	0…100	エフェクト音の出力レベル	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Frequency Bottom

a: Frequency Top

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、**Frequency Bottom**と**Frequency Top**の値によって決まります。



b: Sweep Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。**Sweep Mode**をAutoにすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われ

まず、**Sweep Mode**をD-modにすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

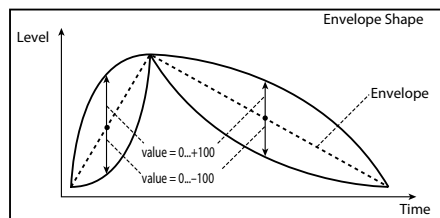
Sweep ModeをLFOにすると、LFOによって周期的にスイープします。

c: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



d: LFO Frequency [Hz]

e: MIDI Sync

LFOのスピードは、**MIDI/Tempo Sync**をOffにすると**LFO Frequency**の設定に、**MIDI/Tempo Sync**をOnにすると**BPM**、**Base Note**、**Times**の設定に従います。

e: BPM

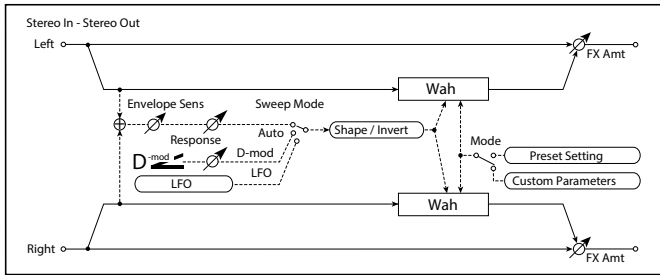
e: Base Note

e: Times






BPMの数値で指定したテンポ(**BPM**をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して**Base Note**で選んだ音符(♩)を**Times**の数だけ並べた長さをLFOの一周期として設定します。

11: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

ビンテージ・ワウペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



a	Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
	Shape	-100...+100	スイープのカーブ	
	Invert	Off, On	スイープ方向の反転/非反転	
b	Frequency Bottom	0...100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の上限	
c	Resonance Bottom	0...100	Mode=Custom時のレゾナンス量(共振の強さ)の下限	
	Resonance Top	0...100	Mode=Custom時のレゾナンス量(共振の強さ)の上限	
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
	Manual	0...100	Sweep Mode=D-mod, Src=Off ときの中心周波数	
e	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	

f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00... +20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
g	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
h	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Shape

ワウのスィープ・カーブを設定します。オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

a: Mode

b: Frequency Bottom

b: Frequency Top

c: Resonance Bottom

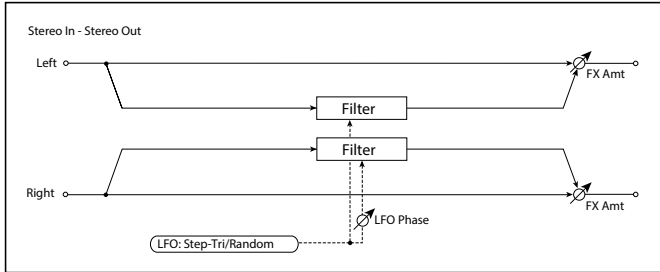
c: Resonance Top

Mode=Presetで、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Topは内部的に固定された

値が使われるので、これらの設定値は無視します。Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Topの設定値はMode=Customのときに有効になります。

12: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音を作り出せます。

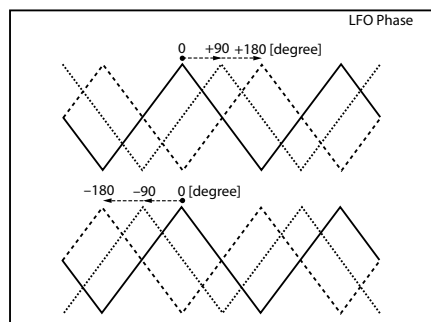


a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00… +20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	
	Amt	-50.00… +50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	

e	Step Base Note		LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
f	Manual	0…100	フィルターの中心周波数	
	Src	Off…Tempo	フィルターの中心周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フィルターの中心周波数のモジュレーション量	
g	Depth	0…100	フィルター変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	フィルター変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フィルター変調のモジュレーション量	
h	Resonance	0…100	レゾナンス量(共振の強さ)	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Phase [degree]

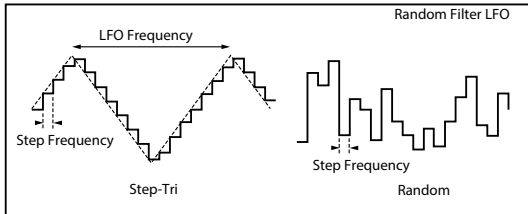
LFOの位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



a: LFO Waveform**b: LFO Frequency [Hz]****c: LFO Step Freq [Hz]**

LFO WaveformをStep-Triにすると、LFOは階段状の三角波になります。**LFO Frequency**はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、**LFO Step Freq**を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、**LFO Waveform**をRandomにすると、**LFO Step Freq**がランダムLFOの周期になります。

**d: BPM****e: Step Base Note****e: Times**

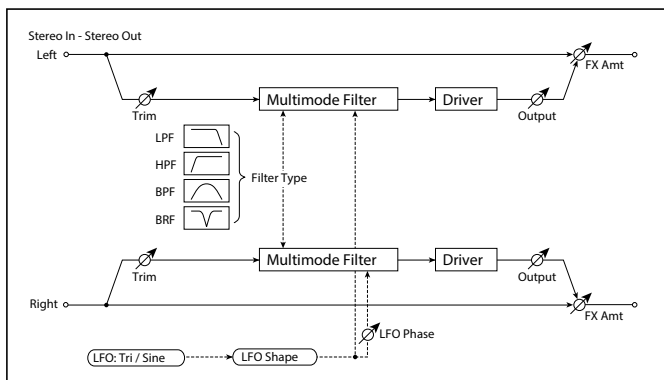
BPMの数値で指定したテンポ(**BPM**をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して**Step Base Note**で選んだ音符(♪)を**Times**の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

i: Wet/Dry

マイナスの値にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

13: St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

ローパス/ハイパス/バンドパス/バンドリジェクトの4つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。

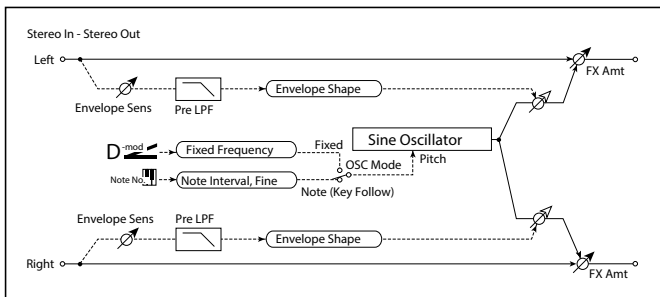


a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	フィルター・タイプの選択	
	Trim	0…100	入力レベル	
b	Cutoff	0…100	カットオフ周波数(中心周波数)	
	Src	Off…Tempo	カットオフ周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	カットオフ周波数のモジュレーション量	
c	Resonance	0…100	レゾナンス量	
	Src	Off…Tempo	レゾナンス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	レゾナンス量のモジュレーション量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
	Depth	0…100	LFOによるカットオフ周波数変調の深さ	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	Drive SW	Off, On	フィルターでの歪みのオン/オフ	
	Output Level	0...100	出力レベル	
h	Drive Gain	0...100	歪み具合	
	Low Boost	0...100	低域の増幅量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

14: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーター周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	オシレーター周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え	
---	----------	--------------------------	------------------------------	--

b	Note Interval	-48...0	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-80...+80	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
d	Envelope Pre LPF	1...100	重低音を付加する周波数上限	
e	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度	
	Envelope Shape	-100...+100	オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: OSC Mode

b: Note Interval

b: Note Fine

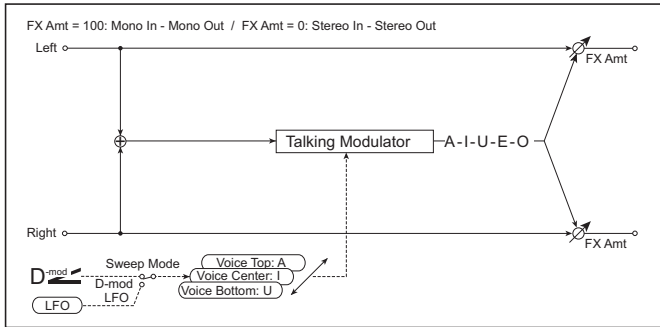
OSC Modeでは、オシレーターの動作モードを選択します。**OSC Mode**をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。**Note Interval**では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。**Note Fine**では、セント単位での微調整が可能です。

d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

15: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	モジュレーション・ソースによるコントロール/LFOによるコントロールの切り替え	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール	
	Src	Off...Tempo	声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音	
f	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さ	
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強さ	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

h	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Voice Top

d: Voice Center

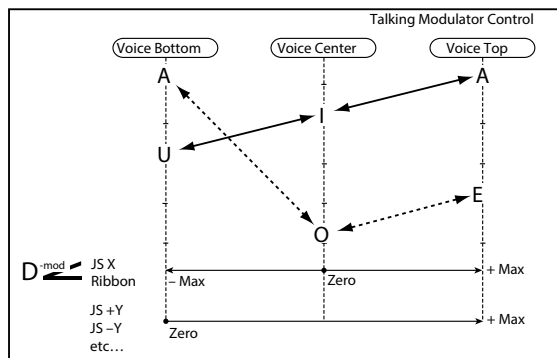
e: Voice Bottom

声の母音をコントロールの上端、中央、下端に割り当てます。

例：Voice TopをA、Voice CenterをI、Voice BottomをUに設定した場合。

Sweep ModeがD-modで、モジュレーション・ソースにRibbonを選んでいるとき、リボン・コントロールの右端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。

Sweep ModeをLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



f: Formant Shift

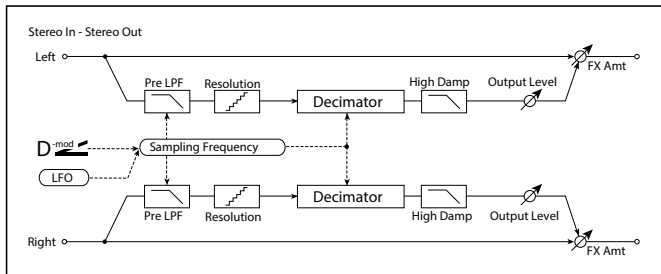
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

f: Resonance






声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

16: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0…100	高域をカットする割合	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k… 48.00k	サンプリング周波数	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-48.00k… +48.00k	サンプリング周波数のモジュレーション量	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00… +20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	サンプリング周波数のLFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量	
f	Resolution	4...24	データのビット長	
g	Output Level	0...100	出力レベル	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。**Pre LPF**をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。

Sampling Frequencyを3kHz程度に設定しておいて**Pre LPF**をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

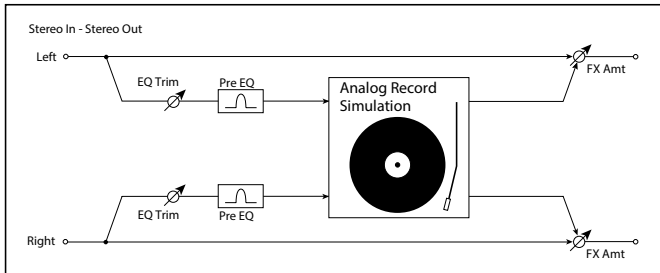
f: Resolution

g: Output Level

Resolutionの値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので**Output Level**で調節してください。

17: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	レコードの回転数	
b	Flutter	0…100	変調の深さ	
c	Noise Density	0…100	ノイズの密度	
	Noise Tone	0…100	ノイズの音質	
d	Noise Level	0…100	ノイズの音量	
	Src	Off…Tempo	ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ノイズの音量のモジュレーション量	
e	Click Level	0…100	クリック・ノイズの音量	
	Src	Off…Tempo	クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	
f	EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre EQ Cutoff [Hz]	300…10.00k	イコライザーの中心周波数	
	Q	0.5…10.0	イコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	イコライザーのゲイン	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

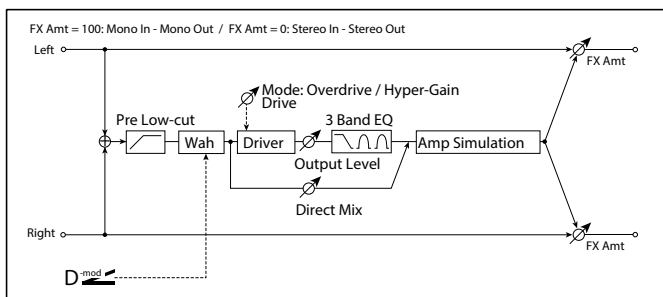
e: Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)

18: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、3バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D-mod
	Src	Off…Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	
b	Wah Sweep Range	-10…+10	ワウのレンジ	
	Wah Sweep Src	Off…Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲインディストーションの切り替え	
d	Drive	1…100	歪み具合	
	Pre Low-cut	0…10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0…50	出力レベル	D-mod
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50…+50	出力レベルのモジュレーション量	

f	Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18…+18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
i	Direct Mix	0…50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Wah

ワウのオン/オフを切り替えます。

a: Sw

モジュレーション・ソースによるワウのオン/オフの切り替え方を選択します。

SwをMomentにすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンになります。

一方、**Sw**をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオン/オフします。

b: Wah Sweep Range**b: Wah Sweep Src**

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。-の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は**Wah Sweep Src**で選んだモジュール・ソースによってコントロールできます。

d: Pre Low-cut

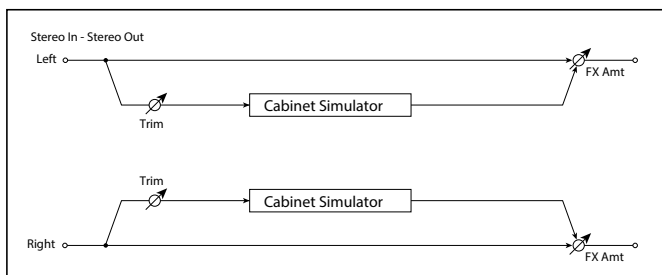
ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

d: Drive**e: Output Level**


歪み具合は、入力信号自体の大きさと**Drive**の設定で決まります。**Drive**を上げると全体に音量が上がるので、**Output Level**で音量を調節します。また、**Output Level**は、3-Band EQへの入力レベルになります。3-Band EQでクリップが発生する場合は**Output Level**を調節してください。

19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

ギター・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。

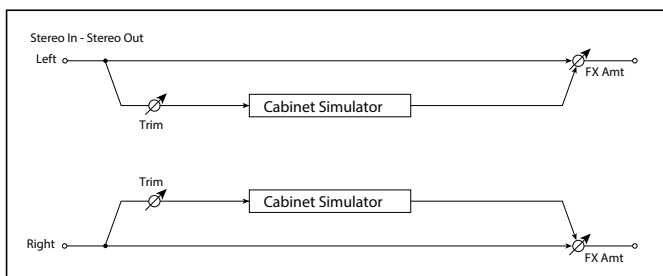


a	Trim	0…100	入力レベル
b	Type		キャビネットの選択
		TWEED - 1x12	12インチx1のスピーカー、オープン・バックのブルー・ジューンな特性を持つキャビネット
		TWEED - 4x10	10インチx1のスピーカー、オープン・バックのキャビネット
		BLACK - 2x10	10インチx2のスピーカー、オープン・バックのキャビネット
		BLACK - 2x12	12インチx2のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット
		VOX AC15 - 1x12	12インチx1のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15のキャビネット
		VOX AC30 - 2x12	12インチx2のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30のキャビネット
		VOX AD412 - 4x12	12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412のキャビネット
		UK H30 - 4x12	30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット
		UK T75 - 4x12	75W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット
		US V30 - 4x12	30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット
c	Air	0…100	マイク位置の設定

d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

ベース・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。

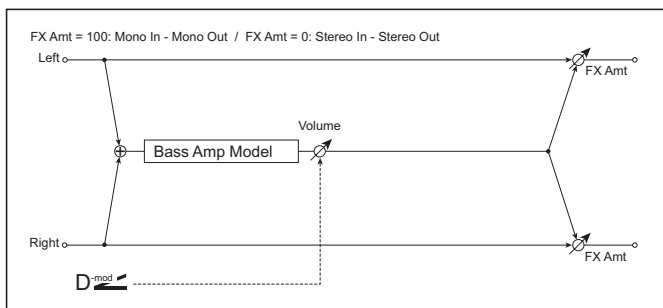


a	Trim	0...100	入力レベル	
---	------	---------	-------	--

b	Cabinet Type		キャビネットの選択	
		LA - 4x10	10インチx4のスピーカー、LAサウンドのキャビネット	
		MODERN - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット	
		METAL - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル	
		CLASSIC - 8x10	10インチx8のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK - 4x12	12インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
		STUDIO - 1x15	15インチx1のスピーカー、STUDIOコンボ・キャビネット	
		JAZZ - 1x15	15インチx1のスピーカー、JAZZコンボ・キャビネット	
		VOX AC100 - 2x15	15インチx2のスピーカー、VOX AC100用キャビネット	
		US - 2x15	15インチx2のスピーカー、US製キャビネット	
		UK - 4x15	15インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
		LA - 1x18	18インチx1のスピーカー、LAサウンドのキャビネット	
		COMBI - 1x12 & 1x18	12インチx1と18インチx1のスピーカー・コンビネーション・キャビネット	
c	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

21: Bass Amp Model

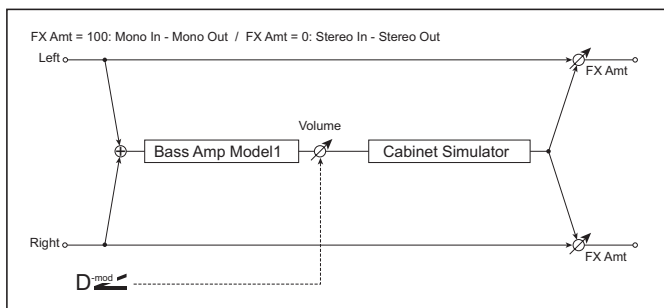
ベース・アンプのシミュレーションです。




a	Amp Type		アンプの選択	
		LA STUDIO	LAサウンドの代表的なアンプ	
		JAZZ	JAZZベースистに愛用されているコンボ・アンプ	
		GOLD PANEL	ゴールドのパネルが目を引く、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ	
		SCOOPED	80年代サウンドの代表的なアンプ	
		VALVE2	ロックに最適な真空管アンプ	
		VALVE	ULTRA LOスイッチをONにした真空管アンプ	
		CLASSIC	Mid Rangeの設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ	
b	Volume	0…100	出力レベル	D-mod
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
d	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
	Mid Range	0…4	ミドルの周波数帯の設定	
e	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
f	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

22: Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)

ベース・アンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ , GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	アンプの選択	
b	Volume	0…100	出力レベル	D-mod
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
d	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
	Mid Range	0…4	ミドルの周波数帯の設定	
e	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
f	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
g	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択	

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type

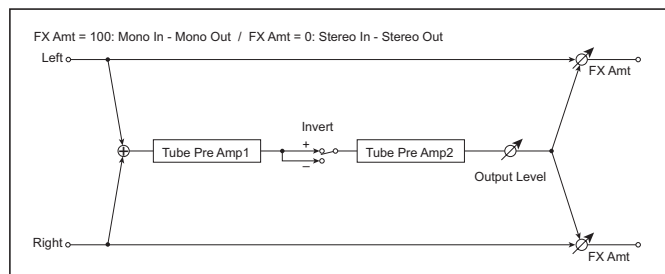
h: Cabinet Type

推奨組み合わせ


Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

2段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ2本の真空管を個別に設定できます。真空管のもつ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。

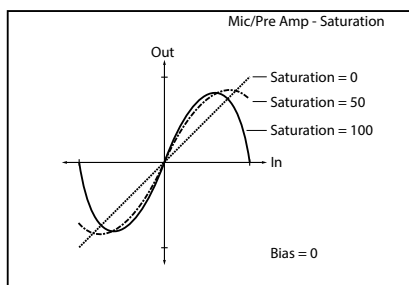


a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21…8.00k	1段目の、低域カット・フィルターの周波数設定
	High Cut [Hz]	53…20.00k, Thru	1段目の、高域カット・フィルターの周波数設定
b	Tube1 Gain [dB]	-24.0…+24.0	1段目の入力ゲイン
	Saturation [%]	0…100	1段目の入出力特性の設定
c	Tube1 Bias	0…100	1段目のバイアス電圧の設定
d	Tube1 Phase	Normal,	位相反転のオン/オフ
		Wet Invert	
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21…8.00k	2段目の、低域カット・フィルターの周波数設定
	High Cut [Hz]	53…20.00k, Thru	2段目の、高域カット・フィルターの周波数設定
f	Tube2 Gain [dB]	-24.0…+24.0	2段目の入力ゲイン
	Saturation [%]	0…100	2段目の入出力特性の設定
g	Tube2 Bias	0…100	2段目のバイアス電圧の設定
h	Tube2 Output Level [dB]	-48.0…+0.0	出力レベル

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

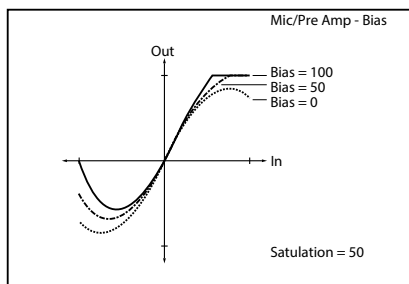
b, f: Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



c: Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。

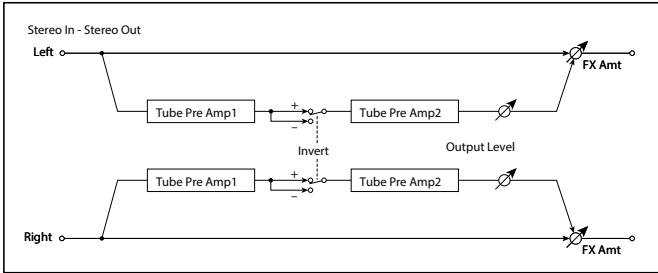


d: Tube1 Phase

Wet Invertに設定すると、1段目と2段目の間で信号の位相を反転します。2段目では、反転した信号に対してバイアスがかかるため音色が変化します。

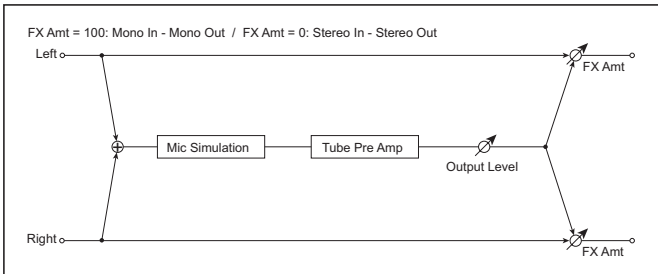
24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)


ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです (Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)参照)。



25: Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。



a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	マイクの種類の選択	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	マイク・セッティング/距離の設定	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21…8.00k	低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53…20.00k, Thru	高域カット・フィルターの周波数設定	
d	Tube Gain [dB]	-24.0…+24.0	真空管プリアンプの入力ゲイン	
	Saturation [%]	0…100	真空管プリアンプの入出力特性の設定	
e	Tube Bias	0…100	真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定	
f	Tube Output Level [dB]	-48.0…+0.0	真空管プリアンプの出力レベル	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

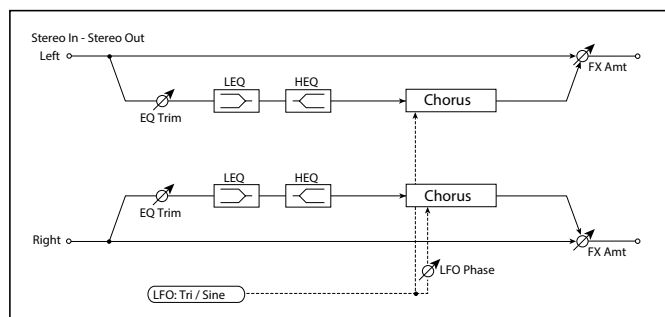
b: Mic Position

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。Closeで最も近く、Farで最も遠くなります。

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)

26: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	

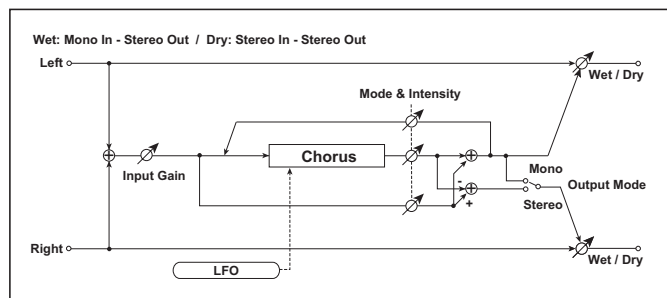
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数—低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数—高/中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: L Pre Delay [msec]**d: R Pre Delay [msec]**

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

27: Black Chorus/Flanger

デンマーク製のステレオ・コーラス+ピッチ・モジュレーター&フランジャーをモデルにしています。本来はギター用エフェクトですが、多くのキーボード・プレイヤーが効果を認めて使用しています。エレクトリック・ピアノで、独特のトーンを実現できます。



a	Speed [Hz]	0.10…10.0	LFOスピード	
	Intensity	1…100	モジュレーションの強さ。	
b	Mode	0, 1, 2	モード 0: Chorus 1: Pitch Mod (Pitch Modulation) 2: Flanger	
	Width	0…2	LFO変調の深さ	
c	Input Gain	1…100	入力ゲイン	
	Output Mode	0, 1	出力モード 0: Mono 1: Stereo	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99 … 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Source	Off…Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amount	-100 … +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

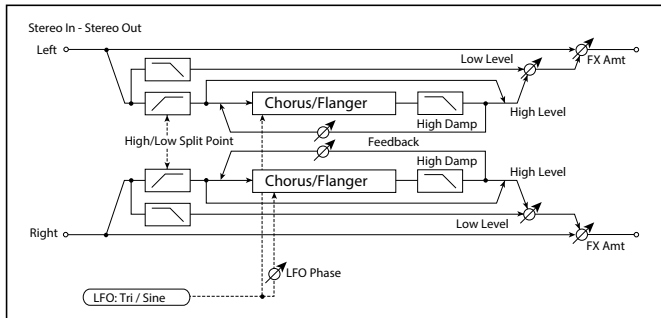
Mode

Intensity

Intensityの値を大きくすると、モジュレーション効果が強くなります。エフェクト、ダイレクト、フィードバックの値をコントロールします。**Mode**の設定によりコントロールする値は異なります。

28: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Pre Delay [msec]	0.0...50.0	Sets the delay time from the original sound	

e	Depth	0…100	原音からのディレイ・タイム	
	Src	Off…Tempo	LFO変調の深さ	
	Amt	-100…+100	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
f	High/Low Split Point	1…100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
g	Feedback	-100…+100	コーラス・ブロックのフィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	コーラス・ブロックの高域の減衰量	
h	Low Level	0…100	低域の出力レベル	
	High Level	0…100	高域(コーラス)の出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

f: High/Low Split Point

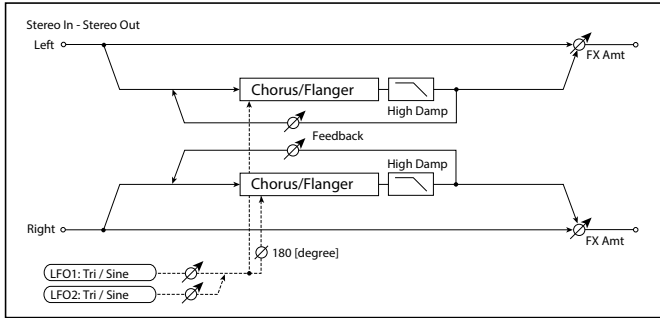
高域/低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

g: Feedback

コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

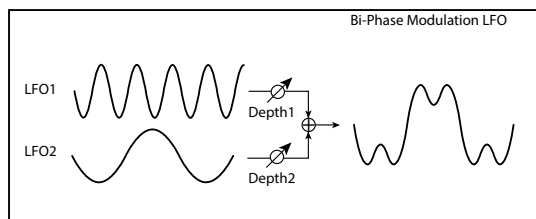
29: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気へのモジュレーションが可能です。



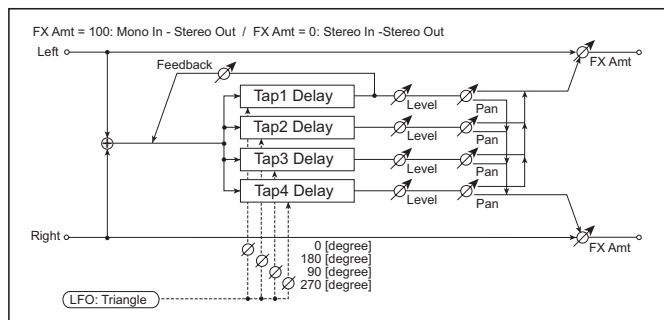
a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1波形	
	LFO2	Triangle, Sine	LFO2波形	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	左右のLFOの位相差の切り替え	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02…30.00	LFO1スピード	
	Src	Off…Tempo	LFO1、2スピードのモジュレーション・ソース	
	LFO1 Amt	-30.00… +30.00	LFO1スピードのモジュレーション量	
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02…30.00	LFO2スピード	
	Amt	-30.00… +30.00	LFO2スピードのモジュレーション量	
d	Depth1	0…100	LFO1変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	LFO1、2変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO1変調の深さのモジュレーション量	
e	Depth2	0…100	LFO2変調の深さ	
	Amt	-100…+100	LFO2変調の深さのモジュレーション量	


f	L Pre Delay [msec]	0.0…50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0…50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



30: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。

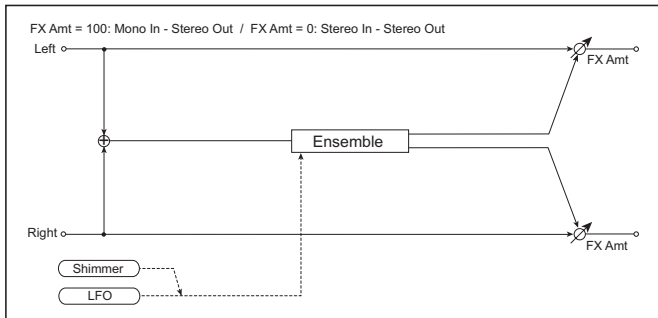


a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFOスピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0...1000	タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ1の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ1のステレオ定位	
c	Tap2 (180) [msec]	0...1000	タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ2の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ2のステレオ定位	
d	Tap3 (090) [msec]	0...1000	タップ3(LFO位相=90度)のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ3の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ3のステレオ定位	
e	Tap4 (270) [msec]	0...1000	タップ4(LFO位相=270度)のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ4の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ4のステレオ定位	
f	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	

g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

31: Ensemble

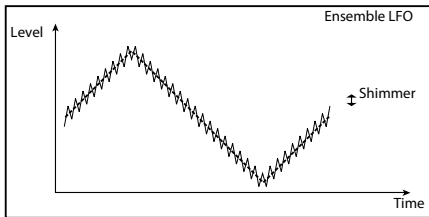
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1…100	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFOスピードのモジュレーション量	
b	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
c	Shimmer	0…100	LFO波形のゆらぎの量	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

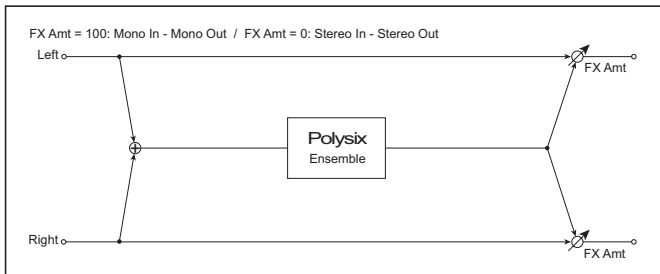
c: Shimmer

LFO波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



32: Polysix Ensemble

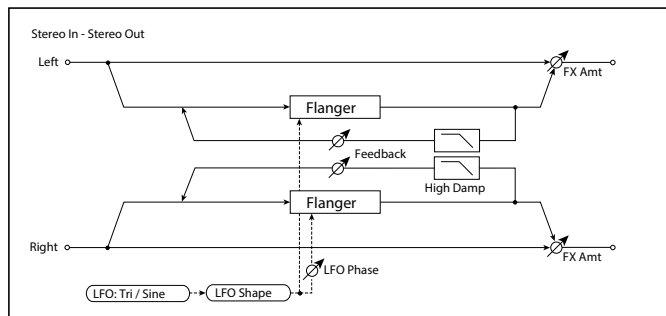
プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySixに搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。



a	Depth	0...100	効果の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	効果の深さのモジュレーション量	
b	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

33: Stereo Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec]	0.0…50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
g	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	フィードバックの高域の減衰量	

h	Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

g: Feedback

h: Wet/Dry

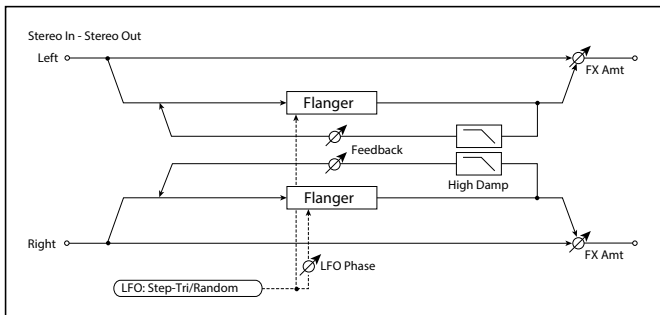
Feedbackが+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。**Feedback**が+の値のときには**Wet/Dry**も+の値に、**Feedback**が-の値のときには**Wet/Dry**も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

g: High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

34: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。

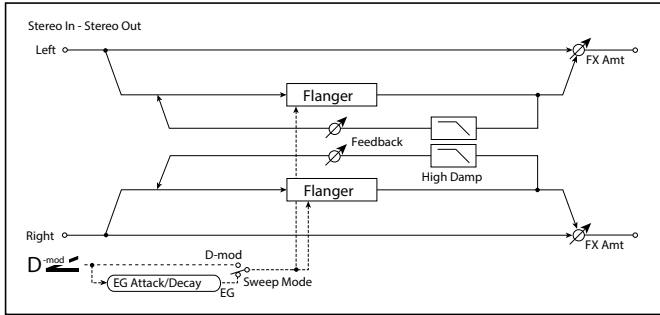



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	

c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00… +20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	
	Step Amt	-50.00… +50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Step Base Note		LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
g	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
h	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	フィードバックの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

35: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec]	0.0…50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	L Dly Top [msec]	0.0…50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの上限	
b	R Dly Bottom [msec]	0.0…50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	R Dly Top [msec]	0.0…50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフランジャーをスweepさせるモジュレーション・ソース	
d	EG Attack	1…100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1…100	EGのディケイ・スピード	
e	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
f	High Damp [%]	0…100	フィードバックの高域の減衰量	


g	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Sweep Mode

c: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。**Sweep Mode**をEGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているものでPitch EG、Filter EG、Amp EGとは関係ありません。

Srcでエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gateなどにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。**Sweep Mode**をD-modにすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは**Src**で選択します。

 **Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

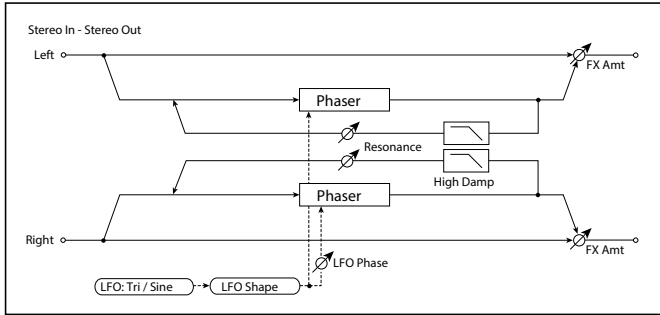
d: EG Attack

d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

36: Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調のモジュレーション量	

f	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
h	Resonance	-100…+100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0…100	レゾナンスの高域の減衰量	
j	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

h: Resonance

i: Wet/Dry

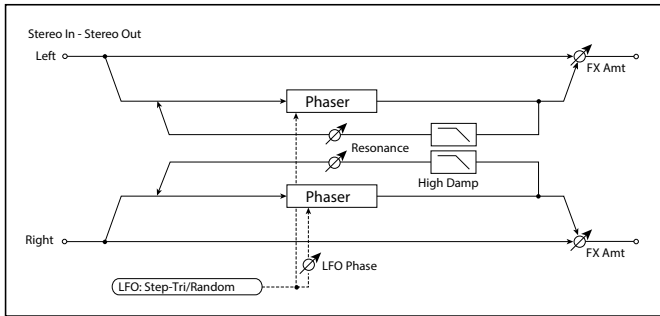
Resonanceが+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。**Resonance**が+の値のときには**Wet/Dry**も+の値に、**Resonance**が-の値のときには**Wet/Dry**も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

h: High Damp [%]



レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

37: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。

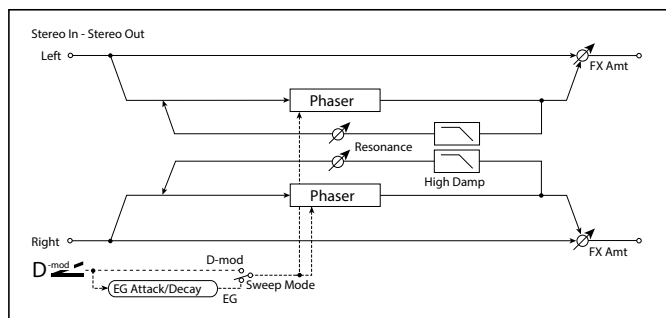


a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFOステップ・スピード	
	Amt	-50.00...+50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の種類	

e	Step Base Note		LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
f	Manual	0…100	効果のかかる周波数	
	Src	Off…Tempo	LFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO変調のモジュレーション量	
g	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100…+100	レゾナンス量	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

38: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。



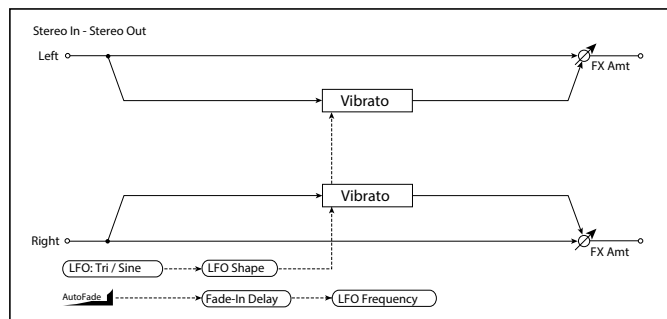
a	L Manu Bottom	0…100	左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	L Manu Top	0…100	左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	

b	R Manu Bottom	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	R Manu Top	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース	
d	EG Attack	1...100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1...100	EGのディケイ・スピード	
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
f	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)

39: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src	Off…Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	
b	Fade-In Delay [msec]	00…2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Fade-In Rate	1…100	フェード・インのスピード	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	Depth	0…100	Sets the depth of LFO modulation	
	Src	Off…Tempo	LFO変調の深さ	
	Amt	-100…+100	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: AUTOFADE Src

b: Fade-In Delay [msec]

b: Fade-In Rate

d: LFO Frequency Mod

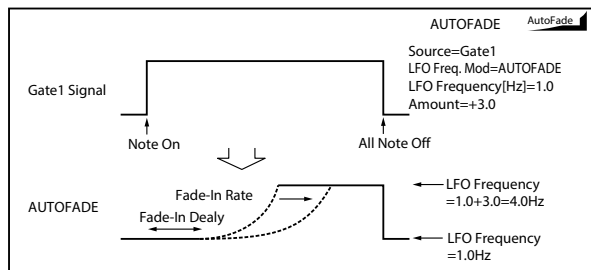
LFO Frequency ModをAUTOFADEにすると、AUTOFADE Srcで選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。MIDI SyncをOnにすると、使用できません。

Fade-In Rateは、フェード・インのスピードの設定です。Fade-In Delayでは、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFOスピードを1.0Hzから4.0Hzまでフェード・インさせる場合の設定例

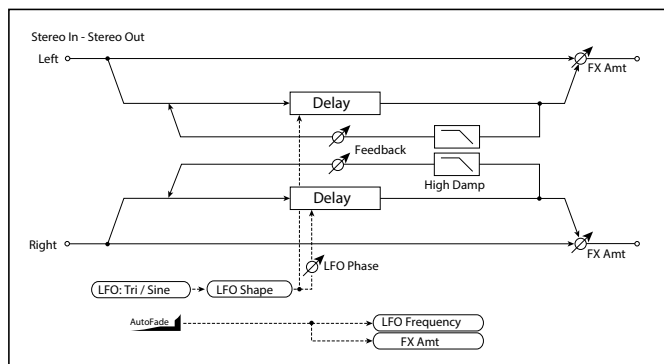
AUTOFADE Src: Gate1、LFO Frequency Mod: AUTOFADE、
LFO Frequency [Hz]: 1.0、Amt: 3.0




MIDI **AUTOFADE Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上になるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



40: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

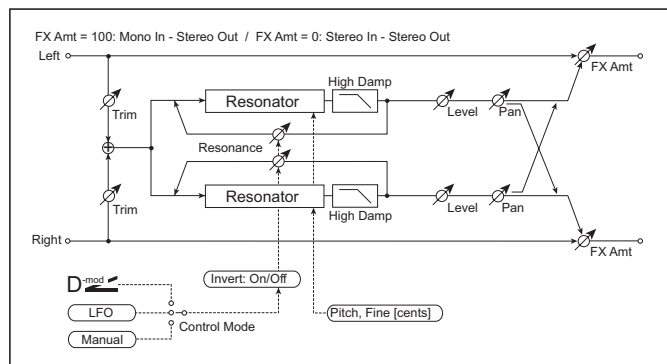
オートフェードを使ってLFOスピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス/フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右のLFOをずらして、広がりをコントロールすることができます。




a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	
	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Rate	1...100	フェード・インのスピード	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00... +20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
f	L Delay Time [msec]	0.0...500.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Depth	0...200	LFO変調の深さ	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

41: 2Voice Resonator

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さはLFOでコントロールすることもできます。



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え	
	LFO/D-mod Invert	Off, On	LFO/D-mod時のボイス1と2のコントロールの反転	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	D-mod Src	Off...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Mod. Depth	-100...+100	LFO/D-modによる共振の強さのコントロール量	
	Trim	0...100	レゾネーターへの入力レベル	

e	Voice1: Pitch	C0…B8	ボイス1の共振する音程	
	Fine [cents]	-50…+50	ボイス1の共振する音程の微調整	
	Level	0…100	ボイス1の出力レベル	
f	Voice1: Resonance	-100…+100	Control Mode=Manual 時のボイス1の共振の強さ	
	High Damp [%]	0…100	ボイス1の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	ボイス1の定位	
g	Voice2: Pitch	C0…B8	ボイス2の共振する音程	
	Fine [cents]	-50…+50	ボイス2の共振する音程の微調整	
	Level	0…100	ボイス2の出力レベル	
h	Voice2: Resonance	-100…+100	Control Mode=Manual 時のボイス2の共振の強さ	
	High Damp [%]	0…100	ボイス2の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	ボイス2の定位	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Mode

f: Voice 1: Resonance

h: Voice 2: Resonance

Control ModeがManualのときは、**Resonance**で共振の強さを設定します。**Resonance**が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

Control ModeをLFOにすると、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

Control ModeをD-modにすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースをJS Xまた

はRibbonにすると、LFOの場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: LFO/D-mod Invert

Control ModeをLFOまたはD-modのとき、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1で設定した音程（レゾナンスが+の値）に対し、ボイス2はオクターブ下（レゾナンスが-の値）で共振します。

f: Voice 1: Pitch

f: Fine [cents]

h: Voice 2: Pitch

h: Fine [cents]

共振する音程を音名で指定します。**Fine**でセント単位で微調整できます。

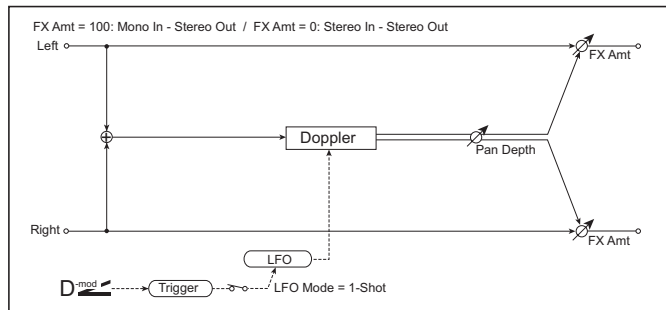
g: High Damp [%]

i: High Damp [%]

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

42: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎる時のサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFOの動作モードの切り替え	
	Src	Off…Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース	
b	LFO Sync	Off, On	LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Pitch Depth	0…100	通りすぎるときのピッチの変化量	
	Src	Off…Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ピッチの変化量のモジュレーション量	
f	Pan Depth	-100…+100	通りすぎるときの定位の変化量	
	Src	Off…Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	定位の変化量のモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Mode

a: Src

b: LFO Sync

LFO Modeは、LFOの動作モードを切り替えます。**Mode**をLoopにすると、何度も繰り返しドブラー効果がかかります。このとき**LFO Sync**がOnならば

Srcで選んだモジュレーション・ソースがオンされたときにLFOをリセットします。

LFO Modeを1-Shotにすると、**Src**で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、**Src**の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないので注意してください。

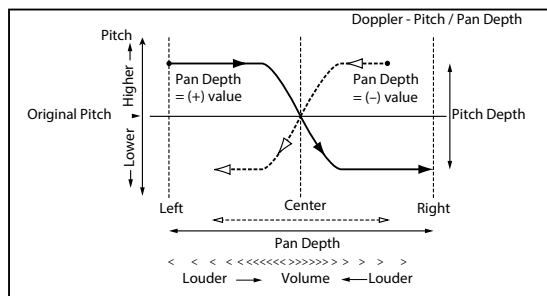
MIDI **Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

e: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、**Pitch Depth**ではこのときのピッチの変化量を設定します。

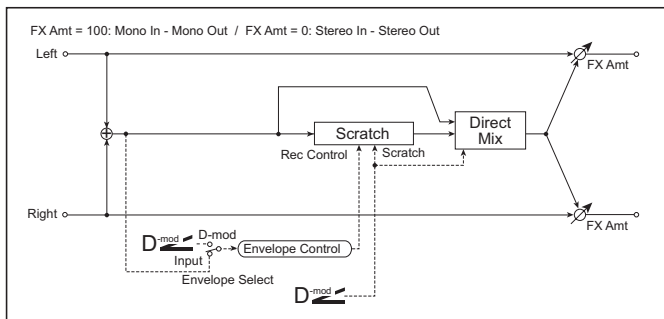
f: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



43: Scratch

入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。

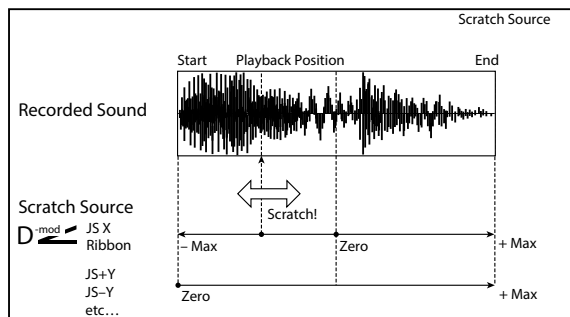


a	Scratch Source	Off…Tempo	再生をコントロールするモジュレーション・ソース	
b	Response	0…100	Scratch Srcに対する反応の速さ	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off…Tempo	Envelope Select=D-mod時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	
d	Threshold	0…100	Envelope Select=Input時の録音を開始するレベル	
e	Response	0…100	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Scratch Source

b: Response

Scratch Sourceでは再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所(Playback Position)に対応しています。**Response**はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

Envelope SelectをD-modにすると、**Src**で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

Envelope SelectをInputにすると、入力信号が**Threshold**レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大2730msecで、それを超えたときは先頭の方から消去していきま

e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く(値を小さく)、1音だけ録音するような場合には速く(値を大きく)設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

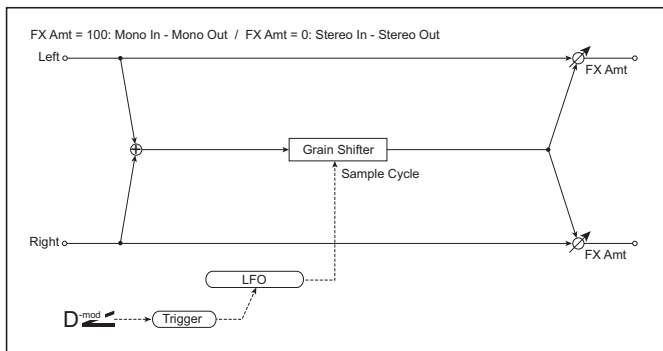
Always Onでは常にダイレクト音を出力、Always Offでは出力しません。

Cross Fadeに設定しておくで普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

このパラメーターを効果的に使うには**Wet/Dry**を100にしておきます。

44: Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

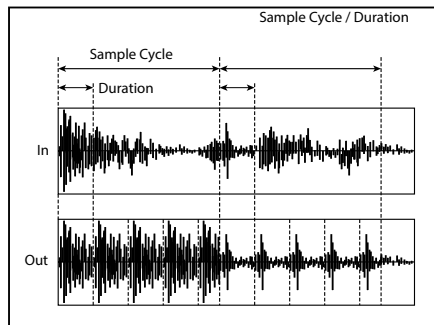


a	Duration	0...100	波形の長さ			
	Src	Off...Tempo	波形の長さのモジュレーション・ソース			
	Amt	-100...+100	波形の長さのモジュレーション量			
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース			
	c	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02...20.00		波形を切り替える周期	
		Src	Off...Tempo		LFOスピードのモジュレーション・ソース	
Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量				
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え			
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定			
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類			
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数			
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス			
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照			
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量			

a: Duration

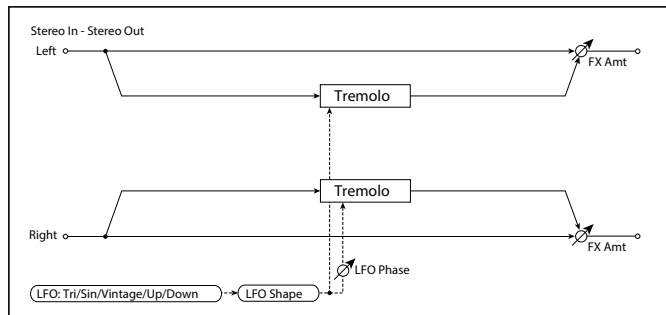
c: LFO Sample Cycle [Hz]

Durationで設定された長さの波形を、繰り返し再生します。波形はLFO Sample Cycleごとに入れ替わります。



45: Stereo Tremolo

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。

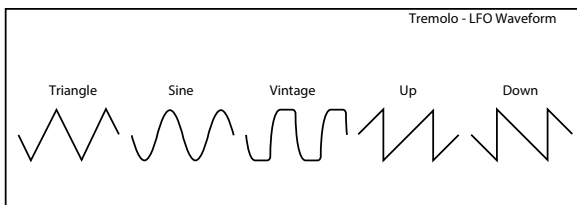


a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	

c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Waveform

LFOの波形を選択します。Vintageは、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。

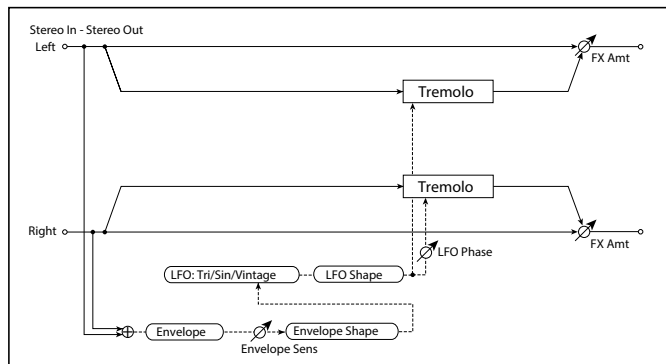


b: LFO Phase [degree]

左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

46: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens	0…100	入力信号のエンベロープの感度
	Envelope Shape	-100…+100	入力信号のエンベロープのカーブ
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	LFO波形
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合
c	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード
	Envelope Amount [Hz]	-20.00…+20.00	入力信号の大きさによるLFOスピードの変化量
e	Depth	0…100	LFO変調の深さ
	Envelope Amount	-100…+100	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量

f	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: LFO Frequency [Hz]

d: Envelope Amount [Hz]

e: Depth

e: Envelope Amount

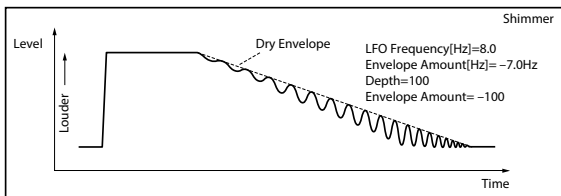
エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。

LFOスピードは、**LFO Frequency**の値に**Envelope Amount**×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO変調の深さも同様に、**Depth**の値に**Envelope Amount**×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

入力が最大るとき1.0Hz、Depthが0で、入力が0のとき8.0Hz、Depthが100になる場合の設定例

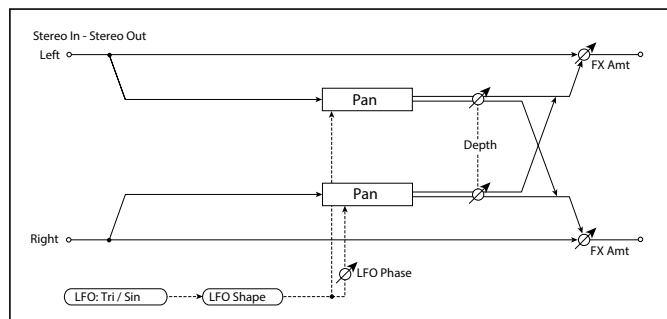
LFO Frequency [Hz] : 8.0、Envelope Amount [Hz] : -7.0、

Depth : 100、Envelope Amount : -100



47: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いかけて合ったりする効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00… +20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	変調の深さのモジュレーション量	

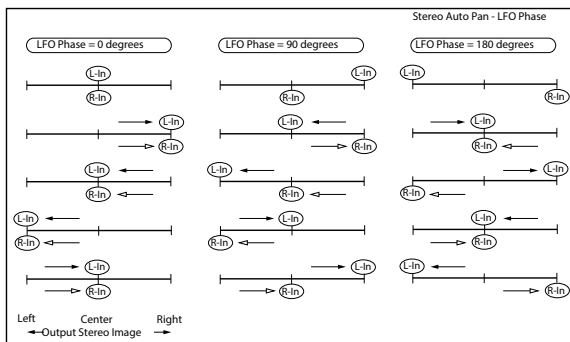
f	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Shape

LFOの波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

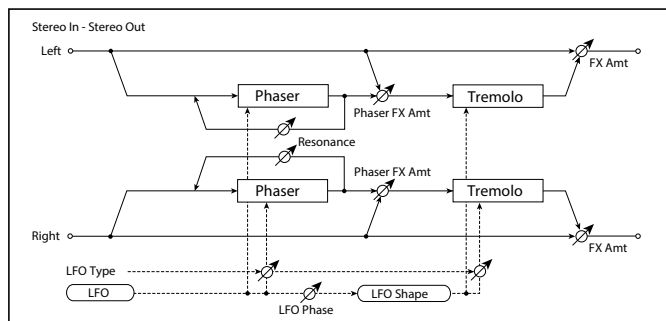
b: LFO Phase [degree]

左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけて合いながら動き回ります。+180または-180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



48: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type	Phs - Trml, ... Phs LR - Trml LR	トレモロとフェイザーのLFOタイプ Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	トレモロとフェイザーのLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00... +20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	

d	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量	
e	Phaser Depth	0...100	フェイザーを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	
f	Phaser Wet/Dry	-Wet, -2 : 98 ...Dry... 2 : 98, Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
g	Tremolo Shape	-100...+100	トレモロのLFOを変形させる割合	
h	Tremolo Depth	0...100	トレモロを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	トレモロを変調する深さのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type

a: LFO Phase [degree]

Typeでは、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。**LFO Phase**では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

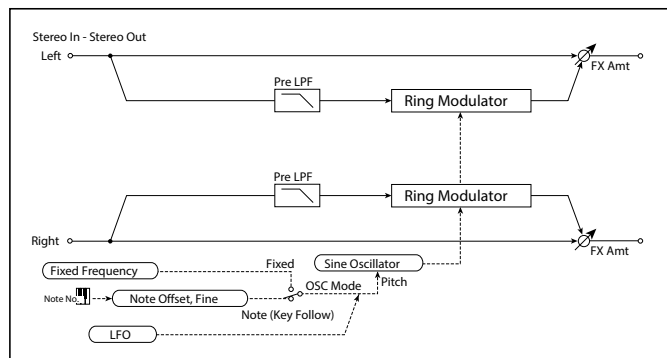
f: Phaser Wet/Dry

i: Wet/Dry

PHASER Wet/Dryはフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して**OUTPUT Wet/Dry**は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

49: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレーター周波数指定/ノート・ナンバー追従の切り替え	
	Pre LPF	0…100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量	
b	Fixed Frequency [Hz]	0…12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	
	Src	Off…Tempo	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-12.00k…+12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
c	Note Offset	-48…+48	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100…+100	オシレーター周波数の微調整	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	LFO Depth	0…100	オシレーター周波数のLFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	変調の深さのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: Fixed Frequency [Hz]

OSC ModeがFixed時のオシレーターの周波数を設定します。

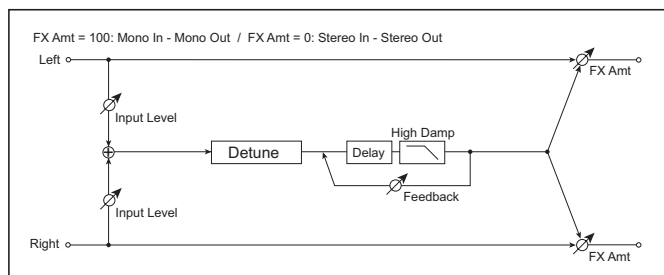
c: Note Offset

c: Note Fine

OSC ModeがNote(Key Follow)時のオシレーターの設定です。**Note Offset**は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、**Note Fine**はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

50: Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。

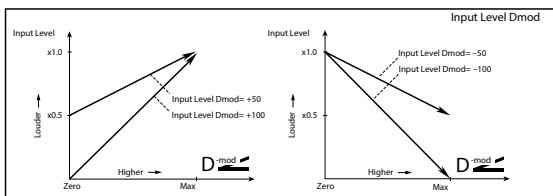


a	Pitch Shift [cents]	-100…+100	入力信号とのピッチ差	D-mod
	Src	Off…Tempo	ピッチ差のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ピッチ差のモジュレーション量	
b	Delay Time [msec]	0…1000	ディレイ・タイム	
c	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
d	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	D-mod
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: Input Level Dmod [%]

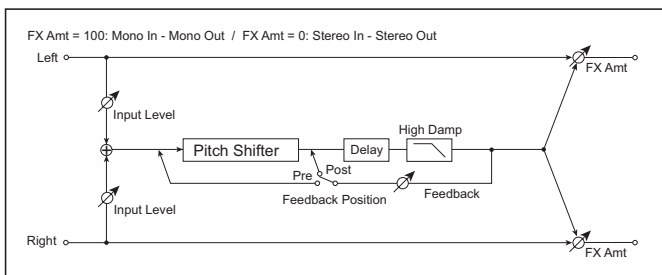
d: Src

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



51: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D^{mod}
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	Delay Time [msec]	0...2000	ディレイ・タイム	
e	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	

f	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Pitch Shift [1/2tone]

b: Src

b: Amt

c: Fine [cents]

c: Amt

ピッチシフト量は、**Pitch Shift**の値+**Fine**の値になります。モジュレーション量も、**b: Amt**の値+**c: Amt**の値になります。

モジュレーション・ソースは**Pitch Shift**と**Fine**共通です。

e: Feedback Position

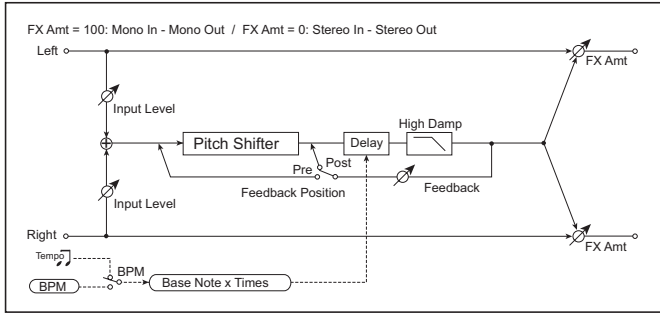
f: Feedback

Feedback PositionをPrelにすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、**Feedback**の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)効果が得られます。

Feedback PositionをPostにすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、**Feedback**の値を上げるとピッチシフトのかかった音をそのまま繰り返します。

52: Pitch Shifter BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24…+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off…Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24…+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100…+100	セント単位でのピッチシフト量	
	Amt	-100…+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
e	Delay Base Note		ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
f	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
g	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	

i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: BPM**e: Delay Base Note****e: Times**

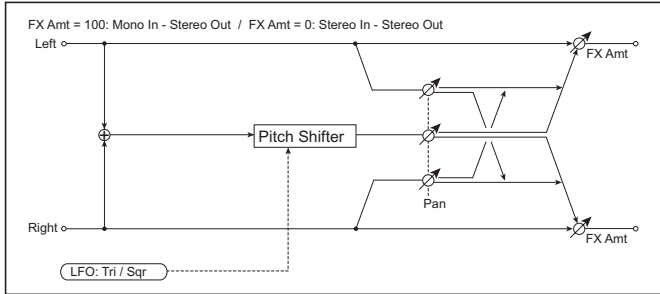
BPMの数値で指定したテンポ(“**BPM**”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して**Delay Base Note**で選んだ符を**Times**の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

d: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5290msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

53: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量をLFOでゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。



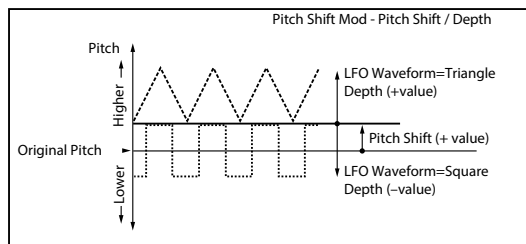
a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO波形	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	-100...+100	ピッチシフト量のLFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
f	Pan	L, 1 : 99...99 : 1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	

g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Pitch Shift [cents]

e: Depth

ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。



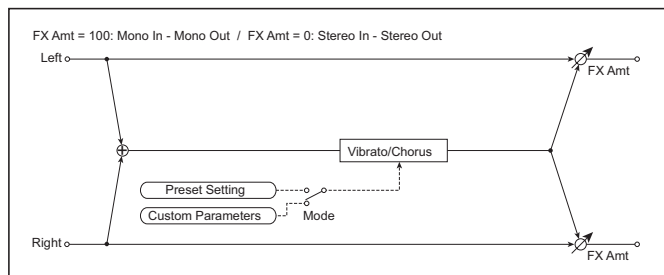
g: Pan

h: Wet/Dry






Panでは、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、**Wet/Dry**が100の状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力します。

54: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス/ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



a	Input Trim	0…100	入力レベル	
---	------------	-------	-------	--

b	Control Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Mode=Preset時の、エフェクト・タイプ選択	
	Src	Off...Tempo	V1, V2, V3はビブラート、C1,C2,C3はコーラスのバリエーション	
	Amt	-5...+5	エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース	
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99 ...99:1, Chorus	エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	Mode=Preset時の、ダイレクト音のミックス・レベル	
	Amt	-100...+100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
e	Custom Depth	0...100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	ビブラートの深さ	
	Amt	-100...+100	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース	
f	Custom Speed [Hz]	0.02...20.00	ビブラートの深さのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	ビブラートのスピード	
	Amt	-20.00... +20.00	ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	ビブラートのスピードのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Control Mode**c: Preset Type****d: Custom Mix****e: Custom Depth****f: Custom Speed [Hz]**

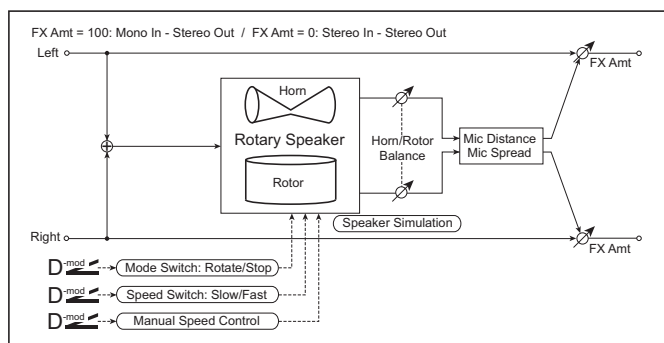
Control Mode=Presetで、c: Preset Typeの効果を選びます。このとき、Custom Mix/Depth/Speedの設定値は無視します。Control Mode=CustomのときCustom Mix/Depth/Speedの設定値は有効になり、c: Preset Typeの設定は無視します。

c: Amt




Preset Type=V1、Src=JS+Yのとき、+5にしてJS+Yを倒すとV1→C1→V2→C2→V3→C3の順でコントロールできます。

55: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	
	Src	Off…Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	

b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー / ファーストの切り替え	
	Src	Off...Tempo	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
c	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	
d	Hore Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	
	Hore Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
e	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
g	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Mode

モジュレーション・ソースによる回転/ストップの切り替え方を選択します。

ModeをToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転/ストップが切り替わります。モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびに、回転/ストップが切り替わります。

一方、**Mode**をMomentにすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。モジュレーション・ソースの値が64未満のとき回転、64以上のときストップします。

b: Speed Switch

モジュレーション・ソースによるスロー/ファーストの切り替え方を選択します。

ModeをToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ファーストが切り替わります。モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにスロー/ファーストが切り替わります。

一方、**Mode**をMomentにすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

c: Manual Speed Ctrl

スピーカークの回転速度をスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、**Manual Speed Ctrl**でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはOffに設定しておきます。

d: Horn Acceleration

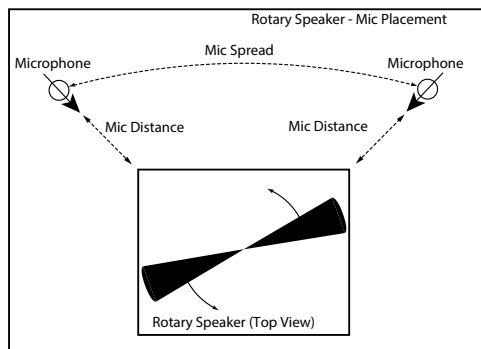
e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカークではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。**Horn Acceleration**は、この切り替えの速さを設定します。

g: Mic Distance

g: Mic Spread

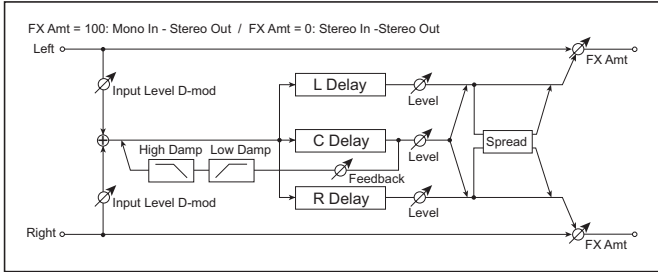
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



Delay

56: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec]	0…2730	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0…2730	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0…2730	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100…+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0…50	エフェクト音の定位する幅	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: High Damp [%]

e: Low Damp [%]

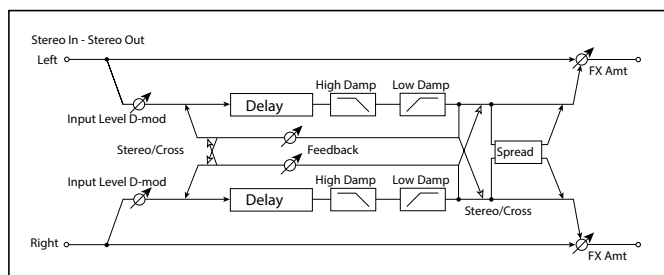
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすること、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50で最大に広がり、0では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

57: Stereo/CrossDelay

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。

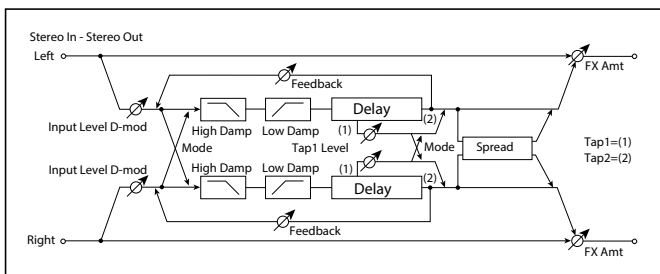


a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	

e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	D-mod
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

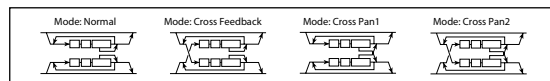
58: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
c	Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	

d	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
e	Feedback (Tap2)	-100…+100	タップ2のフィードバック量	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-100…+100	エフェクト音の定位する幅	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



a: Mode

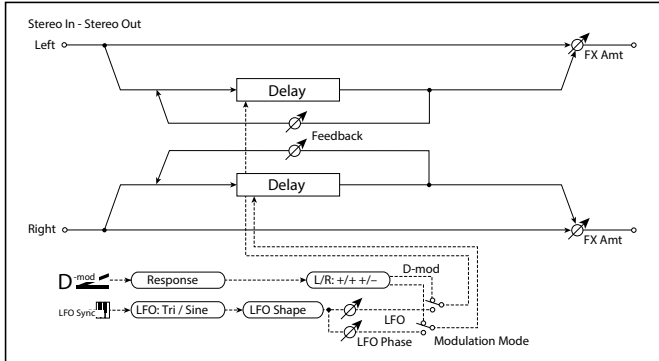
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

d: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

59: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	D-mod
	Src	Off…Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
	Response	0…30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
	Src	Off…Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	D-mod
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	

f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	L LFO Phase [deg]	-180…+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
	L Depth	0…200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
h	R LFO Phase [deg]	-180…+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
	R Depth	0…200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
i	L Delay Time [msec]	0.0…1000.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100…+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
j	R Delay Time [msec]	0.0…1000.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100…+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

d: LFO Sync

d: Src

g: L LFO Phase [deg]

h: R LFO Phase [deg]

LFO Syncをオンにすると、モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。

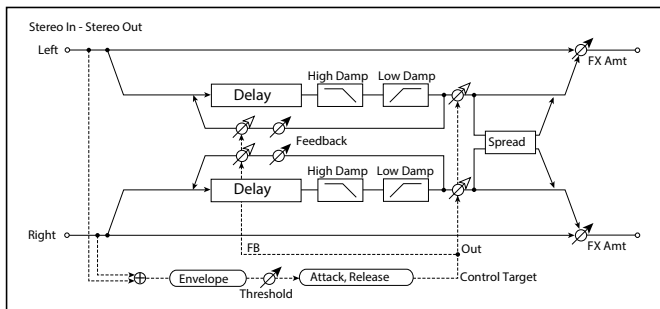
SrcでLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

L LFO Phase、**R LFO Phase**で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

MDI **Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、LFOは**L LFO Phase**、**R LFO Phase**で設定した位相にリセットします。

60: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, Out, FB	レベル・コントロール無し/エフェクト音のレベル/フィードバックの切り替え
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転
b	Threshold	0…100	効果のかかるレベル
	Offset	0…100	レベル・コントロールのオフセット
c	Attack	1…100	レベル・コントロールのアタックタイム
d	Release	1…100	レベル・コントロールのリリース・タイム

e	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
f	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
h	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
i	Spread	-100…+100	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力レベル/フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

a: Polarity

b: Threshold

b: Offset

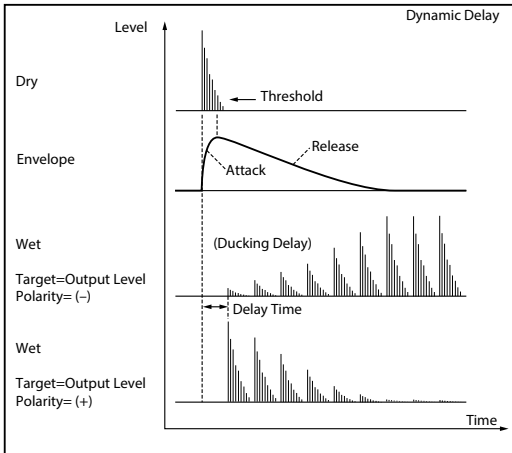
c: Attack

d: Release

Offsetではレベル・コントロールがかからないときの**Control Target**の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、**Control Target**がOutput Levelのときはエフェクト音のレベル (Wet/Dry)、**Control Target**がFeedbackのとき**Feedback**の値です。

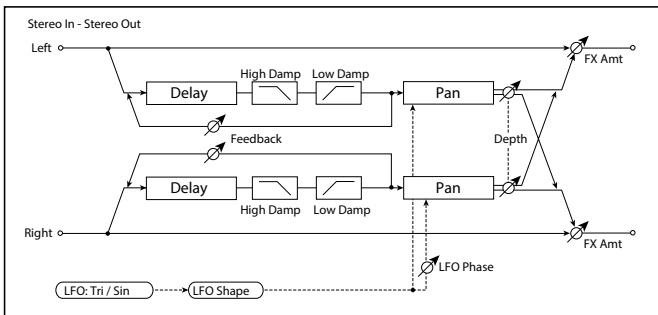
Polarityが+の場合**Control Target**は、入力信号が**Threshold**より小さいときはパラメーター設定値に**Offset**の値をかけた値、**Threshold**より大きいときはパラメーター設定値になります。**Polarity**が-の場合、入力信号が**Threshold**より小さいときはパラメーター設定値に、**Threshold**より大きいときはパラメーター設定値に**Offset**の値をかけた値になります。

Attack、Releaseでは、ディレイのレベル・コントロールの**アタック・タイム**、**リリース・タイム**を設定します。



61: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

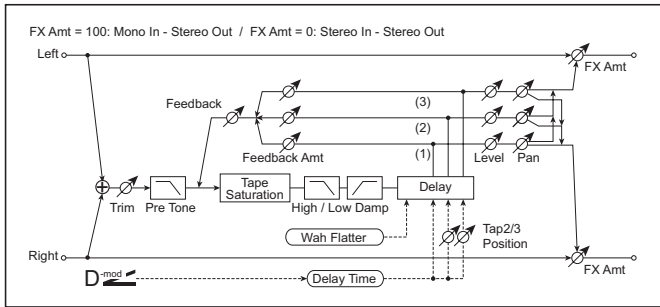


a	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	

d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
e	Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02…20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0…100	パンニング幅	
	Src	Off…Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	パンニング幅のモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

62: Tape Echo

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



a	Delay (Tap1) [msec]	0…2700	ディレイ・タイム(タップ1)	
	Src	Off…Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
	Amt	-2700…+2700	ディレイ・タイムのモジュレーション量	
b	Tap2 Position [%]	0…100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
c	Tap3 Position [%]	0…100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
d	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ1のフィードバック量	
e	Tap2 Level	0…100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
f	Tap3 Level	0…100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ3のフィードバック量	
g	Feedback	0…100	タップ1、2、3フィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フィードバック量のモジュレーション量	

h	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
i	Saturation	0…100	歪み具合	
j	Input Trim	0…100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0…100	入力音の音質	
k	Wow Flutter [Hz]	0.02…1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0…100	ピッチの揺れの深さ	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Delay (Tap1) [msec]**a: Src****a: Amt****b: Tap2 Position [%]****b: Tap3 Position [%]**

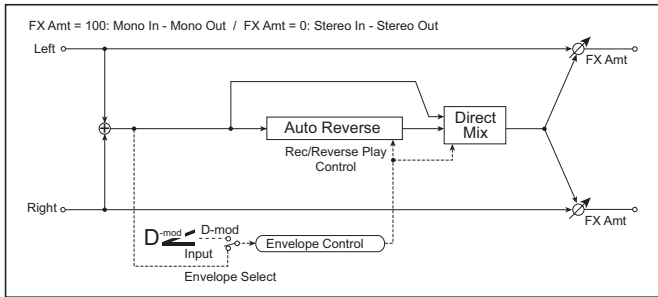
タップ2、3のディレイ・タイムは**Delay (Tap1)**に対する割合(%)で設定します。ダイナミック・モジュレーションで**Delay (Tap1)**を変化させた場合も、タップ2、3は同じ割合のまま変化します。

d: FB Amt**e: FB Amt****f: FB Amt****g: Feedback**

Tap1、2、3からのフィードバック出力はそれぞれ**FB Amt**に応じてミックスされ、その後**Feedback**で最終的なフィードバック量が決定します。

63: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



a	Rec Mode	Single, Multi	録音モード	
b	Reverse Time [msec]	20…2640	リバース再生時間の上限	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off…Tempo	Envelope Select=D-mod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	
d	Threshold	0…100	Envelope Select=Input時、録音を開始するレベル	
e	Response	0…100	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

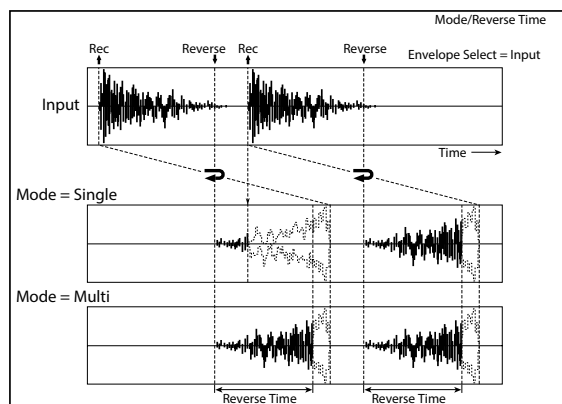
a: Rec Mode

b: Reverse Time [msec]

Rec ModeをSingleにすると、**Reverse Time**は最大2640msecまで設定できます。リバーズ再生中に録音が始まったときは、リバーズ再生を中断します。

Rec ModeをMultiにすると、リバーズ再生中でも次の録音が可能です。ただし**Reverse Time**は最大1320msecに制限します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは**Rec Mode**をSingleに、1音だけ録音するようときは**Rec Mode**をMultiにするとよいでしょう。

Reverse Timeではリバーズ再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバーズ再生しません。1音ごとに細かくリバーズ再生音を付加したいようときには**Reverse Time**を短めに設定します。



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。

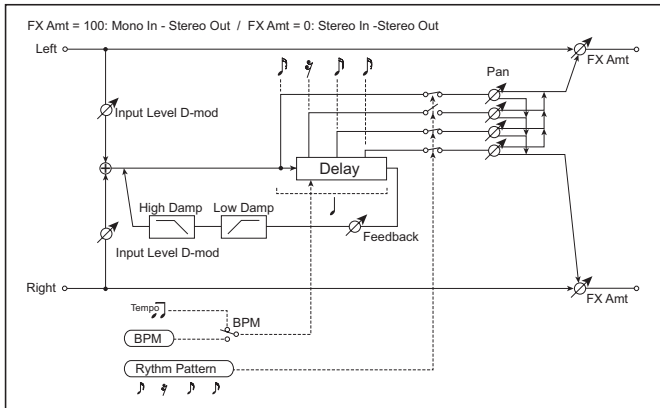
Envelope SelectをD-modにすると、**Src**で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

Envelope SelectをInputにすると、入力信号が**Threshold**レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

64: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
b	Rhythm Pattern		リズム・パターン	
c	Tap1 Pan	L, 1…99, R	タップ1の定位	
	Tap2 Pan	L, 1…99, R	タップ2の定位	
	Tap3 Pan	L, 1…99, R	タップ3の定位	
	Tap4 Pan	L, 1…99, R	タップ4の定位	
d	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	

g	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

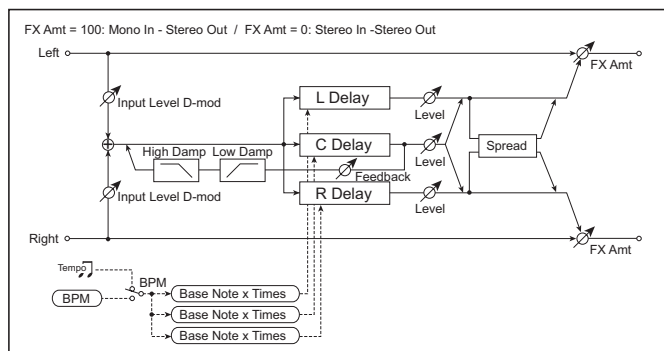
a: BPM

b: Rhythm Pattern










BPMの数値で指定したテンポ(**BPM**をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)で1拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。**Rhythm Pattern**を選択することによって各タップの出力のオン/オフを自動的に設定します。

65: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	

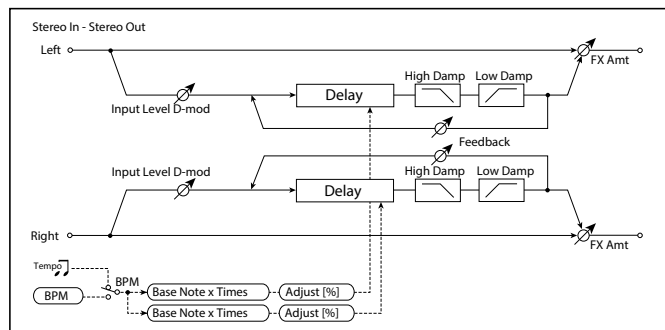
b	L Delay Base Note		タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100... +100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100... +100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100... +100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?





ディレイ・タイムは最長5460msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

66: Stereo BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50… +2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50… +2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	

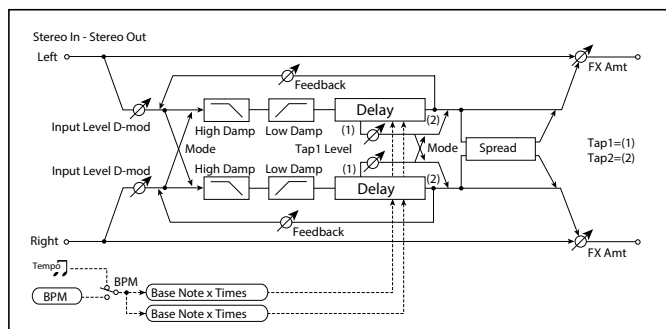
d	L Feedback	-100… +100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off… Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100… +100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100… +100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100… +100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100… +100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off… Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99 …99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off… Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100… +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over? L, R





ディレイ・タイムは最長2730msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

67: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。

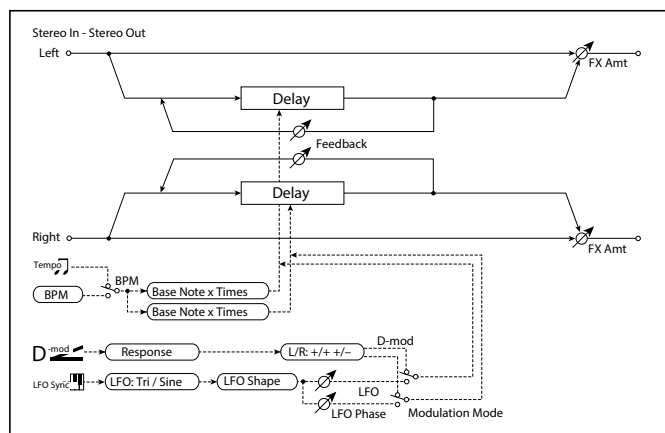


a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? 1	---, OVER!	タップ1のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	2	---, OVER!	タップ2のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap 1 Base Note		タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap 2 Base Note		タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	




f	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

68: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
	Src	Off…Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
	Response	0…30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
	Src	Off…Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	

f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	L LFO Phase [deg]	-180…+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
	Depth	0…200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
h	R LFO Phase [deg]	-180…+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
	Depth	0…200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
i	BPM(Delay)	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
j	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100…+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100…+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	

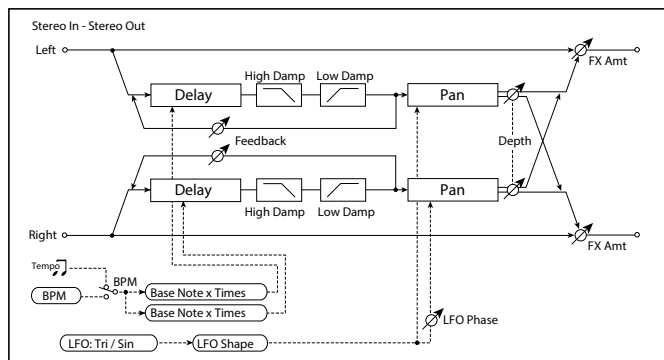
I	Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

i: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長2550msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

69: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。



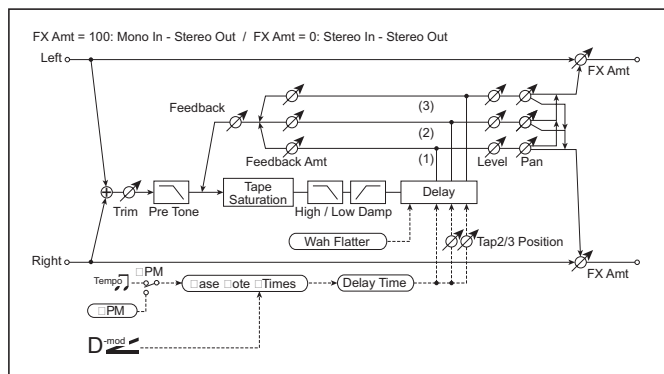
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	

b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
d	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
	LFO Phase	-180...+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0...100	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2の選択	
	Src	Off...Tempo	Type=Common1, Common2時の位相の設定	
	Amt	-100...+100	パンニング幅	



i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

70: Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Tap1 Dmod Src	Off…Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
b	Tap1 Delay Note		ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の種類	 
	Times	x1…x32	ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の数	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap1 Dmod Note		モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類	 
	Times	x1…x32	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数	

d	Tap2 Position [%]	0…100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
e	Tap3 Position [%]	0…100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
f	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ1のフィードバック量	
g	Tap2 Level	0…100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
h	Tap3 Level	0…100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ3のフィードバック量	
i	Feedback	0…100	タップ1、2、3フィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フィードバック量のモジュレーション量	
j	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
k	Saturation	0…100	歪み具合	
l	Input Trim	0…100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0…100	入力音の音質	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02…1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0…100	ピッチの揺れの深さ	
n	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Tap1 Dmod Src

b: Tap1 Delay Note

b: Times

c: Tap1 Dmod Note

c: Times

Tap1 Dmod SrcがOffまたは選択されたモジュレーションが0のとき、ディレイ・タイムは**Tap1 Delay Note**と**Times**で設定した長さになります。

Tap1 Dmod SrcでOff以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに**Tap1 Dmod Note**と**Times**で設定したになる様に変化します。

b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5400msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメータを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

Reverb and Early Reflections (Reverb ER)

71: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

72: Reverb SmoothHall

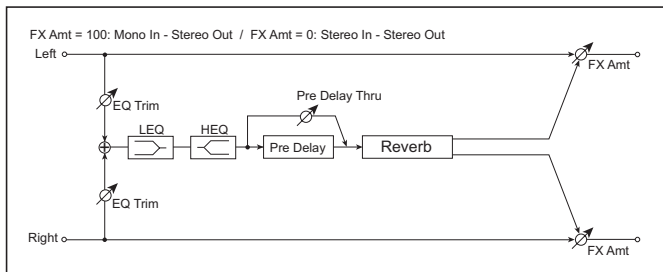
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

73: Reverb Wet Plate

暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブです。

74: Reverb Dry Plate

乾いた感じ(軽め)の残響音が得られるプレート・リバーブです。



a	Reverb Time [sec]	0.1…10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0…200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0…100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/ 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/ 中の選択	

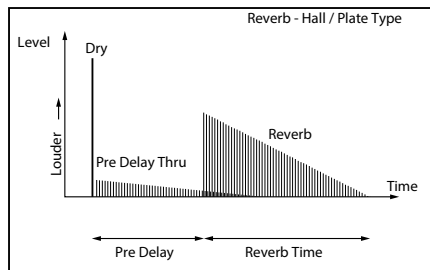
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Pre Delay [msec]

b: Pre Delay Thru [%]

Pre Delayでは、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりコントロールします。

Pre Delay Thruでは、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

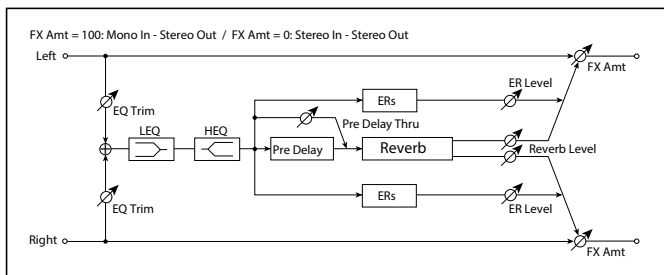


75: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

76: Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。



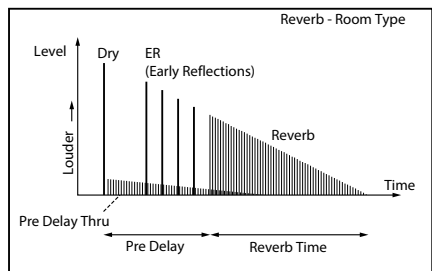
a	Reverb Time [sec]	0.1…3.0	残響時間	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0…200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0…100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	ER Level	0…100	初期反射音のレベル	
d	Reverb Level	0…100	リバーブ・レベル	
e	EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
g	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: ER Level

d: Reverb Level

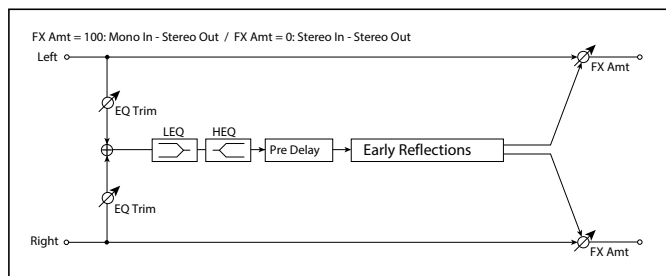
初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。**ER Level**を大きくすると固い感じに、**Reverb Level**を大きくすると柔らかい感じになります。



77: Early Reflections

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。

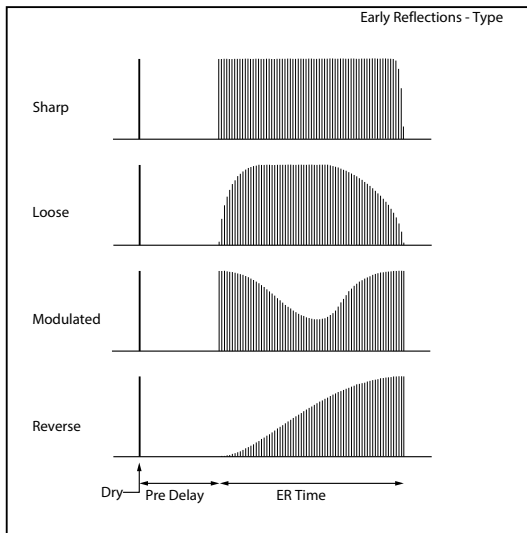


a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10…800	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0…200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0…100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	

e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数－ 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数－ 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション 量	

a: Type

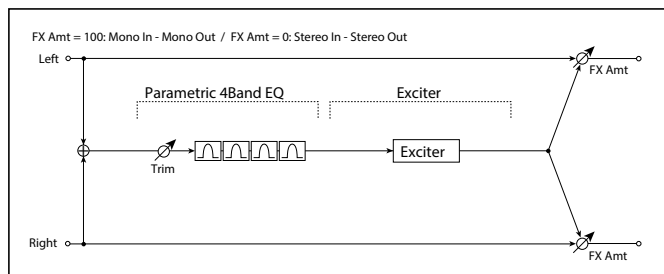
初期反射音の減衰のカーブを選択します。



Mono-Mono Serial (Mono-Mono)

78: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。

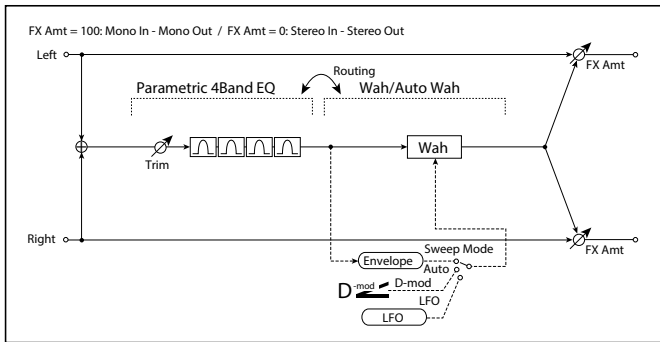


P4EQ			
a	[E]Trim	0…100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン
EXCITER			
f	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ
g	[X]Emphasis Freq	0…70	強調する周波数

h	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

79: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

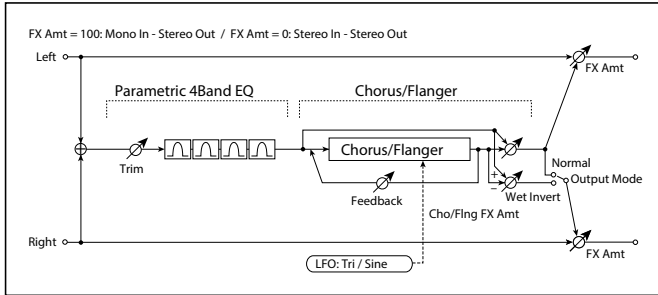


P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
	Routing	P4EQ → Wah, Wah → P4EQ	パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	

d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
WAH				
f	[W]Frequency Bottom	0…100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0…100	ワウの中心周波数の上限	
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
h	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Resonance	0…100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
i	[W] Wet/Dry	Dry, 1 : 99… 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

80: P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



P4EQ

a	[E]Trim	0…100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン

CHORUS/FLANGER

f	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形

g	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
h	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

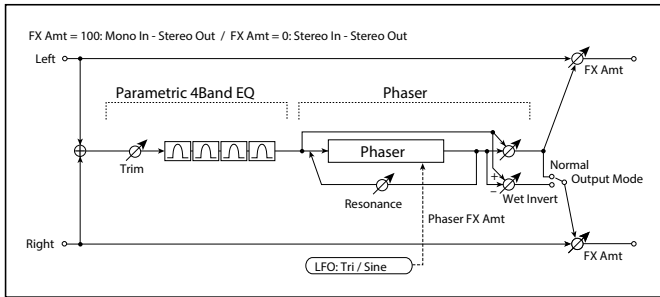
i: Output Mode

Wet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

81: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



P4EQ

a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン

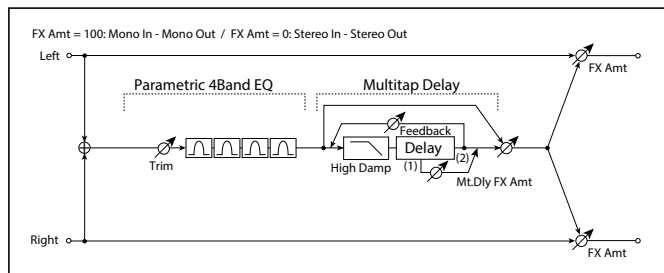
PHASER

f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
g	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量

h	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

82: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

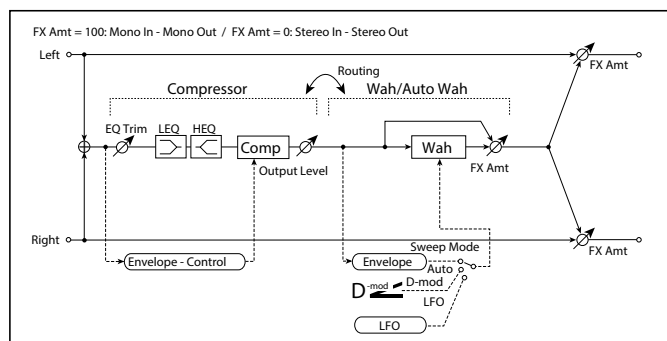


P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	

c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
MULTITAP DELAY				
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
h	[D]High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

83: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

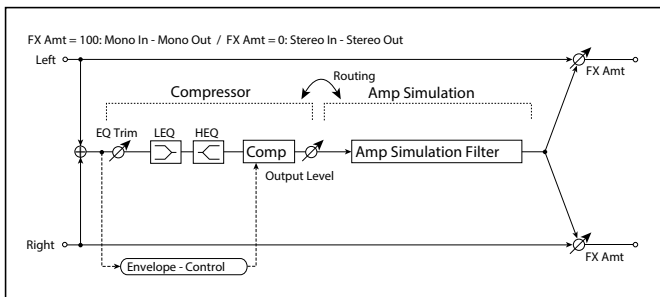


COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
WAH			
e	[W] Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限
f	[w] Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース / LFOによるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース
g	[W] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ

h	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Wah, Wah → Comp	コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

84: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



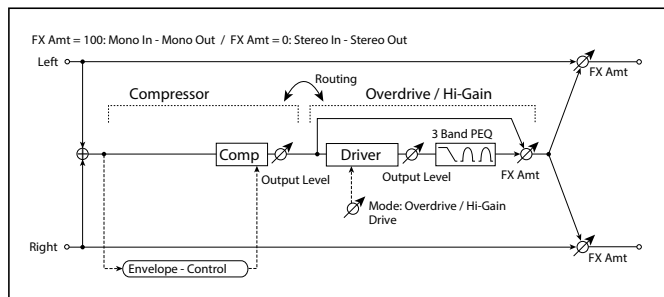
COMPRESSOR

a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	イコライザーへの入力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル

d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	
AMP SIM				
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Comp → Amp, Amp → Comp	コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

85: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR

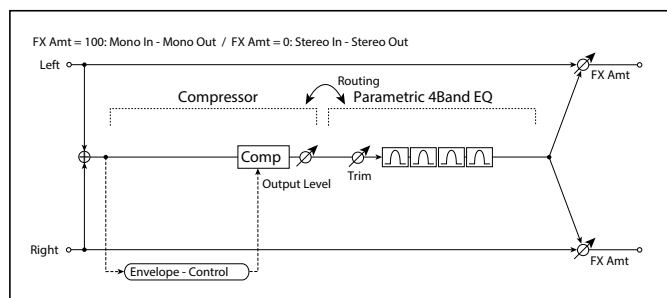
a	[C] Sensitivity	1…100	感度	
b	[C] Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	

OD/HI-GAIN

c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディス トーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
d	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュ レーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
h	[O]Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	オーバードライブのエフェクト音とダイ レクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	オーバードライブのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp > OD/ HG, OD/HG > Comp	コンプレッサーとオーバードライブの接 続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーシ ョン量	

86: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

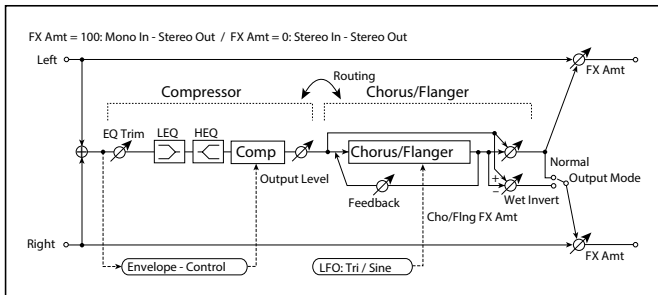


COMPRESSOR			
a	[C]Sensitivity	1…100	感度
b	[C]Attack	1…100	アタックの強さ
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出カレベル
P4EQ			
c	[E]Trim	0…100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
d	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン
e	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン
f	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン
g	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン
h	Routing	Comp > P4EQ, P4EQ > Comp	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え

i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

87: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。





COMPRESSOR

a	[C] Sensitivity	1…100	感度	
b	[C] Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出カレベル	
c	[C] EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	

CHORUS/FLANGER

e	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[F] Delay Time [msec]	0.0…1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100…+100	フィードバック量	

g	[F] Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
i	Routing	Comp → Flanger, Flanger → Comp	コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

h: [F] Output Mode

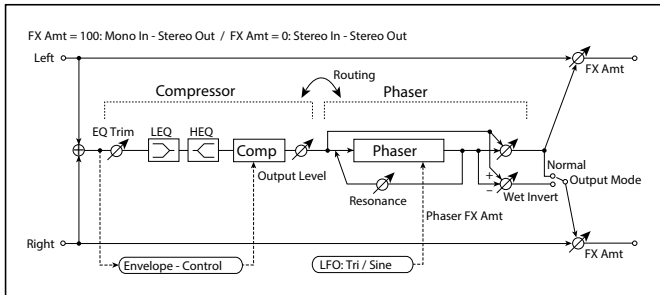
i: Routing

[F]Output ModeをWet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

88: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

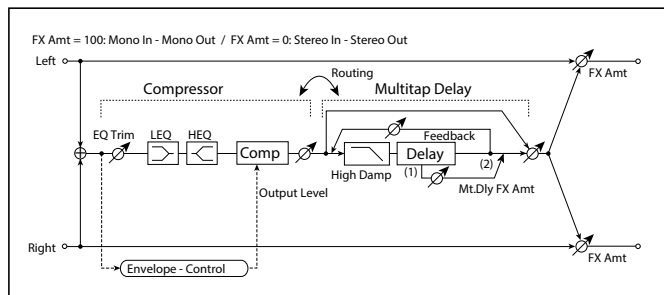


COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
PHASER			
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
f	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量

h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
i	Routing	Comp → Phaser, Phaser → Comp	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dmod
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

89: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)



モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR

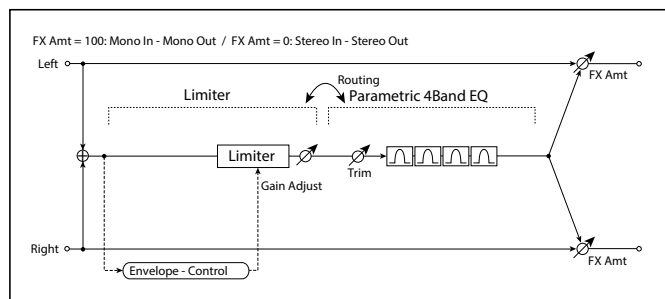
a	[C]Sensitivity	1…100	感度	
b	[C]Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	
c	[C]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	

MULTITAP DELAY

e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D]High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99…99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Mt.Delay, Mt.Delay → Comp	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

90: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
P4EQ			
d	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
e	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
f	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
g	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン

h	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
i	Routing	Limiter → P4EQ, P4EQ → Limiter	リミッターとパラメトリック・イコライザの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

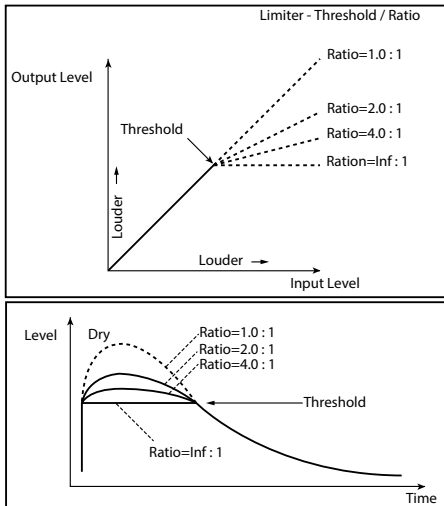
a: [L] Ratio

a: Threshold [dB]

c: [L] Gain Adjust [dB]

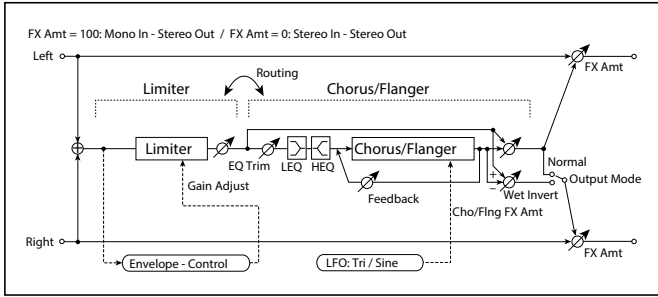
[L] Ratioは、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、**Threshold**で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、**Gain Adjust**で調節してください。





91: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのリミッターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

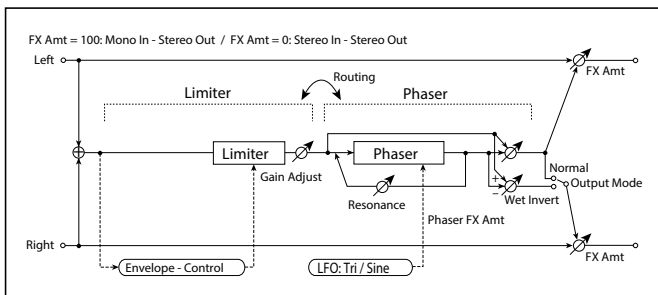


LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
g	[F]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン

h	[F]Cho/Fling Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・ バランス	
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・ バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・ バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切 り替え	
	Routing	Limiter → Flanger, Flanger → Limiter	リミッターとコーラス/フランジャーの 接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバラン ス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーシ ョン・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーシ ョン量	



92: Limiter - Phaser

モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



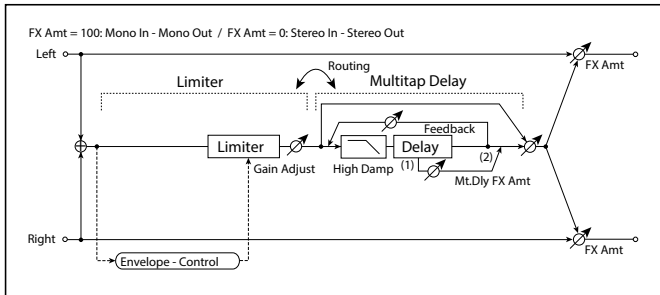
LIMITER


a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	

b	[L]Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38…+24	リミッターの出力ゲイン	
PHASER				
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
e	[P]Manual	0…100	効果のかかる周波数	
	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100…+100	レゾナンス量	
f	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
h	Routing	Limiter → Phaser, Phaser → Limiter	リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

93: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

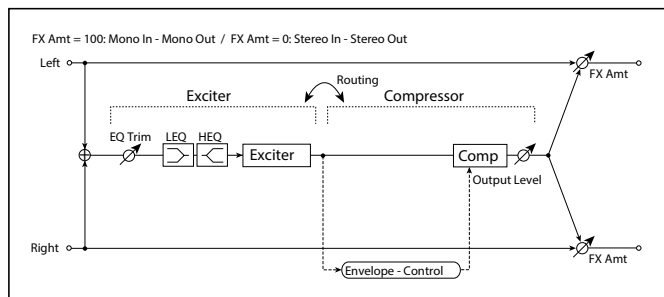


LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
MULTITAP DELAY			
d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量
f	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
g	[D]Mt.Delay Wet/ Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス 
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量

h	Routing	Limiter → Mt.Delay, Mt.Delay → Limiter	リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

94: Exciter - Comp (Exciter -Compressor)

モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

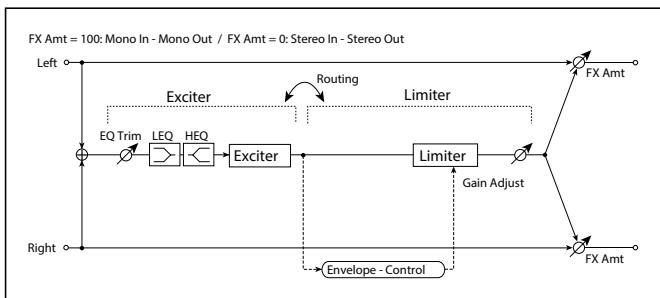


EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	強調する周波数	
c	[X]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	
COMPRESSOR				

e	[C] Sensitivity	1…100	感度	
f	[C]Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	
g	Routing	Exciter → Comp, Comp → Exciter	エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	204ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

95: Exciter - Limiter

モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER

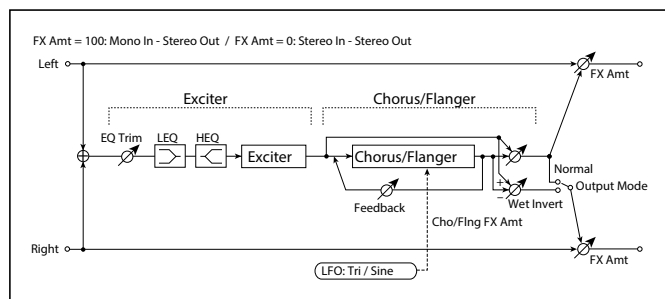
a	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	

LIMITER

e	[L]Ratio	1.0 : 1… 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
f	[L]Threshold [dB]	-40…0	圧縮のかかるレベル	
g	[L]Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
h	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38…+24	リミッターの出力ゲイン	
i	Routing	Exciter → Limiter, Limiter → Exciter	エキサイターとリミッターの接続 順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバ ランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレ ーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレ ーション量	

96: Exciter - Cho/Fling (Exciter - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのエキサイターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



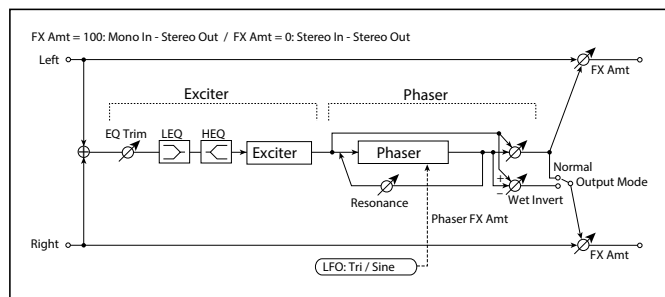
EXCITER

a	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	

d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
CHORUS/FLANGER				
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

97: Exciter - Phaser

モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。

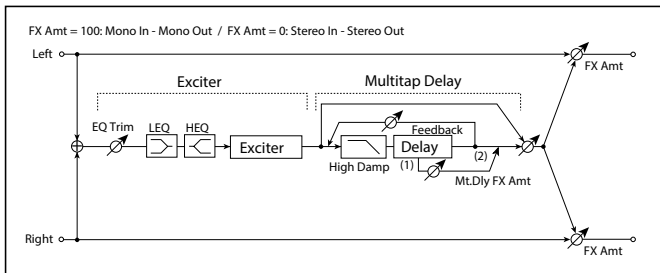


EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[P]Manual	0…100	効果のかかる周波数	
	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100…+100	レゾナンス量	
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	フェイザーのエフェクト・バランス のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フェイザーのエフェクト・バランス のモジュレーション量	
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	

i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

98: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

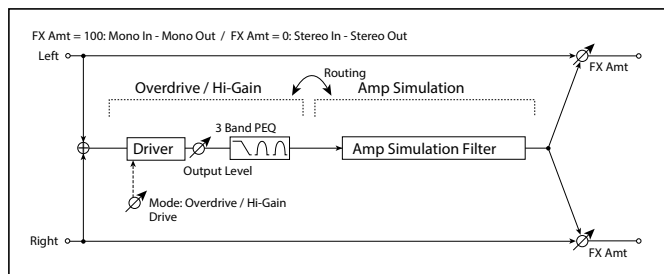




EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	
MULTITAP DELAY				
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D]High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	


h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

99: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

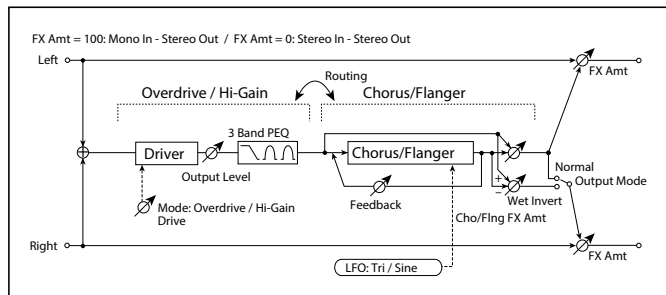


OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1…100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0…50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off…Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50…+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	

e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18…+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
AMP SIM				
h	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
i	Routing	OD/HG → Amp, Amp → OD/HG	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

100: OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN

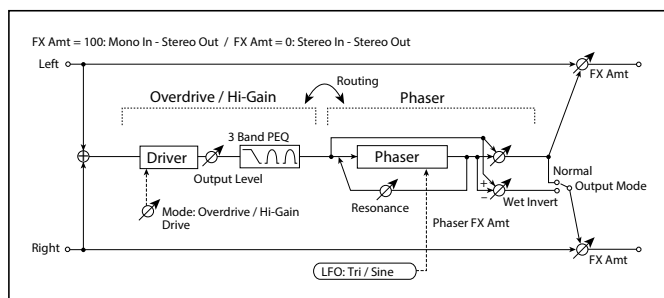
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	

CHORUS/FLANGER



h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
i	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99...Dry ...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
	Routing	OD/HG → Flanger, Flanger → OD/HG	オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

101: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

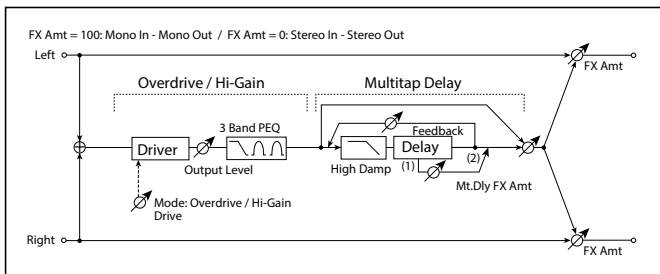


OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1…100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0…50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off…Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50…+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18…+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
PHASER				
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	


i	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
j	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99...Dry ...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バラン ス	
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バラン スのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バラン スのモジュレーション量	
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替 え	
	Routing	OD/HG > Phaser, Phaser > OD/HG	オーバードライブとフェイザー の接続順序の切り替え	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレ ーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

102: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチ
タップ・ディレイの組み合わせです。



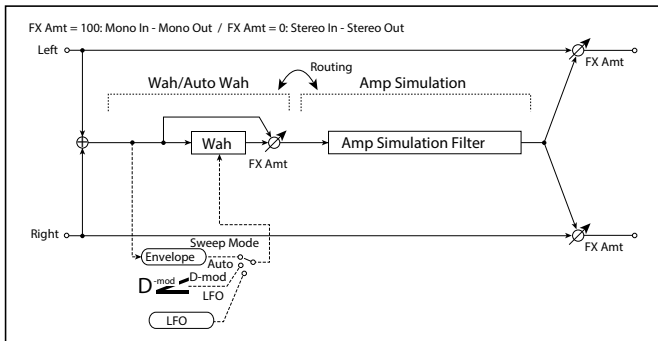
OD/HI-GAIN


a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1…100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0…50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off…Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50…+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18…+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
MULTITAP DELAY				
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
j	[D]High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	

I	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

103: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

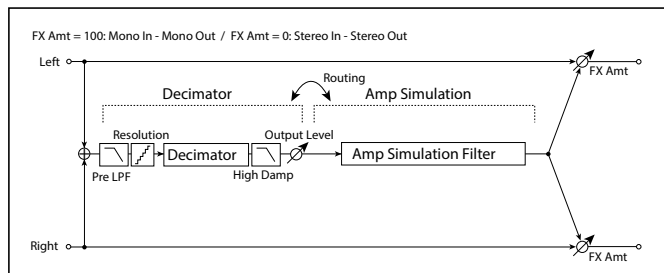


WAH				
a	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
c	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	

d	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
AMP SIM				
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Wah → Amp, Amp → Wah	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

104: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

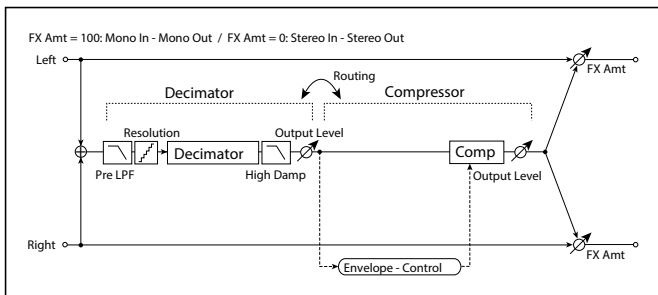


DECIMATOR				
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0…100	高域をカットする割合	
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k…48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4…24	データのビット長	

c	[D]Output Level	0…100	デシメーターの出力レベル	
AMP SIM				
d	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
e	Routing	Decimator > Amp, Amp > Decimator	デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

105: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

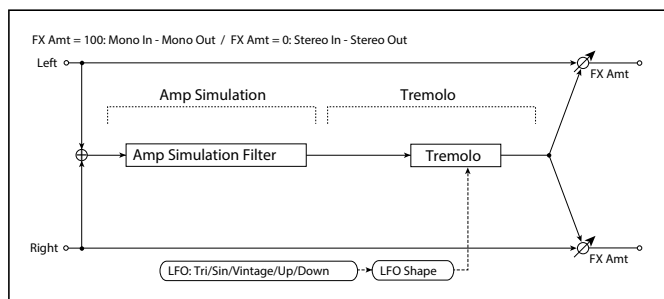


DECIMATOR				
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0…100	高域をカットする割合	
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k…48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4…24	データのビット長	
c	[D]Output Level	0…100	デシメーターの出力レベル	
COMPRESSOR				

d	[C] Sensitivity	1…100	感度	
e	[C] Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	
f	Routing	Decimator → Comp, Comp → Decimator	デシメーターとコンプレッサーの 接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバ ランス	
	Src	Off…Tempo	204ページ“ダイナミック・モジュ レーション・ソース”参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

106: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



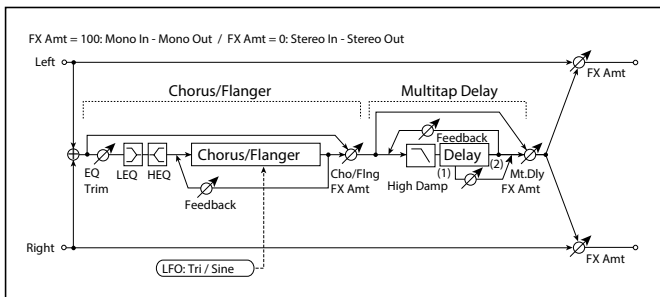
AMP SIM

a	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
TREMLO				
b	[T] LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	

c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
d	[T]Depth	0...100	LFO変調の深さ	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

107: Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

モノラル・タイプのコーラス/フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



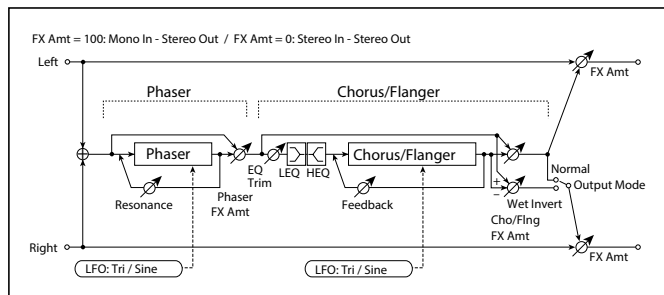
CHORUS/FLANGER

a	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
b	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
c	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	



e	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス/フランジャーのエ フェクト・バランス	
MULTITAP DELAY				
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
h	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
h	[D]Mt.DelayWet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエ フェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエ フェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエ フェクト・バランスのモジュ レーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュ レーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

108: Phaser - Cho/Flng (Phaser - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのフェイザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。

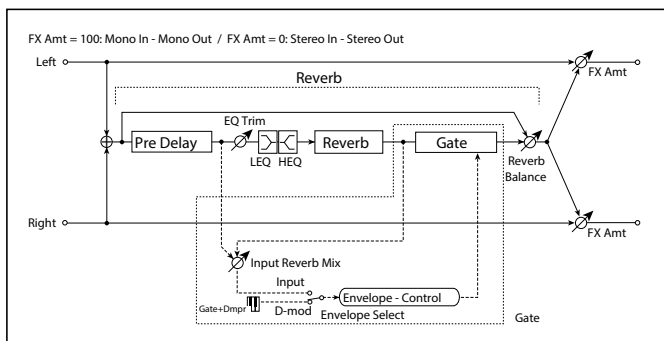


PHASER

a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
b	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
c	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バ ランス	
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェク ト・バランス	
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェク ト・バランスのモジュレーション・ ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェク ト・バランスのモジュレーション 量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モー ド切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバ ランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレー ション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレー ション量	

109: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



REVERB			
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1…10.0	残響時間
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量
b	[R]Pre Delay [msec]	0…200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム
c	[R]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル
	Reverb Balance	0…100	リバーブのエフェクト・バランス
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数—低/中の選択
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数—高/中の選択
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン
GATE			
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール/入力信号によるコントロールの切り替え
	Src	Off…Tempo	Envelope Select=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース 
g	[G]Input Reverb Mix	0…100	ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス
	Threshold	0…100	ゲートのかかるレベル

h	[G]Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	
i	[G]Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

[G]Envelope Selectはゲートのオン/オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。**Src**ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

[G]Envelope SelectをInputにすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさにゲートをコントロールします。信号の大きさが**Threshold**を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

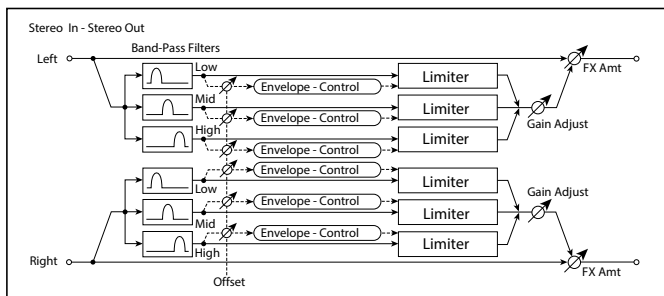
通常は、**[G]Input Reverb Mix**をDry(ダイレクト音のみでゲートをコントロール)にします。ゲート・タイムを長くしたいときには**[G]Input Reverb Mix**の値を大きくし、**Threshold**も同時に調節するとよいでしょう。



Double Size

ダブル・サイズのエフェクトは、エフェクト2つ分の領域を使用します。

110: St. Mltband Limiter (Stereo Mltband Limiter)

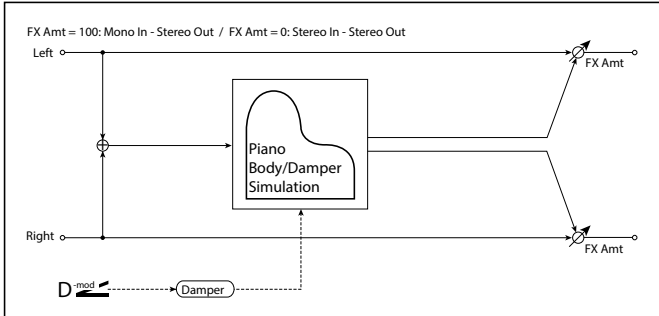
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

111: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth	0…100	ピアノのボディの共振の深さ	
b	Damper Depth	0…100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	
	Src	Off…Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	
c	Tone	1…100	エフェクト音の音質	
d	Mid Shape	0…36	音質の中域	
e	Tune	-50…+50	チューニングの微調整	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: Damper Depth

b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。**Src**ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常はDamper (CC#64) (ダンパー・ペダル)を使用します。

MIDI **Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

c: Tone

d: Mid Shape

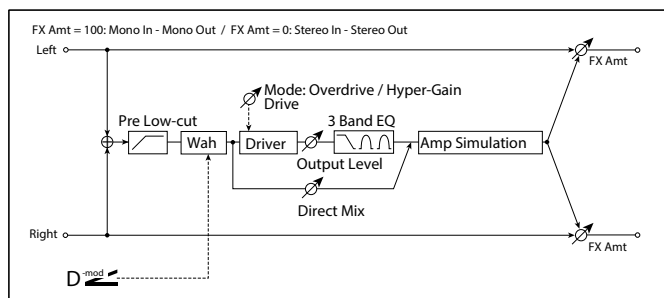
エフェクト音の音質をコントロールします。

e: Tune




このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。**Master Tune** (GLOBAL > General Controls > Basic)などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

112: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。**OD/Higain Wah**よりもさらにハイゲインの設定が可能です。

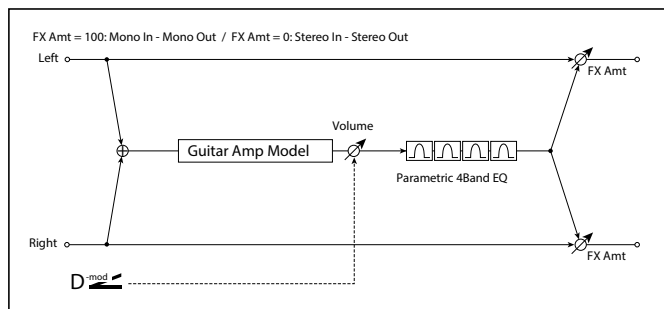


a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D-mod
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	


b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え	
d	Drive	1...120	歪み具合	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0...50	出力レベル	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

113: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギターアンプ・シミュレーションと、4バンド・イコライザーの組み合わせです。「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」と組み合わせることで、ギターアンプ + スピーカキャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70' S, UK 80' S, UK 90' S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	
	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
b	Volume	0...100	出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	

d	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
e	Post P4EQ	Thru, On	イコライザーのスルー、オンの選択	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type

d: Presence

Amp TypeがVOX AC15…VOX AC30TBのときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外のときは、高音域の増幅量を設定します。

VOX社製アンプのCutノブ・コントロールに相当します。

e: Post P4EQ

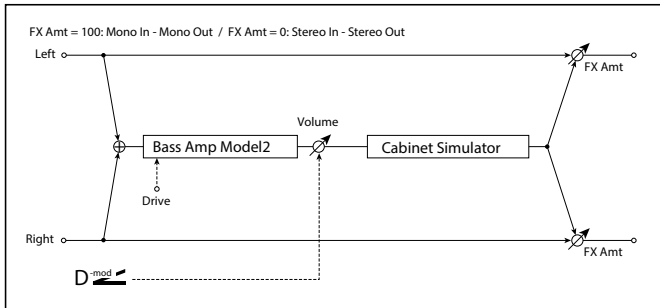
「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」とチェーンすることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQを**Thru**をおすすめしますが、必要に応じて**On**にして音質調整を行ってください。

推奨組み合わせ


Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70' S	UK H30 - 4x12
UK 80' S	UK T75 - 4x12
UK 90' S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

114: BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン/ドライブ付きのベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type		アンプの選択	
		STUDIO COMBO	MOTOWNサウンドに最適の真空管コンボ・アンプ	
		VOX AC100	VOX製 100W真空管アンプ AC100	
		UK MAJOR	UK製 200W真空管アンプ	
b	Drive Gain	0…100	入力ゲイン	D ^{mod}
c	Volume	0…100	出力レベル	
		Src	Off…Tempo	
		Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量
d	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
e	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
f	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
g	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
h	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	

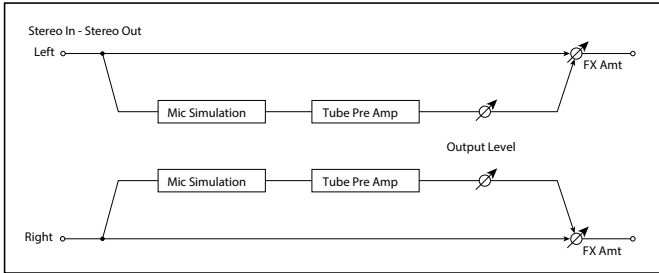
i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC -8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type**i: Cabinet Type****推奨組み合わせ**

Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

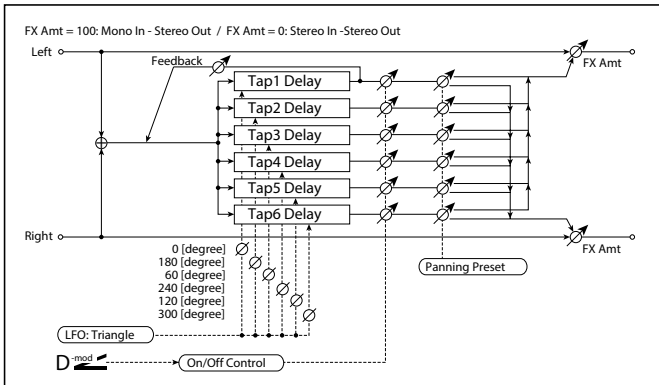
115: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

ステレオ・タイプのマイク/プリアンプ・シミュレーションです (Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするときに使います。



116: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる6つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFOスピード
---	--------------------	--------------	---------

b	Tap1 (000) [msec]	0…2000	タップ1 (LFO位相=0度)のディレイ・タイム
	Depth	0…30	タップ1のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ1の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
c	Tap2 (180) [msec]	0…2000	タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム
	Depth	0…30	タップ2のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ2の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
d	Tap3 (060) [msec]	0…2000	タップ3(LFO位相=60度)のディレイ・タイム
	Depth	0…30	タップ3のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ3の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
e	Tap4 (240) [msec]	0…2000	タップ4(LFO位相=240度)のディレイ・タイム
	Depth	0…30	タップ4のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ4の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
f	Tap5 (120) [msec]	0…2000	タップ5(LFO位相=120度)のディレイ・タイム
	Depth	0…30	タップ5のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ5の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
g	Tap6 (300) [msec]	0…2000	タップ6(LFO位相=300度)のディレイ・タイム
	Depth	0…30	タップ6のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ6の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え

h	Panning Preset	1 : L 1 2 3 4 5 6 R, 2 : L 135 246 R, 3 : L 1 3 5 2 4 6 R, 4 : L 1 4 5 6 3 2 R	各タップのステレオ定位パターン	
i	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ出力レベルと、タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

Always Onにすると、常に出力オン(モジュレーションなし)。

Always Offにすると、常に出力オフ(モジュレーションなし)。

On→Off(Dm)にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

Off→On(Dm)にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

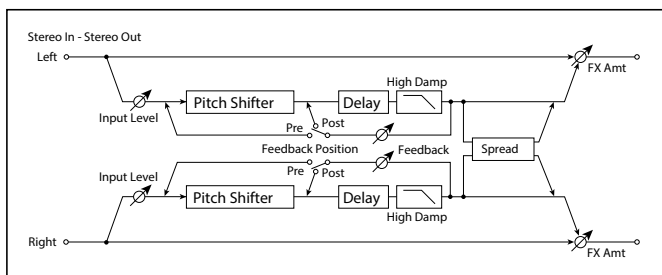
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

h: Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

117: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24…+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off…Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24…+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100…+100	セント単位でのピッチシフト量	
	Amt	-100…+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	L Delay [msec]	0…2000	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Delay [msec]	0…2000	右チャンネルのディレイ・タイム	
f	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
	Spread	-100…+100	エフェクト音の定位する幅	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	

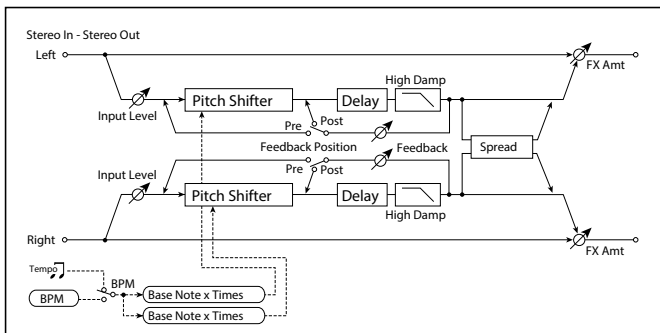
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: L/R Pitch








Up/Downにすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることとなります。

118: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。

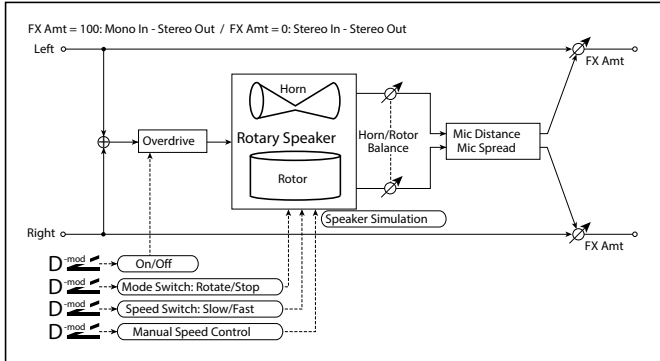


a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24…+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off…Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24…+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	




c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
e	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
f	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
i	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

119: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているので、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。




a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オン/オフ	
	Src	Off…Tempo	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
b	Overdrive Gain	0…100	歪み具合	
	Overdrive Level	0…100	オーバードライブの出力レベル	
C	Overdrive Tone	0…15	オーバードライブの音質	
	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	
	Src	Off…Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	

e	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー / ファーストの切り替え	
	Src	Off...Tempo	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	
g	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーン回転速度の切り替えの速さ	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーン回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
h	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローター回転速度の切り替えの速さ	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローター回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
i	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Sw

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン/オフの切り替え方を選択します。

SwをToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

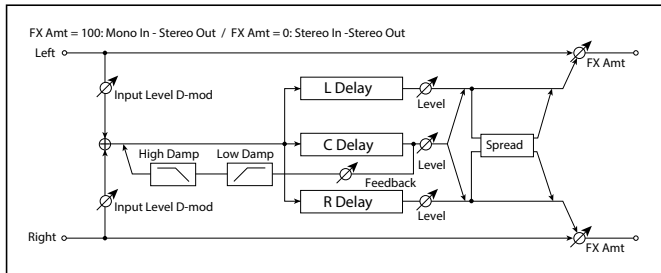
 モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオーバードライブがオン/オフします。

一方、**Sw**をMomentにすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

120: L/C/R Long Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長5460msecまで設定できます。

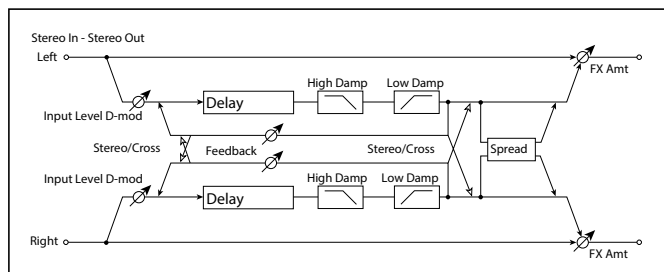



a	L Delay Time [msec]	0…5460	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0…5460	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0…5460	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100…+100	タップCのフィードバック量	D^{mod}
	Src	Off…Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	D^{mod}
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0…50	エフェクト音の定位する幅	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

121: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長2730msecまで設定できます。

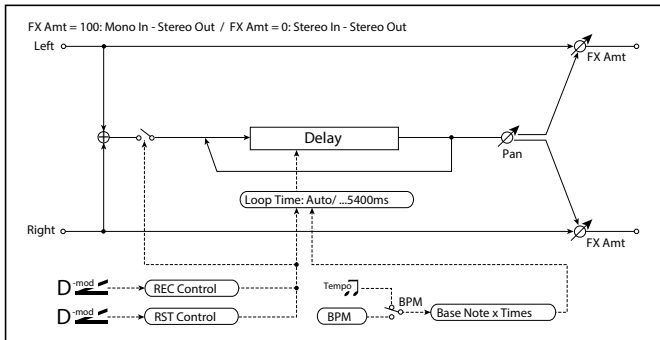


a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0…2730.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0…2730.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	






h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

122: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...10800	ループ時間の自動設定モード/ループ時間	
b	Loop BPM Sync	Off, On	ディレイタイムの時間による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
c	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	MIDI/Tempo Sync=On時、ディレイタイムが上限を超えたときのエラー表示	

d	Loop Base Note		ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	REC Control Src	Off…Tempo	録音用コントロール・ソース	
f	RST Control Src	Off…Tempo	リセット用コントロール・ソース	
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ	
h	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ	
i	Pan	L100…L1, C, R1 …R100	エフェクトのステレオ定位	
	Src	Off…Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Loop Time [msec]

Autoにすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外ではループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間(モジュレーション・ソースまたは**Manual REC Control**をオンにしている時間)がループ時間となります。

ただし、最長10800msecを超えた場合、ループ時間は自動的に10800msecにセットします。

c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長10800msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

b: Loop BPM Sync

c: BPM

d: Loop Base Note

d: Times

Loop BPM Syncがオンの場合、Timesでの設定は無視され、ループ時間はBPM、Loop Base Note、Timesによって決定します。この場合も10800msecを超えることはできません。

“Hold” procedure (when Loop Time = Auto)

1 **Rec Src**: JS +Y: #01

Reset Src: JS -Y: #02

Manual REC Control: REC Off

Manual RST Control: RESET

Loop Time [msec]: Auto

MIDI/Tempo Sync: Off

に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。

2 **Manual RST Control**: Offに設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。

3 ジョイスティックを+Y側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズをホールドします。ループ・タイムはジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティックを操作するとよいでしょう。

ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また10800msecを超えると、ループ・タイムは自動的に10800msecに設定します。

(Timesを1～10800msecにしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏をホールドします。)

4 録音に失敗した場合は、ジョイスティックを-Y側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度手順3を繰り返してください。

5 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバックングとして演奏することができます。

6 再度ジョイスティックを+Y側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

e: REC Control Src**g: Manual REC Control**

REC Control Srcでは、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または**Manual REC Control**をOnにすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

MIDI **REC Control Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

f: RST Control Src**h: Manual RST Control**

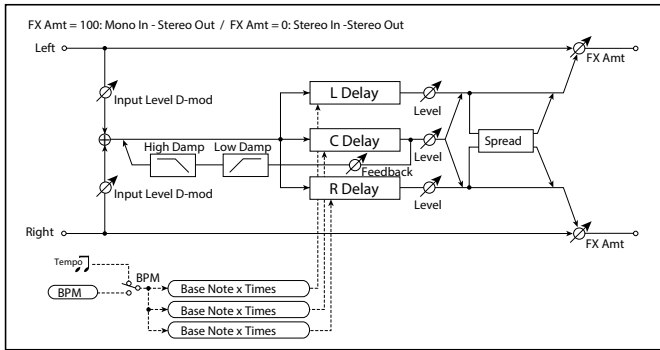
RST Control Srcでは、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または“Manual RST Control”をRESETにすると、すでに録音したものを消去することができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットします。




MIDI **RST Control Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

123: LCR BPM Long Dly

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0…50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0…50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0…50	タップRの出力レベル	

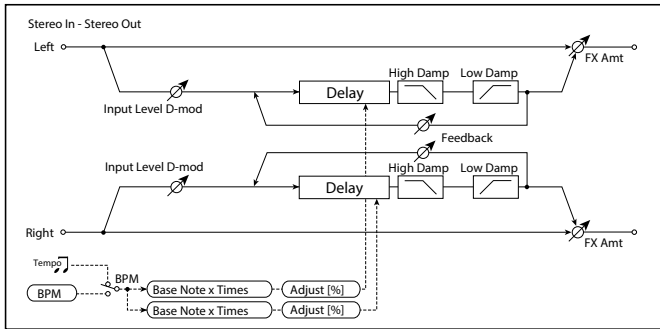
e	Feedback (C Delay)	-100…+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Spread	0…50	エフェクト音の定位する幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長10920msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

124: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50…+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50…+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	

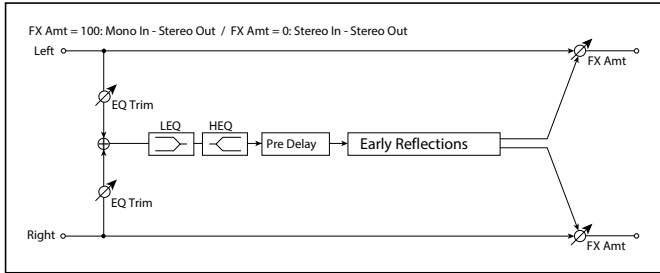
d	L Feedback	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	L Amt	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量	
	R Amt	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	


a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長5460msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

125: Early Reflections

サイズ1のもの (Early Reflections) と比べて初期反射音の細かさや最大時間を2倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10…1600	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0…200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0…100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数—低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数—高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

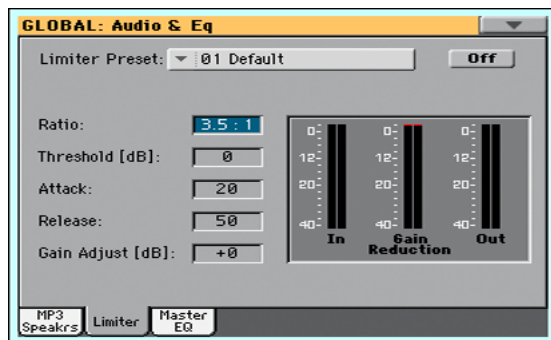
37 リミッター、マスターEQ

リミッター

リミッターを使用することにより、MIDIトラック(スタイルやソング)のボリューム変化を均一化して全体的なボリュームを上げる効果が得られます。MP3ファイルにはリミッターはかかりません(MP3ファイルは通常、すでにマスタリングが済んでいますので改めてリミッターをかける必要がないからです)。

リミッター・ページへ入る

- GLOBAL > Audio & Video > Limiterページを開きます。



リミッターのプリセットの選択

- **Limiter Preset**ポップアップ・メニューからリミッター・プリセットを選択します。プリセットを選択すると、リミッターはその設定に切り替わります。

リミッターのオン、オフ

- **On/Off**ボタンをタッチするたびにリミッターのオン、オフが切り替わります。

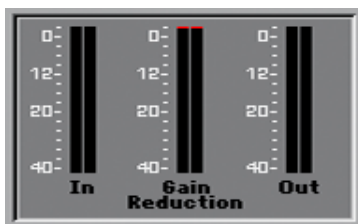
リミッターのプログラム

独自のスタイルに適応したリミッターのプログラムを作ることができます。

パラメーター	意味	値
Ratio	入力信号のコンプレッション・レシオを設定します。コンプレッションはスレッシュホールドで設定したレベルを超えた信号が入力された時のみ動作します。1.0:1ではコンプレッションはかかりません。	
Threshold	コンプレッションを動作させる“しきい値”を設定します。0dBではコンプレッションは動作しません。	
Attack	コンプレッションが動作する速度(アタック・タイム)を設定します。設定値が高すぎると、コンプレッションがゆっくりかかり、音量変化が素早い動きに十分に対応できない場合があります。	
Release	コンプレッション動作を徐々に解除する速度(リリース・タイム)を設定します。この設定を高めにするとうコンプレッション動作がゆっくりと解除されますので、ロング・トーンのサスティンを長く伸ばすのに有効です。	
Gain Adjust	リミッター・セクションの出力ゲインを調整します。コンプレッションにより全体的に下がったボリュームをこのパラメーターで持ち上げます。	

リミッター確認ダイアグラム

ここに表示されるレベル・メーターで入力信号、出力信号のレベル変化、リミッターのコンプレッション動作状況を確認できます。

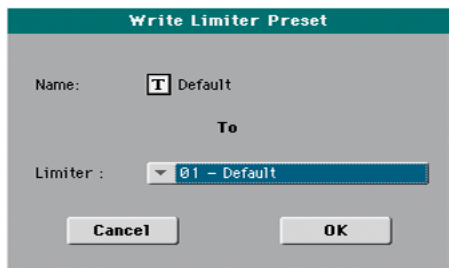


- 入力信号のレベルが高すぎるときは、サウンドやスタイル、ソングのボリュームを下げます。
- 出力信号のレベルが高すぎるときは、**Gain Adjust**パラメーターでレベルを下げます。
- Gain Reduction には、リミッターが動作してボリュームを制御した量が表示されます。リミッターが強くなりすぎていると、演奏している音楽が全体的に不自然な音量変化になることがあります。

リミッター・プリセットの保存

Write Limiter Presetダイアログ・ボックスを開く

- 1 Limiterページのページ・メニューからWrite Limiter Presetコマンドを選択してWrite Limiter Presetダイアログ・ボックスを開きます。



現在のリミッター・プリセットに上書き保存

- 現在のプリセットに上書き保存するときは、OKボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスのYesボタンをタッチして保存を実行します。

異なるロケーションにリミッター・プリセットを保存

- 1 Limiterポップアップ・メニューから異なるロケーションを選択します。
- 2 プリセットの名前を変更します。テキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチしてテキスト入力画面でエディットしたプリセットの名前を付けます。
- 3 名前のエディットが終わったら、OKボタンをタッチしてテキスト入力画面を閉じます。
- 4 Write Limiter Presetダイアログ・ボックスに戻り、OKボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスのYesボタンをタッチして保存を実行します。

マスター EQ

パラメトリック・マスター EQの設定を行います。このEQは、本機のオーディオ信号経路の最終段階、つまりオーディオ出力の寸前にあり、MIDIトラック(スタイルやソング)とMP3ファイルの両方がこのEQを通ります。

このEQは全帯域で使用できるEQで、本機のオーディオ信号の最終段階、つまりAUDIO端子の寸前に位置しています。このEQを使用して様々な音質補正や加工を行えます。このマスターEQは各バンドともゲイン調整、中心周波数、Qの調整が行え、設定をマスターEQプリセットとして保存できます。

マスターEQページに入る

- GLOBAL > Audio & Video > Master EQページを開きます。



マスターEQプリセットの選択

- EQ Presetポップアップ・メニューからマスターEQプリセットを選択します。プリセットを選択すると、マスターEQはその設定に切り替わります。

マスターEQのオン、オフ

- On/OffボタンをタッチするたびにマスターEQのオン、オフが切り替わります。

マスターEQのプログラム

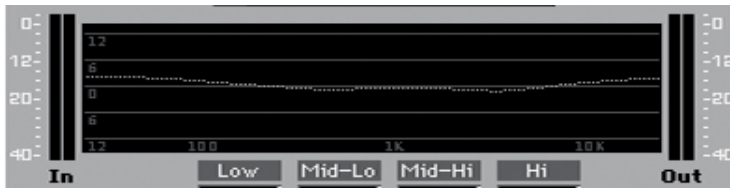
独自のスタイルに適応したマスターEQのプログラムを作ることができます。

- Input Trimバーチャル・ノブでEQに入る信号の入力レベル(0 ~ 100)を調整します。入力レベルが高すぎるとEQの各バンドをブーストさせたときに音が割れてしまう場合があります。
- EQバンドのエディット

EQパラメーター	意味	値			
		Low	Mid-Low	Mid-High	High
Q	EQの各バンドの帯域幅を調整します。値を高くするとコントロールする帯域が狭くなり、よりシャープでピンポイントなイコライジングができます。値を低くするとコントロールする帯域幅が広くなり、音楽的でソフトなイコライジングができます。	0.5…10			
Freq	各帯域(バンド)の中心周波数を設定します。調整したい帯域の中心部に相当する周波数、または強調したり弱めたりしたい倍音部分を狙って設定します。	20Hz… 1kHz	50Hz… 10kHz	300Hz… …10kHz	500Hz… 20kHz
Gain	Freqで設定した周波数帯域のレベルを調整します。これによりFreqで設定した帯域の音量が上下し、全体的な音質が変化します。	-18…0…+18dB			

EQ確認ダイアグラム

この画面表示でEQ カーブや、入力信号、出力信号のレベルを確認します。

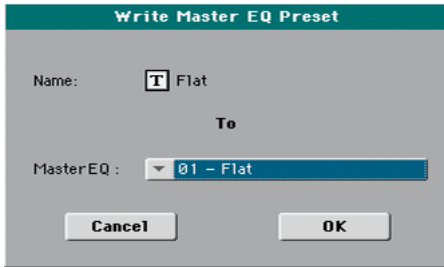


- 入力信号のレベルが高すぎる場合は、**Input Trim**パラメーターの値を下げます。
- 出力信号のレベルが高すぎる場合は、**Gain**コントロールを下げます。
- EQは、単にブーストさせるだけが必要な帯域を持ち上げる方法とは限りません。例えば、必要な帯域以外のバンドをカットまたは弱めることで、必要な帯域が相対的に持ち上がることもあります。

マスター EQプリセットの保存

Write Master EQ Presetダイアログ・ボックスを開く

- 1 Master EQページのページ・メニューからWrite Master EQ Presetコマンドを選択してWrite Master EQ Presetダイアログ・ボックスを開きます。



現在のマスター EQプリセットに上書き保存

- 現在のプリセットに上書き保存するときは、OKボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスのYesボタンをタッチして保存を実行します。

異なるロケーションにマスター EQプリセットを保存

- 1 Master EQポップアップ・メニューから異なるロケーションを選択します。
- 2 プリセットの名前を変更します。テキスト・エディット・ボタン(**I**)をタッチしてテキスト入力画面でエディットしたプリセットの名前を付けます。
- 3 名前のエディットが終わったら、OKボタンをタッチしてテキスト入力画面を閉じます。
- 4 Write Master EQ Presetダイアログ・ボックスに戻り、OKボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスのYesボタンをタッチして保存を実行します。

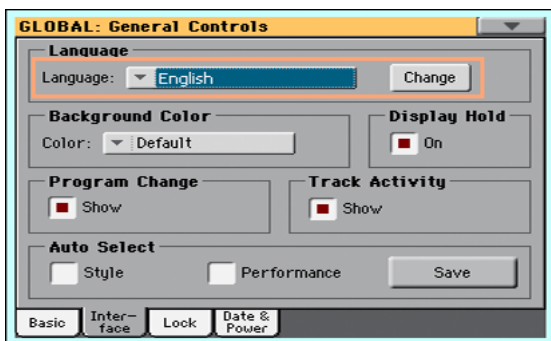
パート IX: グローバル設定、 環境設定

38 ユーザー・インターフェイス

配色と言語

コードと鍵盤表示の言語選択

- 1 言語の変更を適用するには、本機の電源を入れ直す必要がありますので、保存されていないデータがある場合は、それらの保存を先に済ませます。
- 2 GLOBAL > General Controls > Interfaceページを開きます。
- 3 Languageのポップアップ・メニューから言語を選択します。

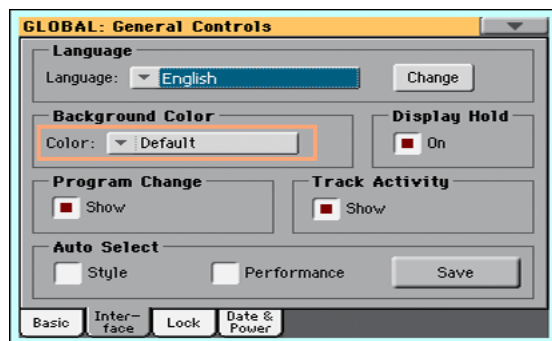


- 4 言語を変更すると**Change**ボタンが点滅しますのでこれをタッチします。
- 5 本機の電源を入れ直して良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。OKボタンをタッチしてメッセージの表示を閉じます。
- 6 本機の電源をオフにし、再びオンにすると新しい言語が有効になります。文字の一部はソングブックのエントリー名にのみ使用できるものもあります。

ディスプレイの背景色を変える

画面の背景色を変更することができます。

- 1 GLOBAL > General Controls > Interfaceページを開きます。
- 2 Colorのポップアップ・メニューから背景色を選択します。



プログラム・チェンジとアクティビティ表示

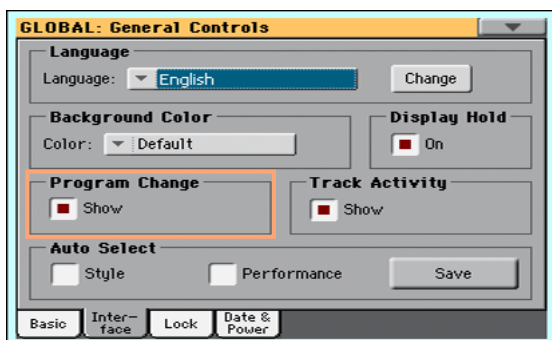
プログラム・チェンジ・ナンバーの表示/非表示

サウンド選択ウィンドウのサウンド名の隣にプログラム・チェンジ・ナンバーを表示することができます。デフォルト設定ではこのパラメーターはオンになっています。



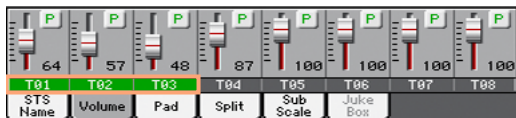
プログラム・チェンジ・ナンバーは様々なページのトラック情報エリアに常に表示されます。

- 1 GLOBAL > General Controls > Interface ページを開きます。
- 2 Program ChangeのShowチェック・ボックスにチェックが付いている状態がオンです。

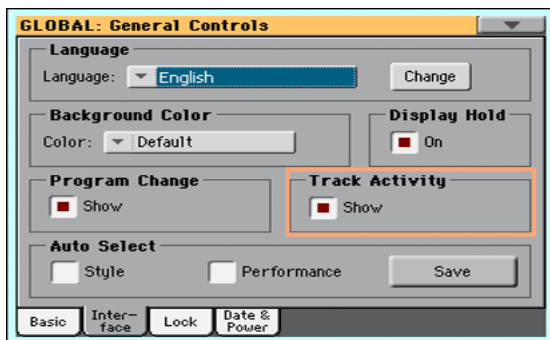


トラックのアクティビティの表示/非表示

トラックのアクティビティ表示をオン、オフすることができます。オンにすると各トラックやUSB DEVICE端子から入力されるMIDIイベントをモニターすることができます。入ってきたイベントは各トラック・ラベルの色が変化することで表示されます。



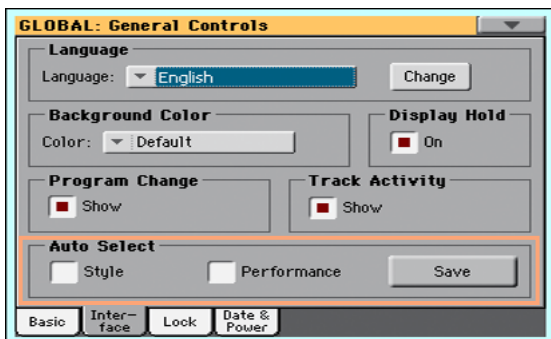
- 1 GLOBAL > General Controls > Interface ページを開きます。
- 2 Track ActivityのShowチェック・ボックスにチェックが付いている状態がオンです。



39 自動選択とロック

スタイルとパフォーマンスの自動選択

スタイル、およびパフォーマンス選択ウィンドウのバンク・タブ名をタッチすると、最後に選択していたスタイル、およびパフォーマンスが即座に選択することができます。また、パフォーマンスは対応するコントロール・パネルのPERFORMANCEキーも同様に動作するようにできます。



スタイルの自動選択

Auto SelectのStyleをオンにすると、各バンクに対応するスタイル選択ウィンドウのバンク・タブをタッチすると、最後に選択していたスタイルが即座に選択されます。

- 1 それぞれのスタイル・バンクで使用するスタイルを選びます。
- 2 GLOBAL > General Controls > Interfaceページを開きます。
- 3 Auto SelectのStyleのチェック・ボックスにタッチしてチェックを入れます。
- 4 Saveボタンをタッチすると、それぞれのバンク・タブに最後に選んだスタイルが割り当てられます。

スタイルの自動選択

Auto Selectの**Performance**をオンにすると、各バンクに対応するパフォーマンス選択ウィンドウのバンク・タブをタッチするか、コントロール・パネルの**PERFORMANCE**キーを押すと、最後に選択していたパフォーマンスが即座に選択されます。この方法で、気に入ったパフォーマンスをコントロール・パネルのキー操作ひとつで選択することができます。

但し、この機能を使用しても各バンクに対応する**PERFORMANCE**キーを押すとパフォーマンス選択画面が表示され、必要に応じて別のパフォーマンスを選択することも可能です。

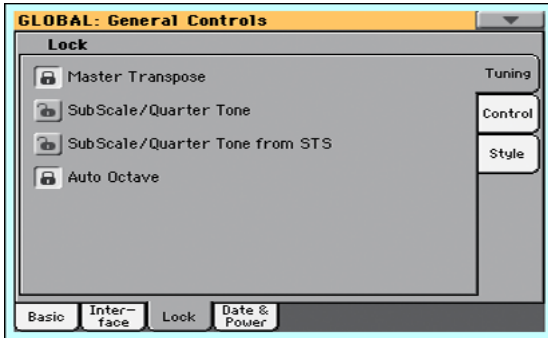
- 1 それぞれの**PERFORMANCE**キーで使用するパフォーマンスを選びます。
- 2 **GLOBAL > General Controls > Interface**ページを開きます。
- 3 **Auto Select**の**Performance**のチェック・ボックスにタッチしてチェックを入れます。
- 4 **Save**ボタンをタッチすると、それぞれの**PERFORMANCE**キーに最後に選んだパフォーマンスが割り当てられます。

変更防止のパラメーター・ロック

さまざまなページで、いくつかのパラメーターの横にロック (🔒) アイコンが表示されています。これらの管理はGLOBAL > General Controls > Lock ページで簡単に行うことができます。

チューニング・パラメーターのロック

- 1 GLOBAL > General Controls > Lock > Tuningページを開きます。



- 2 ロック、ロック解除を選択します。

チューニング・ロック	意味
Master Transpose	ロックすると、異なるパフォーマンス、スタイル、ソングブック・エントリーを選んでも、マスター・トランスポーズは自動的に変更されません。また、このロック機能は本機やPaシリーズで作成したスタンダードMIDIファイルによってマスター・トランスポーズが変更されることも防ぎます。
Sub Scale/Quarter Tone	ロックすると異なるパフォーマンス、STS、ソングブック・エントリーを選んでも、サブスケールやクォーター・トーンの設定は変わりません。
SubScale/Quarter Tone from STS	ロックをかけると、STSを選択してもそのサブスケールやクォーター・トーン設定は無視されます。

チューニング・ロック	意味
Auto Octave	<p>このロックの設定により、SPLITをオン、オフするとアッパー・トラックが自動的にトランスポーズされるかどうかが変わります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロックをかけた場合、SPLITをオン、オフしてもアッパー・トラックのトランスポーズは変化しません。 ・ロックがかかっていない場合、SPLITをオフにする(フル・キーボード・モードにする)とアッパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“0”にセットされます。SPLITをオンにする(スプリット・キーボード・モードにする)と、アッパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“-1”にセットされます。

コントロール・パラメーターのロック

- 1 GLOBAL > General Controls > Lock > Controlページを開きます。



- 2 ロック、ロック解除を選択します。

コントロール・ロック	意味
Upper 1 FXs	<p>サウンドを新しくアップパー 1(Upper 1)トラックに割り当てると、そのトラックに割り当てられていたパフォーマンスやSTSのセッティングを無視して、エフェクトBのセッティングとマスター・エフェクト・センド・レベルがサウンドとともに保存され、それらが自動的に選択されることがあります。サウンドまたはパフォーマンス/STSのエフェクト設定のどちらが優先されるかは、このパラメーターのロック設定により変化します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Upper 1 FXのロックがかかっている場合、アップパー 1トラックに新しくサウンドを割り当てると、パフォーマンスやSTSのパラメーター設定は変更されません。つまり、エフェクトやFXセンド設定は変更されません。 ・Upper 1 FXのロックがかかっていない場合、アップパー 1トラックに新しくサウンドを割り当てると、サウンドのパラメーター設定が優先され、エフェクトやFXセンド設定はそのサウンドの設定のものが採用されます。 <p>新しく割り当てたサウンドのエフェクト設定が、その時すでに選択されているエフェクトBグループの設定と合わない場合、その他のキーボード・トラックのマスター FXセンドの値は自動的に0になります。例えば、マスター・エフェクト2にコーラスが割り当てられている状態だとします。この状態でマスター・エフェクト2にディストーションが割り当てられているサウンドを選択すると、アップパー 2、アップパー 3、ローの各トラックのマスター 2 FXセンドの値は自動的に0にセットされ、アップパー 1トラック以外の音に変な音になるのを防ぎます。こうすることで、アップパー 1トラック(通常、ソロ演奏で最も重要なトラック)の音色は正しく発音され、その他のキーボード・トラックの音色はエフェクトがかかっていない状態になります。</p>
Lower	<p>ロックすると、異なるスタイルやパフォーマンス、STSを選択しても、ロー・トラックの設定は変わりません。例えば、常に左手側の音を消して、コードを演奏をするときに役立ちます。</p>
Keyboard Mode (Split)/ Accompaniment	<p>ロックがかかっている場合、SPLITキーの状態やACCOMPキー状態は、別のパフォーマンスやSTSを選択しても変更されません。</p> <p>この機能は、例えば常にフル・キーボード・モードで演奏し、鍵盤全域でコード認識機能を使用したい場合に便利です。</p>

スタイル・パラメーターのロック

- 1 GLOBAL > General Controls > Lock > Styleページを開きます。



- 2 ロック、ロック解除を選択します。

スタイル・ロック	意味
Style Tracks Volume	ロックがかかっている場合、各スタイル・トラックのボリュームは別のスタイルを選択しても変更されません。 この機能を使えば自分でユーザー・スタイルを数多く作る時内蔵ミキサーで好みのバランスを維持できます。ただし、プリロード・スタイルにはお勧めしません。プリロードスタイルは、各スタイルごとに最も好ましいミキサー・バランスで作られています。
Style Tracks Play/ Mute Lock	ロックがかかっている場合、別のスタイルを選択しても各トラックのミュート設定は変更されません。この機能を例えばライブなどの状況で利用すると、ベース・トラックをミュートし、ベース・パートはバンドのベーシストが担当するといったことができます。また、すべての伴奏トラックをミュートにし、ドラムとベース・トラックのみを演奏させることも可能です。
Style Element	ロックがかかっている場合、選択したスタイル・エレメント(バリエーションやイントロ等)は、別のスタイルを選択しても同じスタイル・エレメントのみが選択されます。この機能はソングブックのエントリーを選択することにより自動的に選択されるスタイルには適用されません。この場合、ソングブックのエントリーに保存されているスタイル・エレメントがそのまま選択されます。
Bass Inversion	ロックすると、異なるパフォーマンスやSTSを選んでもベース・インバージョンの設定は、変わりません。
Manual Bass	ロックすると、異なるパフォーマンスやSTSを選んでもマニュアル・ベース設定は、変わりません。

40 システム環境設定

タイム・スタンプとオート・パワー・オフ機能の設定

録音したデータをファイルとして保存するときの日時を設定します。そのデータが、いつ作成、保存されたのかがわかります。

設定した日時は、メディア・モードやコンピューターでファイルを読み込んだときに確認することができます。

本機は時計を内蔵していないので、自動的に日時が更新されることはありません。ファイルを保存した正確な日時が必要な場合は、作業を始める前に日時の確認してください。

パフォーマンスやスタイルなどのリソース・ファイルをエディットする場合、そのサウンドやスタイルなどが入っているバンクのすべてのアイテムの日付も変更されます。例えば、「Pop」バンクに入っているスタイルのうち1つをエディットすると、そのバンクに入っているすべてのスタイルの日付も同様に変更されます。

- 1 GLOBAL > General Controls > Date & Power ページを開きます。
- 2 日時の設定をします。
テンキー画面を使って、時、分、秒を入力します。
- 3 日付と時計フィールドをエディットしたら、Apply ボタンをタッチして変更を適用させます。



オート・パワー・オフの設定

本機は全く操作されない時間が2時間経過すると、節電のため自動的に電源がオフになります。

- 1 GLOBAL > General Controls > Date & Powerを開きます。
- 2 Auto Power OffのOnチェック・ボックスにチェックが付いている状態がオン(有効)です。



チェックが入っている場合、自動的に電源がオフになる数分前に「これから電源がオフになります」という意味のメッセージが画面に表示されます。この時、保存されていないデータを放置しておく、データが消去されてしまいます。



このメッセージが表示された時点で、本機の電源をオフにすることができます。または、画面をタッチするか、画面上のボタン(どのボタンでも構いません)をタッチするか、あるいは鍵盤を演奏して自動的に電源がオフになるのを回避することもできます。

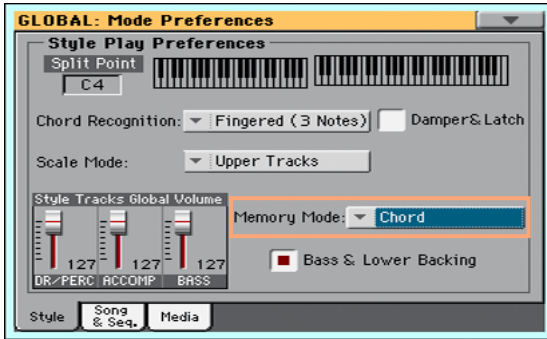
41 モードの環境設定

スタイル・プレイの環境設定

メモリー・モードの選択

MEMORYキーの動作方法をこのパラメーターで設定します。

- 1 GLOBAL > Mode Preferences > Styleページを開きます
- 2 Memory Modeのポップアップ・メニューからメモリー・モードを選択します。



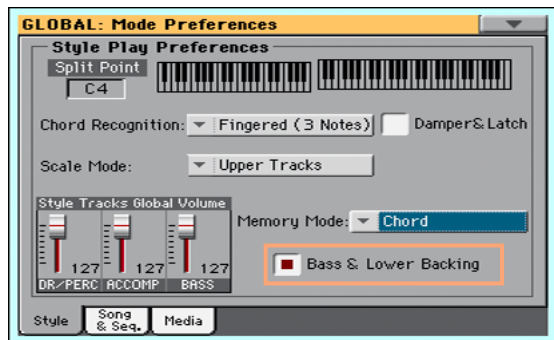
メモリー・モード	意味
Chord	MEMORYキーのLEDがオンの場合、認識されたコードは鍵盤から手を離してもメモリー内にキープされます。LEDがオフの場合は、鍵盤から手を離すとリセットされます。
Chord + Lower	MEMORYキーのLEDがオンの場合、認識されたコードはメモリー内にキープされ、ロー・サウンドは次のノートやコードを弾くまで演奏を続けます。LEDがオフの場合は、鍵盤から手を離すとコード(伴奏)とロー・サウンドの演奏が止まります。
Fixed Arr. + Lower	MEMORYキーのLEDがオンの場合、認識されたコードはメモリー内にキープされ、ロー・サウンドは次のノートやコードを弾くまで演奏を続けます。 LEDがオフの場合は、鍵盤から手を離すとロー・サウンドの演奏は止まりますが、認識されているコードはメモリー内にキープされます(そのため伴奏の演奏は続けられます)。

ベース&ロー・バックイング

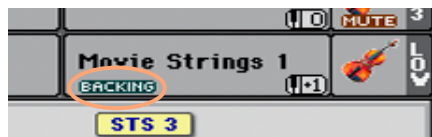
この機能を使用すると、左手の演奏でシンプルな伴奏を付けて演奏することができます。

ベース & ロー・バックイング機能をオンにする。

- 1 GLOBAL > Mode Preferences > Styleページを開きます。
- 2 Bass & Lower Backingチェック・ボックスをタッチしてチェックを付けます(オン)。



画面のロー・トラック・サウンドのところにBACKINGアイコンが表示されます。



ベース&ロー・バックイング演奏

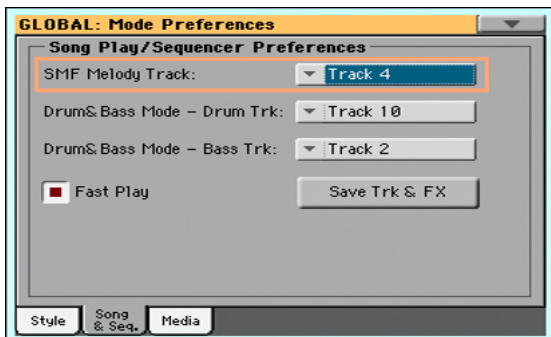
- 左手でコードを弾く
ロー・サウンドでコードが演奏され(ミュート状態でも演奏されます)、コードのルート音はベース・サウンドで演奏されます。
- この状態からスタイルをスタートさせると通常の動作に戻ります。

ソング・プレイとシーケンサーの環境設定

メロディ・トラックの選択

MIDIソングのメロディー・トラックを選択します。このパラメーターで選択したトラックは**Song-Melody Mute**機能を使うとフットスイッチでミュートすることができます。

- 1 GLOBAL > Mode Preferences > Songを開きます。
- 2 SMF Melody Trackのポップアップ・メニューからソングのメロディ・トラックを選択します。

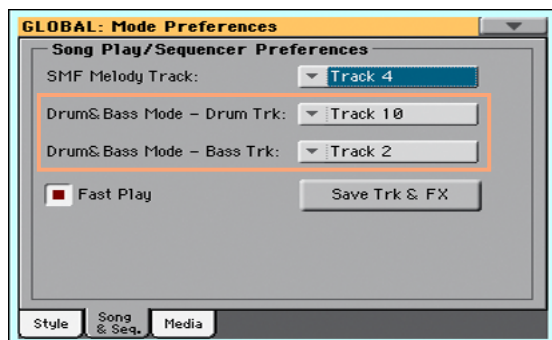


ドラム&ベース・トラックの選択

MIDIソングのドラム・トラックをこのパラメーターで選択します。ここで選択したトラックは**Drum&Bass**機能を使用するとフットスイッチで演奏させることができます。

- 1 GLOBAL > Mode Preferences > Songを開きます。
- 2 Drum & Bass Mode - Drumのポップアップ・メニューからソングのドラム・トラックを選択します。

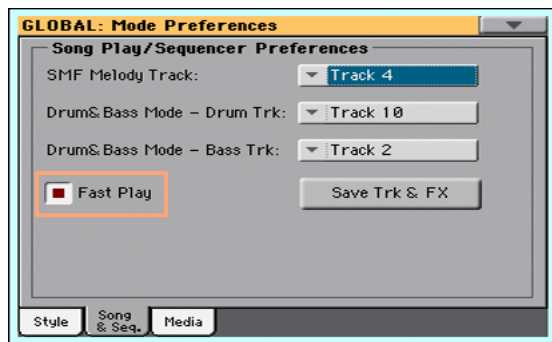
- 3 Drum & Bass Mode - Bassのポップアップ・メニューからソングのベース・トラックを選択します。



MIDIソングのファースト・プレイ

MIDIファイル (MIDまたはKAR) の先頭にある無音部分をスキップして最初のノートから演奏させることができます。

- 1 GLOBAL > Mode Preferences > Songページを開きます。
- 2 Fast Playのチェック・ボックスにチェックが付いている場合は、MIDIファイルの先頭にある無音部分をスキップして再生します。

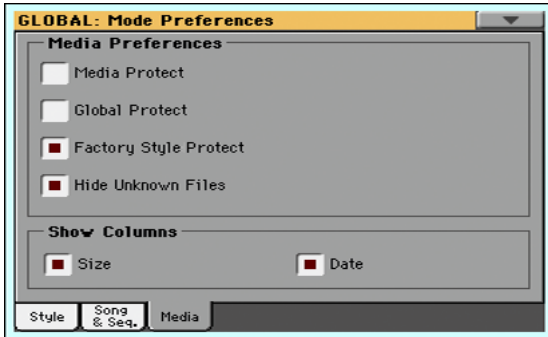


無音部分をスキップしても、その部分に収録されている各種セットアップ・データは読み込まれ、有効となります。

MP3ファイルの先頭に無音部分がある場合はスキップされませんので、ご注意ください。

メディアとファイルの環境設定

Media Preferencesページでは、ストレージ・デバイスやファイル管理の環境設定を行います。



メディアのプロテクト

内蔵ドライブへの書き込みを禁止できます。

- 1 **GLOBAL > Mode Preferences > Media**ページを開きます。
別の方法として、**SHIFT**キーを押しながら**MEDIA**キーを押して**Media**ページを開くこともできます。
- 2 **Media Protect**チェック・ボックスにチェックを付けると内蔵ドライブ[**KORG DISK**]への書き込みが禁止されます。

グローバル環境設定のプロテクト

ディスクからデータをロードする時にグローバル・パラメーターが書き換えられることを防ぎます。

- 1 **GLOBAL > Mode Preferences > Media**ページを開きます。
別の方法として、**SHIFT**キーを押しながら**MEDIA**キーを押して**Media**ページを開くこともできます。
- 2 **Global Protect**チェック・ボックスにチェックを付けるとディスクからデータをロードする時にグローバル・パラメーターが書き換えられることを防ぎます
他のPaシリーズのグローバル環境設定は、プロテクト(チェック)を外していてもロードすることはできません。

ファクトリー・スタイル、およびファクトリー STSの上書きプロテクト

外部デバイスからデータをロードする際にファクトリー・スタイル(およびSTS)に上書き保存されることを防ぐ様にプロテクトがかかっています。ただし、プロテクトをオフにしてユーザー・スタイルをファクトリー・スタイルにロードして自由にカスタマイズすることもできます。

- 1 **GLOBAL > Mode Preferences > Media**ページを開きます。

別の方法として、**SHIFT**キーを押しながら**MEDIA**キーを押して**Media**ページを開くこともできます。

- 2 **Factory Style Protect**チェック・ボックスのチェックを外してプロテクトを解除します。

このパラメーターは本機の電源投入時に自動的にオンになります。

Hint: 誤ってファクトリー・バンクのデータを消去してしまった場合は、バックアップ・データをロードさせるか、ファクトリー・リストア機能を使用します(メディア・モード>Utilityページ)。

未使用ファイルの非表示

メディア・モードで作業を行う際に本機で使用できないファイルを非表示にします。これによりフォルダー内が見やすくなります

- 1 **GLOBAL > Mode Preferences > Media**ページを開きます。

- 2 **Hide Unknown Files**チェック・ボックスのチェックを外すとすべてのファイルが表示されます。

このパラメーターは本機の電源投入時に自動的にオンになります。

ファイルサイズと作成日の非表示

ファイル選択ウィンドウでファイル名が長い場合などに、サイズと作成日の列を非表示にすることができます。

- 1 **GLOBAL > Mode Preferences > Media**ページを開きます。

- 2 **Show Columns**の**Size**チェック・ボックスでファイル・サイズを表示(チェック)、非表示(チェックなし)を選択します。

- 3 **Show Columns**の**Date**チェック・ボックスで作成日の表示(チェック)、非表示(チェックなし)を選択します。

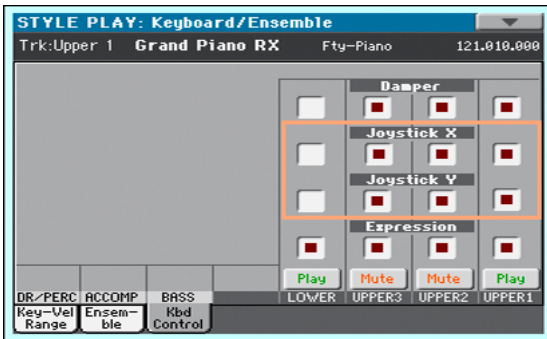
42 コントローラー

ジョイスティックの設定

ジョイスティックへのサウンドの割り当て

鍵盤のサウンド（アッパー 1から3、ロー）に対するジョイスティックの有効、無効を設定します。

- 1 **STYLE PLAY > Keyboard/Ensemble > Keyboard Control**ページを開きます。



- 2 **Joystick X**のチェック・ボックスでジョイスティックの左右方向の動きに対する効果のオン、オフを設定します。
- 3 **Joystick Y**のチェック・ボックスでジョイスティックの上下方向の動きに対する効果のオン、オフを設定します。
- 4 サウンドに変更を保存します。

ジョイスティックに機能を割り当てる

ジョイスティックの左右方向(X)の動きは、通常ピッチ・ベンドをコントロールします。しかしサウンドのプログラミングに応じて、異なるサウンド・パラメータをコントロールすることもできます。

ジョイスティック上方向(Y+)の動きは、通常モジュレーションを制御します。しかし、サウンドのプログラミングに応じて、異なるサウンド・パラメータをコントロールすることもできます。

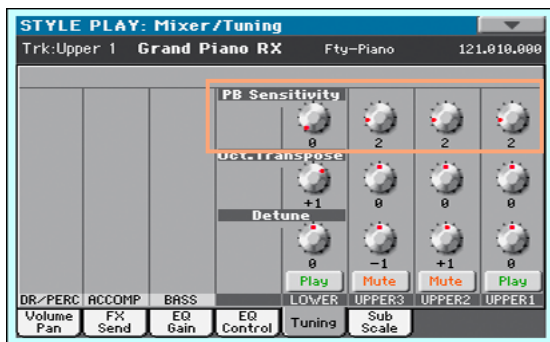
また、ジョイスティック下方向(Y-)の動きは、その他のコントロールかオフが選べます。

ジョイスティックに割り当てるサウンド・パラメーターは**Sound Edit**メニューで行います。

ピッチ・ベンドの範囲の設定

ピッチ・ベンドの範囲は鍵盤のサウンド(アッパー 1から3、ロー)ごとに設定でき、パフォーマンス、STSやソングブックエントリーと共に切り替わります。

- 1 **STYLE PLAY > Mixer/Tuning > Tuning**ページを開きます。
- 2 **PB Sensitivity**バーチャル・ノブをタッチしてそれぞれのサウンドごとにピッチ・ベンドの範囲を設定します。



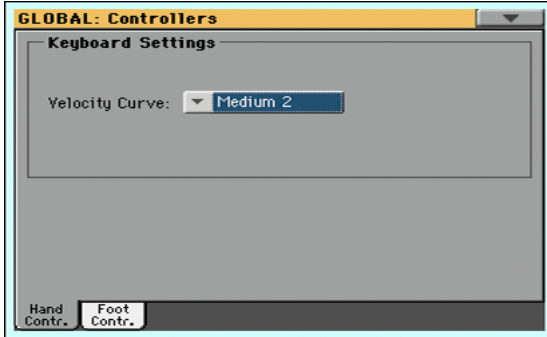
ピッチ・ベンド範囲	意味
1 ... 12	ピッチ・ベンドの上下最大範囲(半音単位)。12 = ±1オクターブ
0	ピッチ・ベンドなし

- 3 サウンドに変更を保存します。

ベロシティ・カーブの設定

鍵盤演奏のタッチの強弱による反応の感度を設定します。

- 1 GLOBAL > Controllers > Hand Controllersページを開きます。
- 2 Velocity Curveのポップアップ・メニューから鍵盤タッチの強弱による反応の感度(ベロシティ・カーブ)を選択します。



ベロシティ・カーブ

意味

Fixed

タッチの強弱に反応せず、クラシック・オルガンのように音色や音量は常に一定です。この設定では固定ベロシティの値を選びます。

Velocity Curve: Fixed Value: 90

Soft1 … Hard3

軽めのタッチからハードなタッチにまで対応したカーブを選択できます。

- 3 サウンドに変更を保存します。

ペダル/フットスイッチのプログラミング

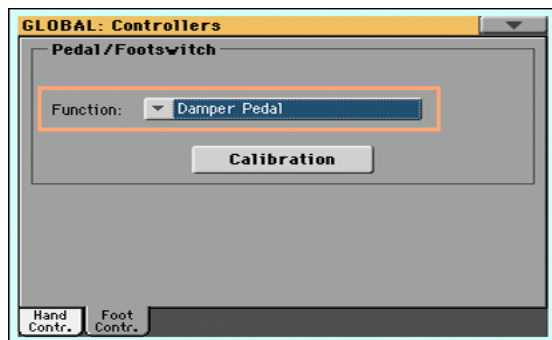
ペダル/フットスイッチの機能の割り当て

デフォルト設定は、PEDAL端子に接続した付属のDS2Hペダルがダンパー（サスティン）・ペダルとして動作します。ただし、これは任意のフットスイッチ機能に変更することができます。

PEDAL端子には、ほかの種類 of フットスイッチを接続することができます。また、連続変化タイプのボリューム/エクスプレッション・ペダルなども接続できます。用途に合わせて適切なペダルを接続して機能を選択します。

ペダル/フットスイッチの設定

- 1 PEDAL端子に使用するペダルやフットスイッチを接続します。
- 2 GLOBAL > Controllers > Foot Controllersページを開きます。
- 3 Functionのポップアップ・メニューからコントロール機能を選択します。



フットスイッチに割り当てられる機能

フットスイッチ機能	意味
Off	機能無し
Style/Player Start/Stop	
Player - Go to Beginning	
Chord Seq. Rec.	
Chord Seq. Play	
Synchro Start	
Synchro Stop	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
Tap Tempo/Reset	
Tempo Lock	
Intro 1…3	
Ending 1…3	
Fill 1…4	対応するフィルを選択
Break	ブレイクを選択
Variation 1…4	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
Variation Up	次のバリエーションを選択
Variation Down	前のバリエーションを選択
Memory	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
Bass Inversion	ベース・インバージョンを選択
Manual Bass	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択
STS1…4	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
STS Up	次のSTSを選択
STS Down	前のSTSを選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
Transpose (b)	
Transpose (#)	
Upper Octave Up	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
Upper Octave Down	

フットスイッチ機能	意味
Punch In/Out	パンチ・レコーディングのオン/オフ
Style-Upper1…3 Mute	ディスプレイ上のボタンと同じ機能
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Perc Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1…5 Mute	
Style-Acc1-5 Mute	Accトラックのミュート/プレイ
Song-Melody Mute	MIDIファイルのメロディー・トラックのミュート/プレイ (GLOBAL > Mode Preference > Song & Seq.)
Song-Drum&Bass Mode	ソング - トラック2(通常、ベース)とトラック10(通常、ドラム) 以外の全トラックのミュート/プレイ、MP3ファイルでは無効
Solo Selected Track	ソロのオン/オフ
Damper Pedal	ダンパー機能、アコースティック・ピアノの右ペダルに対応します。 ペダルを踏んでいる間は音が長く伸び、余韻のある豊かな響きになります
Soft Pedal	ソフト機能、アコースティック・ピアノの左ペダルに対応します。 ペダルを踏んでいる間は、音が柔らかくおとなしい感じになります。
Sostenuto Pedal	ソステヌート機能、アコースティック・ピアノの中央ペダルに対応します。 ペダルを踏んだときに、押えられていた鍵盤の音だけにダンパー効果がかかり、踏んでいる間はその音だけが長く伸びます。
Bass&Lower Backing	スプリット・モードでスタイル再生をしていないとき有効。ベースとロー・トラック以外の全トラックのミュート/プレイ
Ensemble On/Off	アンサンブルのオン/オフ
QuarterTone	クォーター・トーンのオン/オフ
Global-Scale	スイッチやフットスイッチを押したときにディスプレイに GLOBAL > Tuning > Scale ページを開く
SubScale Preset 1…4 - SC1	ディスプレイ上のボタンと同じ機能
Chord Latch	認識されたコードをペダルを離すまで保持

フットスイッチ機能	意味
Glide	ペダルを踏むと、アッパー・トラックの対象のノートが、同じトラックのピッチ・バンドの設定によりピッチ・ダウン。ペダルを離すと、Timeパラメーターで設定したスピードで、通常のピッチに復帰。
Rotary Spkr On/Off	ロータリー・スピーカーの制御
Rotary Spkr Fast/Slow	
Text Page Down	ソングとともにロードしたテキスト・ファイル、またはソングブックのエントリーを読み込み中に、前後のページに移動
Text Page Up	
SongBook Next	選択されたカスタム・リスト内で、次のソングブックの曲に移動

ペダルに割り当てられる機能

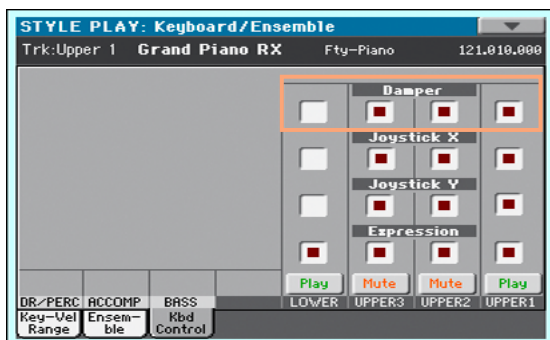
Pedal function	Meaning
Off	機能無し
Master Volume	ボリューム調整
Accompaniment Volume	アカンパニメント音量調整
Keyboard Expression	鍵盤演奏の音量調整、そのほかの音量は調整できません
MP3 Volume	MP3ソングの音量調整
Upper VDF Cutoff	フィルター・カットオフ(アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用)
Upper VDF Resonance	フィルター・レゾナンス(アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用)

サウンドにダンパー・ペダルを割り当てる

鍵盤のサウンド(アッパー 1から3、ロー)に対するダンパー効果のオン、オフを設定します。なお、ダンパー以外の機能がペダルに割り当てられているときも、ディスプレイ上の表記は**Damper**のままです。

- 1 **STYLE PLAY > Keyboard/Ensemble > Keyboard Control**ページを開きます。

- 2 Damperのチェック・ボックスでサウンドごとのダンパー・ペダルのオン(チェック)、オフを設定します。



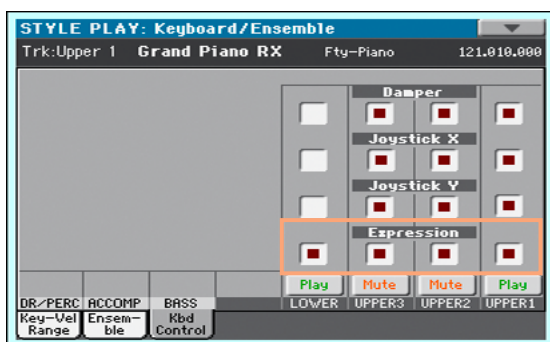
- 3 サウンドに変更を書き込みます。

サウンドにエクスペッション・ペダルを割り当てる

鍵盤のサウンド(アッパー1から3、ロー)に対するエクスペッション・ペダル効果のオン、オフを設定します。なお、エクスペッション以外の機能がペダルに割り当てられているときも、ディスプレイ上の表記は**Expression**のままです。

例えば、UPPER1にピアノ・サウンドを、UPPER2にストリングスをそれぞれ割り当て、UPPER2のExpressionをオンに、UPPER1のExpressionをオフにしたとします。この場合、エクスペッション・ペダルを操作するとストリングスの音量は変化しますが、ピアノの音量は一定のままです。

- 1 STYLE PLAY > Keyboard/Ensemble > Keyboard Controlページを開きます。
- 2 Expressionのチェック・ボックスでサウンドごとのエクスペッション・ペダルのオン(チェック)、オフを設定します。



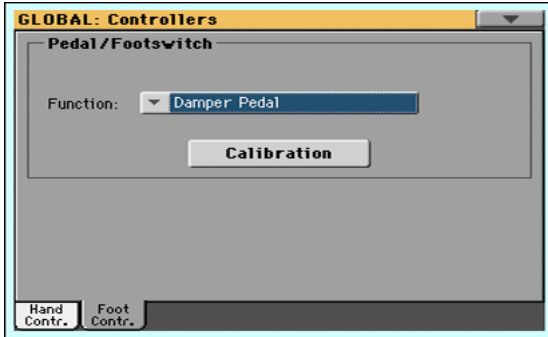
- 3 サウンドに変更を保存します。

ペダルのキャリブレーションと極性設定

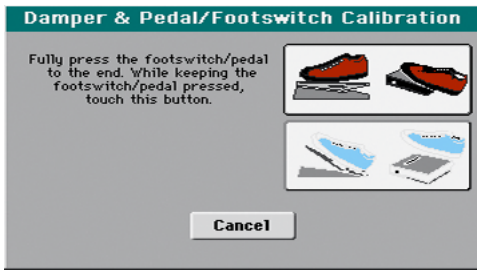
ダンパー・ペダルの動作がおかしかったり、OSをアップデートしたあと、ペダルの動きが安定していないときなどにペダルのキャリブレーション調整を行うことをお勧めします。

ペダルのキャリブレーション

- 1 Global > Controllers > Foot Controllersページを開きます。

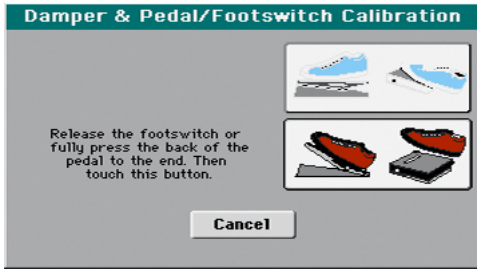


- 2 CalibrationボタンをタッチしてDamper & Pedal/Footswitch Calibrationダイアログ・ボックスを表示します。



- 3 フットスイッチを踏む、またはペダルを最大値にします(一般的にはつま先方向へ完全に踏み込むと最大値になります)。

- 4 下記のダイアログ・ボックスが表示されたらペダルを最小値にします。フットスイッチを放す、またはペダルを最小値にします(通常はかかと方向へ完全に戻すと最小値になります)。



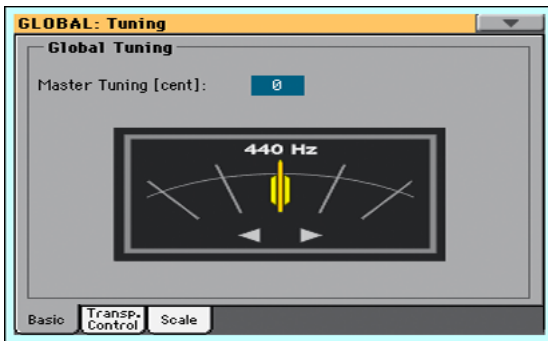
- 5 **Push**ボタンをタッチして、ペダルの最小値を決定します。フットスイッチやペダルを操作して、正しく動作しているかどうかを確かめます。正しく動作しないときは、もう一度手順を繰り返してください。
- 6 **EXIT**キーを押して、元のページに戻ります。

43 マスター・トランスポーズ とチューニング

マスター・チューニング

本機の基本となる音の高さをセント単位で調整します。生ピアノなど、アコースティック楽器の音の高さに合わせる際に使用します。

- 1 GLOBAL > Tuning > Basicページを開きます。
- 2 Master Tuningパラメーターで本機の基本となる音の高さを設定します。



チューニング	意味
-100 cents	最も低いピッチ (半音下)
0 cents	標準 (A4 = 440Hz)
+100 cents	最も高いピッチ (半音上)

マスター・トランスポーズ

本機全体の音の高さのトランスポーズ

他の楽器や歌に演奏とキー（調）が合わない場合に、本機全体の音の高さをトランスポーズすることで演奏を合わせることができます。

トランスポーズの値は通常ページ・ヘッダーに表示されます。



トランスポーズの値を下げる

- コントロール・パネルの**TRANSCOPE** ♭(フラット)キーを押すたびに、マスター・トランスポーズの値が半音ずつ下がります。

トランスポーズの値を上げる

- コントロール・パネルの**TRANSCOPE** # (シャープ)キーを押すたびに、マスター・トランスポーズの値が半音ずつ上がります。

トランスポーズをリセットする

- 2つの**TRANSCOPE**キーを同時に押します。

MP3ソングのトランスポーズ

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

スタンダードMIDIファイルとコード・トランスポーズ

ソングのマスター・トランスポーズの保存

シーケンサー・モードでMIDIソングを保存すると、マスター・トランスポーズの値はソングと一緒に保存されます。この値はソング・プレイ・モードでソングを再生する場合に使われます。

トランスポーズの防止

マスター・トランスポーズ・データを含むMIDIソングをロードすると、本機のマスター・トランスポーズが変更されます。これにより、他のソングやスタイルを演奏時に問題が発生することがあります。これを避けるためには、**GLOBAL > General Controls > Lock**ページでマスター・トランスポーズをロックしてください。

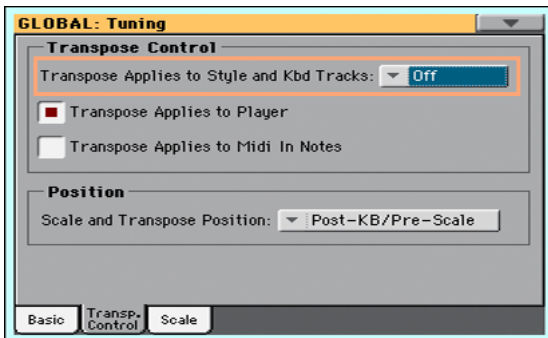
それでも、ソングをトランスポーズしたいときは、**SEQUENCER > Song Edit > Transpose**ページのトランスポーズ機能でMIDIファイルをトランスポーズしてください。

鍵盤演奏とソングの両方をトランスポーズしたいときは原則としてコントロール・パネルの**TRANSPPOSE**ボタン(マスター・トランスポーズ)を使用してください。ソングだけをトランスポーズしたいときは、ソング・エディットのトランスポーズ機能を使用する必要があります。

マスター・トランスポーズの適用条件

マスター・トランスポーズが適用される条件を設定することができます。

- 1 **GLOBAL > Tuning > Transpose Control**ページを開きます。
- 2 **Transpose applies to Style and Kbd Tracks**ポップアップ・メニューからトランスポーズの適用条件を選択します。

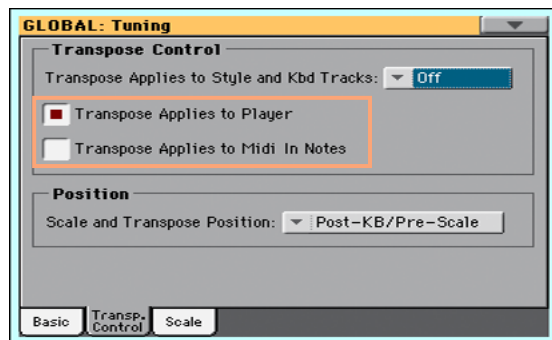


トランスポーズ	意味
Off	スタイル、キーボード・トラックにはマスター・トランスポーズは適用されません。ただし、歌詞ページのコード表示トランスポーズは適用されます。
In Sync	TRANSCOPEキーのどちらかを押しと、直ぐに反映されずに、次の小節の最初の拍から新しいトランスポーズ設定を適用します。
In Realtime	TRANSCOPEキーのどちらかを押しと、スタイル・トラックとキーボード・トラックの両方で、それぞれ再生される次のノートからトランスポーズします。 次の鍵盤またはコードを弾くと、新しいトランスポーズ設定で発音します。新しいコードを弾く前にキーボード・トラックを再生していると、キーボード・トラックはトランスポーズされた新しいキーで再生され、スタイルは、新しいコードを弾くまではそれまでどおりのキーで再生を続けます。

MIDIソング・プレイヤーやMIDI INノートへのマスター・トランスポーズの適用

MIDIソング・プレイヤーやUSBデバイス・ポートから入力されるMIDIノートにマスター・トランスポーズを適用することができます。

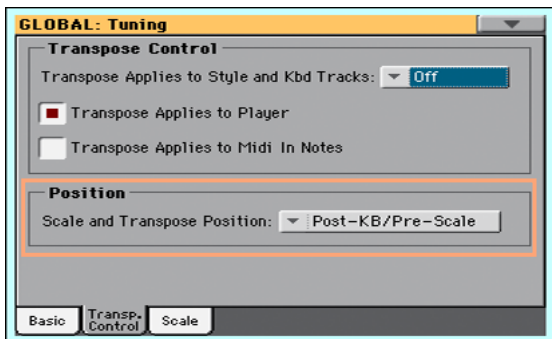
- 1 **GLOBAL > Tuning > Transpose Control**ページを開きます。
- 2 **Transpose applies to Player**チェック・ボックスにチェックを付けるとプレイヤーにトランスポーズが適用されます。
- 3 **Transpose applies to Midi In notes**チェック・ボックスにチェックを付けるとUSBデバイス・ポートから入力されるMIDIノートにトランスポーズが適用されます。



マスター・トランスポーズとスケール

スケール(音階)とマスター・トランスポーズの関係を設定します。

- 1 GLOBAL > Tuning > Transpose Controlページを開きます。
- 2 Scale and Transpose positionのポップアップ・メニューから設定を選択します。



トランス・ポーズポジション

意味

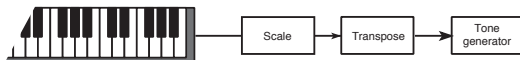
Post-KB/Pre-Scale

ノートが鍵盤部分を離れるとすぐにトランスポーズします。設定スケールはトランスポーズされたノートにかかります。例えば、Eを変更し“Master Transpose”を+1にしたとき、鍵盤上でEを弾くとFで発音し、変更後のキーがE♭(Eで発音)になります。



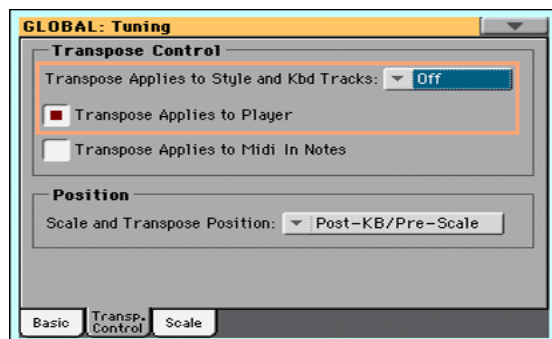
Post-KB & Scale

この設定にすると、内蔵音源にノートが入る前に、すべてのノートをトランスポーズします。したがって、トランスポーズする前にスケールを適用します。例えば、Eを変更し“Master Transpose”を+1にしても、変更後キーは依然としてEのまま(Fで発音)になります。



スタンダードMIDIファイルとコード・トランスポーズ

マスター・トランスポーズを変更すると、コード・ネーム情報が入っているスタンダードMIDIファイルを再生すると、正しくトランスポーズされた状態でコード・ネームが画面に表示されます。この時、マスター・トランスポーズはプレイヤーにのみ適用させ、キーボードには適用させません。



コード・ネーム情報がSMFにリンクしたテキスト・ファイルの場合や、CDGファイルをロードしている場合は、そのコード・ネーム情報はトランスポーズされません。

ドラム・キットとトランスポーズ

ドラム・キットは常にトランスポーズしません。他にトランスポーズさせたくないサウンドがあるときは、そのトラックをドラム・モードに設定します。スタイル・プレイ・モードのTrack ControlセクションのModeページで設定します。

44 スケール

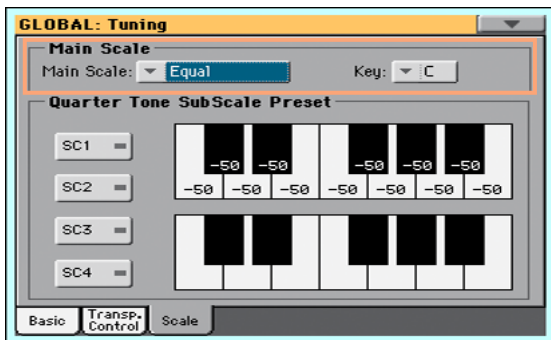
メイン・スケール

メイン・スケールの選択

本機全体のメイン・スケール(または音律)の設定をします。割り当てられたサブスケールがない限り、メインスケールが使用されます。

メイン・スケールを選ぶ

- 1 GLOBAL > Tuning > Scaleページを開きます。



- 2 Main Scaleのポップアップ・メニューから本機のメイン・スケールを選択します。パフォーマンスかSTSが個別にサブスケールを選択したトラック以外に使用する、本機全体のメイン・スケール(または音律)を設定します。

必要に応じてキーの設定をする

- 選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー(調)を選択します。

スケール・リスト

スケール	説明
Equal	イコール：平均律、現代の西洋音楽の標準の音階です。12個の等しい半音で構成しています。
Pure Major	ピュア・メジャー：選択されたキーのメジャー・コードが完全音程に調律します。
Pure Minor	ピュア・マイナー：選択されたキーのマイナー・コードが完全音程に調律します。
Arabic	アラビック：4分音を使ったアラビア音階です。Key/パラメーターを以下のように設定します。 C - "rast C/bayati D" スケール D - "rast D/bayati E" スケール F - "rast F/bayati G" スケール G - "rast G/bayati A" スケール A# - "rast Bb/bayati C" スケール
Pythagorean	ピタゴリアン：ピタゴラス音階、ギリシャの偉大な哲学者、数学者ピタゴラスの音楽理論に基づいたものです。旋律(メロディー)を美しく表現するのに最適です。
Werckmeister	ウェルクマイスター：後期バロック/古典音楽の音階です。18世紀音楽に適しています。
Kirnberger	キルンベルガー：ハープシコードの音階で、18世紀の代表的なものです。
Slendro	スレンドロ：インドネシアのガムランの音階です。1オクターブが5音階(C、D、F、G、A)に分かれています。他の音は平均律と同じに調律されています。
Pelog	ペログ：インドネシアのガムランの音階です。1オクターブが7音階(KeyがCのとき、すべての白鍵)に分かれています。黒鍵は平均律と同じに調律されています。
Stretch	ストレッチ：アコースティック・ピアノの「ストレッチ」チューニングを模しています。基本的には平均律ですが、最低音が標準より少し低めに、最高音が少し高めに調律されています。
User	ユーザー：スタイル・プレイ、バックイング・シーケンスやソング・プレイ・モードで独自に設定できるスケールです。ユーザー・スケールはパフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、STS、またはソングに保存できます。グローバル・モードではユーザー・スケールの選択はできません

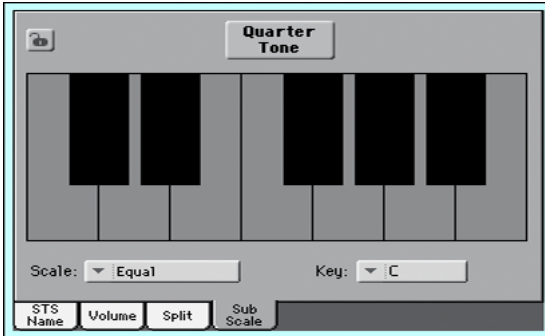
サブスケール

サブスケールの選択

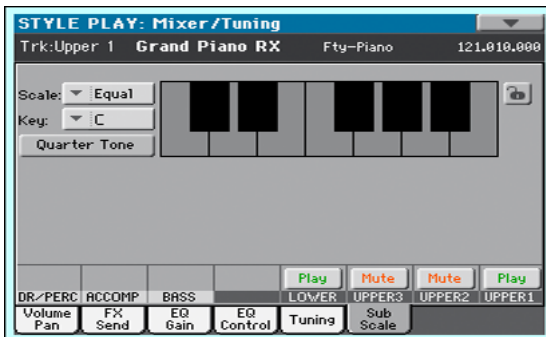
キーボード・トラック、アッパー・トラックまたはすべてのトラックには、異なるスケール(サブスケール)を割り当てることができます。たとえば、バックিং・トラックを通常のチューニングで演奏している間、異なるスケールでソロのパートを演奏することなどができます。異なるサブスケールは各パフォーマンスやSTSに持つことができます。

サブスケールを選ぶ

- 1 スタイル・プレイまたは ソング・プレイ・モードのメイン・ページで**Sub Scale** ページを選びます。



または、**STYLE PLAY > Mixer/Tuning > Sub-Scale**ページを開きます。



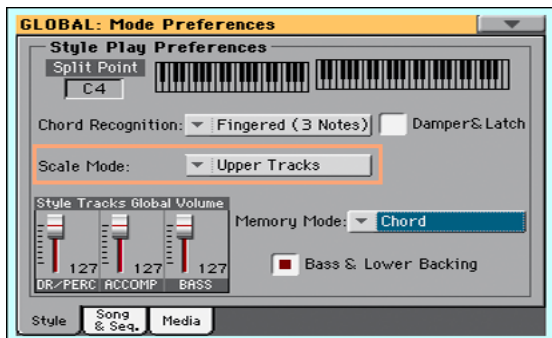
- 2 **Scale**ポップアップ・メニューからサブスケールを選択します。使用可能なスケールは前頁のリストをご覧ください。

必要に応じてキーの設定をする

- 選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー(調)を選択します。

サウンドにサブスケールを割り当てる

- 1 GLOBAL > Mode Preferences > Styleページを開きます。
- 2 Scale Modeポップアップ・メニューからサブスケールをどのトラックに適用させるかを選択します。そのほかのトラックはメイン・スケールが適応されます。



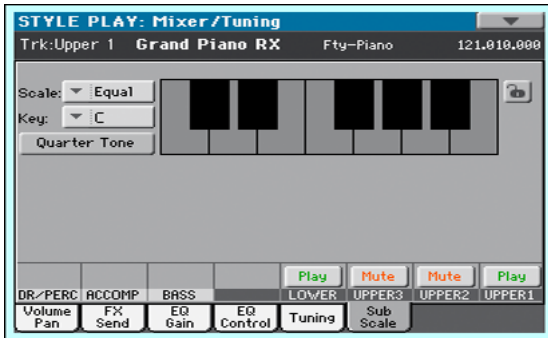
トラック	意味
Keyboard Tracks	サブスケールをすべてのキーボード・トラックに適用します。
Upper Tracks	サブスケールをアッパー 1～3のキーボード・トラックに適用します。
All Tracks	サブスケールをすべてのトラック(キーボード、スタイル)に適用します。

ユーザー・サブスケールの選択とエディット

標準のスケールに加えて、独自のユーザー・サブスケールを作ることができます。

ユーザー・サブスケールを選ぶ

- 1 STYLE PLAY > Mixer/Tuning > Sub-Scaleページを開きます。



- 2 Scaleポップアップ・メニューからUserを選びます。

ユーザー・サブスケールのエディット

スケールにUserを選ぶと、右のキーボード図が有効になり、カスタム・スケールをプログラムできるようになります。



- 鍵盤のキーの数字をタッチしてデチューン値としてセント単位で設定していきます。すべてのキーの値が0の場合はEqualと同じになります。

デチューン

-99 ... +99

意味

セントと半音に注意してください。0 でデチューンなしになります (Equal)。±50で1/4アップ、1/4ダウンのクォーター・トーンになり、±99でほぼ半音アップ、半音ダウンになります。

ユーザー・サブスケールをサウンドに保存する。

- サウンドに変更を保存します。

クォーター・トーン・サブスケール (SCプリセット)

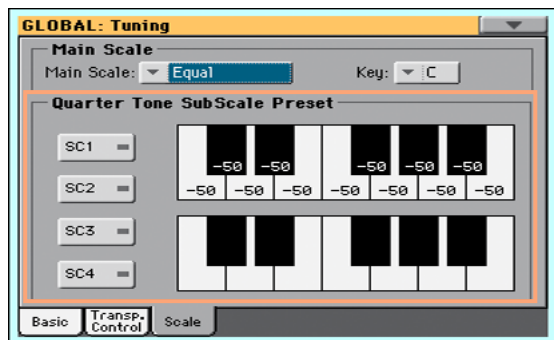
クォーター・トーン・サブスケールのエディット(SCプリセット)

クォーター・トーン・スケール (SCプリセット) は、演奏中にデチューンを有効、無効を切り変えるカスタム・スケールです。中東/アラビア音楽に代表される突然変化するのスケールです。デチューンは通常、1/4音間隔になります。

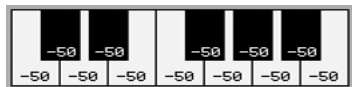
SC(スケール)プリセットに4つのクォーター・トーン・スケールを保存できます。SCプリセットはグローバル設定なので、サウンド・セット、スタイルやソングでは変更できません。

クォーター・トーン・スケールの作成

- 1 GLOBAL > Tuning > Scaleページを開きます。



- 2 SC1…4ボタンをタッチしてエディットするSCプリセットを選択します。
- 3 ユーザー・クォーター・トーン・サブスケールを作成します。
- 上のキーボード図を使って、ノートごとのデチューン値を設定します。



デチューン

-99 … +99

意味

セントと半音に注意してください。0 でデチューンなしになります (Equal)。±50で1/4アップ、1/4ダウンのクォーター・トーンになり、±99でほぼ半音アップ、半音ダウンになります。

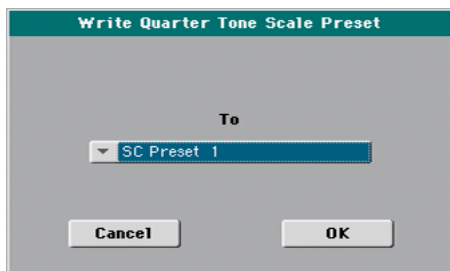
- 下のキーボード図を使って、ノートごとのデチューンのオン (黒い丸点、黒鍵の場合は白い丸点)、オフ (丸点なし) を切り替えます。



プリセット・スケールを選んでないときは、初期設定のスケールが自動的に呼び出されています。このスケールは、現在のスケールをオフにして、すべてのノートの値を-50セントにする準備ができています。

SCプリセットに新しいクォーター・トーン・サブスケールを保存

- 1 ページ・メニューからWrite Quarter Tone SC Presetコマンドを選択してWriter Quarter Tone Scale Presetダイアログ・ボックスを開きます。



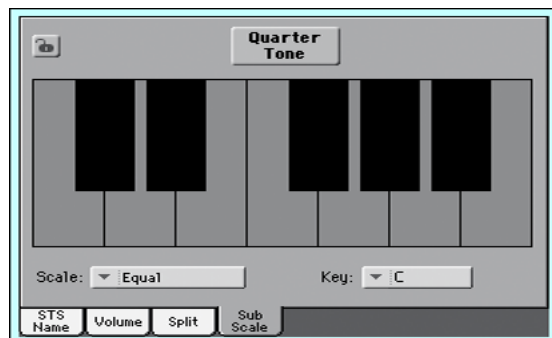
- 2 新しいスケールを保存するSCプリセットのロケーションを選択して、OKボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスのYesボタンをタッチして保存を実行します。

クォーター・トーン・サブスケールを使う(SCプリセット)

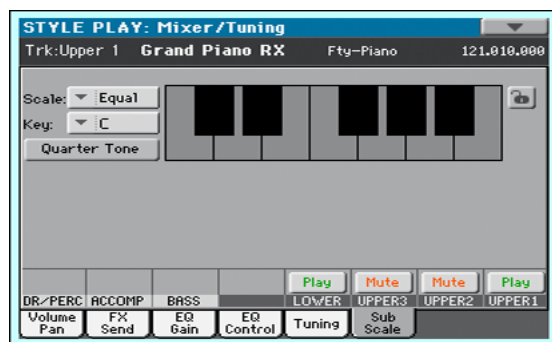
クォーター・トーン・サブスケールはSCスケールの1つを選択するだけで、すぐに呼び出すことができます。

クォーター・トーン・サブスケールの有効化

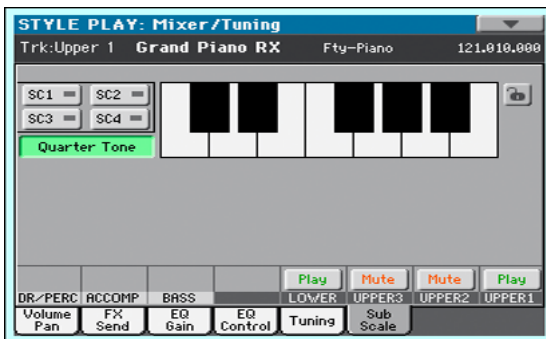
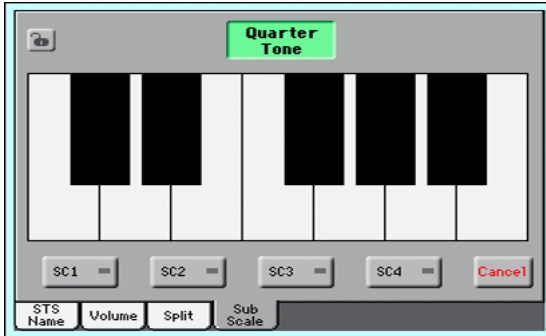
- 1 スタイル・プレイやソング・プレイ・モードのメイン・ページでSub Scaleタブをタッチしてサブスケール・パネルを表示します。



別の方法として、STYLE PLAY > Mixer/Tuning > Sub-Scaleページを開きます。



- 2 Quarter Toneボタンをタッチすると、SC Presetボタンが表示されます。



SCプリセットの選択

- 選択したいSCプリセットを保存しているSC1…4ボタンをタッチします。保存されたクォーター・トーン・サブスケールが選択されます。

クォーター・トーン・サブスケールを使う

- 1/4半音下げたいキーをタッチして、画面の鍵盤図のキーに丸い大きな点を表示させます。
- 標準的なチューニングに戻す場合は、再度鍵盤図のキーをタッチして、丸い大きな点を消します。

ここでのスケールの変更は一時的なもので、保存することはできません。そのため、ここでは演奏中に即興的にスケールを変更するのに使用します。

クォーター・トーン・サブスケールの無効化

- Quarter Toneボタンをタッチすると、SC Presetボタンが表示されなくなり、メインスケールが再び使用されます。

クォーター・トーン機能をフットスイッチに割り当てる

クォーター・トーン機能は、フットスイッチに割り当てて、素早く切り替えることができます。これは中東/アラビア音楽に代表される突然のスケール変化をずる演奏に便利です。

スケール変化はどこにも保存されないため、異なるパフォーマンスまたはSTSを選んだり、クォーター・トーン機能を割り当てたペダルをもう一度踏むと、スケールを設定し直します。

- 1 フットスイッチにクォーター・トーン機能を割り当てます。

GLOBAL > Controllers > Foot Controllers ページを開き、**Pedal/Footswitch**パラメーターに**Quarter Tone**機能を割り当てます。

- 2 いくつかのキーのピッチを下げます。

クォーター・トーン設定にしたペダルを踏み続けます。このとき鍵盤の音は出ません。1/4音下げたいキーを押します。ペダルから足を離します。

STYLE PLAY > Mixer/Tuning > Sub-Scaleページの鍵盤図に丸い大きな点が表示されます。

- 3 新しいスケールで演奏します。今設定したキーは1/4音下げられます。
- 4 元のスケールに戻します。

クォーター・トーン設定にしたペダルを踏んで、離します。クォーター・トーンはリセットされ、スケールはパフォーマンスやSTSに保存されたものに戻ります。

フットスイッチで、SCプリセットを選ぶ

フットスイッチにSCプリセットの選択の機能を割り当てることができます。

- 1 **GLOBAL > Controllers > Foot Controllers**ページを開きます。
- 2 **Pedal/Footswitch**パラメーターに**SubScale Preset1-SC1...4-SC4**機能を割り当てます。

パート X: MIDI接続

45 MIDI

はじめに

ポート、チャンネル、メッセージ

MIDIとは？

MIDIは、Musical Instruments Digital Interfaceの略で、2台の楽器、またはコンピュータと楽器を接続できるインターフェイスです。

ソフトウェア的な見方をすると、MIDIは発音ノートとそれらをコントロールするためのメッセージを記述するプロトコルであるといえます。

本機は、従来の電子楽器に搭載されているMIDI端子ではなく、**USB DEVICE**端子を使用してMIDIメッセージをやり取りします。この場合は、付属ディスクに収録されている**KORG USB MIDI Driver**をコンピュータにインストールする必要があります。このドライバーは、コルグ・ホームページ(www.korg.com)からダウンロードすることもできます。

チャンネルとメッセージ

基本的にMIDI、またはUSBケーブルでは、16チャンネルのMIDIデータを送信します。それぞれのMIDIチャンネルは、TVチャンネルのように考えてください。受信機は、送信機と同じチャンネルに設定する必要があります。MIDIメッセージについても、同じことが言えます。ノート・オン・メッセージをチャンネル1で送信する場合、そのメッセージは、チャンネル1でのみ受信します。これによりマルチティンバーが可能になり、同一のMIDI楽器で複数のサウンドを演奏させることができます。

メッセージにはさまざまな種類がありますが、ここでは、最もよく使用されるものを示します。

MIDIメッセージ	CC#	意味
ノート・オン		[指定チャンネルでノートを弾きなさい]というメッセージです。ノートは音名(C4は中央Cの音符)と対応した番号(60がC4に該当)で表します。ノート・オフ・メッセージは、「弾いていた鍵盤から手が離れた」というメッセージです。場合によっては、ノート・オフの代わりにベロシティ値を0に設定したノート・オン・メッセージを使うことがあります。ノート・オン・メッセージとベロシティの値を常に送信します。この値は、そのノートを演奏する音量です。
ピッチ・バンド(PB)		ジョイスティックをX軸方向(左右)に動かすと、このメッセージを送信します。音程が上または下に変化します。
プログラム・チェンジ(PC)		プログラムを選択すると、プログラム・チェンジ・メッセージをそのチャンネルで生成します。これをコントロール・チェンジ00と32と一緒に使用すれば、シーケンサーやマスター・キーボードから本機のデータを選択できます。
コントロール・チェンジ(CC)		楽器のパラメーターのほとんどをコントロールする多様なメッセージです。以下に例を挙げます。
バンク・セレクトMSB	00	このメッセージのペアはサウンド・バンクを選択するのに使用されます。プログラム・チェンジ・メッセージと一緒に使ってプログラムを選択します。
バンク・セレクトLSB	32	
モジュレーション	01	ジョイスティックを奥側(向こう側)へ倒すのと同じです。普通はビブラート効果を生みます。
マスター・ボリューム	07	チャンネルの音量を設定します
パン	10	チャンネルのステレオ音像での位置を設定します。
エクスプレッション	11	トラックの相対的な音量を設定します。最大値は、CC07コントロールの現在の設定に一致します。
ダンパー・ペダル	64	ダンパー・ペダルの動作をシミュレートします。

テンポ

テンポはグローバルMIDIメッセージで、特定チャンネルに限られたものではありません。各ソングにはテンポ・データが含まれています。

歌詞データ

歌詞データは再生音楽と共にその歌詞のテキストを表示させるもので、標準のMIDIイベントではありません。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込みますが、英語のみの対応になります。

MIDI規格(通信規格)

スタンダードMIDIファイル

スタンダードMIDIファイル(SMF)は別の楽器やコンピューターとの間でソング・データのやりとりをする上で実用的なものです。本機ではソング形式の初期設定がSMF形式なので、コンピューターからソングを読み込んだり、コンピューターのソフトウェアで読めるソングを保存することが簡単にできます。

また内蔵プレーヤーはスタンダードMIDIファイルのフォーマット0(全データを1トラックに収容した、一般的なフォーマット)と、

フォーマット1(マルチトラック)に対応しています。このスタンダードMIDIファイルはソング・プレイ・モードで読み込んで、シーケンサー・モードでエディットや保存ができます。また、シーケンサー・モードで、ソングをスタンダードMIDIファイルのフォーマット0で保存することができます。

ソング・プレイ・モードでは、Solton、M-Live(Midisoft)、Tune1000および対応形式(Edirol、GMX、HitBit、XF)のスタンダードMIDIファイルの歌詞を表示できます。また、Solton、M-Live(Midisoft)、GMX、XFの各形式のSMFのコード省略記号も表示できます(上記の商標は、それぞれの企業が所有しています。このリストに含まれていても、推奨しているわけではありません)。

通常、スタンダードMIDIファイルは、ファイル名に「.MID」または「.KAR」拡張子がついています。

General MIDI規格

過去において、楽器業界は規格を追加する必要性に迫られました。そこで生まれたのがGeneral MIDI(GM)です。これは基本的なMIDI規格を拡張し、楽器間の互換性に関して新しい規格を定めたものです。

- 最低16のMIDIチャンネルが必要
- 128個のプログラムが正しい順序で並んだ基本セットが必要
- ドラム・キットの順序を規定している
- チャンネル10がドラム・キット専用

規格拡張でGM2が設定され、プログラムのデータベースが拡張されています。本機は、サウンド面でこのGM2規格に対応しています。

特別なMIDIチャンネル

グローバル・チャンネル

グローバル設定が割り当てられているチャンネルは、本機のキーボードをシミュレートできます。本機がマスター・キーボードに接続しているとき、本機のグローバル・チャンネルで送信が行われます。

標準チャンネルではなくグローバル・チャンネルで受信したMIDIメッセージは、スプリット・キーの状態によるスプリット・ポイントからの影響を受けます。このため、**SPLIT**キーのLEDが点灯しているとき、本機のグローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントを中心として、アッパー（スプリット・ポイントより右）、ロー（スプリット・ポイントより左）のパートに分かれます。

グローバル・チャンネル (**GLOBAL > MIDI > MIDI IN Channels** ページで設定) で受信したノートは、自動伴奏のコード認識に使用します。KEYBOARD MODEがSPLITになっていると、スプリット・ポイントより低いノートのみを使用します。

コントロール・チャンネル

MIDI INチャンネルをコントロール・チャンネル (**GLOBAL > MIDI > MIDI IN Channels** ページで設定) として設定して、外部機器からスタイルやパフォーマンスを選択できます。本機内部のデータに対応するメッセージのリストについては、付録をご覧ください。

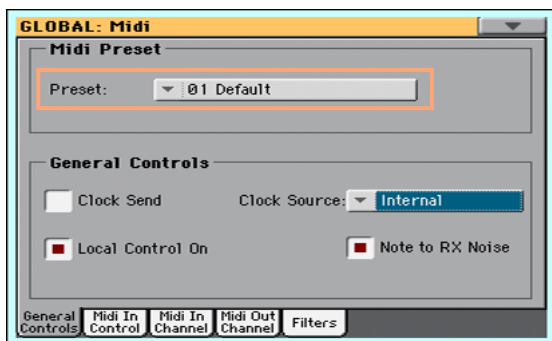
MIDIプリセットを使ったクイック設定

MIDIプリセットを使う

外部コントローラーを使って本機を音源として演奏するという、贅沢な使い方ができます。MIDIチャンネルの設定が簡単にできるように、本機ではMIDIプリセットをいくつか用意しました。各MIDIプリセットはそれぞれ基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。

MIDIプリセットを選ぶ

- 1 GLOBAL > MIDI > General Controlsページを開きます
- 2 Presetポップアップ・メニューから利用するMIDIプリセットを1つ選択します。



パラメーター	Default	Master Kbd	Player	Ext. Seq.	Tablet	
MIDI IN Channel	1	Ply Tr 1	Global	Ply Tr 1	Ply Tr 1	-
	2	Ply Tr 2	Control	Ply Tr 2	Ply Tr 2	-
	3	Ply Tr 3	-	Ply Tr 3	Ply Tr 3	-
	4	Ply Tr 4	-	Ply Tr 4	Ply Tr 4	-
	5	Ply Tr 5	-	Ply Tr 5	Ply Tr 5	-
	6	Ply Tr 6	-	Ply Tr 6	Ply Tr 6	-
	7	Ply Tr 7	-	Ply Tr 7	Ply Tr 7	-
	8	Ply Tr 8	-	Ply Tr 8	Ply Tr 8	-
	9	Ply Tr 9	-	Ply Tr 9	Ply Tr 9	-
	10	Ply Tr 10	-	Ply Tr 10	Ply Tr 10	-
	11	Ply Tr 11	-	Ply Tr 11	Ply Tr 11	-
	12	Ply Tr 12	-	Ply Tr 12	Ply Tr 12	-
	13	Ply Tr 13	-	Ply Tr 13	Ply Tr 13	-
	14	Ply Tr 14	-	Ply Tr 14	Ply Tr 14	-
	15	Ply Tr 15	-	Ply Tr 15	Ply Tr 15	-
	16	Ply Tr 16	-	Ply Tr 16	Ply Tr 16	Control

パラメーター		Default	Master Kbd	Player	Ext. Seq.	Tablet
MIDI OUT Channel	1	Upper 1	Upper 1	Ply Tr 1	Upper 1	-
	2	Upper 2	Upper 2	Ply Tr 2	-	-
	3	Upper 3	Upper 3	Ply Tr 3	-	-
	4	Lower	Lower	Ply Tr 4	-	-
	5	-	-	Ply Tr 5	-	-
	6	-	-	Ply Tr 6	-	-
	7	-	-	Ply Tr 7	-	-
	8	-	-	Ply Tr 8	-	-
	9	-	-	Ply Tr 9	-	-
	10	-	-	Ply Tr 10	-	-
	11	-	-	Ply Tr 11	-	-
	12	-	-	Ply Tr 12	-	-
	13	-	-	Ply Tr 13	-	-
	14	-	-	Ply Tr 14	-	-
	15	-	-	Ply Tr 15	-	-
	16	-	-	Ply Tr 16	-	Control
MIDI IN Oct. Trp.		On	On	On	On	Off
MIDI IN Track Mute		-	On	-	On	Off

用意されているMIDIプリセットは下記の場合に使用します。

MIDIプリセット	使用
Default	一般的な設定。ほとんどの場合これを使います。
Master Kbd	外部マスター・キーボードに接続する場合。
Player	外部音源を接続する場合。
External Sequencer	外部シーケンサー（コンピューターなど）から本機をコントロール（スレーブ）する場合。
Tablet	タブレットを接続する場合

MIDIプリセットのエディット

MIDIプリセットをエディットする

- 1 作成する設定に近いMIDIプリセットを選択します。
- 2 **GLOBAL > MIDI**セクションの各タブ・ページの設定をエディットします。

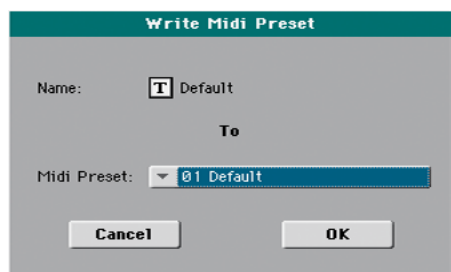
MIDIプリセットを基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。接続した機器に合わせてパラメーターを適宜調節して最適なMIDIプリセットを作ります。

保存できるパラメーターは前述のMIDIプリセットの表をご覧ください。

MIDIプリセットを保存する

Write Midi Presetダイアログ・ボックスを開く

- 1 **GLOBAL > MIDI**セクションのいずれかのタブ・ページを開きます。
- 2 ページ・メニューから**Write Midi Preset**コマンドを選択して、**Write Midi Preset**ダイアログ・ボックスを開きます。



現在のMIDIプリセットに上書き保存

- 現在のプリセットに上書き保存するときは、**OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチして保存を実行します。

異なるロケーションにMIDIプリセットを保存

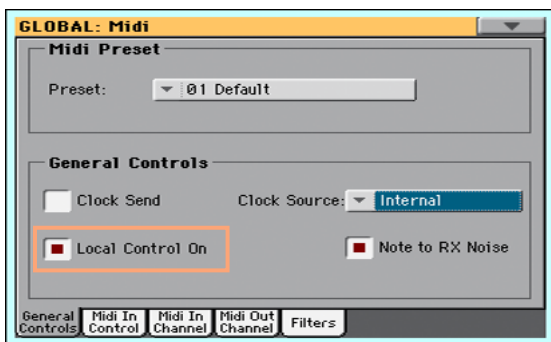
- 1 **Midi Preset**ポップアップ・メニューから異なるロケーションを選択します。
- 2 プリセットの名前を変更します。テキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチしてテキスト入力画面でエディットしたプリセットの名前を付けます。
- 3 名前のエディットが終わったら、**OK**ボタンをタッチしてテキスト入力画面を閉じます。
- 4 **Write Midi Preset**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチして保存を実行します。

MIDI通信の設定

内部または外部サウンドに鍵盤を接続する

ローカル・コントロールは鍵盤で直接本機のサウンドを演奏する、外部機器経由でサウンドを演奏することを選ぶことができます。

- 1 GLOBAL > MIDI > General Controlsページを開きます
- 2 内部サウンドに鍵盤を接続するかしないかを**Local Control On**パラメーターで設定します。



ローカル・コントロール 意味

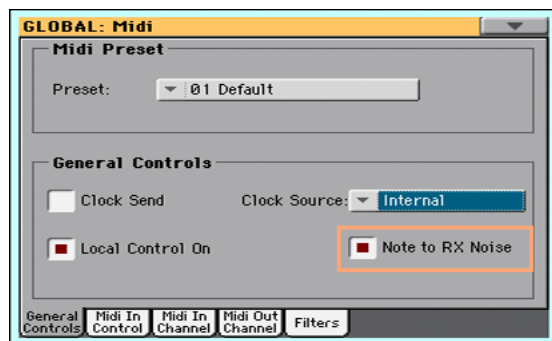
On(チェック)	鍵盤を弾くと、MIDIデータが内蔵音源に送られます。また、MIDI OUTチャンネルが割り当てられているトラックのデータはUSB DEVICE端子に送られます。
Off(チェックなし)	鍵盤を弾くと、MIDIデータはUSB DEVICE 端子に送られますが、内蔵音源は発音しません。 外部シーケンサーを接続して、鍵盤からノートやコントローラーのデータを外部シーケンサーに送信し、シーケンサーから音源に送り返す場合に便利です。鍵盤を弾いたりコントローラーを操作したときは発音せず、シーケンサーからのデータで発音するので、音が重複しません。

このパラメーターは本機の電源をオンにするたびにオンになります。

RXノイズをノートとして受信する

RXノイズはサウンドをさらにリアルにする特別なサウンドです。このRXノイズはサウンドにもよりますが、通常はC7よりも高音域に収録されています。

- 1 GLOBAL > MIDI > General Controlsページを開きます。
- 2 RXノイズをノートに変換するかどうかを**Note to RX Noise**チェック・ボックスで選択します。



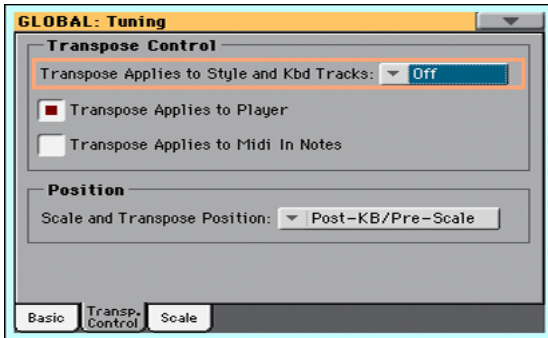
このパラメーターをオン(チェックを付ける)にすると、RXノイズが収録されている音域のMIDIデータを**USB DEVICE**端子で受信したり、内蔵プレーヤーがその音域を演奏すると、RXノイズであると認識し、RXノイズが発音されます。

このパラメーターは本機の電源をオンにするたびにオンになります。

受信ノートのトランスポーズ

受信ノートへのマスター・トランスポーズ、オクターブ・トランスポーズの適用

- 1 GLOBAL > Tuning > Transpose Controlページを開きます。
- 2 USB DEVICE端子で受信したノートにトランスポーズを適用するかしないかを Transpose Applies to Midi In Notes チェック・ボックスで選択します。

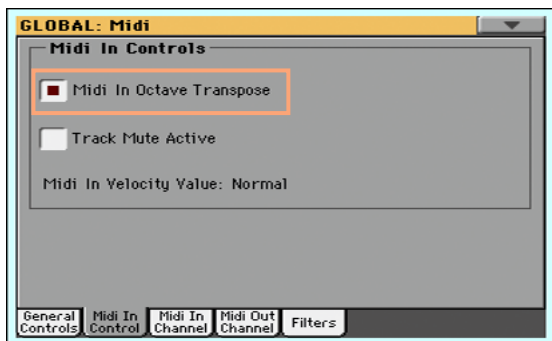


Midi Inトランスポーズ	意味
On(チェック)	USB DEVICE端子で受信したノートをトランスポーズします。 .
Off(チェックなし)	USB DEVICE端子で受信したノートをトランスポーズしません。

受信ノートへのオクターブ・トランスポーズの適用

- 1 GLOBAL > MIDI > MIDI IN Controlsページを開きます。

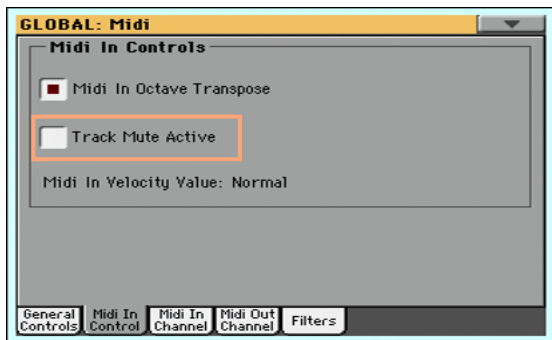
- 2 USB DEVICE端子で受信したノートにオクターブ・トランスポーズを適用するかを**Midi In Octave Transpose**チェック・ボックスで選択します。



Midi Inオクターブ	意味
On(チェック)	USB DEVICE端子で受信したノートを各トラックのオクターブ・トランスポーズ設定に一致させます。
Off(チェックなし)	USB DEVICE端子で受信したノートをトランスポーズしません。

MIDIによるミュート・トラックの設定

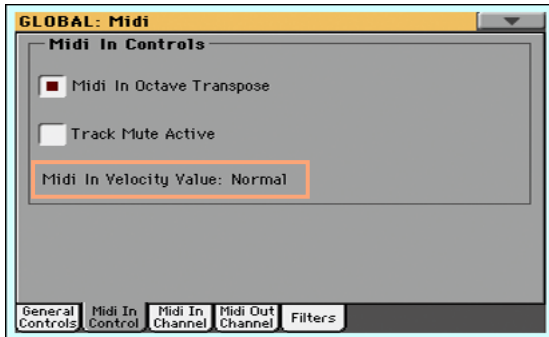
- 1 GLOBAL > MIDI > MIDI IN Controlsページを開きます。
- 2 USB DEVICE端子で受信したノートにトラックのミュートを適用するかを**Track Mute Active**チェック・ボックスで選択します。



Track Mute Active	意味
On(チェック)	USB DEVICE端子で受信したMIDIデータをミュート設定のトラックで演奏しません。
Off(チェックなし)	USB DEVICE端子で受信したMIDIデータをミュート設定のトラックで演奏します。

固定ベロシティ値の選択

- 1 GLOBAL > MIDI > MIDI IN Controlsページを開きます。
- 2 **Midi In Velocity Value**パラメーターで入力されるMIDIノートのベロシティ(ダイナミクス)の固定値を設定します。オルガンやMIDIアコーディオンから本機を再生するときに便利です。



Midi In Velocity

意味

Normal

受信ベロシティ値が変更されずに設定されます。

40 … 127

受信したベロシティ値すべてを設定値に変換します。

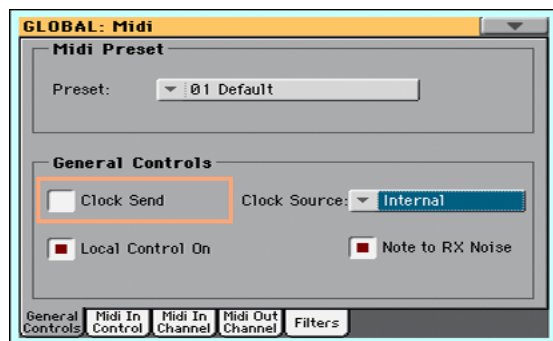
他の機器とのテンポの同期

ソング・プレイ・モードのMIDIクロック

MIDIクロックはソング・プレイ・モードでは、常に内部プレーヤーに依存します。このため、本機はソング・プレイ・モードの場合は、MIDIクロックを受信できません。

MIDIクロックの送信

- 1 GLOBAL > MIDI > General Controlsページを開きます。



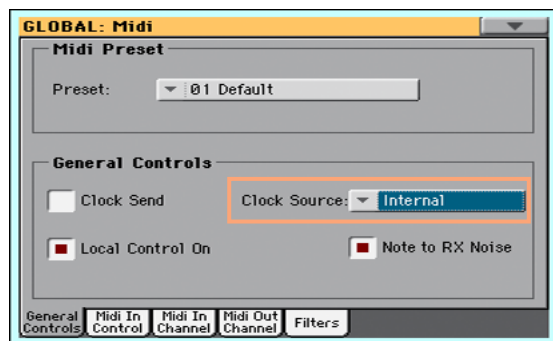
- 2 Clock Sendチェック・ボックスでUSB DEVICE端子に出力するクロック情報をオン(チェックを付ける: 出力する)、オフします。

MIDIクロック信号を出力すると他の機器をスレーブとして本機のテンポ、START/STOP、再生/停止コマンドでコントロールできます。

本機の電源をオンにするたびに、このパラメーターは自動的にオンに設定されます。

MIDIクロックの受信

- 1 GLOBAL > MIDI > General Controlsページを開きます。



- 2 **Clock Source**ポップアップ・メニューから、スタイル・プレイとシーケンサー・モードのときのMIDIクロック・ソースを選択します。

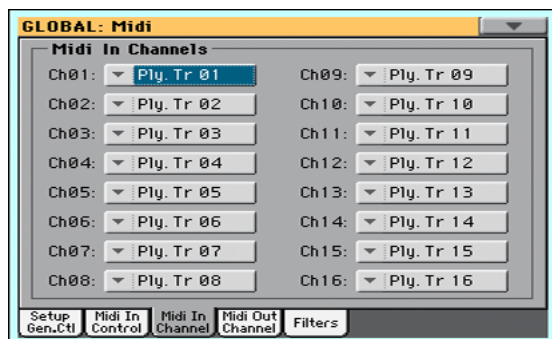
クロック・ソース	意味
Internal	本機のアレンジャー機能とプレーヤーの内蔵メトロノームが生成したクロックを使用します。ソング・プレイ・モードでは、常に内部クロックが使われます。
External USB	スタイル・プレイ・モードとシーケンサー・モードでは、USB DEVICE端子で受信した外部クロックを使用します。本機は、USB DEVICE端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。本機/パネル上のSTART/STOPキー、再生/停止キー、メトロノーム用のTEMPO -/+キーは無効となります。テンポの設定とシーケンサーやアレンジャー機能のスタート/ストップは、外部接続機器を使用します。

本機の電源をオンにするたびに、このパラメーターは**Internal**に設定されます。

MIDIチャンネルの設定

MIDI INチャンネルの設定

- 1 GLOBAL > MIDI > MIDI IN Channelsページを開きます。

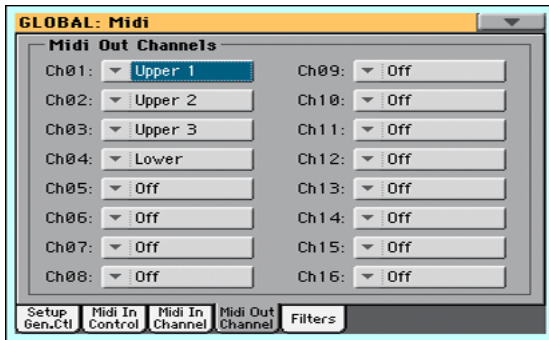


- 2 Ch01...16ポップアップ・メニューで各MIDIチャンネルに割り当てるトラックを選択します。

トラック	意味
Off	トラックは割り当てません。
Lower	鍵盤のロー・サウンド
Upper 1...3	鍵盤のアッパー・サウンドの1つ
Drum	スタイルのドラム・サウンド
Percussion	スタイルのパーカッション・サウンド
Bass	スタイルのベース・サウンド
Acc 1...5	スタイルの自動伴奏サウンドの1つ
Ply Tr 01...16	プレーヤーのトラック(サウンド)の1つ
Global	本機のコントローラー（鍵盤、ペダル、ジョイスティック）の動作を、外部キーボードやコントローラーで再現するための特殊なチャンネルです。このチャンネルで受信したMIDIメッセージは、本機のコントローラーで生成したデータとみなします。
Control	接続機器から本機のスタイル、パフォーマンス、STS、スタイル・エレメントとソングブック・エントリーを選択するMIDIメッセージを受信する特殊なチャンネルです。受信できるデータの内容については、付録の表をご覧ください。

MIDI OUTチャンネルの設定

- 1 GLOBAL > MIDI > MIDI OUT Channelsページを開きます。



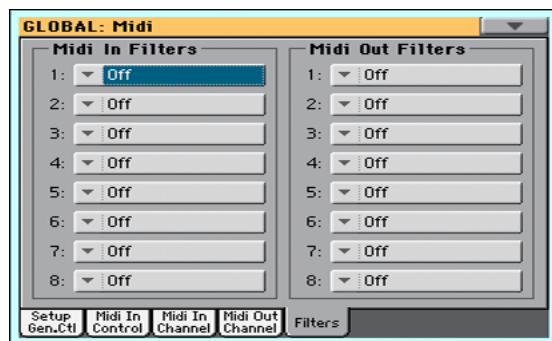
- 2 Ch01...16ポップアップ・メニューで各MIDIチャンネルに割り当てるトラックを選択します。

トラック	意味
Off	トラックは割り当てません。
Lower	鍵盤のロー・サウンド
Upper 1...3	鍵盤のアップパー・サウンドの1つ
Drum	スタイルのドラム・サウンド
Percussion	スタイルのパーカッション・サウンド
Bass	スタイルのベース・サウンド
Acc 1...5	スタイルの自動伴奏サウンドの1つ
Ply Tr 01...16	プレーヤーのトラック(サウンド)の1つ
Chord	コード認識セクションで認識したノートUSB DEVICE端子に出力するときに設定します。例えば、本機のロー・トラックがミュート状態でも、ロー・トラックでコードを弾いて、外部ハーモナイザーをコントロールするときなどに便利です。
Control	選択したソングブック・エントリーに対応したメッセージを送信する特別なチャンネルです。

MIDIメッセージのフィルター

本機が送受信するMIDI信号を、最大8種類までフィルターにかける(選択したMIDIメッセージを送受信データから除外する)設定をします。

- 1 GLOBAL > MIDI > Filtersページを開きます。



- 2 Midi In Filtersの各ポップアップ・メニューから受信するデータのフィルターを選択します。
- 3 Midi Out Filtersの各ポップアップ・メニューから送信するデータのフィルターを選択します。

フィルター	意味
Off	フィルターは使用しません。
Pitch Bend	ピッチ・バンド
MonoTouch	モノ(またはチャンネル)アフタータッチ
PolyTouch	ポリ・アフタータッチ
PrgChange	プログラム・チェンジ
SysExcl	システム・エクスクルーシブ
All CC	コントロール・チェンジ・メッセージすべて
0 … 127	コントロール・チェンジ・メッセージ#0～127使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストについては、付録の「MIDI データ」を参照してください。
Notes	ノート・イベント

KORG USB MIDI Driverのインストール

本機とコンピューターとの間でMIDIデータを転送するとき、USB DEVICE端子を使用することができます。専用ドライバは付属のディスクに含まれています。また、最新のドライバーは、当社のウェブサイトに掲載されています。

KORG USB-MIDI Driverのシステム要件

ご使用のコンピューターが以下に示す要件を満たしていることを確認してください。

OS	コンピューター	オペレーティング・システム
Windows	Microsoft Windows Vista、7、8の要件を満たす、USBポート搭載のコンピューター	Windows Vista/7/8/8.1、32または64bit
Mac	Mac OS Xの要件を満たす、USBポート搭載のApple Mac	Mac OS Xバージョン10.3以降。

使用前のご注意

本製品のソフトウェアの著作権は、すべて(株)コルグが所有しています。本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたこととなります。

Windows : KORG USB-MIDI Driverをインストールする

本機とコンピューターをUSBケーブルで接続する際は、コンピューターに**KORG USB-MIDI Driver Tools**をインストールしてから行ってください。

- 1 本機の付属ディスクをお使いのWindows PCのディスク・ドライブに挿入します。
- 2 DVD-ROM\USB-MIDI Driver\Win - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn\フォルダを開き、**KORG USB-MIDI Driver Tools Setup v.n.nn.exe**をダブルクリックしてインストーラーを起動させます(“n.nn”はバージョン・ナンバーです)。
- 3 表示される指示に従って作業を進めます。最後にツールがインストールされます。
- 4 インストールが完了したら、本機の**USB DEVICE**端子とお使いのWindows PCをUSBケーブルで接続します。この時、オート・インストーラーが起動します。
- 5 USB-MIDI ドライバーのインストールが終了すると、本機はコンピューターとUSB経由でMIDI信号のやり取りが行えるようになります。

ツールとマニュアルはPC のスタート・メニューからアクセスできます。

Mac OS X : KORG USB-MIDI Driverをインストールする

- 1 本機の付属ディスクをお使いのMacのディスク・ドライブに挿入します。
- 2 ディスクの内容が自動的に開けなかった場合は、ディスクのアイコンをダブルクリックしてフォルダを開きます。
- 3 USB-MIDI Driver/Mac - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn/フォルダを開き、**KORG USB-MIDI Driver v.n.n.n.dmg**をダブルクリックして仮想ドライブを開きます(“n.n.n”はバージョン・ナンバーです)
- 4 **KORG USB-MIDI Driver.pkg**をダブルクリックしてインストーラーを起動させます。
- 5 表示される指示に従って作業を進めます。
- 6 インストールが完了したら、仮想ドライブを取り出してから、本機の**USB DEVICE**端子とお使いのMacをUSBケーブルで接続します。

ドライバーのポート

インストールが完了すると、その他のMIDIデバイスの中のMIDIアプリケーション(シーケンサーなど)に以下のポートが表示されます。

デバイス	意味
HAVIAN 30 KEYBOARD	コンピューター上で動作しているMIDI アプリケーションへ向けた本機からのMIDIメッセージ(キーボードおよびコントローラーのデータ)を受信できます。
HAVIAN 30 SOUND	コンピューター上で動作しているMIDI アプリケーションからのMIDIメッセージを本機の内部音源に送信できます。

本機とコンピューターやタブレットとの接続

本機に接続されたコンピューターやタブレット上で新しいソングを作ることができます。コンピューターには、シーケンサーや音譜ソフトウェアを用意する必要があります。ソングが作成できたら、本機の内部メモリーに転送し、プレーヤーで読み込むことができます。

設定と接続

- 1 前述の手順で**Korg USB MIDI Driver**をインストールします。
- 2 本機の**USB DEVICE**端子とコンピューターやタブレットを接続します。
- 3 コンピューターの使用するソフトウェアのMIDI Thru機能を有効にします。詳細はソフトウェアの取扱説明書を参照してください。
- 4 **GLOBAL > MIDI > General Controls**ページでMIDIプリセットで**External Sequencer**か**Tablet**を選択します。
- 5 **GLOBAL > MIDI > General Controls**ページで**Local Control On**のチェック・ボックスのチェックを外してローカル・オフにします。
- 6 コントロール・パネルの**SEQUENCER**キーを押して、シーケンサー・モードに入ります。
- 7 鍵盤を弾いて演奏します。

鍵盤で演奏されたノートが、本機のUSB DEVICE端子からコンピューターやタブレットのUSB ポートへノート・データが送られます。

コンピューターやタブレットで生成したノート（シーケンサーで再生したソングなど）は、コンピューターやタブレットのUSB ポートから本機のUSB DEVICE端子へノート・データが送られます。

サウンド

MIDIメッセージのバンク・セレクトMSB、バンク・セレクトLSB（バンクを選択する2つのメッセージ）とプログラム・チェンジ・メッセージ（プログラムを選択するメッセージ）を使用して、シーケンサーで再生するソングのプログラムを、本機のプログラムから選択することができます。付録の「サウンドと対応するMIDI値」のリストを参照してください。

コンピューターでソングをプログラムする方への提案: 必須条件ではありませんが、通常はベースを2チャンネル、メロディーを4チャンネル、ドラム・キットを10チャンネル、本機のハーモナイザーのコントロールを5チャンネルに設定することをお勧めします。

コントロール・チェンジ・メッセージ

コントロール・チェンジ・メッセージとそれによる本機でのファンクションは、以下のリストのとおりです。必ずしもすべてのコントロール・チェンジ・メッセージが本機のすべてのモードで有効とは限りませんのでご注意ください。

CC#	CC Name	本機の機能
0	Bank Select	サウンドの選択
1	Modulation 1 (Y+)	ジョイスティック向こう(奥)方向
2	Modulation 2 (Y-)	ジョイスティック手前方向
3	Undefined controller	
4	Foot controller	
5	Portamento time	
6	Data entry	
7	Volume	トラック・ボリューム
8	Balance	
9	Undefined controller	
10	Pan Pot	トラック定位
11	Expression	エクスプレッション
12	FX controller 1	CC#12
13	FX controller 2	CC#13
14-15	Undefined controller	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undefined controller	
コントロールチェンジ#32-63は、MSB(最上位バイト)、つまり、コントロールチェンジ#0-31のLSB(最下位Byte)であり、MSBと同時に変更します。		
64	Damper	ダンパー・ペダル
65	Portamento	
66	Sostenuto	ソステヌート・ペダル
67	Soft	ソフト・ペダル
68	Legato	

CC#	CC Name	本機の機能
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	Filter Resonance Hp	フィルター・レゾナンス
72	Release	リリース・タイム
73	Attack	アタック・タイム
74	Filter cutoff	フィルター・カットオフ(ブリリアンス)
75	Decay Time	ディケイ・タイム
76	Lfo1 Speed	ビブラート・スピード
77	Lfo1 Dpt	ビブラート・デプス
78	Lfo1 Dly	ビブラート・イニシャル・ディレイ
79	FilterEgb	
80	Gen.pc.5	サウンド・コントローラー 1
81	Gen.pc.6	サウンド・コントローラー 2
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Portamento control	
85-90	Undefined controller	
91	FX 1 depth	A/B マスター・エフェクト1(リバーブ)SEND・レベル
92	FX 2 controller	
93	FX 3 depth	A/B マスター・エフェクト2(モジュレーション)SEND・レベル
94	FX 4 controller	
95	FX 5 controller	
96	Data Increment	
97	Data Decrement	
98	NRPN LSB	下の表を参照(*)
99	NRPN MSB*	下の表を参照(*)
100	RPN LSB	MIDI Implementation Chart 参照
101	RPN MSB	MIDI Implementation Chart 参照
102-119	Undefined controller	
120	AllSOff	

CC#	CC Name	本機の機能
121	Res Ctl	リセット・オール・コントローラース
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(*)以下のNRPNメッセージは本機がソング・プレイおよびシーケンサー・モードでのみ認識されます。これらのコントロールは、ソングを停止するか、別のソングを選択するとリセットされます。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Decay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
(a). 64 = オリジナルのパラメーター値は変わりません。			
(b). dd = ドラム楽器No. 0...127 (C0...C8)。			

(*)以下のNRPNメッセージは本機がソング・プレイおよびシーケンサー・モードでのみ認識されます。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
SongBook Entry	2	64	0...99

MIDIによるスタイルとプレーヤーのコントロール

スタイル・エレメント

本機のスタイル・エレメントを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージで選択することができます。

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1
84	Variation 2	85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1
88	Fill 2	89	Fill 3	90	Fill 4	91	Break
92	Ending 1	93	Ending 2	94	Ending 3		

スタイルとプレーヤーのコントロール

本機のスタイルとプレーヤーを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます

PC	Control	PC	Control	PC	Control
95	Fade In/Out	96	STS Mode	97	Auto Fill
98	Memory	99	Bass Inversion	100	Manual Bass
101	Tempo Lock	102	Style Change	103	Start/Stop (Arranger)
104	Start/Stop (Player)				

シングル・タッチ・セッティング(STS)

本機のSTSは、バンク・セレクトMSB(CC#0)、バンク・セレクトLSB(CC#32)、そしてプログラム・チェンジ(PC)メッセージを、Controlを設定したMIDIチャンネルで、外部から選択することができます。すでにスタイルを選択しているときは、プログラム・チェンジ(PC)メッセージのみを送ります。

CC00	CC32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
STSを含むスタイルと同じ		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

コントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは0～127までの数値で設定されています。

パート XI: ファイルの管理

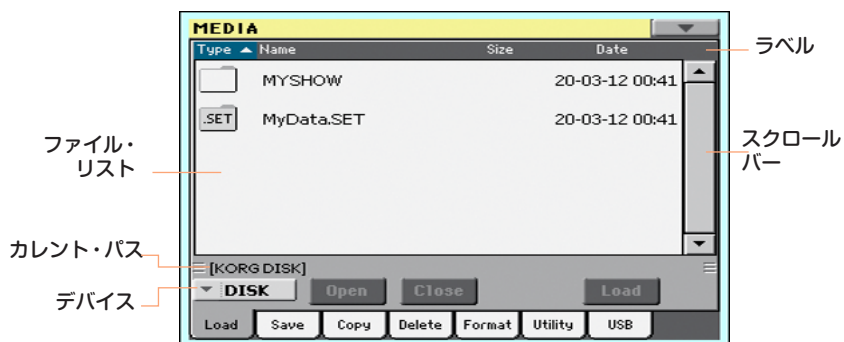
46 ファイルの管理

ファイル管理の概要

MEDIAキーを押すとMediaページを開くことができます。このMediaページでファイルやストレージ・デバイス进行管理します。

Mediaページの構成

どのページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



ファイル・リストの表示

Mediaページの中央にファイルとフォルダーが表示されます。

- スクロール・バーでリストをスクロールします。
- **Open**ボタンをタッチすると選択しているフォルダーが開きます。
- **Close**ボタンをタッチすると現在のフォルダーを閉じて、1つ上の階層のフォルダーに戻ります。

ファイルの選択と解除

- リストのファイルやフォルダーをタッチすることで選択します。
- ファイル・リストの何も表示されていない部分をタッチするか、**Device**ポップアップ・メニューから現在のデバイスを選ぶことで選択を解除できます。

リストの並びを変える

リストの上部に表示されるラベルのうちの1つをタッチすると、ファイルの表示順を変えることができます。例えば、**Name**ラベルをタッチすると、リストをファイル名に基づいてアルファベット順にソートします。選択したラベルは赤になり、現在選択しているソート基準を示します。

Type	Name ▲	Size	Date
TXT	LoveSong.txt	16	25-12-10 18:13
JBX	My Jukebox List.JBX	172	20-05-12 20:48

反転表示のラベルを再びタッチすると、アルファベット順が昇順から降順(またはその逆)に変わります。ラベル名の隣の小さい三角印は、現在の並び順を示します。

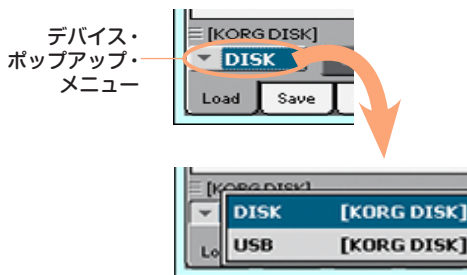
カレント・パス

現在表示しているディレクトリのパス名が常に表示されます。

```
[KORG DISK]\STARTUP\ALL\STYLE\USER01.STY
```

ストレージ・デバイス(ドライブ)の選択

デバイス・ポップアップ・メニューから、利用できる記憶デバイスのうちの1つを選択します。



対応デバイス

本機はハードディスクやUSBメモリーなどの外部ストレージ・デバイスを使用できます。対応フォーマットはFAT16またはFAT32ロング・ファイル・ネームです。NTSF (Windows NT/2000/XP/Vista/7/8)、HFS (Mac OS 9)、HFS+ (Mac OS X) フォーマットには対応していません。

以下のタイプの大容量記憶デバイスを使用することができます。

名前	メディア・タイプ
DISK [KORG DISK]	ユーザー・アクセス可能な内蔵メモリー・エリアです。ここではソングやその他のファイルが保存されます。
USB [DEVICE_LABEL]	USBホスト・ポートに接続するUSBフラッシュ・メモリー・デバイス(スティック・メモリーなど)。

ファイル・タイプ

以下の表は、本機で管理できるすべてのファイルとフォルダーのタイプを示しています。これらのファイルは、本機で読み取りまたは書き込みをすることが可能です。

拡張子	ファイル/フォルダーのタイプ
SET	すべてのユーザー・データ(これは、その他のフォルダーを含むフォルダーです)。
BKP	メディア・モードのユーティリティ・ページの「完全リソース・バックアップ」機能で作成したバックアップ・ファイル。(これは、その他のフォルダーを含むフォルダーです)。
GBL	グローバル・セットアップ
QTP	クォーター・トーン・スケール・プリセット
MPR	MIDIプリセット
AUD	マスター EQプリセット
PRF	パフォーマンス
PCG	スタイル
STY	パッド
SBD	ソングブック
SBL	ソングブックのカスタム・リスト
JBX	ジュークボックス
MID	MIDIファイル(スタンダードMIDIファイル、SMF)
MP3	MP3ファイル
TXT	テキスト・ファイル

本機では、以下のタイプのデータも読み取ることができます(書き込みはできません)。

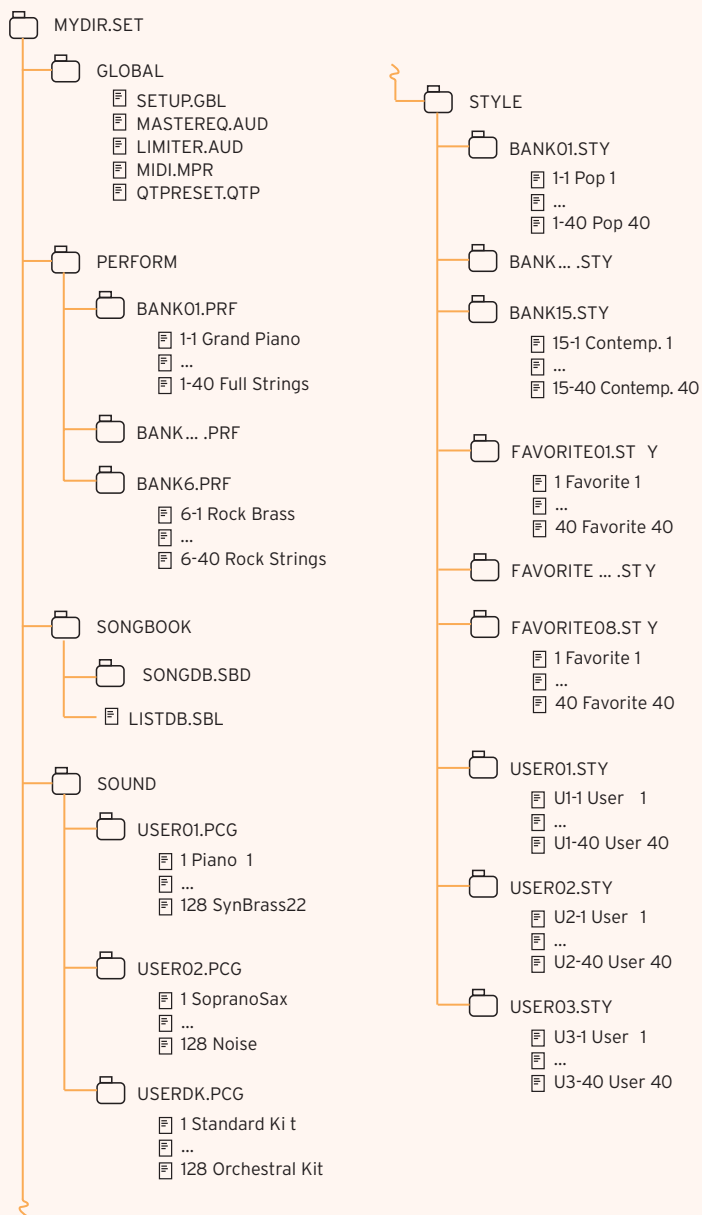
拡張子	ファイル・タイプ
PKG	オペレーティング・システムとミュージカル・リソース
KAR	Karaokeファイル
CDG	CD+Graphicsファイル
PCG	サウンド(コルグTritonシリーズ)

通常のコータと予備のコータ

各デバイスと本体メモリーにはファイルとフォルダーが入っています。本機のメモリー内のデータの構造を、あらかじめ設定しているため、そのデータ構造はコンピューターのデータよりも多少精密になっています。次図は本機の全体的な構造を表したものです。

スタイルとパッドのファクトリー・データがメディア・モードで表示できるのは、**Factory Style and Pad Protect**パラメーターをオフに設定しているとき、および1つのスタイル・バンクをロード、保存または消去するときに限られます(**GLOBAL > Mode Preferences > Media**ページ参照)。

メディア構造



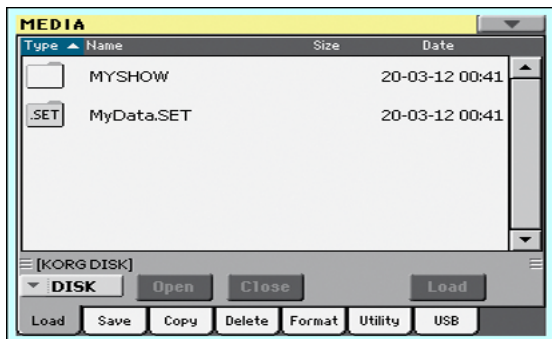
ミュージカル・リソースとセッティングのロード

ファイルやフォルダーのロード

すべてのメモリーの内容、個別のミュージカル・リソース、個別のバンク、または1つのリソースをロードすることができます。

ロードするデータを選ぶ

- 1 MEDIA > Loadページを開きます。

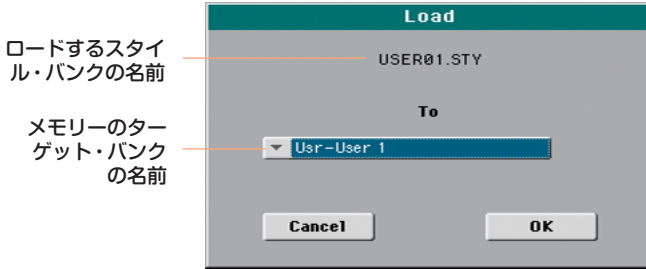


- 2 外部デバイスからロードする場合は、本機のUSB HOST端子にデバイスを接続してください。
- 3 デバイス・ポップアップ・メニューからソース・デバイスを選択します。
- 4 選択したファイル・リストのアイテム(ファイルまたはフォルダー)をタッチします。
- 5 フォルダーを閲覧します。Openボタンをタッチして選択したフォルダーを開きます。Closeボタンをタッチして現在のフォルダーを閉じます。
- 6 ロードするアイテムを選択したら、Loadボタンをタッチして選択を確定します。

データのロード

- 1 1つのバンクやアイテムをロードするときは、メモリー内のターゲットを選択します。

スタイルのバンクをロードするターゲットに選んだ場合。



1つのスタイルをロードするターゲットに選んだ場合。



- 2 確認したらOKボタンをタッチします。ロードを実行するとアイテムは上書きされ、元のデータは削除されます。

SETフォルダーのロード

SETフォルダーには内部メモリーのすべてのデータが含まれています。ロードするとすべてのデータを削除するか、もともとのデータにロードしたデータを統合するかどうかになります。

データのタイプのロード

フォルダーには、特定のタイプ(スタイル、パフォーマンス...)のすべてのデータが含まれています。それは、内部メモリーに含まれる同じタイプのすべてのデータを削除、または既にメモリーにロードされたデータとデータをマージすることができるいずれかのロード。ロードするとすべてのデータを削除するか、もともとのデータにロードしたデータを統合するかどうかになります。

バンクのロード

1つのバンクのデータをロードすることができます。メモリー内のターゲット・バンクに含まれるすべてのデータが削除されます。

Paシリーズのグローバル・データの保存

本機のグローバル・データ（環境設定、MIDIプリセット、リミッターとマスターEQの設定など）は、コルグPaシリーズからロードすることはできません。本機以外の機器によって生成されたSETフォルダーをロードしても、グローバル・データは破棄されます。

Paシリーズのデータの保存

コルグPaシリーズの機器で作成したデータのほとんどを本機にロードすることができます。ただし、機種によってロードできる項目は異なります。詳しくは下記の表をご覧ください。

Pa-Series	ロード元	ロード先
Pa3X	グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。ただし、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。ユーザー・サンプルを使用したユーザー・サウンドはロードできません。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います	√
Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300	グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。ただし、ユーザー・サンプルを使用したユーザー・サウンドはロードできません。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います。Pa3XLeとPa900からのサウンドは少し異なる場合があります。	√
Pa2X, Pa800, Pa1X, Pa800, Pa588	グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。ただし、ユーザー・サンプルを使用したユーザー・サウンドはロードできません。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います	-

Pa-Series	ロード元	ロード先
Pa80, Pa60, Pa50, Pa50SD	グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのよう にロードすることができます。唯一異なる点は、本 機のSOUNDフォルダーが、Pa80/60/50/50SDでは 「PROGRAM」という名前になっていることです。したがっ て、Pa80/60/50のディスクからサウンドをロードする場 合は、以下のいずれかの操作を行う必要があります。 ・ SETフォルダーをロードする前に、(コンピューターを使 用して)PROGRAMフォルダーの名前を“SOUND”に変更 します。 ・ 最初にSETフォルダーをロードし、次にPROGRAMフォ ルダーから“.PCG”ファイルを別途ロードします。	-

iシリーズのデータのロード

本機は、以前のコルグiシリーズ製品のスタイルと互換性があります。iシリーズのデータは、本機の通常のデータと同じようにロードできます。

- 1 古いiシリーズのデータをUSBデバイスにコピーするか、本機内部のメモリーに転送します。
- 2 **MEDIA > Load**ページを開きます。
- 3 デバイス・ポップアップ・メニューから、iシリーズのデータを含むデバイスを選択します。
- 4 i30ファイルを読み取る場合は、**SET**フォルダーを選択し、画面の**Open**ボタンをタッチします。
- 5 **STY**フォルダーを選択します。
- 6 このときに、**STY**フォルダー全体をロードするか、**STY**フォルダーを開き、スタイルを1つ選択することができます。
 - フォルダー全体をロードするには、画面の**Load**ボタンをタッチします。含まれているスタイルが40個より多い場合、それらのスタイルは、順次ユーザー・バンクにロードします。それ以外の場合は、メモリー内のユーザー・スタイル・バンクまたはフェイバリット・スタイル・バンクのいずれかを選択するように要求されます。ロード先のバンクを選択したら、**Load**ボタンをタッチしてバンクをロードします。「**Are you sure?**」というメッセージが表示されます。**OK** ボタンをタッチして開始します。
 - スタイルを1つロードするには、画面の**Open**ボタンをタッチして**STY**フォルダーを開きます。このときに変換が開始されるので、操作が完了するまで少しお待ちください。ロードするスタイルを選択したら画面の**Load**ボタンをタッチします。メモリー内のロード先のロケーションを選択するように要求されます。ロード先のロケーションを選択したら、**Load**ボタンをタッチしてスタイルをロードしま

す。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。OK ボタンをタッチして開始します

i30ファイルからSETフォルダー全体をロードすると、非常に時間がかかる場合があります。

- 7 スタイル・プレイ・モードに移動し、ロードしたスタイル(のいずれか)を選択します。テンポを調整した後、ページ・メニューから**Write Current Style Performance**コマンド選択し、変更内容をスタイル・セッティングに保存します。
- 8 通常は、サウンドの違いのため、本機で古いスタイルをロードした後、それをある程度調整します(サウンド、音量、パン、テンポ、ドラム・マッピング、ラップ・アROUNDなどを変更します)。
- 9 サウンドをスタイル・トラックに効率的に割り当てるには、**Original Style Sounds**パラメーターにチェックが付いていないことを確認します(**Volume**パネルのスタイル・トラック・ビュー参照)。
- 10 ページ・メニューから**Write Current Style Settings**コマンドを選択してスタイル・セッティングを再度保存します。

データをマージする

すべてのユーザー・データをロードする際、または特定のタイプのデータをすべてロードする際、多くのデータはストレージ・デバイスからロードされ、本機のメモリー内にすでにあるデータをマージ(統合)されます。例えば、内蔵メモリーのユーザー・スタイル・バンクのすべてにデータが入っている場合(**USER01**、**USER02**、**USER03**)、ストレージ・デバイスから**USER01**のスタイル・バンクのデータをロードすると、**USER01**は上書きされますが、**USER02**、**USER03**バンクは何も変更されずそのままとなります。

この結果、内蔵メモリーのスタイル・フォルダーには新たにロードした**USER01**バンクと、以前から入っている**USER02**、**USER03**が保存されている状態になります。

ユーザー・サンプルのロード

HAVIAN30には32MBのユーザー・サンプル・メモリーがあり、ここにコルグPaシリーズのフォーマットのユーザー・サンプルに基づいたドラム・キットやユーザー・サウンドをロードできます。圧縮されたサンプルもロードすることはできませんが、発音しません。ロード後にユーザー・サウンドを確認してください。

SETフォルダに含まれるすべてのサンプルをロードすることができます。すべてのサンプルがメモリーにロードできない場合は、必要なサウンドに使われているサンプルだけをロードします。

HAVIAN30の電源を入れたときはユーザー・サンプルを自動的にリロードされます。そのため、起動時間はわずかに増加します。

ミュージカル・リソースとセッティングの保存

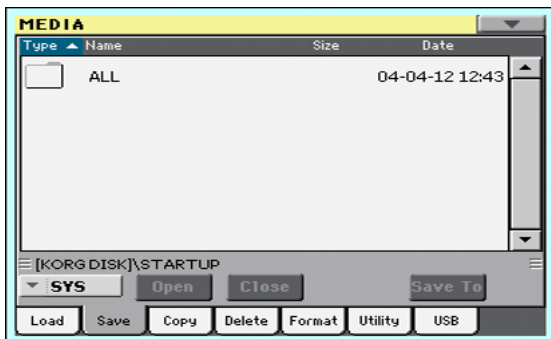
ファイルやフォルダーの保存

すべてのメモリーの内容、個別のミュージカル・リソース、個別のバンク、または1つのリソースを保存することができます。

本機で作成されたデータは「.SET」の拡張子が付いた特別なフォルダー内に保存されます。この「.SET」フォルダーは、他の一般的なフォルダーの中に保存することもできます。

保存するデータの選択

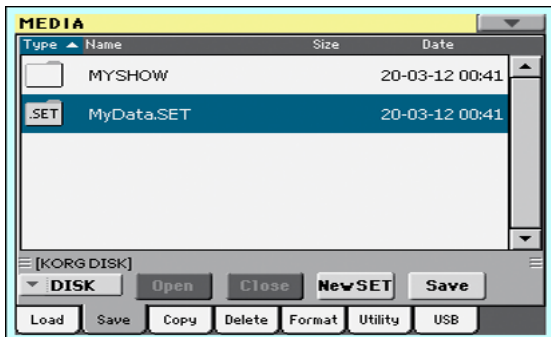
- 1 MEDIA > Saveページを開きます。



- 2 選択したファイル・リストのアイテム(ファイルまたはフォルダー)をタッチします。
- 3 フォルダを開きます。Openボタンをタッチして選択したフォルダを開きます。Closeボタンをタッチして現在のフォルダを閉じます。
- 4 保存するアイテムを選択したら、Save Toボタンをタッチして選択を確定します。

ターゲット・デバイスの選択

Saveボタンをタッチして、ターゲット・デバイスを表示します。



- 1 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを**USB HOST**端子に接続します。
- 2 デバイス・ポップアップ・メニューからターゲット・デバイスを選択します。

既存のSETフォルダーの選択

既存のSETフォルダーにデータを保存することができます。ターゲット・フォルダーにないデータを保存する場合は、データが統合されます。そうでない場合は、上書きされます。

- 既存のSETフォルダーを選択して、**Save**コマンドをタッチして保存を実行します。

SETフォルダーの新規作成

上書きしないでデータを保存するための、空のSETフォルダーを作ることができます。

- 1 新しいSETフォルダーを作るときは、**New SET**ボタンをタッチします。**Create New SET Folder**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 テキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチしてテキスト入力画面で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。
- 3 **Create New SET Folder**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK** をタッチすると新しいSETフォルダーが作成され、ダイアログ・ボックスが閉じます。

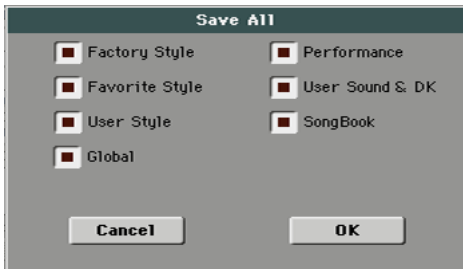
すべてのデータの保存

- 1 既存のSETフォルダーか新規SETフォルダーを選択して**Save**ボタンをタッチします。保存するタイプを選択するダイアログ・ボックスが表示されます。

- Factory Style and Pad Protectがオンの場合のSave Allダイアログ・ボックス



- Factory Style and Pad Protectがオフの場合のSave Allダイアログ・ボックス

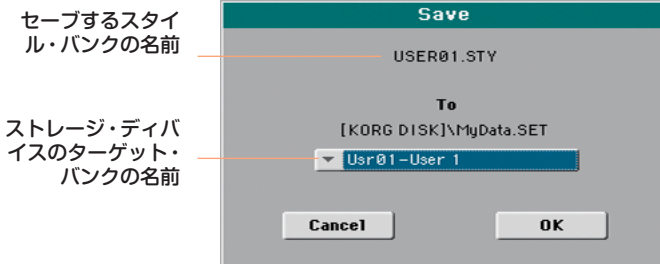


- 2 記憶デバイスに保存するすべてのデータ・タイプにチェックをつけてから、OKボタンをタッチして保存を開始します。

1つのバンクの保存

- 1つのバンクを保存する場合、ストレージ・デバイス内の保存先のバンクのロケーションを選択します。

この例では、スタイルのバンクを保存するバンクのロケーションを選択しています。



1つのアイテムの保存

- 1つのアイテムを保存する場合、ストレージ・デバイス内の保存先のロケーションを選択します。

この例では、スタイルを保存するロケーションを選択しています。



- 3 OKボタンをタッチして保存を開始します。保存先のアイテムは上書きされ、元のデータは削除されます。

ファイルとフォルダーのコピー

ファイルまたはフォルダーのコピー

ファイルとフォルダーをコピーします。コピーできるフォルダーは、一般フォルダーまたはSETフォルダーです。また、開いている一般フォルダーのコンテンツをコピーすることもできます。コピーは、同じデバイス内で行うことや、あるデバイスから別のデバイスへ行うこともできます(コピー操作中は、両方のデバイスを本機に接続している必要があります)。

コピー操作中に、SETフォルダーを開いてその中のファイルを1つだけコピーすることはできません。これは、データ構造を元の状態のまま維持するためです。一般フォルダーは、開いて移動することが可能です。

コピーをするデータの選択

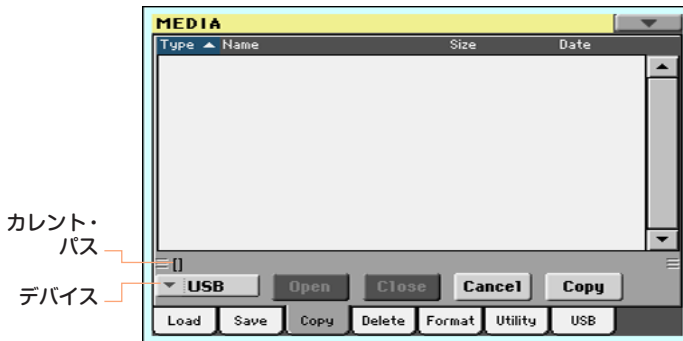
- 1 MEDIA > Copyページを開きます。



- 2 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスをUSB HOST端子に接続します。
- 3 デバイス・ポップアップ・メニューからコピー元のデバイスを選択します。
- 4 選択したファイル・リストのアイテム(ファイルまたはフォルダー)をタッチします。何も選択されていない場合は、現在のフォルダーの内容がコピーされます。
- 5 フォルダーを開覧します。**Open**ボタンをタッチして選択したフォルダーを開きます。**Close**ボタンをタッチして現在のフォルダーを閉じます。
- 6 コピーするアイテムを選択したら、**Copy To**ボタンをタッチして選択を確定します。

コピー先デバイスの選択

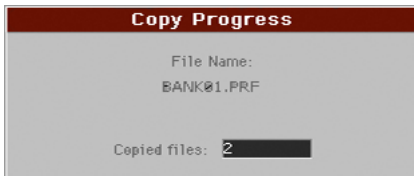
Copy Toボタンをタッチすると、コピー先デバイスが表示されます



- 1 外部デバイスにコピーを行う場合は、そのデバイスをUSB HOST端子に接続します。
- 2 デバイス・ポップアップ・メニューからコピー元のデバイスを選択します。

ターゲットの選択とコピーの確認

- 既存のフォルダーを選択し、**Copy**ボタンをタッチし確認します。何も選択されていない場合は、現在のフォルダーの内容がコピーされます。コピーの間、ダイアログ・ボックスに、操作の進行状況を示します。

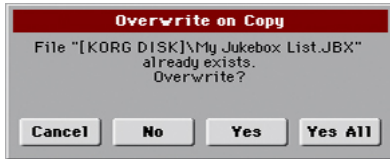


既存のファイルまたはフォルダーの上書き

ファイルをコピーするときに、コピー元エレメントと同じ名前のファイルまたはフォルダーがコピー先デバイスに見つかる場合があります。

まず、この場合は、ファイルまたはフォルダーを上書きしてよいかどうかを尋ねられます。

重複するファイルまたはフォルダーが見つかったときは、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



オーバーライト	意味
Cancel	操作を中止します。
No	ファイルまたはフォルダーに上書きしません。ソース・ファイルまたはソース・フォルダーをコピーしません。残りのファイルとフォルダーに対して操作が続行されます。
Yes	ファイルまたはフォルダーに上書きします。残りのファイルとフォルダーに対して操作を続行します。
Yes (to) All	ファイルまたはフォルダーに上書きします。後続の重複するファイルまたはフォルダーもすべて上書きします。このダイアログ・ボックスは、再表示しません。残りのファイルとフォルダーに対して操作を続行します。

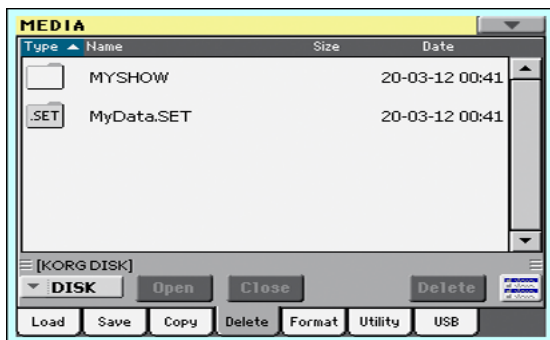
ファイルとフォルダーの削除

ファイル、またはフォルダーの削除

ストレージ・デバイスからファイルやフォルダーを削除します。

削除するデータの選択

- 1 MEDIA > Deleteページを開きます。





- 2 外部デバイスの中で削除を行う場合は、そのデバイスを**USB HOST**端子に接続します。
- 3 デバイス・ポップアップ・メニューから削除するファイルやフォルダーを含むデバイスを選択します。
- 4 選択したファイル・リストのアイテム(ファイルまたはフォルダー)をタッチします。
- 5 フォルダーを閲覧します。**Open**ボタンをタッチして選択したフォルダーを開きます。**Close**ボタンをタッチして現在のフォルダーを閉じます。
- 6 削除するアイテムを選択したら、**Delete**ボタンをタッチして選択を確定します。

複数のアイテムの選択

コピー・ページとデリート・ページでは、複数のファイルまたはフォルダを同時に選択して、操作を実行することができます。ファイルまたはフォルダは、連続して(並んで)選択することも、不連続で(他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに)選択することもできます。

Copy To、または**Delete**ボタンの横のセレクト・モード・ボタンをタッチしてアイテムを連続して選択するのか、不連続で選択するのかを決定したあと、コントロール・パネルの**SHIFT**ボタンを使って複数のアイテムを選択します。

選択モード	意味
 : 連続	ファイルまたはフォルダを連続して(並んで)選択します。
 : 不連続	ファイルまたはフォルダを不連続で(他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに)選択します。

ファイルまたはフォルダを連続して選択する

- 1 セレクト・モード・ボタンをタッチして連続を選択します。
- 2 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
- 3 **SHIFT**キーを押したままにします。
- 4 選択対象の最後のファイルまたはフォルダを選択します。
- 5 **SHIFT**キーを離します。

ファイルまたはフォルダを不連続で選択する

- 1 セレクト・モード・ボタンをタッチして不連続を選択します。
- 2 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
- 3 **SHIFT**キーを押したままにします。
- 4 選択対象の2番目のファイルまたはフォルダを選択します。
- 5 **SHIFT**キーを押したまま、選択対象の他のファイルまたはフォルダを次々に選択します。
- 6 **SHIFT**キーを離します。

ファイルまたはフォルダを選択解除

- 1つ以上のファイルまたはフォルダを選択解除するには、**SHIFT**キーを押したまま、選択解除するファイルまたはフォルダをタッチします。
- すべてを選択解除するには、その他のいずれかのファイルまたはフォルダを選択します。選択済みのファイルとフォルダがすべて選択解除されます。

ストレージ・デバイスのフォーマット

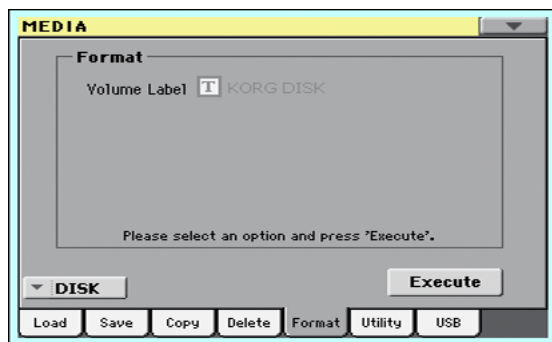
ストレージ・デバイスを初期化する

フォーマット機能を使用すると、デバイスを初期化できます。本機では、PC互換のデバイス・フォーマット(DOS FAT16またはFAT32)を使用しています。

Warning: デバイスをフォーマットすると、デバイスに含まれるすべてのデータが完全に失われます。

初期化するデバイスの選択

- 1 MEDIA > Formatページを開きます。



- 2 外部デバイスの初期化を行う場合は、そのデバイスをUSB HOST端子に接続します。
- 3 デバイス・ポップアップ・メニューから初期化を行うデバイスを選択します。

デバイスに名前を付ける

- 1 Volume Labelパラメーターで、初期化した外部デバイスに名前を付けます。

内蔵ボリュームのラベル(名前)を変更することはできません。内蔵ディスクのフォーマット時はラベルの変更はできません。

本機がUSB経由でコンピューターと接続されている場合、本機の内蔵ディスクのラベル(名前)を変更することはできません。この状態で変更しても、元の名前に自動的に戻ります。

- 2 テキスト・エディット・ボタン(**I**)をタッチしてテキスト入力画面で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面のOKボタンをタッチします。

ソングブックで使用されるスタンダードMIDI ファイルまたはMP3 ファイルを含むデバイスの名前を変更すると、リンクが切れれます。デバイスには、フォーマット前と同じ名前を付けることをお勧めします。外部デバイスの名前を変更した場

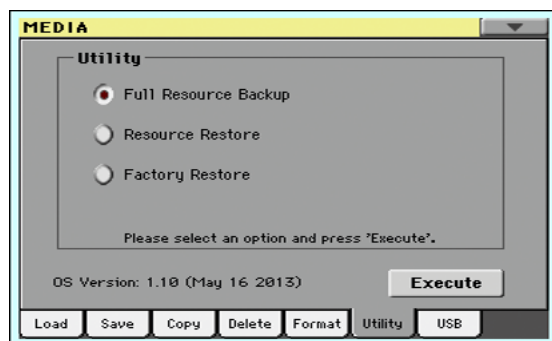
合は、SongBook Editorソフトウェア (www.korg.comから入手できます) を使用してリンクの修正を行ってください。

デバイスのフォーマット

- 1 **Execute**ボタンをタッチして、フォーマットを始めます。
フォーマットを確認するメッセージ「**If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure?**」が表示されます。
- 2 フォーマットを開始する場合は**Yes**ボタン、キャンセルする場合は**No**ボタンをタッチします。
内蔵メモリーや外部のUSBデバイスをフォーマットするときは、誤ってデータを消去しないようにするために、更に警告が表示されます。警告メッセージを確認してください。

ミュージカル・リソースのバックアップとリストア

メディア・モードのUtilityページでファイルのバックアップやリストアを行います。



ミュージカル・リソースのバックアップ

ストレージ・デバイスに、内部データ(ミュージカル・リソースと各種設定)のバックアップ・ファイルを作ることができます。バックアップ機能は、バックアップ・ファイルから個々のデータのみをロードすることはできませんので、本機全体のデータをまとめた1つのファイルとして保存する用途(アーカイブ)にのみ使用します。

通常の、メディア・モードのLoadページからロードしたいデータを保存する場合、例えばミュージカル・リソースを更新した後にユーザー・データをロードしたいデータを保存する場合は、バックアップ機能を使用する代わりに、メディア・モードのSaveページでデータを保存します。

バックアップ・コマンドの選択

- 1 MEDIA > Utilityページを開きます。
- 2 Full Resource Backupコマンドを選択してからExecuteボタンをタッチして、ファイル選択ウィンドウを表示します。

ターゲット・デバイスとフォルダーの選択

Executeボタンをタッチすると、ターゲット・デバイスが表示されます。

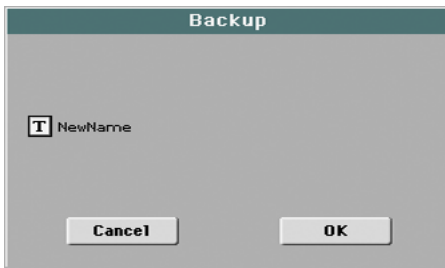


- 1 外部デバイスでバックアップを行う場合は、そのデバイスをUSB HOST端子に接続します。
- 2 デバイス・ポップアップ・メニューからターゲット・デバイスを選択します。
- 3 フォルダを閲覧します。**Open**ボタンをタッチして選択したフォルダを開きます。**Close**ボタンをタッチして現在のフォルダを閉じます。
- 4 バックアップ・データを選択して、**Backup**ボタンをタッチして選択を確定します。

何も選択されていない場合は、現在のフォルダの内容が保存されます。

バックアップ・アーカイブに名前を付ける。

Backupボタンをタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示され、バックアップ・ファイルの名前を割り当てるように要求されます。



- 5 テキスト・エディット・ボタン(**I**)をタッチしてテキスト入力画面で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。
- 6 **Backup**ダイアログ・ボックスがもう一度表示されるので、**OK**ボタンをタッチして、バックアップを開始します。
- 7 バックアップが終了したら、記憶デバイスを安全な場所に保管しておきます。

ミュージカル・リソースのリストア

Full Resource Backupコマンドで作成したバックアップ・アーカイブからデータのリストアができます。

Warning: データのリストア中はキーボードを演奏せず、メディア・モードのままにしてください。「Wait」メッセージが消えるまでお待ちください。

リストア・コマンドの選択

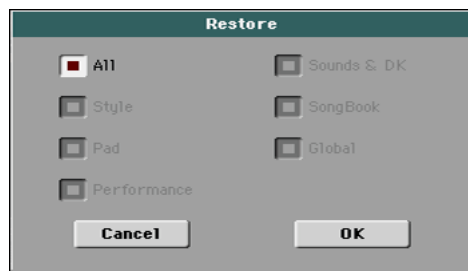
- 1 MEDIA > Utilityページを開きます。
- 2 Resource Restoreコマンドを選択してからExecuteボタンをタッチして、ファイル選択ウィンドウを表示します。

ソース・デバイスとフォルダーの選択

- 1 外部デバイスからリストアを行う場合は、そのデバイスをUSB HOST端子に接続します。
- 2 デバイス・ポップアップ・メニューからソース・デバイスを選択します。
- 3 フォルダを閲覧します。Openボタンをタッチして選択したフォルダを開きます。Closeボタンをタッチして現在のフォルダを閉じます。
- 4 バックアップ・アーカイブを選択して、Restoreボタンをタッチして選択を確定します。

リストア・データの選択

- 5 Restoreボタンをタッチすると、リストアするデータの種類を選択できるダイアログ・ボックスが開きます。ここでチェックを入れたデータの種類のみがリストアされます。



- 6 OKボタンをタッチしてリストアを始めます。

Warning: このコマンドを実行すると、このダイアログ・ボックスで選択したデータと同じ種類のデータが内蔵メモリーに入っている場合(ユーザー・データも含まれます)、それを消去してからリストアしますのでご注意ください。

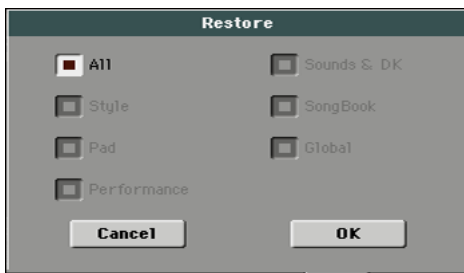
- 7 リストア作業が完了すると「Data Restored. Please switch off」というメッセージが画面に表示されます。本機の電源をオフにし、再びオンにします。

オリジナルのミュージカル・リソースのリストア

本機のOSをアップデートしたときや、エディットしたデータやユーザー・データなどをすべて消去し、本機を工場出荷時と同じ状態にしたいときは、この**Factory Restore**操作を行います。

Warning: このコマンドを実行すると本機のメモリー上のデータ(ユーザー・データも含みます)がすべて消去されますので、十分にご注意ください。

- 1 **MEDIA > Utility**ページを開きます。
- 2 **Factory Restore**コマンドを選択してから**Execute**ボタンをタッチしてまず。
- 3 リストアするデータの種類を選択できるダイアログ・ボックスが開きます。ここでチェックを入れたデータの種類のみがリストアされます。



Warning: このコマンドを実行すると、このダイアログ・ボックスで選択したデータと同じ種類のデータが内蔵メモリーに入っている場合(ユーザー・データも含みます)、それを消去してからリストアしますのでご注意ください。

- 4 リストア処理が完了すると、「**Data Restored. Please switch off**」というメッセージが画面に表示されますので、本機の電源をスタンバイ・モードにし、再び電源をオンにします。

内部デバイスとコンピューターとの接続

USB DEVICE端子を使用すると、内蔵メモリーにコンピューターからアクセスできます。これを行うには、本機をコンピューターのUSBインターフェイスに接続します。これにより、本機の内蔵メモリー（DISKデバイス）のユーザー・アクセス可能エリアにあるファイルをコンピューターに転送したり、コンピューターにあるファイルを、これらのエリアに転送することができます。

本機とコンピューターを接続するために専用のドライバを必要としません。

本機とコンピューターの接続

- 本機のUSB DEVICE端子とコンピューターのUSB端子を標準タイプのUSBケーブルで接続します。

USB通信を有効にする

- メディア・モードのUSBページで、**Enable**ボタンをタッチします。本機の内蔵メモリーをコンピューターが読み取ると、内部メモリーのアイコンが、コンピューターに接続しているその他の記憶デバイスの間に表示されます。






USB通信が有効になっている間は、本機のその他の機能を利用できません。MIDIオーバー USBも無効になります。

USB 接続を開始した後、コンピューターから本機へのデータにアクセスするには、ある程度の時間がかかる場合があります。

本機とコンピューターをUSB経由で接続している場合、本機の内蔵メモリーのラベル(名前)は変更できません。変更をしても、自動的に元の名前に戻ります。

SETフォルダーの構造は変更しないでください。変更してしまうと、本機でSETフォルダーを使用できなくなります。USB接続は、バックアップを行うため、または通常のフォルダーを変更するために使用してください。

USB通信を無効にする

- 1 ファイルを転送し終わったら、コンピューターから本機を切断することができます。
 - ウィンドウズPCの場合は、マウスの右ボタンでUSBデバイス・アイコン()をクリックし、専用のコマンドを選択します。
 - Macの場合は、USBデバイス・アイコン()を選択した後、イジェクト・コマンドを選択します。または、Dockのイジェクト・アイコン()にUSBデバイス・アイコンをドラッグします。
- 2 **Disable** ボタンをタッチして、転送を切断してから、本機の各機能を使用します。

Warning: コンピューターが実際にファイル転送を終了する前に、USB通信を切断しないでください。ファイル転送が実際に終了する前に、ファイル転送が完了したと画面上のインディケーターに示される場合があります。データ転送が完了する前にUSB通信(またはUSBケーブル)を切断すると、データが消失する場合があります。

ストレージ・デバイスの管理

フォルダ作成

任意のタイプของデータ (ほかのフォルダ、ソングやSETフォルダなど) を収容するための一般的なフォルダを作ることができます。

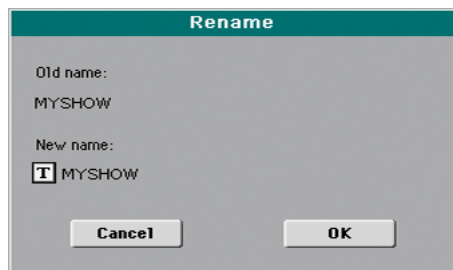
- 1 メディア・モードの各ページで新規フォルダを作成する位置を閲覧します。**Open**ボタンをタッチして選択したフォルダを開きます。**Close**ボタンをタッチして現在のフォルダを閉じます。
- 2 ページ・メニューから**Create New Folder**コマンドを選択して、**Create New Folder**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 3 テキスト・エディット・ボタン (**I**) をタッチしてテキスト入力画面で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。
- 4 **Create New Folder**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチすると、選んだ位置にフォルダが作成されます。

ファイルやフォルダの名前の変更

- 1 メディア・モードの各ページで名前を変更するアイテム (汎用ファイルやフォルダ) を選び、ページ・メニューから**Rename**コマンドを選択します。



データ構造の整合性を維持するために、SETフォルダ内のフォルダやファイルの名前を変更することはできません。また、ファイルおよびSETフォルダの3文字の拡張子を変更することはできません。

- 2 テキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチしてテキスト入力画面で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。
- 3 **Rename**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして新しい名前を確定します。

選択したアイテムの情報

- メディア・モードの各ページで1つ、または複数のアイテム(ファイルやフォルダー)を選び、ページ・メニューから**Object(s) Info**コマンドを選択します。

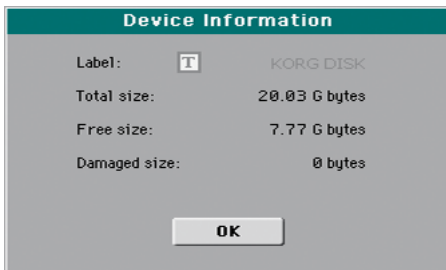


このコマンドは、選択したすべてのファイルまたはフォルダーのサイズを表示する場合に選択します。また、選択したアイテムに含まれるファイルやディレクトリ(フォルダー)の数も表示されます。

選択したデバイスの情報と名前の変更

デバイス情報(Device Information)ダイアログ・ボックスを開く

- メディア・モードの各ページで、ページ・メニューから**Device Info**コマンドを選択します。



情報の確認

Device Informationダイアログ・ボックスには、選択したデバイスの各種の情報が表示されます。別のデバイスを選択するときは、**OK**ボタンをタッチして、ダイアログ・ボックスを閉じ、デバイス・ポップアップ・メニューで選択します。

ストレージ・デバイスの名前の変更

- **Device Information**ダイアログ・ボックスのテキスト・エディット・ボタン (**I**) をタッチしてテキスト入力画面で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。

ストレージ・デバイスの名前や、そのデバイスに保存されていて、ソングブックのエントリーで使用されているファイルの名前を変更すると、そのエントリーとのリンク関係がなくなってしまう、そのエントリーは名前が変更されたデバイスやファイルを見つけれなくなってしまう。このような場合は、変更した名前を元の名前に戻すか、SongBook Editorソフトウェア (www.korg.com から入手できます) を使用して、リンクの修正を行います。

ファイルとフォルダーの保護

ファイル、またはフォルダーの保護

- メディア・モードの各ページで1つ、または複数のアイテム (ファイルやフォルダー) を選び、ページ・メニューから**Protect**コマンドを選択します。

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダが書き込みまたは消去されないように保護する場合に選択します。ファイル名またはフォルダ名の隣にロック・アイコンが表示されます。



ファイル、またはフォルダーの保護解除

- メディア・モードの各ページで1つ、または複数のアイテム (ファイルやフォルダー) を選び、ページ・メニューから**Unprotect**コマンドを選択します。

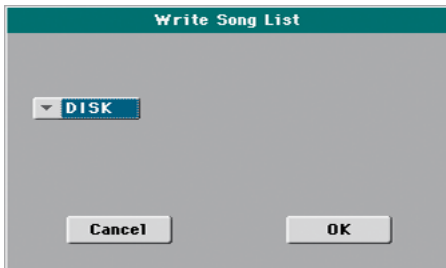
プレイリストのエクスポート

ソングのリストをテキスト・ファイルとして書き出す

フォルダーの中に含まれるソングのリスト、ジュークボックス・リスト、ソングブックとカスタム・リストは書き出すことができ、印刷したりプレイリストとして表示させることができます。

フォルダに含まれているソングのリストのエクスポート

- 1 ソング選択ウィンドウを開きます。
- 2 ファイルとフォルダを閲覧して、テキスト・ファイルとして内容をエクスポートしたいフォルダを開きます。
- 3 ページ・メニューから**Export Song List**コマンドを選択して、**Write Song List**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 4 デバイス・ポップアップ・メニューでTXTファイルとして保存するデバイスを選択します。ファイルはデバイスのルートに保存されます。

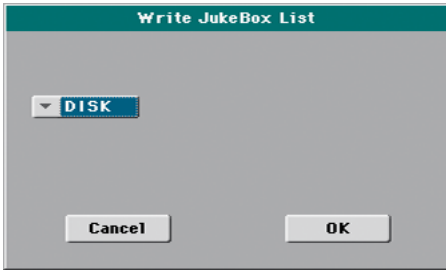
テキスト・ファイル名は選ばれたフォルダ名と同じになり、保存されます。例えば、「Dummy」という名前を付けられるフォルダのテキスト・ファイル名は、「Dummy.txt」になります。デバイスのルートに含まれるすべての有効なファイルのリストを含んでいるファイルは、Root.txtファイルが生成されます。

同じ名前のファイルが既にターゲット・デバイスに存在する場合は、警告や確認をしないで上書きされます。

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

ジュークボックス・リストのエクスポート

- 1 ジュークボックス・ファイルがプレイヤーに割り当てられてときに、ページ・メニューから**Export Jukebox List**コマンドを選択して、**Write Jukebox List**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 2 デバイス・ポップアップ・メニューでTXTファイルとして保存するデバイスを選択します。ファイルはデバイスのルートに保存されます。

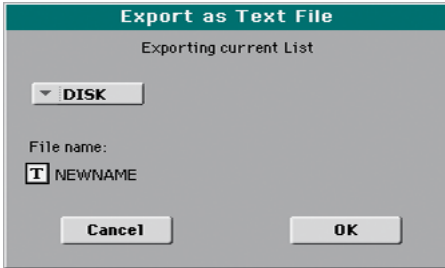
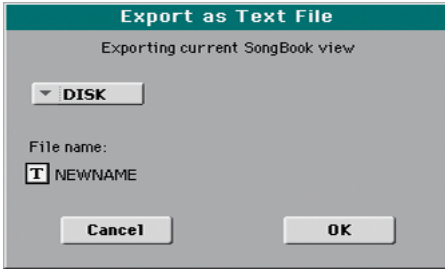
テキスト・ファイルを保存するときは、選択したジュークボックス・ファイルの名前がそのまま使われます。例えば、「Dummy.jbx」という名前のジュークボックス・ファイルがあれば、「Dummy.txt」というファイルが生成されます。名前の付いていない新規ジュークボックス・ファイルは、「New_name.txt」というファイルを生成します。

同じ名前のファイルが既にターゲット・デバイスに存在する場合は、警告や確認をしないで上書きされます。

リストには、ソングが番号順に入っています。また、ファイル名、リスト内のファイル合計数も入っています。

ソングブックのブック・リストやカスタムリストのエクスポート

- 1 ソングブック・モードのBookかCustom Listページで、エクスポートするフィルタリング・リストを選択します。
- 2 ページ・メニューからExport as Text Fileコマンドを選択してExport as Text Fileダイアログ・ボックスを表示します。



- 3 デバイス・ポップアップ・メニューでTXTファイルとして保存するデバイスを選択します。ファイルはデバイスのルートに保存されます。
- 4 リストの名前を編集します。テキスト・エディット・ボタン(**T**)をタッチしてテキスト入力画面で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面のOKボタンをタッチします。
- 5 **Export as Text File**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして、エクスポートを実行します。

フィルタリングしたデータのTXTファイルが作成されます。同じ名前のファイルが既にターゲット・デバイスに存在する場合は、警告や確認をしないで上書きされます。

コンピューターでファイルを確認する

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

大容量記憶デバイスに関する注意

本機では、内蔵メモリーに含まれているデータの大部分を、USB HOST端子のいずれかに接続している外部デバイス(USBフラッシュ・メモリーなど)に保存することができます。これらのデバイスを使用するときは以下の点に注意してください。

内蔵メモリーの書き込み保護

GLOBAL > Mode Preferences > MediaページのMedia Protectチェック・ボックスで、内蔵メモリーの書き込み保護を行うことができます。

注意点

- デバイスが動作している間は、デバイスを取り外したり、本機を移動したりしないでください。
- デバイスの破損によるデータの消失に備えて、デバイスに保存しているデータのバックアップを取り、コンピューター等の別のストレージ・デバイスに保存しておきます。本機の内蔵ディスク(DISKユニット)にあるデータは、USBデバイス・コネクション操作を行うことでコンピューターに転送することができます。
- 損傷を防ぐため、本機を運ぶときは、USBデバイスをUSB端子に接続したままにしないでください。
- メモリー・デバイスまたは本機は、磁場の発生源(テレビ、冷蔵庫、コンピューター、モニター、スピーカー、携帯電話、変圧器など)に近づけないでください。磁場の影響によりデバイスの内容が変化する恐れがあります。
- メモリー・デバイスは、温度や湿度が非常に高い場所に置かないでください。また、直射日光にさらしたり、ほこりのある場所や汚れた場所に保管しないでください。
- デバイスの上に重いものを置かないでください。
- デバイスの定期的なケアをお勧めします。本機とコンピューターをUSB接続し、コンピューターのユーティリティを使用して本機の内蔵ディスクのデフラグ処理や修復を行うことができます。

起こりうる問題

磁場やごみ、湿気、使用法が原因でデバイスのデータが損傷する場合があります。データが損傷した場合は、コンピューターのディスク修復ユーティリティで、データのリカバリーを試みてみてください。ただし、データのバックアップ・コピーを常に作成しておくことをお勧めします。

パート XII: 付録

47 ミュージカル・リソース

以下のページのリストは、本機で標準で提供される全ミュージカル・リソースになります。

スタイル(Styles)

リストにはスタイル・バンク名、バンク内のナンバーとスタイル名を記載しています。

#	スタイル
Pop	
1	Guitar Pop
2	Guitar Beat
3	Standard 8 Beat
4	Standard 16 Beat
5	Piano Pop
6	Classic Pop
7	Pop Chart 1
8	Pop Chart 2
9	Liverpool 1
10	Liverpool 2
11	British Pop
12	Slow Latin Pop
13	6/8 Slow Pop
14	12/8 Pop
15	Pop Shuffle 1
16	Pop Shuffle 2
17	Easy Beat 1
18	Easy Beat 2
19	Real 8 Beat
20	Real 16 Beat
21	Soft 8 Beat
22	Soft 16 Beat
23	Analog Beat 1
24	Analog Beat 2
25	8 Beat Analog 1
26	8 Beat Analog 2
27	Pop Funk 1
28	Pop Funk 2
29	Easy Pop 1

#	スタイル
30	Easy Pop 2
31	Modern Beat
32	6/4 Pop
33	Cool Pop
34	Kool Beat
35	Take Beat
36	Elektro Pop
Ballad	
1	Soft Ballad 1
2	Soft Ballad 2
3	Moonlight Ballad
4	6/8 Brush Ballad
5	Piano Ballad
6	Guitar Ballad
7	Easy Ballad
8	Organ Ballad
9	Contemporary Bld
10	Orchestral Bld
11	Jazzy Ballad
12	Blues Ballad
13	Analog Ballad 1
14	Analog Ballad 2
15	Rock Ballad 1
16	Rock Ballad 2
17	Waltz Ballad
18	6/8 Slow
19	6/8 Ballad 1
20	6/8 Ballad 2
21	Pop Hit Ballad
22	Oriental Ballad

#	スタイル
23	Blue Ballad
24	Funky Ballad
25	Modern Ballad 1
26	Modern Ballad 2
27	Groove Ballad
28	Folk Ballad
29	Pop Ballad
Ballroom	
1	Quick Step
2	Paso Dance
3	Jive 1
4	Jive 2
5	Argentina Tango
6	Modern Tango
7	Slow Fox
8	Organ Foxtrot
9	Slow Waltz 1
10	Slow Waltz 2
11	Slow Waltz 3
12	Organ Waltz
13	Foxtrot 1
14	Foxtrot 2
15	Slow Band
16	Big Band Jump
17	Big Band Fox
18	40's Big Band
19	Fox Shuffle 1
20	Fox Shuffle 2
21	Italian Tango 1
22	Italian Tango 2

#	スタイル
23	Twist
24	Hully Gully
25	50'sFox
26	Italian Fox
27	Irish Fox
28	Easy Listening
29	12/8 Slow
Dance	
1	70's Disco Rmx
2	70's Disco 1
3	70's Disco 2
4	80's Dance
5	90's Dance
6	Electro Dance
7	Dance Chart 1
8	Dance Chart 2
9	Funky Disco
10	Techno
11	Garage
12	House
13	Club House
14	Euro Trance
15	Fashion Funk
16	Dance Fever
17	Barry Dance
18	Sister & Girl
19	Philly Disco
20	Miami Disco
21	Love Disco
22	Dance Motown
23	Dance Mix
24	Soca Dancing
Rock	
1	Pop Rock

#	スタイル
2	English Rock
3	Fire Rock
4	Hard Rock
5	Open Rock 1
6	Open Rock 2
7	Heavy Rock
8	Funky Rock
9	Rock Oldie
10	Rock & Roll
11	South Shuffle
12	Slow Latin Rock
13	Latin Rock 1
14	Latin Rock 2
15	Surf Rock
16	60's Rock
17	Slow Rock 1
18	Slow Rock 2
19	60's Slow Rock
20	6/8 Rock
21	Steely Rock
22	Abbey Rock
23	SouthStrait Rock
24	Rock Cha Cha
25	Rock Shuffle
26	8 Beat Rock
27	Johnny Rock
28	Rock the Clock
29	Alabama Rock
Unplugged	
1	Unplugged Heaven
2	Sally Groove
3	UnpluggedBallad1
4	UnpluggedBallad2
5	UnpluggedBallad3

#	スタイル
6	Unplugged Slow
7	Desert Shuffle
8	Serenade
9	Unplugged
10	Meditando
11	Unplugged 8 Bt
12	Unplugged 16 Bt
13	Unplugged Gtr 1
14	Unplugged Gtr 2
15	Unplugged Gtr 3
16	Unplugged Gtr 4
17	Slide Blues
18	Unplugged Rock
19	Unplugged Latin
20	Unplugged Swing
21	3/4 Unplugged
22	3/4 Acoustic Bld
Country	
1	Easy Country
2	Country Blues
3	Country Strum
4	Country QuikStep
5	Country Beat 1
6	Country Beat 2
7	Country Ballad 1
8	Country Ballad 2
9	Finger Picking
10	3/4 Country
11	Modern Country
12	Country Pop
13	Bar Country
14	Bluegrass
15	Country Boogie
16	Country Shuffle

#	スタイル
17	Country 8 Beat
18	Country 16 Beat
Traditional	
1	German Waltz 1
2	German Waltz 2
3	German Waltz 3
4	Vienna Waltz
5	Italian Waltz
6	Musette Waltz
7	French Waltz
8	Irish Waltz
9	Laendler Waltz
10	German Polka
11	Italian Polka 1
12	Italian Polka 2
13	Italian Polka 3
14	Italian Mazurka1
15	Italian Mazurka2
16	Italian Mazurka3
17	9/8
18	Vahde
19	2/4 Oyun
20	Ciftetelli
21	Halay
22	5/8
23	Oryantal
24	Turkish Pop
Latin	
1	Samba Brazil
2	Bossa Nova
3	Classic Salsa
4	Classic Cha Cha
5	Classic Mambo
6	Classic Merengue

#	スタイル
7	Classic Bachata
8	Guajira
9	6/8 Afro
10	Cumbia
11	Rhumba 1
12	Rhumba 2
13	Salsa 1
14	Salsa 2
15	Cool Latin Jazz
16	Latin Big Band
17	Meditation Bossa
18	Organ Bossa
19	Orch. Bossa 1
20	Orch. Bossa 2
21	Fast Bossa
22	Cool Bossa
23	Natural Bossa
24	Pop Cha Cha
25	Habanera
26	Latin Vocal
27	Latin Bolero
28	Latin Pop
29	Modern Latin
30	Bossa Lounge
Latin Dance	
1	Reggaeton
2	Lambada
3	Meneaito
4	Macarena
5	Bomba Dance
6	Tortura Dance
7	Gipsy Dance
8	Sambalegre
9	Samba Dance

#	スタイル
10	Disco Samba
11	Mambo Party
12	Modern Bachata
13	Classic Beguine
14	Bayon
15	Modern Bossa
16	Disco Cha Cha
17	Calyпсо
18	Reggae 1
19	Reggae 2
20	Club Latino
21	Andean
Jazz	
1	Bigger Band
2	Serenade Band
3	Jazz Club
4	BeBop
5	Medium BigBand1
6	Medium BigBand2
7	Fast Big Band 1
8	Fast Big Band 2
9	Slow Swing Brush
10	Swing Ballad 1
11	Swing Ballad 2
12	Swing Ballad 3
13	Slow JazzWaltz
14	Medium JazzWaltz
15	Fast Jazz Waltz
16	Orchestral Swing
17	Jazzy Blues
18	Organ Swing
19	Organ Blues
20	Swing Quintet
21	Medium Swing

#	スタイル
22	Vocal Swing
23	Moon Swing
24	Soft Jazz
25	Django
26	5/4 Swing
27	Jazz Brush
28	Jazzy Lounge
29	Afro-Cuban Jazz
30	Dixieland
31	Stride
32	Ragtime
33	Slow Smooth Jazz
34	Fast Smooth Jazz
35	Smooth JazzWaltz
36	Smooth LatinJazz
37	Classic Swing
38	Class JazzWaltz
Movie & Show	
1	Orchestral Movie
2	Broadway
3	Show Time
4	Ritz Swing
5	Hollywood 1
6	Hollywood 2
7	Tap Dance
8	Movie Ballad
9	Movie Swing
10	Safari Swing
11	Western Movie
12	Mystery Man
13	Cartoon Time
14	Horror Movie
15	Love Movie
16	Artie's Theme

#	スタイル
17	Christmas Waltz
18	Christmas Swing
19	Theatre Swing
20	Theatre March
21	Love Ballad
22	Army Band
23	Burt's Bounce
Funi & Soul	
1	Funk R&B
2	Kool Funk
3	AI Funk
4	Elektrik Funk
5	Classic Funk
6	Urban Funk
7	Talkin' Jazz
8	Funky Sisters
9	Rhythm & Blues
10	Blues
11	Soul
12	Gospel
13	Gospel Swing
14	Gospel Shuffle
15	Modern Gospel 1
16	Modern Gospel 2
17	AI Swing
18	Groove
19	Groove Funk
20	Jazz Funk
21	Motown Shuffle 1
22	Motown Shuffle 2
23	Cool Vocal
24	70's Beat Groove
25	Cool Funk
26	Soul Ballad

#	スタイル
27	Funky R&B
28	Slow & Jazzy
29	Slow Mood
30	Slow Funk
31	Swing HipHop
32	Soft HipHop
World	
1	Spanish Dance
2	4/4 Flamenco
3	3/4 Flamenco
4	Casatchock
5	Greek Rumba
6	Xasapiko
7	Sirtaki
8	Zouk
9	Hawaiian
10	Mexican Waltz
11	Norteno
12	Kebradita
13	Bolero Ranchero
14	Mariachi Polka
15	Mariachi Valtz
16	Mariachi Cumbia
17	Alpen Schlager
18	Classic Schlager
19	Modern Schlager
20	Viennese Waltz
21	Tarantella
22	Rumba Napoletana
23	Raspa
24	Mad Ska
25	Celtic Dream
26	Celtic Waltz
27	Celtic Ballad

#	スタイル
28	Scottish Reel
29	Banda
30	OrchestralBolero
31	Minuetto
32	Baroque
33	New Age
34	Kyoto Lounge
Piano Style	
1	Arpeggio 1 Piano
2	Arpeggio 2 Piano
3	Arpeggio 3 Piano
4	Classic Piano
5	3/4 ClassicPiano

#	スタイル
6	Waltz Piano
7	Ballad Piano
8	RockBallad Piano
9	March Piano
10	Swing Piano
11	JazzBallad Piano
12	Jazz Waltz Piano
13	Pop 1 Piano
14	Pop 2 Piano
15	Pop 3 Piano
16	Pop 4 Piano
17	Country Piano
18	50's Rock Piano

#	スタイル
19	Tango Piano
20	Blues Piano
21	Gospel Piano
22	Ragtime Piano
23	Shuffle Piano
24	Boogie Piano
25	Latin Piano
26	Bossa Piano
27	Ballad Trio1 Pno
28	Ballad Trio2 Pno
29	Ballad Quart.Pno
30	Jazz Trio Piano
31	Latin Trio Piano

パフォーマンス(Performances)

リストにはパフォーマンス・バンク名、バンク内のナンバーとパフォーマンス名を記載しています。

#	パフォーマンス
Acoustic Piano	
1	Concert Grand
2	Classic Grand
3	Grand Piano Live
4	Upright Piano
5	Honky-Tonk
6	Jazz Piano
7	Rock Piano
8	Piano & Strings
9	Harpsichord
10	Clav
11	Korg M1 Piano
12	Electric Grand
13	Digital Grand
14	Piano & E.Piano
15	Piano & VPM
16	Piano & Pad
17	Harpsi & Orch.
18	Piano & Ensemble
19	Piano &SynVoice
20	Piano Atmosphere
21	Octave Piano
22	Piano & Scat
23	Glide Piano
24	Piano & Bass
25	Piano Jazz Trio
26	Piano & Whistle
27	Vynil Upright

#	パフォーマンス
28	Study w/Teacher
29	Vibraphone
30	Piano & Vibes
31	Marimba Trill
32	Xylophone
33	Music Box
34	Tropical
35	Bell & Whistle
36	Bell & Accordion
Electric Piano	
1	Electric Piano
2	Ballad E.Piano
3	Phaser E.Piano
4	Tremolo E.Piano
5	Dyno E.Piano
6	Amp. E.Piano
7	Classic E.Piano
8	Distorsion E.P.
9	Wurly Logic
10	Amp. Wurly
11	Clean Wurly 1
12	Clean Wurly 2
13	Natural Wurly
14	Amp&Comp.Wurly
15	Tremolo Wurly
16	Bell Tine E.P.
17	Wurly & Pad

#	パフォーマンス
18	VPM E.Piano
19	R&B E.Piano
20	Comp&Phaser E.P.
21	E.Piano & Pad
22	E.Piano &Strings
23	E.Piano&SynVoice
24	E.P. Atmosphere
25	Digital E.P. Bld
26	Stage E.Piano
27	Hybrid E.Piano 1
28	Hybrid E.Piano 2
29	Chorus E.Piano
30	Stereo E.Piano
31	Digital E.Piano
32	Jazz Club E.P.
Organ	
1	Jimmy Organ V.
2	Hot BX3 Y+
3	Gospel Organ V.
4	Jazz Organ Y+
5	Full Pipes
6	Pipe Flute
7	Harmonica
8	Natural Musette
9	Click Organ Y+
10	Split Organ
11	Entert.Organ1 V.
12	Entert.Organ2 V.

#	パフォーマンス	#	パフォーマンス	#	パフォーマンス
13	Old Theatre Org1	3	Jazz Violin	7	Shake Brass X+
14	Old Theatre Org2	4	Bell & Strings	8	Flute
15	Sweet Harmonica	5	A Cappella Voice	9	Growl Tenor Sax
16	ItalianAccordion	6	Dreaming Choir	10	Sweet Alto Sax
17	Distortion Organ	7	Vienna Strings	11	Baritone Sax
18	Dirty BX3 Y+	8	Pizzicato&Mallet	12	Oboe
19	Theatre Organ 1	9	Serenade Violin	13	Jazz Trumpet
20	Theatre Organ 2	10	Studio Strings	14	Jazz Trombone
21	Real Theatre Org	11	Natural Strings	15	Horn Section
22	Theatre Org&Bell	12	Viola	16	Cornet
23	Blues Harmonica	13	Small Orchestra	17	Breath Tenor Sax
24	Bandoneon	14	Wiener StringPad	18	Soft Latin Sax
25	Rock Organ V.	15	Smooth Orchestra	19	Soft Sax Section
26	DWB Organ V.	16	Strings & Bell	20	Miller Serenade
27	BX3 DWB 3V.	17	Moon Pad	21	Miles Trumpet
28	BX3 Jazz Org V.	18	Square Pad	22	Dixie Trumpet
29	Real Cassotto 1	19	Fresh Pad	23	Super Brass Y+
30	Real Cassotto 2	20	Pa800 Pad	24	Wind Section
31	Master Fisa 1	21	Gliding Pad	25	Sax Section
32	Master Fisa 2	22	Talking Pad	26	Trumpet & Sax
33	Dark Organ V.	23	Dream Pad	27	Sax & Brass V.
34	90' s Organ Layer	24	Fresh Bell Pad	28	Trump.& Clarinet
35	Clarinet Accord.	25	Noisy Stabb	29	Band Trumpet V.
36	Small Accordion	26	Cosmic Sweep	30	Sforzato Brass
37	Musette Acc.	Winds		31	Far West Horns
38	Acc. & Bass Acc.	1	Tenor Sax	32	Sweet FlugelHorn
39	That' s Amore Acc	2	Alto Sax	33	Reeds & Trombone
40	Alps Accordion	3	Soprano Sax	34	Flute & Clarinet
Strings / Pads		4	Clarinet	35	Flute & Muted
1	Movie Strings	5	Trumpet	36	Horns & Strings
2	Orchestra TUTTI	6	Trombone	37	Cornet & Muted

#	パフォーマンス
38	Pan Flute
39	Synth Pan Flute
40	Whistle RX
Guitar / Synth	
1	Nylon Guitar
2	Folk Guitar
3	Jazz Guitar
4	Crunch Guitar
5	Gtrs Atmosphere
6	Ambience Guitar
7	12 Strings Gtr
8	Wah E.Guitar Y-
9	George Gtr&Scat

#	パフォーマンス
10	Toot Gtr&Whistle
11	Nylon Gtr & Pad
12	Nylon Gtr & Fret
13	Rock & Roll Gtr
14	Overdrive Gtr
15	Overdr&Harmonics
16	Carlos Guitar
17	Octave Jazz Gtr
18	Shadow Guitar
19	Steel Gtr & Pad
20	Pedal Steel Gtr
21	Tambra

#	パフォーマンス
22	Sitar
23	Hawaiian Guitar
24	Napoli Mandolin
25	Mini Lead
26	Saw Lead
27	Gliding Lead
28	Hybrid Lead
29	Portamento Lead
30	Big Lead
31	Distortion Synth
32	Wave Cycle
33	VCF Modulation

サウンドとドラム・キット(バンク順)

以下の表はサウンド選択ウィンドウに表示される工場出荷時のサウンドとドラム・キットです。このリストにはMIDIデータでサウンドを選択する情報も含まれています。

CC00 : コントロール・チェンジ0、またはバンク・セレクトMSB

CC32 : コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB

PC : プログラム・チェンジ

サウンド	CC32	CC00	PC
Factory/Piano			
Grand Piano RX 1	121	10	0
Grand Piano RX 2	121	12	0
Grand Piano RX 3	121	13	0
Upright Piano RX	121	14	0
Bright Piano RX	121	5	1
Classic Piano	121	4	0
Jazz Piano	121	5	0
Honky-Tonk RX	121	2	3
Rock Piano	121	8	0
Piano Layers	121	6	2
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
Grand&MovingPad	121	9	0
Piano & Strings	121	7	0
Piano & Pad	121	4	1
Grand & FM Stack	121	7	2
Harpsichord	121	7	6
Harpsichord 8+4'	121	8	6
E. Grand Phaser	121	10	2
Clav RX	121	5	7
Synth Clav RX	121	6	7
Clav Wah RX	121	2	7
Piano & Vibes	121	6	0
Classic Clav	121	7	7
Upright Piano	121	15	0
Grand Piano	121	3	0

サウンド	CC32	CC00	PC
Factory/E. Piano			
Tine EP Phaser	121	27	4
Tine EP Dyno	121	28	4
Tine EP Amp/Phas	121	29	4
Wet Tine EP	121	31	4
Dist. Tine EP	121	30	4
Bell Tine EP	121	32	4
Suit Case88 EP1	121	33	4
Suit Case88 EP2	121	34	4
Wurly Logic	121	36	4
Wurly Amp	121	38	4
Wurly Clean 1	121	39	4
Wurly Clean 2	121	41	4
Reed EP Clean	121	37	4
Wurly Amp/Comp	121	40	4
Natural Wurly	121	44	4
Wurly RX Noise	121	42	4
VPM E. Piano	121	17	5
Digi E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5
DW8000 EP	121	11	5
Natural EP	121	43	4
E.Piano RX Noise	121	35	4
EP+Damper 1 RX	121	25	4
EP+Damper 2 RX	121	26	4
Tine E.Piano RX	121	18	4
Club E. Piano	121	11	4

サウンド	CC32	CC00	PC
Suit E.Piano 1	121	20	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Classic Wurly 1	121	17	4
Classic Wurly 2	121	12	4
Tremolo Wurly	121	16	4
R&B E. Piano	121	8	4
FM Pad EP	121	15	5
White Pad EP	121	13	5
Thin E. Piano	121	9	4
Tine E. Piano	121	19	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Studio EP	121	7	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
Road Piano	121	11	2
Factory/Mallet & Bell			
Vibraphone 1	121	2	11
Marimba	121	7	12
Marimba Key Off	121	2	12
Xylophone	121	1	13
Glockenspiel	121	2	9
Celesta	121	1	8
Music Box	121	2	10
Balaphon	121	6	12
Kalimba 1	121	2	108
Kalimba 2	121	1	108
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell	121	4	14

サウンド	CC32	CC00	PC
Bells	121	3	14
Santur	121	1	15
Mallet Clock	121	5	12
Factory/Accordion			
Harmonica RX	121	5	22
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto	121	9	21
Master Accordion	121	23	21
Sweet Musette	121	11	21
French Musette	121	18	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
Accordion16,8,4'	121	3	23
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Harmonica 1	121	3	22
Harmonica 2	121	4	22
Harmonica 3	121	2	22
Fisa Master	121	8	21
Accordion 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion 16,4'	121	7	23
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Fisa 16,4'	121	7	21
Fisa Tango!	121	1	23
Tango Accordion	121	10	23
Accordion	121	24	21
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21

サウンド	CC32	CC00	PC
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Accordion Bass	121	5	23
Acc.Voice Change	121	6	23
Factory/Organ			
Jimmy Organ	121	13	18
Perc. Organ 1	121	10	17
Perc. Organ 2V.	121	9	17
Perc. Organ 3V.	121	11	17
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4 V.	121	12	18
BX3 Full V.	121	6	16
BX3 Jazz V.	121	20	16
BX3 Jazz Pc. V.	121	9	18
BX3 Gospel V.	121	21	16
Gospel Organ V.	121	13	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Drawbars Organ	121	14	16
Jimmy Organ V.	121	10	18
Jazz Organ	121	8	16
Organ Hi V.	121	17	16
Organ LowPc V.	121	4	17
Organ Low 1 V.	121	4	16
Organ Low 2 V.	121	15	16
Organ Mid V.	121	16	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Pipe Tutti 1	121	6	19

サウンド	CC32	CC00	PC
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Pipe Mixture	121	3	19
Flauto Pipes	121	3	20
Small Pipe	121	2	20
Positive Organ	121	7	19
Factory/Guitar			
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Real Nylon Gtr	121	17	24
Crunch Gtr RX	121	3	29
RealSteel Gtr ST	121	28	25
RealFolk Gtr ST1	121	29	25
RealFolk Gtr ST2	121	30	25
Steel Gtr RX	121	35	25
Jazz Gtr RX	121	7	26
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Single Coil Pro	121	14	27
Nylon Guitar RX	121	18	24
Natural Nylon	121	19	24
RealFolk Gtr RX	121	34	25
Real 12 Strings	121	33	25
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Steel Guitar Pro	121	19	25
12 Strings Pro	121	17	25
Steel 12 Strings	121	5	25
Real Steel Gtr	121	31	25
Real Folk Gtr	121	32	25
Real El. Gtr ST1	121	28	27
Real El. Gtr ST2	121	29	27

サウンド	CC32	CC00	PC
Real El. Guitar1	121	30	27
Real El. Guitar2	121	31	27
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Clean Jazz 1	121	22	27
Clean Jazz 2	121	23	27
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
5th Mute Gtr	121	21	28
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Solid Guitar	121	21	27
Clean Guitar 1	121	20	27
Steel Slide Pro1	121	13	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Clean Funk RX1	121	10	28
Clean Funk RX2	121	11	28
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Vintage S. 1	121	19	27
Vintage S. 2	121	4	27
Steel Guitar 1	121	4	25
Steel Guitar 2	121	20	25
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Clean Mute Gtr	121	6	28
Clean Gtr Pro 1	121	13	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27
Dist. Clean Gtr	121	11	30
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Pedal Steel	121	4	26
'54 E. Guitar	121	24	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Single Coil	121	6	27
Soft Overdrive	121	2	29

サウンド	CC32	CC00	PC
Chorus Guitar	121	3	27
Processed E.Gtr	121	5	27
L&R E.Guitar 1	121	9	27
R&R Guitar	121	4	28
Power Chords	121	4	30
Mute Monster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
Vox Wah Chick RX	121	3	120
Funky Wah RX	121	12	27
12 Strings RX	121	18	25
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
Funk Stein RX1	121	12	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Factory/Strings & Vocal			
Movie Str.1 RX	121	7	49
Movie Str.2 RX	121	8	49
Scat Voices RX1	121	20	52
Classic Harp	121	2	46
Movie Strings 1	121	5	49
Movie Strings 2	121	6	49
Violin Expr. 1	121	2	40
Violin Expr. 2	121	4	40
Concert Str.RX	121	23	48

サウンド	CC32	CC00	PC
Strings Ens. RX	121	22	48
Full Strings	121	2	49
Ensemble & Solo	121	11	48
Tremolo Strings	121	1	44
Class.Contrabass	121	1	43
Cello	121	1	42
Viola Expr.	121	1	41
Violin & Viola	121	2	41
Slow Violin	121	3	40
Strings Quartet	121	9	48
Chamber Strings	121	12	48
Orchestra Tuttil	121	14	48
Orchestra Tutti2	121	19	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings & Horns	121	15	48
Strings & Glock.	121	18	48
Octave Strings	121	8	48
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Spiccato Strings	121	4	49
Symphonic Bows	121	10	48
Analog Strings 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Scat V.& Bass1	121	17	52
Scat V.& Bass2	121	18	52
Wuuh Choir	121	8	52
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Take Voices 1	121	4	52
Ooh Slow Voice	121	3	52
Scat Voices RX2	121	19	52
Male Scat	121	16	52

サウンド	CC32	CC00	PC
Femal Scat	121	15	52
Grand Choir	121	11	52
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voices	121	6	54
Full Vox Pad	121	9	91
Vocalesque	121	2	54
Fresh Breath	121	7	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Factory/Trumpet & Trbn.			
Jazz Trumpet RX	121	24	56
Jazz Cornet RX	121	25	56
Trombone RX	121	13	57
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Cornet Expr.	121	21	56
Wah Trumpet	121	2	59
Mute Trumpet	121	5	59
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Trumpet Overb.	121	2	56
Cornet Pro 1	121	22	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Flugel Horn Pro	121	13	56

サウンド	CC32	CC00	PC
Concert Trumpet	121	19	56
Concert Trp. Pro	121	20	56
Dual Trumpets	121	6	56
Hard Trombone	121	3	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Alp Trumpet	121	17	56
Trumpet	121	14	56
Trumpet Shake Y+	121	18	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Tuba Gold	121	2	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
Factory/Brass			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass 3	121	2	61
Tight Brass 4	121	12	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Trombone Ens.	121	10	61
Trombones	121	11	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Trpts & Brass	121	7	61
Fat Brass	121	13	61
Brass of Power	121	30	61
Glenn & Friends	121	3	61
Glenn & Boys	121	6	61
Sax & Brass	121	5	61
Brass & Sax	121	16	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59

サウンド	CC32	CC00	PC
Sforzato Brass	121	23	61
Movie Brass	121	20	61
Flute Muted	121	6	73
French Section	121	2	60
Horns & Ensemble	121	4	60
Classic Horns	121	3	60
Synth Brass 1	121	5	62
Electrik Brass	121	4	62
Brass Section	121	31	61
Brass Fall	121	26	61
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
Factory/Sax			
Alto Sax RX1	121	12	65
Tenor Sax RX	121	12	66
Alto Sax RX2	121	10	65
Jazz Tenor RX	121	9	66
Sweet Soprano 1	121	3	64
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Soprano Pro	121	2	64
Sweet Alto Sax1	121	5	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Alto Sax Pro	121	8	65
Tenor SaxNoise1	121	1	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Baritone Sax Pro	121	3	67
Baritone Sax	121	4	67
Alto Sax Expr.	121	9	65
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Jazz Tenor	121	10	66
Baritone Growl	121	1	67

サウンド	CC32	CC00	PC
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ensemble	121	2	65
Reed of Power	121	11	66
Factory/Woodwind			
Clarinet RX	121	13	71
Flute RX	121	11	73
Whistle RX1	121	5	78
Blown Bottle	121	1	76
Bassoon	121	1	70
Piccolo	121	3	72
Ocarina	121	1	79
Flute Switch	121	2	73
Jazz Flute RX	121	10	73
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute Frullato	121	4	73
Clarinet Pro 1	121	8	71
Clarinet Pro 2	121	9	71
Jazz Clarinet	121	1	71
Whistle	121	1	78
Whistle RX2	121	3	78
Whistle RX3	121	4	78
Whistle Breathe	121	2	78
Double Reed	121	1	68
Orchestra Flute	121	5	73
Woodwinds	121	6	71
Small Orchestra	121	1	72
Clarinet Ens.	121	5	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Oboe RX	121	4	68
Pan Flute Y-	121	4	75
Factory/Synth Pad			

サウンド	CC32	CC00	PC
Warm Pad	121	15	89
Deep Noise	121	4	127
The Pad	121	4	89
Dark Pad	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	10	89
OB Pad	121	12	89
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Vintage Sweep	121	7	95
Money Pad	121	5	89
Tsunami Wave	121	6	91
Ravelian Pad	121	8	91
Meditate	121	2	95
Cinema Pad	121	5	95
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi Ice Pad	121	2	101
Virtual Traveler	121	1	88
Motion Ocean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Bell Pad	121	6	98
Big Panner	121	4	63
Rave	121	6	97
Moving Bell	121	5	98
Big Sweep Stab	121	12	90
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91

サウンド	CC32	CC00	PC
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
80's Pop Synth	121	2	93
Wave Cycle	121	3	96
Factory/Synth Lead			
Bass Phat Saw	121	12	87
Old Portamento	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Express. Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Square	121	9	80
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Cosmic	121	1	93
Fire Wave	121	10	81
Digital PolySix	121	7	90
A Leadload	121	11	87
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Dark Element	121	3	95
Metallic Rez	121	4	84
Synth Pianoid	121	12	81
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87

サウンド	CC32	CC00	PC
Caribbean	121	2	96
OB Lead	121	10	87
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
VCF Modulation	121	3	101
Factory/Ethnic			
Sitar	121	8	104
Fiddle	121	1	110
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Banjo Key Off	121	1	105
Banjo RX	121	4	105
Sitar Tambou	121	2	104
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Bouzouki	121	5	104
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Nay	121	2	72
Clarinet G	121	2	71
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Kawala	121	1	75
Hichiriki	121	2	111
HighlandBagPipes	121	3	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
Old Shakuhachi	121	1	77
Indian Frets	121	4	104
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111

サウンド	CC32	CC00	PC
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Gamelan	121	1	112
Garbage Mall	121	3	112
Jaw Harp	121	3	105
Factory/Bass			
Finger Bass RX1	121	16	33
Jazz Bass	121	9	32
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Finger Bass 1	121	6	33
Finger Bass 2	121	7	33
Finger Bass 3	121	10	33
Finger Bass 4	121	15	33
Acoustic Bass 1	121	8	32
Finger Slap	121	12	33
The Other Slap	121	5	37
Thumb Bass	121	1	37
Pick Bass 1	121	7	34
Pick Bass 2	121	8	34
Super Bass 1	121	1	36
Super Bass 2	121	2	36
Sweet Fretless	121	3	35
Finger E.Bass 1	121	2	33
Finger E.Bass 2	121	3	33
Finger E.Bass 3	121	4	33
Fretless Bass 1	121	1	35
Fretless Bass 2	121	2	35
Bass & Ride 1	121	6	32
Bass & Ride 2	121	2	32
Bright Finger B.	121	9	33
Picked E.Bass 1	121	1	34
Picked E.Bass 2	121	2	34

サウンド	CC32	CC00	PC
Picked E.Bass 3	121	11	34
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Bass Mute	121	5	34
Synth Bass 1	121	18	38
Synth Bass 2	121	15	39
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
30303 Bass	121	5	38
Digi Bass 1	121	9	38
Digi Bass 2	121	10	38
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Rez	121	5	39
Syn Bass Res	121	8	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Stein Bass	121	3	34
Organ Pedal 1	121	10	32
Organ Pedal 2	121	11	32
Acoustic Bass 2	121	14	32
Acous. Bass RX	121	7	32
Finger Bass RX2	121	13	33
SlapFing Bass RX	121	4	36
Picked Bass RX	121	10	34
SlapPick Bass RX	121	5	36
FunkSlap Bass RX	121	3	36
Factory/Drum & SFX			
Standard Kit RX1	120	0	5
Standard Kit RX2	120	0	1
Standard Kit RX3	120	0	2
Standard Kit RX4	120	0	6
Ambient Kit RX	120	0	3
Pop Std. Kit RX	120	0	4
Electro Kit RX1	120	0	75

サウンド	CC32	CC00	PC
Electro Kit RX2	120	0	76
Brush Kit RX1	120	0	42
Brush Kit RX2	120	0	43
Brush Kit RX3	120	0	44
HipHop Kit RX	120	0	72
Jazz Kit RX1	120	0	33
Jazz Kit RX2	120	0	34
Jazz Kit RX3	120	0	35
Techno Kit RX	120	0	73
House Kit RX1	120	0	30
House Kit RX2	120	0	31
Power Kit RX1	120	0	18
Power Kit RX2	120	0	19
Dance Kit RX	120	0	74
Analog Kit	120	0	123
Jungle Kit	120	0	10
Electro Kit	120	0	122
Room Kit 1	120	0	120
HipHop Kit 1	120	0	9
Techno Kit 1	120	0	11
Pop Std. Kit 1	120	0	89
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Standard PercKit	120	0	69
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
Turkish Kit	120	0	118
Oriental PercKit	120	0	119
Percussion Kit	120	0	64
Latin Perc.Kit 1	120	0	65
Latin Perc.Kit 2	120	0	68
Trinity Perc.Kit	120	0	66
i30 Perc. Kit	120	0	67

サウンド	CC32	CC00	PC
Synth Kit	120	0	58
SFX Kit 1	120	0	60
SFX Kit 2	120	0	57
Legacy/Piano			
M1 Piano	121	2	2
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Chorus Piano	121	5	2
Grand RX DEMO	121	11	0
Honky-Tonk	121	4	3
Harpsi Korg	121	4	6
Harpsi 16' RX	121	5	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Legacy/E. Piano			
Vintage EP	121	4	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
FM Stack EP	121	16	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
Hard Wurly	121	14	4
Velo Wurly	121	15	4
Sweeping EP	121	12	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Syn Piano X	121	5	5
Legacy/Mallet & Bell			
Vibraphone 2	121	3	11
Monkey Skuls	121	3	12
Digi Bell	121	4	98
Krystal Bell	121	3	98
Legacy/Accordion			

サウンド	CC32	CC00	PC
Sweet Harmonica	121	1	22
Akordeon	121	2	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Detune Accordion	121	15	21
Musette Clar.	121	5	21
Arabic Accordion	121	10	21
Legacy/Organ			
Classic Click	121	4	18
Perc.Short Decay	121	8	18
Rock Organ 2	121	11	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Gospel Organ	121	9	16
Old Wheels	121	3	17
Dark Organ 1	121	7	16
Dark Organ 2	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
VOX Legend	121	11	16
M1 Organ	121	5	17
Dirty JazzOrgan	121	7	18
Arabian Organ	121	12	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16+8+4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Techno Org.Bass	121	6	17

サウンド	CC32	CC00	PC
Legacy/Guitar			
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Spanish Guitar	121	6	24
Nylon Guitar	121	15	24
Brazilian Guitar	121	9	24
Steel Folk Gtr	121	9	25
Guitar Strings	121	7	24
Finger Key Off	121	7	25
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Pop Steel Slide	121	23	25
Finger Tips	121	8	25
Country Nu	121	11	27
Reso Guitar	121	12	25
Tel. Middle	121	26	27
Clean Funk	121	8	28
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Hackbrett	121	6	25
Tel. Bridge	121	27	27
Guitarish	121	8	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
Clean Guitar 2	121	25	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Muted Guitar	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Legacy/Strings & Vocal			
Strings Ens. 1	121	21	48
Strings Ens. 2	121	3	49
i3 Strings	121	5	48

サウンド	CC32	CC00	PC
Stereo Strings	121	3	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Double Strings	121	3	45
Arabic Strings	121	13	48
Sweeper Strings	121	1	49
Analog Strings 2	121	2	50
Synth Strings 2	121	1	51
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52
Slow Choir	121	10	52
Cyber Choir	121	2	85
Odyssey	121	4	50
Strings Choir	121	13	52
Analog Velve	121	3	50
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Classic Vox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Legacy/Trumpet & Trbn.			
Mono Trumpet	121	3	56
Warm Flugel	121	8	56
Pitch Trombone	121	5	57
Soft Trombone	121	4	57
Trombone	121	12	57
BeBop Cornet	121	9	56
Flugel Horn	121	7	56
Dynabone	121	3	58
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
Legacy/Brass			
Attack Brass	121	8	61

サウンド	CC32	CC00	PC
Big BandShake Y+	121	33	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Double Brass	121	24	61
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 2	121	5	63
Brass Pad	121	3	63
Netherland Hit	121	8	55
Legacy/Sax			
Folk Sax	121	5	66
Breathy Baritone	121	2	67
Alto Breath	121	1	65
Tenor Breath	121	3	66
Breathy Alto Sax	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Legacy/Woodwind			
Folk Clarinet	121	7	71
Flute	121	9	73
Wooden Flute	121	7	73
Bambu Flute	121	8	73
English Horn	121	1	69
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
Legacy/Synth Pad			
Sky Watcher	121	2	90
Vintage Pad	121	11	89
You Decide	121	8	95
Korgmatose	121	13	90

サウンド	CC32	CC00	PC
Reoccurring Astra	121	6	95
Astral Dream	121	1	95
Reso Down	121	2	97
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Farluce	121	11	90
Bell Choir	121	7	98
Dance ReMix	121	10	91
Elastick Pad	121	7	97
Legacy/Synth Lead			
Motion Raver	121	1	101
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Seq Lead	121	7	81
Old & Analog	121	8	80
Flip Blip	121	7	55
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Sync Kron	121	3	84
Tecno Phonic	121	10	90
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot 1	121	14	38
Square Bass	121	7	87
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84

サウンド	CC32	CC00	PC
Legacy/Ethnic			
Shakuhachi	121	2	77
Mandolin Key Off	121	10	25
War Pipes	121	1	109
Sitar Sitar	121	7	104
Hit in India	121	5	55
Tambra	121	6	104
Indian Stars	121	3	104
Bali Gamelan	121	2	112
Ukulele Gtr	121	26	24
Legacy/Bass			
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Slap Bass 1	121	6	36
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	7	37
Dyna Slap Bass	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More Midl Bass	121	11	33
Woofer Pusher	121	6	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
Dyna Bass	121	2	37
Ticktacing Bass	121	9	34
Fretless Bass 3	121	7	35
Stick Bass	121	5	33
Dark R&B Bass2	121	5	35
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Reso Bass	121	12	39
Autofilter Bass	121	10	39
Drive Bass	121	17	38

サウンド	CC32	CC00	PC
Nasty Bass	121	6	39
Euro Bass	121	4	39
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
Blind As A Bat	121	12	38
Poinker Bass	121	8	39
Legacy/Drum & SFX			
Standard Kit	120	0	7
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Room Kit 2	120	0	12
Power Kit 1	120	0	121
Power Kit 2	120	0	17
HipHop Kit 2	120	0	13
Techno Kit 2	120	0	14
Techno Kit 3	120	0	15
House Kit 1	120	0	26
House Kit 2	120	0	27
House Kit 3	120	0	28
Brush Kit 1	120	0	125
Brush Kit 2	120	0	41
Orchestra Kit	120	0	49
Log Drum	121	4	12
Reverse Tom	121	2	117
Reverse Snare	121	3	118
Reverse Cymbal	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
Stadium	121	6	126
Castanets Plus	121	2	115
Timpani	121	1	47
Woodblock	121	3	115
Footstep Walk	121	7	126
GM/Piano			

サウンド	CC32	CC00	PC
AcousticPiano GM	121	0	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
Bright Piano GM	121	0	1
Bright PianoWide	121	1	1
E.Grand Piano GM	121	0	2
E. Grand Wide	121	1	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Honky Wide	121	1	3
E. Piano 1 GM	121	0	4
Detuned EP 1	121	1	4
EP 1 Veloc. Mix	121	2	4
60's E. Piano	121	3	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP 2 Veloc. Mix	121	2	5
EP Legend	121	3	5
EP Phase	121	4	5
Harpsichord GM	121	0	6
Harpsi OctaveMix	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Key Off	121	3	6
Clav GM	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
GM/Chrom. Perc.			
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9
Music Box GM	121	0	10
Vibraphone GM	121	0	11
Vibraphone Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Xylophone GM	121	0	13

サウンド	CC32	CC00	PC
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
GM/Organ			
Drawbar Org GM	121	0	16
Det. Drawbar Org	121	1	16
lt. 60's Organ	121	2	16
Drawbar Org. 2	121	3	16
Perc.Organ GM	121	0	17
Det. Perc. Organ	121	1	17
Perc. Organ 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Church Organ GM	121	0	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Accordion GM	121	0	21
Accordion 2	121	1	21
Harmonica GM	121	0	22
Tango Accord.GM	121	0	23
GM/Guitar			
Nylon Guitar GM	121	0	24
Ukulele	121	1	24
Nylon Key Off	121	2	24
Nylon Guitar 2	121	3	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Mandolin	121	2	25
Steel Gtr & Body	121	3	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Pedal Steel Gtr	121	1	26
Clean Guitar GM	121	0	27

サウンド	CC32	CC00	PC
Det.Clean El.Gtr	121	1	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Funky Cut El.Gtr	121	1	28
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28
Jazz Man	121	3	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Pinch	121	1	29
Distortion GtrGM	121	0	30
Feedback DistGtr	121	1	30
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Guitar Feedback	121	1	31
GM/Bass			
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Slap Bass	121	1	33
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass Warm	121	1	38
Synth Bass Reso	121	2	38
Clavi Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
SynthBass Attack	121	1	39
SynthBass Rubber	121	2	39
Attack Pulse	121	3	39
GM/Strings			
Violin GM	121	0	40
Slow Att. Violin	121	1	40
Viola GM	121	0	41

サウンド	CC32	CC00	PC
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Harp GM	121	0	46
Yang Chin	121	1	46
Timpani GM	121	0	47
GM/Ensemble			
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings & Brass	121	1	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Humming	121	1	53
Synth Voice GM	121	0	54
Analog Voice	121	1	54
Orchestra Hit GM	121	0	55
Bass Hit Plus	121	1	55
6th Hit	121	2	55
Euro Hit	121	3	55
GM/Brass			
Trumpet GM	121	0	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Tuba GM	121	0	58
Muted Trumpet GM	121	0	59
Muted Trumpet 2	121	1	59

サウンド	CC32	CC00	PC
French Horn GM	121	0	60
FrenchHorn Warm	121	1	60
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Synth Brass 1 GM	121	0	62
Synth Brass 3	121	1	62
Analog Brass 1	121	2	62
Jump Brass	121	3	62
Synth Brass 2 GM	121	0	63
Synth Brass 4	121	1	63
Analog Brass 2	121	2	63
GM/Reed			
Soprano Sax GM	121	0	64
Alto Sax GM	121	0	65
Tenor Sax GM	121	0	66
Baritone Sax GM	121	0	67
Oboe GM	121	0	68
English Horn GM	121	0	69
Bassoon GM	121	0	70
Clarinet GM	121	0	71
GM/Pipe			
Piccolo GM	121	0	72
Flute GM	121	0	73
Recorder GM	121	0	74
Pan Flute GM	121	0	75
Blown Bottle GM	121	0	76
Shakuhachi GM	121	0	77
Whistle GM	121	0	78
Ocarina GM	121	0	79
GM/Syn Lead Syn Pad			
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw GM	121	0	81

サウンド	CC32	CC00	PC
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw & Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Lead Seq. Analog	121	4	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84
Wire Lead	121	1	84
Voice Lead GM	121	0	85
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Lead Soft Wrl	121	1	87
New Age Pad GM	121	0	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89
Polysynth GM	121	0	90
Choir Pad GM	121	0	91
Itopia Pad	121	1	91
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Halo Pad GM	121	0	94
Sweep Pad GM	121	0	95
GM/Synth SFX			
Ice Rain GM	121	0	96
Soundtrack GM	121	0	97
Crystal GM	121	0	98
Synth Mallet	121	1	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Star Theme GM	121	0	103

サウンド	CC32	CC00	PC
GM/Ethnic			
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Banjo GM	121	0	105
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Kalimba GM	121	0	108
Bag Pipes GM	121	0	109
Fiddle GM	121	0	110
Shanai GM	121	0	111
GM/Percussive			
Tinkle Bell GM	121	0	112
Agogo GM	121	0	113
Steel Drums GM	121	0	114
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
ReverseCymbalGM	121	0	119
GM/SFX			
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Guitar Cut Noise	121	1	120
Ac. Bass String	121	2	120
Breath Noise GM	121	0	121
Flute Key Click	121	1	121
Seashore GM	121	0	122
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122

サウンド	CC32	CC00	PC
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone GM	121	0	124
Telephone 2	121	1	124
Door Creaking	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Helicopter GM	121	0	125
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Applause GM	121	0	126
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Gun Shot GM	121	0	127

サウンド	CC32	CC00	PC
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
GM/Drum			
Standard Kit GM	120	0	0
Room Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Jazz Kit GM	120	0	32
Brush Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
Standard Kit1 XG	127	0	0
Standard Kit2 XG	127	0	1
Room Kit XG	127	0	8
Rock Kit XG	127	0	16
Electro Kit XG	127	0	24
Analog Kit XG	127	0	25
Jazz Kit 1 XG	127	0	32
Jazz Kit 2 XG	127	0	33
Brush Kit XG	127	0	40
Classic Kit XG	127	0	48
User 1			
...	121	64	0-127
User 2			
...	121	65	0-127
User DK			
...	120	64	0-127

サウンド(プログラム・チェンジ順)

以下の表は工場出荷時のサウンドのバンク・セレクト/プログラム・チェンジ順になります。このリストにはMIDIデータでサウンドを選択する情報も含まれています。

CC00: コントロール・チェンジ0、またはバンク・セレクトMSB

CC32: コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB

PC: プログラム・チェンジ

サウンド	CC00	CC32	PC
Acoustic Piano GM	121	0	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
Grand Piano	121	3	0
Classic Piano	121	4	0
Jazz Piano	121	5	0
Piano & Vibes	121	6	0
Piano & Strings	121	7	0
Rock Piano	121	8	0
Grand&MovingPad	121	9	0
Grand Piano RX 1	121	10	0
Grand RX DEMO	121	11	0
Grand Piano RX 2	121	12	0
Grand Piano RX 3	121	13	0
Upright Piano RX	121	14	0
Upright Piano	121	15	0
Bright Piano GM	121	0	1
Bright PianoWide	121	1	1
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
Piano & Pad	121	4	1
Bright Piano RX	121	5	1
E. Grand Piano GM	121	0	2
E. Grand Wide	121	1	2
M1 Piano	121	2	2
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Chorus Piano	121	5	2

サウンド	CC00	CC32	PC
Piano Layers	121	6	2
Grand & FM Stack	121	7	2
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
E. Grand Phaser	121	10	2
Road Piano	121	11	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Honky Wide	121	1	3
Honky-Tonk RX	121	2	3
Honky-Tonk	121	4	3
E. Piano 1 GM	121	0	4
Detuned EP 1	121	1	4
EP 1 Veloc. Mix	121	2	4
60's E. Piano	121	3	4
Vintage EP	121	4	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
R&B E. Piano	121	8	4
Thin E. Piano	121	9	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Club E. Piano	121	11	4
Classic Wurly 2	121	12	4
Soft Wurly	121	13	4
Hard Wurly	121	14	4
Velo Wurly	121	15	4
Tremolo Wurly	121	16	4
Classic Wurly 1	121	17	4

サウンド	CC00	CC32	PC	サウンド	CC00	CC32	PC
Tine E.Piano RX	121	18	4	Classic Dig. EP	121	7	5
Tine E. Piano	121	19	4	Hybrid EP	121	8	5
Suit E.Piano 1	121	20	4	Classic Tines	121	9	5
Suit E.Piano 2	121	21	4	Phantom Tine	121	10	5
Dyno Tine EP 2	121	22	4	DW8000 EP	121	11	5
Bell E. Piano 1	121	23	4	Sweeping EP	121	12	5
Bell E. Piano 2	121	24	4	White Pad EP	121	13	5
EP+Damper 1 RX	121	25	4	Digi E. Piano	121	14	5
EP+Damper 2 RX	121	26	4	FM Pad EP	121	15	5
Tine EP Phaser	121	27	4	FM Stack EP	121	16	5
Tine EP Dyno	121	28	4	VPM E. Piano	121	17	5
Tine EP Amp/Phas	121	29	4	Harpsichord GM	121	0	6
Dist. Tine EP	121	30	4	Harpsi OctaveMix	121	1	6
Wet Tine EP	121	31	4	Harpsi Wide	121	2	6
Bell Tine EP	121	32	4	Harpsi Key Off	121	3	6
Suit Case88 EP1	121	33	4	Harpsi Korg	121	4	6
Suit Case88 EP2	121	34	4	Harpsi 16' RX	121	5	6
E.Piano RX Noise	121	35	4	Harpsichord	121	7	6
Wurly Logic	121	36	4	Harpsichord 8+4'	121	8	6
Reed EP Clean	121	37	4	Clav GM	121	0	7
Wurly Amp	121	38	4	Pulse Clav	121	1	7
Wurly Clean 1	121	39	4	Clav Wah RX	121	2	7
Wurly Amp/Comp	121	40	4	Clav Snap	121	3	7
Wurly Clean 2	121	41	4	Sticky Clav	121	4	7
Wurly RX Noise	121	42	4	Clav RX	121	5	7
Natural EP	121	43	4	Synth Clav RX	121	6	7
Natural Wurly	121	44	4	Classic Clav	121	7	7
E. Piano 2 GM	121	0	5	Celesta GM	121	0	8
Detuned EP 2	121	1	5	Celesta	121	1	8
EP 2 Veloc. Mix	121	2	5	Glockenspiel GM	121	0	9
EP Legend	121	3	5	Sistro	121	1	9
EP Phase	121	4	5	Glockenspiel	121	2	9
Syn Piano X	121	5	5	Music Box GM	121	0	10
Stereo Dig. EP	121	6	5	Orgel	121	1	10

サウンド	CC00	CC32	PC
Music Box	121	2	10
Vibraphone GM	121	0	11
Vibraphone Wide	121	1	11
Vibraphone 1	121	2	11
Vibraphone 2	121	3	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Marimba Key Off	121	2	12
Monkey Skuls	121	3	12
Log Drum	121	4	12
Mallet Clock	121	5	12
Balaphon	121	6	12
Marimba	121	7	12
Xylophone GM	121	0	13
Xylophone	121	1	13
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
Bells	121	3	14
Tubular Bell	121	4	14
Dulcimer GM	121	0	15
Santur	121	1	15
Drawbar Org GM	121	0	16
Det. Drawbar Org	121	1	16
lt. 60's Organ	121	2	16
Drawbar Org. 2	121	3	16
Organ Low 1 V.	121	4	16
Dark Organ 2	121	5	16
BX3 Full V.	121	6	16
Dark Organ 1	121	7	16
Jazz Organ	121	8	16
Gospel Organ	121	9	16
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
VOX Legend	121	11	16

サウンド	CC00	CC32	PC
Arabian Organ	121	12	16
Gospel Organ V.	121	13	16
Drawbars Organ	121	14	16
Organ Low 2 V.	121	15	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ Hi V.	121	17	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
BX3 Jazz V.	121	20	16
BX3 Gospel V.	121	21	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16+8+4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Perc.Organ GM	121	0	17
Det. Perc. Organ	121	1	17
Perc. Organ 2	121	2	17
Old Wheels	121	3	17
Organ LowPc V.	121	4	17
M1 Organ	121	5	17
Techno Org.Bass	121	6	17
BX3 Short Decay	121	7	17
Rotary Organ	121	8	17
Perc. Organ 2V.	121	9	17
Perc. Organ 1	121	10	17
Perc. Organ 3V.	121	11	17
Rock Organ GM	121	0	18

サウンド	CC00	CC32	PC
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
Killer B	121	2	18
Dirty B	121	3	18
Classic Click	121	4	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
Super BX Perc.	121	6	18
Dirty JazzOrgan	121	7	18
Perc.Short Decay	121	8	18
BX3 Jazz Pc. V.	121	9	18
Jimmy Organ V.	121	10	18
Rock Organ 2	121	11	18
BX3 Rock 4 V.	121	12	18
Jimmy Organ	121	13	18
Church Organ GM	121	0	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Pipe Mixture	121	3	19
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Pipe Tutti 1	121	6	19
Positive Organ	121	7	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Small Pipe	121	2	20
Flauto Pipes	121	3	20
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Accordion GM	121	0	21
Accordion 2	121	1	21
Akordeon	121	2	21
Musette 1	121	3	21

サウンド	CC00	CC32	PC
Musette 2	121	4	21
Musette Clar.	121	5	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Fisa 16,4'	121	7	21
Fisa Master	121	8	21
Cassotto	121	9	21
Arabic Accordion	121	10	21
Sweet Musette	121	11	21
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Detune Accordion	121	15	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
French Musette	121	18	21
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Master Accordion	121	23	21
Accordion	121	24	21
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Harmonica GM	121	0	22
Sweet Harmonica	121	1	22
Harmonica 3	121	2	22
Harmonica 1	121	3	22
Harmonica 2	121	4	22
Harmonica RX	121	5	22
Tango Accord.GM	121	0	23
Fisa Tango!	121	1	23
Accordion 16,8'	121	2	23

サウンド	CC00	CC32	PC
Accordion16,8,4'	121	3	23
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Accordion Bass	121	5	23
Acc.Voice Change	121	6	23
Accordion 16,4'	121	7	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Tango Accordion	121	10	23
Nylon Guitar GM	121	0	24
Ukulele	121	1	24
Nylon Key Off	121	2	24
Nylon Guitar 2	121	3	24
Nylon Bossa	121	4	24
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Spanish Guitar	121	6	24
Guitar Strings	121	7	24
Nylon Gtr Prof	121	8	24
Brazilian Guitar	121	9	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Nylon Guitar	121	15	24
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Real Nylon Gtr	121	17	24
Nylon Guitar RX	121	18	24
Natural Nylon	121	19	24
Ukulele Gtr	121	26	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Mandolin	121	2	25
Steel Gtr & Body	121	3	25
Steel Guitar 1	121	4	25

サウンド	CC00	CC32	PC
Steel 12 Strings	121	5	25
Hackbrett	121	6	25
Finger Key Off	121	7	25
Finger Tips	121	8	25
Steel Folk Gtr	121	9	25
Mandolin Key Off	121	10	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Reso Guitar	121	12	25
Steel Slide Prof	121	13	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
12 Strings Pro	121	17	25
12 Strings RX	121	18	25
Steel Guitar Pro	121	19	25
Steel Guitar 2	121	20	25
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
Pop Steel Slide	121	23	25
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
RealSteel Gtr ST	121	28	25
RealFolk Gtr ST1	121	29	25
RealFolk Gtr ST2	121	30	25
Real Steel Gtr	121	31	25
Real Folk Gtr	121	32	25
Real 12 Strings	121	33	25
RealFolk Gtr RX	121	34	25
Steel Gtr RX	121	35	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Pedal Steel Gtr	121	1	26
Club Jazz Gtr 1	121	2	26

サウンド	CC00	CC32	PC
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Pedal Steel	121	4	26
Soft Jazz Guitar	121	5	26
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Jazz Gtr RX	121	7	26
Clean Guitar GM	121	0	27
Det.Clean El.Gtr	121	1	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Chorus Guitar	121	3	27
Vintage S. 2	121	4	27
Processed E.Gtr	121	5	27
Single Coil	121	6	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Guitarish	121	8	27
L&R E.Guitar 1	121	9	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
Country Nu	121	11	27
Funky Wah RX	121	12	27
Clean Gtr Pro 1	121	13	27
Single Coil Pro	121	14	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Vintage S. 1	121	19	27
Clean Guitar 1	121	20	27
Solid Guitar	121	21	27
Clean Jazz 1	121	22	27
Clean Jazz 2	121	23	27
'54 E. Guitar	121	24	27
Clean Guitar 2	121	25	27
Tel. Middle	121	26	27
Tel. Bridge	121	27	27
Real El. Gtr ST1	121	28	27

サウンド	CC00	CC32	PC
Real El. Gtr ST2	121	29	27
Real El. Guitar1	121	30	27
Real El. Guitar2	121	31	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Funky Cut El.Gtr	121	1	28
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28
Jazz Man	121	3	28
R&R Guitar	121	4	28
Stra. Chime	121	5	28
Clean Mute Gtr	121	6	28
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Clean Funk	121	8	28
Disto Mute	121	9	28
Clean Funk RX1	121	10	28
Clean Funk RX2	121	11	28
Funk Stein RX1	121	12	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Muted Guitar	121	19	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
5th Mute Gtr	121	21	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Pinch	121	1	29
Soft Overdrive	121	2	29
Crunch Gtr RX	121	3	29
Distortion GtrGM	121	0	30
Feedback DistGtr	121	1	30
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Power Chords	121	4	30

サウンド	CC00	CC32	PC
Mute Monster	121	5	30
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Dist. Clean Gtr	121	11	30
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Guitar Feedback	121	1	31
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Acoustic Bass GM	121	0	32
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Bass & Ride 2	121	2	32
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Acous. Bass Pro2	121	4	32
DarkWoody A.Bass	121	5	32
Bass & Ride 1	121	6	32
Acous. Bass RX	121	7	32
Acoustic Bass 1	121	8	32
Jazz Bass	121	9	32
Organ Pedal 1	121	10	32
Organ Pedal 2	121	11	32
Acoustic Bass 2	121	14	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Slap Bass	121	1	33
Finger E.Bass 1	121	2	33
Finger E.Bass 2	121	3	33
Finger E.Bass 3	121	4	33
Stick Bass	121	5	33
Finger Bass 1	121	6	33
Finger Bass 2	121	7	33
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Bright Finger B.	121	9	33

サウンド	CC00	CC32	PC
Finger Bass 3	121	10	33
More Midl Bass	121	11	33
Finger Slap	121	12	33
Finger Bass RX2	121	13	33
FingerB.& Guitar	121	14	33
Finger Bass 4	121	15	33
Finger Bass RX1	121	16	33
Picked E.Bass GM	121	0	34
Picked E.Bass 1	121	1	34
Picked E.Bass 2	121	2	34
Stein Bass	121	3	34
Bass & Guitar	121	4	34
Bass Mute	121	5	34
Bass&Gtr Double	121	6	34
Pick Bass 1	121	7	34
Pick Bass 2	121	8	34
Ticktacing Bass	121	9	34
Picked Bass RX	121	10	34
Picked E.Bass 3	121	11	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Fretless Bass 1	121	1	35
Fretless Bass 2	121	2	35
Sweet Fretless	121	3	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
Dark R&B Bass2	121	5	35
Woofier Pusher	121	6	35
Fretless Bass 3	121	7	35
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Super Bass 1	121	1	36
Super Bass 2	121	2	36
FunkSlap Bass RX	121	3	36
SlapFing Bass RX	121	4	36
SlapPick Bass RX	121	5	36
Slap Bass 1	121	6	36

サウンド	CC00	CC32	PC
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Thumb Bass	121	1	37
Dyna Bass	121	2	37
Dyna Slap Bass	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
The Other Slap	121	5	37
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	7	37
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass Warm	121	1	38
Synth Bass Reso	121	2	38
Clavi Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
30303 Bass	121	5	38
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Syn Bass Res	121	8	38
Digi Bass 1	121	9	38
Digi Bass 2	121	10	38
Digi Bass 3	121	11	38
Blind As A Bat	121	12	38
Jungle Bass	121	13	38
Auto Pilot 1	121	14	38
Hybrid Bass	121	15	38
Dr. Octave	121	16	38
Drive Bass	121	17	38
Synth Bass 1	121	18	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
SynthBass Attack	121	1	39
SynthBass Rubber	121	2	39
Attack Pulse	121	3	39
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
Nasty Bass	121	6	39

サウンド	CC00	CC32	PC
Phat Bass	121	7	39
Poinker Bass	121	8	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Autofilter Bass	121	10	39
Monofilter Bass	121	11	39
Reso Bass	121	12	39
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Synth Bass 2	121	15	39
Violin GM	121	0	40
Slow Att. Violin	121	1	40
Violin Expr. 1	121	2	40
Slow Violin	121	3	40
Violin Expr. 2	121	4	40
Viola GM	121	0	41
Viola Expr.	121	1	41
Violin & Viola	121	2	41
Cello GM	121	0	42
Cello	121	1	42
Contrabass GM	121	0	43
Class.Contrabass	121	1	43
Tremolo Str. GM	121	0	44
Tremolo Strings	121	1	44
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Double Strings	121	3	45
Harp GM	121	0	46
Yang Chin	121	1	46
Classic Harp	121	2	46
Timpani GM	121	0	47
Timpani	121	1	47
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings & Brass	121	1	48

サウンド	CC00	CC32	PC
60's Strings	121	2	48
Stereo Strings	121	3	48
Legato Strings	121	4	48
i3 Strings	121	5	48
N Strings	121	6	48
Arco Strings	121	7	48
Octave Strings	121	8	48
Strings Quartet	121	9	48
Symphonic Bows	121	10	48
Ensemble & Solo	121	11	48
Chamber Strings	121	12	48
Arabic Strings	121	13	48
Orchestra Tuttil	121	14	48
Strings & Horns	121	15	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Strings & Glock.	121	18	48
Orchestra Tutti2	121	19	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings Ens. 1	121	21	48
Strings Ens. RX	121	22	48
Concert Str.RX	121	23	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Sweeper Strings	121	1	49
Full Strings	121	2	49
Strings Ens. 2	121	3	49
Spiccato Strings	121	4	49
Movie Strings 1	121	5	49
Movie Strings 2	121	6	49
Movie Str.1 RX	121	7	49
Movie Str.2 RX	121	8	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings 3	121	1	50
Analog Strings 2	121	2	50

サウンド	CC00	CC32	PC
Analog Velve	121	3	50
Odyssey	121	4	50
Analog Strings 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Synth Strings 2	121	1	51
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Ooh Voices	121	2	52
Ooh Slow Voice	121	3	52
Take Voices 1	121	4	52
Take Voices 2	121	5	52
Ooh Choir	121	6	52
Aah Choir	121	7	52
Wuuh Choir	121	8	52
Oh-Ah Voices	121	9	52
Slow Choir	121	10	52
Grand Choir	121	11	52
Choir Light	121	12	52
Strings Choir	121	13	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Femal Scat	121	15	52
Male Scat	121	16	52
Scat V.& Bass1	121	17	52
Scat V.& Bass2	121	18	52
Scat Voices RX2	121	19	52
Scat Voices RX1	121	20	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Humming	121	1	53
Doolally	121	2	53
Airways	121	3	53
Synth Voice GM	121	0	54
Analog Voice	121	1	54
Vocalesque	121	2	54

サウンド	CC00	CC32	PC
Vocalscape	121	3	54
Classic Vox	121	4	54
Dream Voice	121	5	54
Synth Voices	121	6	54
Orchestra Hit GM	121	0	55
Bass Hit Plus	121	1	55
6th Hit	121	2	55
Euro Hit	121	3	55
Brass Impact	121	4	55
Hit in India	121	5	55
Wild Arp	121	6	55
Flip Blip	121	7	55
Netherland Hit	121	8	55
Trumpet GM	121	0	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trumpet Overb.	121	2	56
Mono Trumpet	121	3	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Dual Trumpets	121	6	56
Flugel Horn	121	7	56
Warm Flugel	121	8	56
BeBop Cornet	121	9	56
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Trumpet	121	14	56
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Alp Trumpet	121	17	56
Trumpet Shake Y+	121	18	56
Concert Trumpet	121	19	56
Concert Trp. Pro	121	20	56

サウンド	CC00	CC32	PC
Cornet Expr.	121	21	56
Cornet Pro 1	121	22	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Jazz Trumpet RX	121	24	56
Jazz Cornet RX	121	25	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Hard Trombone	121	3	57
Soft Trombone	121	4	57
Pitch Trombone	121	5	57
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Trombone	121	12	57
Trombone RX	121	13	57
Tuba GM	121	0	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
Tuba Gold	121	2	58
Dynabone	121	3	58
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
Muted Trumpet GM	121	0	59
Muted Trumpet 2	121	1	59
Wah Trumpet	121	2	59
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Mute Trumpet	121	5	59
French Horn GM	121	0	60
FrenchHorn Warm	121	1	60
French Section	121	2	60

サウンド	CC00	CC32	PC
Classic Horns	121	3	60
Horns & Ensemble	121	4	60
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Tight Brass 3	121	2	61
Glenn & Friends	121	3	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Sax & Brass	121	5	61
Glenn & Boys	121	6	61
Trpts & Brass	121	7	61
Attack Brass	121	8	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Trombone Ens.	121	10	61
Trombones	121	11	61
Tight Brass 4	121	12	61
Fat Brass	121	13	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Brass Expr.	121	15	61
Brass & Sax	121	16	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Power Brass	121	21	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Sforzato Brass	121	23	61
Double Brass	121	24	61
Brass Hit	121	25	61
Brass Fall	121	26	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Tight Brass 2	121	29	61
Brass of Power	121	30	61
Brass Section	121	31	61

サウンド	CC00	CC32	PC
Big Band Brass 1	121	32	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Synth Brass 1 GM	121	0	62
Synth Brass 3	121	1	62
Analog Brass 1	121	2	62
Jump Brass	121	3	62
Electrik Brass	121	4	62
Synth Brass 1	121	5	62
Synth Brass 2 GM	121	0	63
Synth Brass 4	121	1	63
Analog Brass 2	121	2	63
Brass Pad	121	3	63
Big Panner	121	4	63
Synth Brass 2	121	5	63
Soprano Sax GM	121	0	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Soprano Pro	121	2	64
Sweet Soprano 1	121	3	64
Sweet Soprano 2	121	4	64
Alto Sax GM	121	0	65
Alto Breath	121	1	65
Sax Ensemble	121	2	65
Breathy Alto Sax	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Sweet Alto Sax1	121	5	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Alto Sax Pro	121	8	65
Alto Sax Expr.	121	9	65
Alto Sax RX2	121	10	65
Cool Sax Ens.	121	11	65

サウンド	CC00	CC32	PC
Alto Sax RX1	121	12	65
Tenor Sax GM	121	0	66
Tenor SaxNoise1	121	1	66
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Breath	121	3	66
Tenor Growl	121	4	66
Folk Sax	121	5	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Jazz Tenor RX	121	9	66
Jazz Tenor	121	10	66
Reed of Power	121	11	66
Tenor Sax RX	121	12	66
Baritone Sax GM	121	0	67
Baritone Growl	121	1	67
Breathy Baritone	121	2	67
Baritone Sax Pro	121	3	67
Baritone Sax	121	4	67
Oboe GM	121	0	68
Double Reed	121	1	68
Oboe RX	121	4	68
English Horn GM	121	0	69
English Horn	121	1	69
Bassoon GM	121	0	70
Bassoon	121	1	70
Clarinet GM	121	0	71
Jazz Clarinet	121	1	71
Clarinet G	121	2	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Clarinet Ens.	121	5	71
Woodwinds	121	6	71
Folk Clarinet	121	7	71

サウンド	CC00	CC32	PC
Clarinet Pro 1	121	8	71
Clarinet Pro 2	121	9	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Clarinet RX	121	13	71
Piccolo GM	121	0	72
Small Orchestra	121	1	72
Nay	121	2	72
Piccolo	121	3	72
Flute GM	121	0	73
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Switch	121	2	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute Frullato	121	4	73
Orchestra Flute	121	5	73
Flute Muted	121	6	73
Wooden Flute	121	7	73
Bambu Flute	121	8	73
Flute	121	9	73
Jazz Flute RX	121	10	73
Flute RX	121	11	73
Recorder GM	121	0	74
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
Pan Flute GM	121	0	75
Kawala	121	1	75
Pan Flute Y-	121	4	75
Blown Bottle GM	121	0	76
Blown Bottle	121	1	76
Shakuhachi GM	121	0	77
Old Shakuhachi	121	1	77
Shakuhachi	121	2	77
Whistle GM	121	0	78

サウンド	CC00	CC32	PC
Whistle	121	1	78
Whistle Breathe	121	2	78
Whistle RX2	121	3	78
Whistle RX3	121	4	78
Whistle RX1	121	5	78
Ocarina GM	121	0	79
Ocarina	121	1	79
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Old Portamento	121	3	80
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Analog Lead	121	7	80
Old & Analog	121	8	80
Gliding Square	121	9	80
Sine Switch	121	10	80
Square Rez	121	11	80
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
Lead Saw GM	121	0	81
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw & Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Lead Seq. Analog	121	4	81
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Seq Lead	121	7	81
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Fire Wave	121	10	81
Rezbo	121	11	81
Synth Pianoid	121	12	81

サウンド	CC00	CC32	PC
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84
Wire Lead	121	1	84
Synchro City	121	2	84
Sync Kron	121	3	84
Metallic Rez	121	4	84
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84
Voice Lead GM	121	0	85
Ether Voices	121	1	85
Cyber Choir	121	2	85
Fifths Lead GM	121	0	86
Crimson 5ths	121	1	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Lead Soft Wrl	121	1	87
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Express. Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Square Bass	121	7	87
Big & Raw	121	8	87
Cat Lead	121	9	87
OB Lead	121	10	87
A Leadload	121	11	87
Bass Phat Saw	121	12	87
New Age Pad GM	121	0	88
Virtual Traveler	121	1	88
Arp Angeles	121	2	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89
Master Pad	121	2	89

サウンド	CC00	CC32	PC
Power Synth	121	3	89
The Pad	121	4	89
Money Pad	121	5	89
Dark Pad	121	6	89
Freedom Pad	121	7	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	10	89
Vintage Pad	121	11	89
OB Pad	121	12	89
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Warm Pad	121	15	89
Polysynth GM	121	0	90
Reso Sweep	121	1	90
Sky Watcher	121	2	90
Synth Sweeper	121	3	90
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digital PolySix	121	7	90
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Tecno Phonic	121	10	90
Farluce	121	11	90
Big Sweep Stab	121	12	90
Korgmatose	121	13	90
Choir Pad GM	121	0	91
Itopia Pad	121	1	91
Fresh Air 1	121	2	91
Heaven	121	3	91
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Future Pad	121	5	91
Tsunami Wave	121	6	91

サウンド	CC00	CC32	PC
Fresh Breath	121	7	91
Ravelian Pad	121	8	91
Full Vox Pad	121	9	91
Dance ReMix	121	10	91
Fresh Air 2	121	11	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Cosmic	121	1	93
80's Pop Synth	121	2	93
Halo Pad GM	121	0	94
Sweep Pad GM	121	0	95
Astral Dream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Dark Element	121	3	95
Mellow Pad	121	4	95
Cinema Pad	121	5	95
Reoccurring Astra	121	6	95
Vintage Sweep	121	7	95
You Decide	121	8	95
Ice Rain GM	121	0	96
Motion Ocean	121	1	96
Caribbean	121	2	96
Wave Cycle	121	3	96
Soundtrack GM	121	0	97
Air Clouds	121	1	97
Reso Down	121	2	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Noble Pad	121	5	97
Rave	121	6	97
Elastick Pad	121	7	97
Crystal GM	121	0	98
Synth Mallet	121	1	98

サウンド	CC00	CC32	PC
Vs Bell Boy	121	2	98
Krystal Bell	121	3	98
Digi Bell	121	4	98
Moving Bell	121	5	98
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Goblins GM	121	0	101
Motion Raver	121	1	101
Digi Ice Pad	121	2	101
VCF Modulation	121	3	101
Echo Drops GM	121	0	102
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Band Passed	121	3	102
Pan Reso	121	4	102
Moon Cycles	121	5	102
Star Theme GM	121	0	103
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Sitar Tambou	121	2	104
Indian Stars	121	3	104
Indian Frets	121	4	104
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Sitar Sitar	121	7	104
Sitar	121	8	104
Banjo GM	121	0	105
Banjo Key Off	121	1	105
Oud 2	121	2	105
Jaw Harp	121	3	105

サウンド	CC00	CC32	PC
Banjo RX	121	4	105
Oud 1	121	5	105
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Kalimba GM	121	0	108
Kalimba 2	121	1	108
Kalimba 1	121	2	108
Bag Pipes GM	121	0	109
War Pipes	121	1	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
HighlandBagPipes	121	3	109
Fiddle GM	121	0	110
Fiddle	121	1	110
Shanai GM	121	0	111
Zurna 2	121	1	111
Hichiriki	121	2	111
Zurna 1	121	3	111
Tinkle Bell GM	121	0	112
Gamelan	121	1	112
Bali Gamelan	121	2	112
Garbage Mall	121	3	112
Agogo GM	121	0	113
Steel Drums GM	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
Woodblock GM	121	0	115

サウンド	CC00	CC32	PC
Castanets	121	1	115
Castanets Plus	121	2	115
Woodblock	121	3	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Reverse Tom	121	2	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
Reverse Snare	121	3	118
ReverseCymbalGM	121	0	119
Dragon Gong	121	1	119
Reverse Cymbal	121	2	119
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Guitar Cut Noise	121	1	120
Ac. Bass String	121	2	120
Vox Wah Chick RX	121	3	120
Breath Noise GM	121	0	121
Flute Key Click	121	1	121
Seashore GM	121	0	122
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123

サウンド	CC00	CC32	PC
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone GM	121	0	124
Telephone 2	121	1	124
Door Creaking	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Helicopter GM	121	0	125
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Applause GM	121	0	126
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Stadium	121	6	126
Footstep Walk	121	7	126
Gun Shot GM	121	0	127
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Deep Noise	121	4	127

ドラム・キット(プログラム・チェンジ順)

以下の表は工場出荷時のドラム・キットのバンク・セレクト/プログラム・チェンジ順になります。このリストにはMIDIデータでサウンドを選択する情報も含まれています。

CC00: コントロール・チェンジ0、またはバンク・セレクトMSB

CC32: コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB

PC: プログラム・チェンジ

ドラム・キット	CC00	CC32	PC
Standard Kit GM	120	0	0
Standard Kit1 XG	127	0	0
Standard Kit RX2	120	0	1
Standard Kit2 XG	127	0	1
Standard Kit RX3	120	0	2
Ambient Kit RX	120	0	3
Pop Std. Kit RX	120	0	4
Standard Kit RX1	120	0	5
Standard Kit RX4	120	0	6
Standard Kit	120	0	7
Room Kit GM	120	0	8
Room Kit XG	127	0	8
HipHop Kit 1	120	0	9
Jungle Kit	120	0	10
Techno Kit 1	120	0	11
Room Kit 2	120	0	12
HipHop Kit 2	120	0	13
Techno Kit 2	120	0	14
Techno Kit 3	120	0	15
Power Kit GM	120	0	16
Rock Kit XG	127	0	16
Power Kit 2	120	0	17
Power Kit RX1	120	0	18
Power Kit RX2	120	0	19
Electro Kit GM	120	0	24
Electro Kit XG	127	0	24
Analog Kit GM	120	0	25

ドラム・キット	CC00	CC32	PC
Analog Kit XG	127	0	25
House Kit 1	120	0	26
House Kit 2	120	0	27
House Kit 3	120	0	28
House Kit RX1	120	0	30
House Kit RX2	120	0	31
Jazz Kit GM	120	0	32
Jazz Kit 1 XG	127	0	32
Jazz Kit RX1	120	0	33
Jazz Kit 2 XG	127	0	33
Jazz Kit RX2	120	0	34
Jazz Kit RX3	120	0	35
Brush Kit GM	120	0	40
Brush Kit XG	127	0	40
Brush Kit 2	120	0	41
Brush Kit RX1	120	0	42
Brush Kit RX2	120	0	43
Brush Kit RX3	120	0	44
Orchestra Kit GM	120	0	48
Classic Kit XG	127	0	48
Orchestra Kit	120	0	49
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Arabian Kit 1	120	0	51
SFX Kit GM	120	0	56
SFX Kit 2	120	0	57
Synth Kit	120	0	58
SFX Kit 1	120	0	60

ドラム・キット	CC00	CC32	PC
Percussion Kit	120	0	64
Latin Perc.Kit 1	120	0	65
Trinity Perc.Kit	120	0	66
i30 Perc. Kit	120	0	67
Latin Perc.Kit 2	120	0	68
Standard PercKit	120	0	69
HipHop Kit RX	120	0	72
Techno Kit RX	120	0	73
Dance Kit RX	120	0	74
Electro Kit RX1	120	0	75
Electro Kit RX2	120	0	76
Pop Std. Kit 1	120	0	89

ドラム・キット	CC00	CC32	PC
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Arabian Kit 2	120	0	117
Turkish Kit	120	0	118
Oriental PercKit	120	0	119
Room Kit 1	120	0	120
Power Kit 1	120	0	121
Electro Kit	120	0	122
Analog Kit	120	0	123
Brush Kit 1	120	0	125

マルチサンプル

以下の表は工場出荷時のすべてのマルチサンプルです。

* OrigTune: このサンプルは平均律の代わりにオリジナル楽器の自然な調律を使用します。
このサウンドを他のサウンドと組み合わせて使う場合、極端な音程になる場合があります。

#	マルチサンプル	#	マルチサンプル	#	マルチサンプル
0	Grand Piano mf L	29	E.Piano PO mf	58	E.Piano Rx KOF R
1	Grand Piano mf R	30	E.Piano PO f	59	E.Piano FM 1
2	Grand Piano mf OT L	31	E.Piano PO f+	60	E.Piano FM 1LP
3	Grand Piano mf OT R	32	E.Piano PO ff	61	E.Piano FM 2
4	Grand Piano f L	33	E.Piano PO ff+	62	E.Piano Pad 1
5	Grand Piano f R	34	E.Piano PO fff	63	E.Piano Pad 1LP
6	Grand Piano f OT L	35	E.Piano PO Kof p	64	E.Piano Pad 2
7	Grand Piano f OT R	36	E.Piano PO Kof f	65	Clavi 1
8	Resonance L	37	E.Piano Suit Bright mp	66	Clavi 2
9	Resonance R	38	E.Piano Suit Bright mf	67	Clavi 3
10	Resonance OT L	39	E.Piano Suit Bright f	68	Clavi 4
11	Resonance OT R	40	E.Piano Dyno mf	69	Clavinet GM
12	Leakage GrandPiano L	41	E.Piano Dyno f	70	Harpsichord 1
13	Leakage GrandPiano R	42	E.Piano Dyno ff	71	Harpsichord 1 Key Off
14	Piano FX Pedal On L	43	E.Piano Dyno Soft	72	Harpsichord 2
15	Piano FX Pedal On R	44	E.Piano Dyno SoftLP	73	Harpsichord 2 Key Off
16	Piano FX Pedal Off L	45	E.Piano Stage Hard	74	Harpsichord Release
17	Piano FX Pedal Off R	46	E.Piano Stage HardLP	75	Harpsichord Bump On
18	Piano FX Key Off L	47	E.Piano Vintage pp	76	Harpsichord Bump Off
19	Piano FX Key Off R	48	E.Piano Vintage p	77	Gospel Organ Slow L
20	AcousticPiano L	49	E.Piano Vintage mf	78	Gospel Organ Slow R
21	AcousticPiano R	50	E.Piano Vintage f	79	Gospel Organ Fast L
22	Piano M1	51	E.Piano Vintage ff	80	Gospel Organ Fast R
23	Upright Piano mf L	52	E.Piano Vintage fff	81	16' 8' LF L
24	Upright Piano mf R	53	E.Piano Wurlly Soft	82	16' 8' LF R
25	Upright Piano f L	54	E.Piano Wurlly Hard	83	16' 8' LS L
26	Upright Piano f R	55	E.Piano Rx KON L	84	16' 8' LS R
27	E.GrandPiano	56	E.Piano Rx KON R	85	16' 8' 51/3 LF L
28	E.Piano PO mp	57	E.Piano Rx KOF L	86	16' 8' 51/3 LF R

#	マルチサンプル	#	マルチサンプル	#	マルチサンプル
87	16' 8' 51/3 LS L	121	Rotary Organ 2	155	Flute Frull
88	16' 8' 51/3 LS R	122	Super BX3	156	Flute Voice
89	4' 22/3' 2' LF L	123	Rotor Noise LF L	157	Flute Jazz
90	4' 22/3' 2' LF R	124	Rotor Noise LF R	158	Flute Vibrato
91	4' 22/3' 2' LS L	125	Rotor Noise LS L	159	Flute Attack p
92	4' 22/3' 2' LS R	126	Rotor Noise LS R	160	Flute Attack f
93	11/3' 13/5' 1'LF L	127	H Organ Click Kon	161	Piccolo
94	11/3' 13/5' 1'LF R	128	H Organ Click Koff	162	Pan Flute
95	11/3' 13/5' 1'LS L	129	Pipe Flute L	163	Pan Flute Attack
96	11/3' 13/5' 1'LS R	130	Pipe Flute R	164	Tin Whistle Voice
97	16' 8' 51/3' Perc LF L	131	Pipe Positive	165	Whistle Gliss
98	16' 8' 51/3' Perc LF R	132	Pipe Mixture	166	Whistle No Vibr
99	16' 8' 51/3' Perc LS L	133	Pipe Full 1 L	167	Whistle Sfz Vibr
100	16' 8' 51/3' Perc LS R	134	Pipe Full 1 R	168	Whistle Sfz No Vibr
101	Theater Organ 1	135	Pipe Full 2	169	Whistle Slow Atk Vibr
102	Theater Organ 2	136	Music Box	170	Whistle Breath
103	50s E.Organ Bright	137	Kalimba	171	Shakuhachi
104	50s E.Organ Dark	138	Kalimba GM	172	Shakuhachi Atk
105	E.Organ CX 3	139	Marimba	173	Bottle
106	E.Organ Perc. 1	140	Xylophone	174	Shanai GM
107	E.Organ Perc. 2	141	Balaphone	175	Recorder
108	E.Organ Perc. 3	142	Vibraphone1	176	Ocarina
109	E.Organ Perc. 4	143	Vibraphone2	177	Clarinet 1
110	Organ 1 M1	144	Celesta	178	Clarinet 2
111	Organ 2 M1	145	Celesta GM	179	DoubleReed M1
112	Organ 1	146	Glockenspiel	180	Oboe
113	Organ 2	147	GlockenspielLP	181	English Horn
114	Organ 2LP	148	Tubular Bell	182	Bassoon
115	Organ 3 Jazz	149	Log Drum	183	Baritone Sax mf
116	BX3 & Perc. 3rd	150	Steel Drum Hard	184	Baritone Sax f
117	E.Organ Vox	151	Steel Drum GM	185	Baritone Sax GM
118	E.Organ Full	152	Gamelan	186	Tenor Sax Vibrato
119	E.Organ Dist	153	FM Bell	187	Tenor Sax Expressive
120	Rotary Organ 1	154	Flute	188	Tenor Sax mp

#	マルチサンプル
189	Tenor Sax Straight
190	Tenor Sax M1
191	Tenor Sax GM
192	Alto Sax Vibrato1
193	Alto Sax Vibrato2
194	Alto Sax Vibrato2 Drive
195	Alto Sax p
196	Alto Sax mf
197	Alto Sax GM
198	Alto Sax Growl
199	Soprano Sax Vibrato
200	Soprano Sax Straight
201	Soprano Sax GM
202	Sax Family Vibrato
203	Sax key on
204	Sax key off
205	Musette 1
206	Musette 2
207	Musette 2LP
208	Accordion 16'
209	Accordion 16' OrigTune
210	Accordion 8'
211	Accordion 8' OrigTune
212	Accordion 4'
213	Accordion 4' OrigTune
214	Accordion preset 1
215	Accordion preset 2
216	Accordion Bassoon
217	Accordion Clarinet
218	Accordion Bandoneon
219	Accordion Volkst.
220	Accordion Bass
221	Accordion Noise KeyOn
222	Accordion Noise KeyOff

#	マルチサンプル
223	Accordion Change Voice
224	Harmonica Fall
225	Harmonica
226	Harmonica Wah
227	Highland Bag Pipes
228	Highland Drones
229	Uilleann Pipes
230	Bag Pipes
231	Bag Pipes GM
232	French Horn T1
233	French Horn Ensemble
234	French Horns GM
235	Tenor Horn
236	Flugel Horn Vibrato
237	Flugel Horn M1
238	Tuba f
239	Tuba ff
240	Tuba GM
241	Tuba Bariton Attack
242	Trombone 1 Vibrato
243	Trombone 2 mf
244	Trombone 2 f
245	Trombone 3 Soft
246	Trombone 3 Bright
247	Trombone Slur Up
248	Trombone Fall
249	Trombone GM
250	2 Trombones mfL
251	2 Trombones mfR
252	2 Trombones fL
253	2 Trombones fR
254	Classic Trumpet p
255	Classic Trumpet mf
256	Pop Trumpet mf

#	マルチサンプル
257	Pop Trumpet f
258	Trumpet Expr.
259	Trumpet Slow mp
260	Trumpet Slow f
261	Trumpet GM
262	Trumpet Tonguing mp
263	Trumpet Tonguing f
264	Trumpet Medium
265	Trumpet Overblown
266	Trumpet Muted
267	Trumpet Muted GM
268	Trumpet Wah wah
269	Trumpet Doit
270	Trumpet Fall
271	2 Trumpets mpL
272	2 Trumpets mpR
273	2 Trumpets fL
274	2 Trumpets fR
275	Brass Ensemble Stereo L
276	Brass Ensemble Stereo R
277	Brass Ensemble 1
278	Brass Ensemble 2
279	Brass Ensemble GM
280	Voice Female Wuh
281	Voice Female Woh
282	Voice Female Wah
283	Voice Female Dah
284	Voice Male Wuh
285	Voice Male Woh
286	Voice Male Wah
287	Voice Male Dah
288	Voice Choir
289	Voice Hoo
290	Voice Pop Ooh

#	マルチサンプル
291	Voice Pop Ah
292	Voice Doo
293	Voice DooLP
294	Violin Solo Vibrato
295	Violin Straight
296	Violin GM
297	Fiddle GM
298	Viola Expressive mf
299	Viola Expressive f
300	Viola GM
301	Cello & Contrabass
302	Cello GM
303	Violin & Cello
304	Strings Quartet Vibrato1
305	Strings Quartet Vibrato2
306	Pizzicato
307	Strings Ensemble St L
308	Strings Ensemble St R
309	Strings Ensemble GM L
310	Strings Ensemble GM R
311	Strings Ensemble Mono
312	Strings Ensemble Tremolo
313	Pizzicato Ensemble
314	Harp
315	Harp Atk
316	Steel Gtr 1 Pick p
317	Steel Gtr 1 Pick mf
318	Steel Gtr 1 Pick f
319	Steel Gtr 1 Mute
320	Steel Gtr 1 Slide
321	Steel Gtr 2 p
322	Steel Gtr 2 mf
323	Steel Gtr 2 f
324	Steel Gtr 2 Slap

#	マルチサンプル
325	Steel Gtr 2 Slide
326	Steel Gtr 12 Strings
327	Steel Gtr Harmonics 1
328	Steel Gtr Harmonics 2
329	Steel Gtr Noise
330	Guitar Fret Noise Off
331	Guitar Body
332	Nylon Guitar p
333	Nylon Guitar mf
334	Nylon Guitar f
335	Nylon Guitar Atk
336	Nylon Guitar GM
337	El. Guitar Stra 54 p
338	El. Guitar Stra 54 mf
339	El. Guitar Stra 54 f
340	El. Guitar Stra 54 Slide
341	El. Guitar Tel Mid p
342	El. Guitar Tel Mid mf
343	El. Guitar Tel Mid f
344	El. Guitar Tel Bridge p
345	El. Guitar Tel Bridge mf
346	El. Guitar Tel Bridge f
347	El. Guitar Tel Mt 5th p
348	El. Guitar Tel Mt 5th mf
349	El. Guitar Tel Mt 5th f
350	El. Guitar Tel Mt 5th ff
351	El. Guitar Clean Str p
352	El. Guitar Clean Str f
353	El. Guitar Clean Mute
354	El. Guitar Clean Dead
355	El. Guitar Clean Slap
356	El. Guitar Clean Slide
357	El. Guitar Clean GM
358	El. Guitar Fret Noise GM

#	マルチサンプル
359	El. Guitar Cut Noise GM
360	El. Guitar Le Neck
361	El. Guitar Le Bridge
362	El. Guitar Le Mute p
363	El. Guitar Le Mute mf
364	El. Guitar Le Ghost1
365	El. Guitar Le Ghost2
366	El. Guitar Harmonics
367	El. Guitar Gliss Down
368	El. Guitar Gliss Up
369	El. Guitar Noise
370	El. Guitar Fret Noise
371	Jazz Guitar1
372	Jazz Guitar2
373	Jazz Gib mellow p
374	Jazz Gib mellow mf
375	Jazz Gib mellow f
376	Pedal Steel Guitar
377	Resonator Guitar
378	Vox Wah Guitar
379	Overdrive GM
380	Dist. Guitar
381	Dist. Guitar GM
382	Dist. Guitar1 Harmo.
383	Gtr Harmonic GM
384	Dist. Guitar2 Harmo P1
385	Dist. Guitar2 Harmo P2
386	Dist. Guitar2 Mute1
387	Dist. Guitar2 Mute2
388	El. Guitar DistMuted p
389	El. Guitar DistMuted mp
390	El. Guitar PowerChord1
391	El. Guitar PowerChord2
392	Acoustic Bass1

#	マルチサンプル
393	Acoustic Bass2 mf
394	Acoustic Bass2 f
395	Acoustic Bass3 mf VAR
396	Acoustic Bass3 f VAR
397	Acoustic Bass GM
398	Acoustic Bass RX Noises
399	E.Bass1 Finger
400	E.Bass2 P.B.1
401	E.Bass2 P.B.2
402	E.Bass2 LH Stop
403	E.Bass2 RH Stop
404	E.Bass2 Harmo.
405	E.Bass3 p
406	E.Bass3 mf
407	E.Bass3 f Slap
408	E.Bass4 Pick
409	E.Bass4 Harmo.
410	E.Bass4 Slap
411	E.Bass4 SlapHar
412	E.Bass4 LH Mute
413	E.Bass4 RH Mute
414	E.Bass5 Finger
415	E.Bass6 Finger
416	E.Bass7 Finger
417	E.Bass8 Pick
418	E.Bass9 Pick
419	E.Bass9 PickLP
420	E.Bass10 Thumb
421	E.Bass11 SlapThumb
422	E.Bass Gliss
423	E.Bass Noise1
424	E.Bass Noise2
425	E.Bass Harmonics
426	E.Bass Fretless

#	マルチサンプル
427	Finger Bass GM
428	Picked Bass GM
429	Slap Bass1 GM
430	Slap Bass2 GM
431	Fretless Bass GM
432	Sitar
433	Sitar GM
434	Sitar & Tambura
435	Santur
436	Tambura
437	Bouzouki
438	BouzoukiLP
439	Mandolin
440	Mandolin Tremolo
441	Mandolin Ensemble
442	Banjo
443	Banjo GM
444	Ukulele
445	Shamisen
446	Shamisen GM
447	Koto
448	Koto GM
449	M.E. Oud
450	M.E. Oud Tek
451	M.E. Kanoun1
452	M.E. Kanoun2
453	M.E. Kanoun Tremolo
454	M.E. Baglama1
455	M.E. Baglama2
456	M.E. Zurna
457	M.E. Klarnet Tek
458	M.E. Klarnet
459	M.E. Nay
460	Mouth Harp1

#	マルチサンプル
461	Mouth Harp2
462	Mouth Harp3
463	Syn Bass Reso
464	Syn Bass FM1
465	Syn Bass FM2
466	Syn Bass FM2LP
467	Syn Bass TB
468	R&B Saw Bass
469	R&B Square Bass
470	Chrom Res
471	Detuned Super
472	Detuned PWM
473	Pop Synth
474	An.Strings1
475	An.Strings2
476	Analog Vintage
477	White Pad
478	N1 Air Vox
479	SynthBell
480	Ether Bell
481	Ether BellLP
482	Lore
483	Space Lore
484	Wave Sweep1
485	Wave Sweep2
486	Syn Ghostly
487	Ghost
488	Syn Air Pad
489	Dream Str
490	Syn AirVortex
491	Syn Palawan
492	Syn Clicker
493	Noise1
494	Noise2

#	マルチサンプル
495	Noise Pad
496	Swish Terra
497	Saw1
498	Saw2
499	Saw3
500	Pulse 02%
501	Pulse 05%
502	Pulse 08%
503	Pulse 16%
504	Pulse 33%
505	Pulse 40%
506	Square
507	Square MG
508	Square JP
509	Triangle MG
510	Ramp
511	Ramp MG
512	Sine
513	DWGS Syn Sine1
514	DWGS Syn Sine2
515	DWGS Bell1
516	DWGS Bell2
517	DWGS Bell3
518	DWGS Bell4
519	DWGS Clav.
520	DWGS Digi1
521	DWGS Digi2
522	DWGS Wire1
523	DWGS Wire2
524	DWGS Sync1
525	DWGS Sync2
526	Orchestra Hit GM L
527	Orchestra Hit GM R
528	Band Hit
529	Impact Hit

#	マルチサンプル
530	Brass Fall
531	Stadium
532	Applause
533	Birds1
534	Birds2
535	Crickets
536	Church Bell
537	Thunder
538	Stream
539	Bubble
540	Dog
541	Gallop
542	Laughing
543	Telephone Ring
544	Scream
545	Punch
546	Heart Beat
547	Footstep
548	Door Creak
549	Door Slam
550	Car Engine
551	Car EngineLP
552	Car Stop
553	Car Pass
554	Car Crash
555	Train
556	Helicopter
557	Gun Shot
558	Machine Gun
559	Laser Gun
560	Explosion
561	Wind
562	Chinese Gong
563	Crash Reverse
564	Crash Reverse GM

#	マルチサンプル
565	Orchestra Crash
566	Ride Jazz
567	Ride Edge1
568	Ride Edge2
569	88 HiHat Open
570	88 Cowbell
571	88 Tom
572	88 Crash
573	Tom
574	Tom Brush
575	Tom Process
576	Electric Tom
577	Melodic Tom GM
578	Agogo Bell
579	Marc Tree
580	Castanet
581	Temple Blocks
582	Orchestra BD
583	Timpani
584	Taiko
585	Djembe Mute
586	FX SD Large Hall1 L
587	FX SD Large Hall1 R
588	FX SD Large Hall2 L
589	FX SD Large Hall2 R
590	FX Rim Large Hall1 L
591	FX Rim Large Hall1 R
592	FX Rim Large Hall2 L
593	FX Rim Large Hall2 R
594	Click
595	Metronome W bell
596	Metronome W
597	Empty

ドラム・サンプル

以下の表は工場出荷時のすべてのドラム・サンプルです。

#	ドラム・サンプル	Family
0	BD 24x14	Bass Drum
1	BD 24x14 GM	Bass Drum
2	BD 26 inch Open	Bass Drum
3	BD 26 inch Open GM	Bass Drum
4	BD Pop1	Bass Drum
5	BD Pop2	Bass Drum
6	BD Acoustic1 p	Bass Drum
7	BD Acoustic1 mf	Bass Drum
8	BD Acoustic1 f	Bass Drum
9	BD Acoustic2 mf	Bass Drum
10	BD Acoustic2 mf GM	Bass Drum
11	BD Acoustic2 f	Bass Drum
12	BD Acoustic2 f GM	Bass Drum
13	BD open p	Bass Drum
14	BD open mf	Bass Drum
15	BD open f	Bass Drum
16	BD Peak	Bass Drum
17	BD Dry1	Bass Drum
18	BD Dry2	Bass Drum
19	BD Dry3	Bass Drum
20	BD Normal	Bass Drum
21	BD SoftRoom	Bass Drum
22	BD Jazz	Bass Drum
23	BD Jazz GM	Bass Drum
24	BD Pillow	Bass Drum
25	BD Woofer	Bass Drum
26	BD MondoKill	Bass Drum
27	BD Terminator	Bass Drum
28	BD Tubby	Bass Drum
29	BD Gated	Bass Drum
30	BD Tight	Bass Drum

#	ドラム・サンプル	Family
31	BD Squash	Bass Drum
32	BD Soul1	Bass Drum
33	BD Soul2	Bass Drum
34	BD Soul3 dist	Bass Drum
35	BD Soul4 noise	Bass Drum
36	BD Soul5 Long	Bass Drum
37	BD Soul6	Bass Drum
38	BD Dance1	Bass Drum
39	BD Dance2	Bass Drum
40	BD Dance3	Bass Drum
41	BD House1	Bass Drum
42	BD House2	Bass Drum
43	BD House3	Bass Drum
44	BD House4	Bass Drum
45	BD House5	Bass Drum
46	BD Liquid	Bass Drum
47	BD Techno1	Bass Drum
48	BD Techno2	Bass Drum
49	BD Hip1	Bass Drum
50	BD Hip2	Bass Drum
51	BD Hip3	Bass Drum
52	BD Hip4	Bass Drum
53	BD Kick1	Bass Drum
54	BD Kick2	Bass Drum
55	Electro Kick	Bass Drum
56	BD Ambient	Bass Drum
57	BD Ambient Crackle	Bass Drum
58	BD Ambient Rocker	Bass Drum
59	BD Pop	Bass Drum
60	BD Deep	Bass Drum
61	BD Deep GM	Bass Drum

#	ドラム・サンプル	Family
62	BD Klanger	Bass Drum
63	BD Electribe01	Bass Drum
64	BD Electribe02	Bass Drum
65	BD Electribe03	Bass Drum
66	BD Electribe04	Bass Drum
67	BD Electribe05	Bass Drum
68	BD Electribe06	Bass Drum
69	BD Electribe07	Bass Drum
70	BD Electribe08	Bass Drum
71	BD Electribe09	Bass Drum
72	BD Electribe10	Bass Drum
73	BD Electribe11	Bass Drum
74	BD Electribe12	Bass Drum
75	BD Electribe13	Bass Drum
76	BD Electribe14	Bass Drum
77	BD Electribe15	Bass Drum
78	BD Electribe16	Bass Drum
79	BD Electribe17	Bass Drum
80	Syn. BD1	Bass Drum
81	Syn. BD2	Bass Drum
82	Syn. BD3	Bass Drum
83	Syn. BD4	Bass Drum
84	Syn. BD Buzz	Bass Drum
85	BD Orchestra	Bass Drum
86	BD Orchestra GM	Bass Drum
87	Timpani	Bass Drum
88	SD LdwVintage S+Rim p	Snare Drum
89	SD LdwVintage S+Rim mf	Snare Drum
90	SD LdwVintage S+Rim f	Snare Drum
91	SD Pop1 p GM	Snare Drum
92	SD Pop1 mf GM	Snare Drum
93	SD Pop1 f GM	Snare Drum
94	SD Pop1 +Rim mf GM	Snare Drum
95	SD Pop1 +Rim f GM	Snare Drum
96	SD Black	Snare Drum

#	ドラム・サンプル	Family
97	SD S Gate1 GM	Snare Drum
98	SD S Gate2	Snare Drum
99	SD Wood1 p	Snare Drum
100	SD Wood1 mf	Snare Drum
101	SD Wood1 f	Snare Drum
102	SD Wood2 pp	Snare Drum
103	SD Wood2 p	Snare Drum
104	SD Wood2 mf	Snare Drum
105	SD Wood2 f	Snare Drum
106	SD Piccolo1 pp	Snare Drum
107	SD Piccolo1 p	Snare Drum
108	SD Piccolo1 mf	Snare Drum
109	SD Piccolo1 f	Snare Drum
110	SD Piccolo2 pp	Snare Drum
111	SD Piccolo2 p	Snare Drum
112	SD Piccolo2 mf	Snare Drum
113	SD Piccolo2 f	Snare Drum
114	SD Solid1 p	Snare Drum
115	SD Solid1 mf	Snare Drum
116	SD Solid1 f	Snare Drum
117	SD Solid2 p	Snare Drum
118	SD Solid2 mf	Snare Drum
119	SD Solid2 f	Snare Drum
120	SD Maple1 pp	Snare Drum
121	SD Maple1 p	Snare Drum
122	SD Maple1 mp	Snare Drum
123	SD Maple1 mf	Snare Drum
124	SD Maple1 f	Snare Drum
125	SD Maple1 ff	Snare Drum
126	SD Maple2 pp	Snare Drum
127	SD Maple2 p	Snare Drum
128	SD Maple2 mp	Snare Drum
129	SD Maple2 mf	Snare Drum
130	SD Maple2 f	Snare Drum
131	SD Maple2 ff	Snare Drum

#	ドラム・サンプル	Family
132	SD Brass1 p	Snare Drum
133	SD Brass1 mf	Snare Drum
134	SD Brass1 f	Snare Drum
135	SD Brass2 p	Snare Drum
136	SD Brass2 mf	Snare Drum
137	SD Brass2 f	Snare Drum
138	SD Roll	Snare Drum
139	SD Ghost Roll	Snare Drum
140	SD Ghost p	Snare Drum
141	SD Ghost f	Snare Drum
142	SD Snr Ghost1 a	Snare Drum
143	SD Snr Ghost1 b	Snare Drum
144	SD Snr Ghost2 a	Snare Drum
145	SD Snr Ghost2 b	Snare Drum
146	SD Snr Ghost2 c	Snare Drum
147	SD Snr Signature p	Snare Drum
148	SD Snr Signature mf	Snare Drum
149	SD Snr Signature f	Snare Drum
150	SD Snr Signature Rim mf	Snare Drum
151	SD Snr Signature Rim f	Snare Drum
152	SD Snr Signature Rim1	Snare Drum
153	SD Snr Signature Rim2	Snare Drum
154	SD J Std+Rim p	Snare Drum
155	SD J Std+Rim mf	Snare Drum
156	SD J Std+Rim f	Snare Drum
157	SD Dry1	Snare Drum
158	SD Dry2	Snare Drum
159	SD Dry3	Snare Drum
160	SD Full Room	Snare Drum
161	SD Off Center	Snare Drum
162	SD Jazz Ring	Snare Drum
163	SD Amb.Piccolo	Snare Drum
164	SD Paper	Snare Drum
165	SD Big Rock	Snare Drum

#	ドラム・サンプル	Family
166	SD Yowie	Snare Drum
167	SD Trinity1	Snare Drum
168	SD Trinity2	Snare Drum
169	SD Stereo Gate	Snare Drum
170	SD Stereo Gate GM	Snare Drum
171	SD Processed	Snare Drum
172	SD Processed GM	Snare Drum
173	SD Cracker Room	Snare Drum
174	SD El. Funk1	Snare Drum
175	SD El. Funk2	Snare Drum
176	SD El. Funk3	Snare Drum
177	SD Dance01	Snare Drum
178	SD Dance02	Snare Drum
179	SD Dance03	Snare Drum
180	SD Dance04	Snare Drum
181	SD Dance05	Snare Drum
182	SD Dance06	Snare Drum
183	SD Dance07	Snare Drum
184	SD Dance08	Snare Drum
185	SD Dance09	Snare Drum
186	SD Dance10	Snare Drum
187	SD Dance11	Snare Drum
188	SD Dance12	Snare Drum
189	SD Dance13	Snare Drum
190	SD Dance14	Snare Drum
191	SD Dance15	Snare Drum
192	SD Dance16	Snare Drum
193	SD Dance17	Snare Drum
194	SD Dance18	Snare Drum
195	SD Dance19	Snare Drum
196	SD Dance20	Snare Drum
197	SD Dance21	Snare Drum
198	SD Dance22	Snare Drum
199	SD Dance23	Snare Drum

#	ドラム・サンプル	Family
200	SD Dance23 GM	Snare Drum
201	SD Dance24	Snare Drum
202	SD House1	Snare Drum
203	SD House2	Snare Drum
204	SD House3	Snare Drum
205	SD House4	Snare Drum
206	SD BeatBox	Snare Drum
207	SD Small	Snare Drum
208	SD Rap	Snare Drum
209	SD Noise	Snare Drum
210	SD Reverse	Snare Drum
211	SD Hip1	Snare Drum
212	SD Hip2	Snare Drum
213	SD Hip3	Snare Drum
214	SD Hip4	Snare Drum
215	SD Hip5	Snare Drum
216	SD Hip6	Snare Drum
217	SD Ringy	Snare Drum
218	SD Tiny	Snare Drum
219	SD Vintage1	Snare Drum
220	SD Vintage2	Snare Drum
221	SD Vintage3	Snare Drum
222	SD Vintage4	Snare Drum
223	SD Vintage5	Snare Drum
224	SD Vintage6	Snare Drum
225	SD AmbiHop	Snare Drum
226	SD Brassier	Snare Drum
227	SD Chili	Snare Drum
228	SD Whopper	Snare Drum
229	SD Syn.1	Snare Drum
230	SD Syn.2	Snare Drum
231	SD Syn.3	Snare Drum
232	SD Syn.4	Snare Drum
233	SD Electro	Snare Drum

#	ドラム・サンプル	Family
234	SD Orchestra	Snare Drum
235	SD Orch. Roll	Snare Drum
236	SD JazzBrush1	Snare Drum
237	SD JazzBrush2	Snare Drum
238	SD Brush1 (swirl1)	Snare Drum
239	SD Brush1 (swirl2)	Snare Drum
240	SD Brush1 (swirl3)	Snare Drum
241	SD Brush1 (swirl4)	Snare Drum
242	SD Brush1	Snare Drum
243	SD Brush2 (ghost1)	Snare Drum
244	SD Brush2 (ghost2)	Snare Drum
245	SD Brush2 (ghost3)	Snare Drum
246	SD Brush2	Snare Drum
247	SD Brush2 (fill) 4 shots	Snare Drum
248	SD Brush2 (fill) 3 shots	Snare Drum
249	SD Brush2 (fill) 2 shots	Snare Drum
250	SD Brush3 Hit	Snare Drum
251	SD Brush3 Tap1	Snare Drum
252	SD Brush3 Tap2	Snare Drum
253	SD Brush3 Swirl	Snare Drum
254	SD FX Large Hall1	Snare Drum
255	SD FX Large Hall2	Snare Drum
256	Rim Signature Hi	Snare Drum
257	Rim Signature Mid	Snare Drum
258	Rim Signature Low	Snare Drum
259	Rim Shot p	Snare Drum
260	Rim Shot f	Snare Drum
261	Rim House1	Snare Drum
262	Rim House2	Snare Drum
263	Rim Synth	Snare Drum
264	Rim Synth Click	Snare Drum
265	Rim Synth Tamb	Snare Drum
266	Rim FX Large Hall1	Snare Drum
267	Rim FX Large Hall2	Snare Drum

#	ドラム・サンプル	Family
268	SideStick mf	Snare Drum
269	SideStick f	Snare Drum
270	SideStick Dance	Snare Drum
271	SideStick Dry	Snare Drum
272	SideStick Amb	Snare Drum
273	DrumStick Hit	Snare Drum
274	DrumStick Hit GM	Snare Drum
275	Tom R Vintage Hi	Tom
276	Tom R Vintage Mid	Tom
277	Tom R Vintage Floor	Tom
278	Tom Vintage Room Hi	Tom
279	Tom Vintage Room Mid	Tom
280	Tom Vintage Room Low	Tom
281	Tom Jazz Hi center	Tom
282	Tom Jazz Hi center GM	Tom
283	Tom Jazz Low center GM	Tom
284	Tom1 Open Hi p	Tom
285	Tom1 Open Hi p flam	Tom
286	Tom1 Open Hi f	Tom
287	Tom1 Open Hi f flam	Tom
288	Tom1 Open Mid p	Tom
289	Tom1 Open Mid p flam	Tom
290	Tom1 Open Mid f	Tom
291	Tom1 Open Mid f flam	Tom
292	Tom1 Open Low p	Tom
293	Tom1 Open Low p flam	Tom
294	Tom1 Open Low f	Tom
295	Tom1 Open Low f flam	Tom
296	Tom1 Open Floor p	Tom
297	Tom1 Open Floor p flam	Tom
298	Tom1 Open Floor f	Tom
299	Tom1 Open Floor f flam	Tom
300	Tom2 Hi p	Tom
301	Tom2 Hi f	Tom

#	ドラム・サンプル	Family
302	Tom2 Mid p	Tom
303	Tom2 Mid f	Tom
304	Tom2 Low p	Tom
305	Tom2 Low f	Tom
306	Tom2 Floor p	Tom
307	Tom2 Floor f	Tom
308	Tom3 Hi	Tom
309	Tom3 Floor	Tom
310	Tom4 Hi	Tom
311	Tom4 Low	Tom
312	Tom4 Floor	Tom
313	Tom5 Hi	Tom
314	Tom5 Low	Tom
315	Tom6 Vintage Hi p	Tom
316	Tom6 Vintage Hi mf	Tom
317	Tom6 Vintage Hi f	Tom
318	Tom6 Vintage Mid p	Tom
319	Tom6 Vintage Mid mf	Tom
320	Tom6 Vintage Mid f	Tom
321	Tom6 Vintage Low p	Tom
322	Tom6 Vintage Low mf	Tom
323	Tom6 Vintage Low f	Tom
324	Tom Processed	Tom
325	Tom Jazz Hi	Tom
326	Tom Jazz Floor	Tom
327	Tom Brush1 (sd open)	Tom
328	Tom Brush1 (sd close)	Tom
329	Tom Brush2 (sd open)	Tom
330	Tom Brush2 (sd close)	Tom
331	Tom Brush3 Hi mf	Tom
332	Tom Brush3 Hi f	Tom
333	Tom Brush3 Hi f GM	Tom
334	Tom Brush3 Midmf	Tom
335	Tom Brush3 Mid f	Tom

#	ドラム・サンプル	Family
336	Tom Brush3 Mid f GM	Tom
337	Tom Brush3 Low mf	Tom
338	Tom Brush3 Low f	Tom
339	Tom Brush3 Low f GM	Tom
340	Tom Brush4	Tom
341	E.Tom FM	Tom
342	E.Tom Real	Tom
343	HH1 Closed pp	Hi Hat
344	HH1 Closed p	Hi Hat
345	HH1 Closed mf	Hi Hat
346	HH1 Closed f	Hi Hat
347	HH1 Foot mp	Hi Hat
348	HH1 Foot mf	Hi Hat
349	HH1 Open mp	Hi Hat
350	HH1 Open mf	Hi Hat
351	HH2 Closed pp	Hi Hat
352	HH2 Closed p	Hi Hat
353	HH2 Closed mp	Hi Hat
354	HH2 Closed mf	Hi Hat
355	HH2 Closed f	Hi Hat
356	HH2 Closed ff	Hi Hat
357	HH2 Foot p	Hi Hat
358	HH2 Foot f	Hi Hat
359	HH2 Open p	Hi Hat
360	HH2 Open f	Hi Hat
361	HH3 Closed1	Hi Hat
362	HH3 Closed2	Hi Hat
363	HH3 Foot	Hi Hat
364	HH3 Open1	Hi Hat
365	HH3 Open2	Hi Hat
366	HH3 Sizzle	Hi Hat
367	HH4 Closed1	Hi Hat
368	HH4 Closed2	Hi Hat
369	HH4 Foot	Hi Hat

#	ドラム・サンプル	Family
370	HH4 Foot Open	Hi Hat
371	HH4 Open	Hi Hat
372	HH Old Close1	Hi Hat
373	HH Old Open1	Hi Hat
374	HH Old TiteClose	Hi Hat
375	HH Old Close2	Hi Hat
376	HH Old Open2	Hi Hat
377	HH House Open1	Hi Hat
378	HH House Open2	Hi Hat
379	HH Hip	Hi Hat
380	HH Alpo Close	Hi Hat
381	HH Dance1	Hi Hat
382	HH Dance2	Hi Hat
383	HH Syn. Closed	Hi Hat
384	HH Syn. Open	Hi Hat
385	Ride 20' mp1	Cymbal
386	Ride 20' mp2	Cymbal
387	Ride 20' mf1	Cymbal
388	Ride 20' mf2	Cymbal
389	Ride Edge1	Cymbal
390	Ride Edge2	Cymbal
391	Ride Cup	Cymbal
392	Ride Jazz	Cymbal
393	Ride Brush1	Cymbal
394	Ride Brush2	Cymbal
395	Ride Brush3	Cymbal
396	Ride Rivet	Cymbal
397	Crash 15'edge1	Cymbal
398	Crash 15'edge2	Cymbal
399	Crash 17'edge1	Cymbal
400	Crash 17'edge2	Cymbal
401	Crash 19'open1	Cymbal
402	Crash 19'open2	Cymbal
403	Crash 1	Cymbal

#	ドラム・サンプル	Family
404	Crash 2	Cymbal
405	Crash Reverse	Cymbal
406	Crash Dance 99	Cymbal
407	Crash DDD-1	Cymbal
408	Splash 8'edge1	Cymbal
409	Splash 8'edge2	Cymbal
410	Splash	Cymbal
411	China	Cymbal
412	Orchestra Cymbal	Cymbal
413	Finger Snaps	Latin Perc.
414	Claps1	Latin Perc.
415	Claps2	Latin Perc.
416	Claps3	Latin Perc.
417	Claps4	Latin Perc.
418	Dance Claps1	Latin Perc.
419	Dance Claps2	Latin Perc.
420	Dance Claps3	Latin Perc.
421	Dance Claps4	Latin Perc.
422	Dance Claps5	Latin Perc.
423	Dance Claps6	Latin Perc.
424	Dance Conga Lo-Open	Latin Perc.
425	Dance Conga Hi-Open	Latin Perc.
426	Dance Tambourine	Ethnic Perc.
427	Syn. Bongo1	Latin Perc.
428	Syn. Bongo2	Latin Perc.
429	Syn. Castanet	Latin Perc.
430	Syn. Shaker	Ethnic Perc.
431	Syn. Noise	SFX
432	Syn. FX1	SFX
433	Syn. FX2	SFX
434	Syn. FX3	SFX
435	Syn. FX4	SFX
436	Syn. FX5	SFX
437	Syn. Perc. Ahh	SFX

#	ドラム・サンプル	Family
438	Boom	SFX
439	Zap1	SFX
440	Zap2	SFX
441	Vinyl Hit	SFX
442	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
443	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
444	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
445	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
446	DJ Vinyl Sliced 05	SFX
447	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
448	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
449	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
450	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
451	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
452	DJ Vinyl Sliced 11	SFX
453	DJ Vinyl Sliced 12	SFX
454	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
455	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
456	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
457	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
458	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
459	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
460	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
461	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
462	DJ Vinyl Sliced 21	SFX
463	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
464	DJ Vinyl Sliced 23	SFX
465	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
466	DJ Scratch 01	SFX
467	DJ Scratch 02	SFX
468	DJ Scratch 03	SFX
469	DJ Scratch 04	SFX
470	DJ Scratch 05	SFX
471	DJ Scratch 06	SFX

#	ドラム・サンプル	Family
472	DJ Hit Rub	SFX
473	DJ Vocal Rub1	SFX
474	DJ Vocal Rub2	SFX
475	DJ BD Rub	SFX
476	DJ SD Rub	SFX
477	Guiro Long	Latin Perc.
478	Guiro Short	Latin Perc.
479	Vibraslap	Ethnic Perc.
480	Samba Whistle	Ethnic Perc.
481	Samba Whistle Lp	Ethnic Perc.
482	Cuica Hi	Latin Perc.
483	Cuica Lo	Latin Perc.
484	Surdo Open GM	Latin Perc.
485	Surdo Mute GM	Latin Perc.
486	Tumba Open1 mf	Latin Perc.
487	Tumba Open1 f	Latin Perc.
488	Tumba Open2 mf	Latin Perc.
489	Tumba Open2 f	Latin Perc.
490	Tumba Open Flam	Latin Perc.
491	Tumba Glissando	Latin Perc.
492	Tumba Basstone	Latin Perc.
493	Tumba O.Slap Flam mf	Latin Perc.
494	Tumba O.Slap Flam f	Latin Perc.
495	Tumba Muffled	Latin Perc.
496	Conga1 Lo Basstone	Latin Perc.
497	Conga1 Lo Open mf	Latin Perc.
498	Conga1 Lo Open Slap	Latin Perc.
499	Conga1 Lo Glissando	Latin Perc.
500	Conga1 Lo Muffled	Latin Perc.
501	Conga1 Lo Closed	Latin Perc.
502	Conga1 Lo Closed Slap	Latin Perc.
503	Conga1 Lo Heel	Latin Perc.
504	Conga1 Lo Toe	Latin Perc.
505	Conga1 Hi Basstone mf	Latin Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
506	Conga1 Hi Basstonef	Latin Perc.
507	Conga1 Hi Open mf	Latin Perc.
508	Conga1 Hi Open Slap	Latin Perc.
509	Conga1 Hi Muffled	Latin Perc.
510	Conga1 Hi Closed	Latin Perc.
511	Conga1 Hi Closed Slap	Latin Perc.
512	Conga1 Hi Heel	Latin Perc.
513	Conga1 Hi Toe	Latin Perc.
514	Conga2 Lo Open	Latin Perc.
515	Conga2 Lo Mt Slap	Latin Perc.
516	Conga2 Lo Slap	Latin Perc.
517	Conga2 Hi Open	Latin Perc.
518	Conga2 Hi Mute	Latin Perc.
519	Conga2 Hi Mt Slap	Latin Perc.
520	Conga2 Hi Slap1	Latin Perc.
521	Conga2 Hi Slap2	Latin Perc.
522	Conga2 Heel	Latin Perc.
523	Conga2 Toe	Latin Perc.
524	Quinto1 Open	Latin Perc.
525	Quinto1 Closed	Latin Perc.
526	Quinto1 Closed Slap	Latin Perc.
527	Quinto1 Toe	Latin Perc.
528	Quinto2 Basstone	Latin Perc.
529	Quinto2 Open mp	Latin Perc.
530	Quinto2 Open Flam	Latin Perc.
531	Quinto2 Open Slap	Latin Perc.
532	Quinto2 Muffled	Latin Perc.
533	Quinto2 C.Slap Flam p	Latin Perc.
534	Quinto2 C.Slap Flam f	Latin Perc.
535	Quinto2 Heel	Latin Perc.
536	Bongo1 Lo Muffled mp	Latin Perc.
537	Bongo1 Lo Muffled f	Latin Perc.
538	Bongo1 Lo Closed	Latin Perc.
539	Bongo1 Lo Flam	Latin Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
540	Bongo1 Lo MuffledFlam	Latin Perc.
541	Bongo1 Lo Stick	Latin Perc.
542	Bongo1 Lo StickEdge mf	Latin Perc.
543	Bongo1 Lo StickEdgef	Latin Perc.
544	Bongo1 Lo StickBounce	Latin Perc.
545	Bongo1 Lo Fingernail	Latin Perc.
546	Bongo1 Lo Cuptone	Latin Perc.
547	Bongo1 Lo Slap	Latin Perc.
548	Bongo1 Hi Open mf	Latin Perc.
549	Bongo1 Hi Open f	Latin Perc.
550	Bongo1 Hi Pops	Latin Perc.
551	Bongo1 Hi Hightone	Latin Perc.
552	Bongo1 Hi OpenFlam	Latin Perc.
553	Bongo1 Hi Fingernail	Latin Perc.
554	Bongo1 Hi Stick	Latin Perc.
555	Bongo1 Hi StickEdge mf	Latin Perc.
556	Bongo1 Hi StickEdgef	Latin Perc.
557	Bongo1 Hi StickBounce	Latin Perc.
558	Bongo1 Hi Cuptone	Latin Perc.
559	Bongo1 Hi Slap	Latin Perc.
560	Bongo2 Lo Open a	Latin Perc.
561	Bongo2 Lo Open b	Latin Perc.
562	Bongo2 Lo Mute	Latin Perc.
563	Bongo2 Hi Open a	Latin Perc.
564	Bongo2 Hi Open b	Latin Perc.
565	Bongo2 Hi Muffled	Latin Perc.
566	Bongo2 Hi Slap	Latin Perc.
567	Bongo2 Lo Heel	Latin Perc.
568	Bongo2 Lo Muffled	Latin Perc.
569	Bongo3 Lo Open	Latin Perc.
570	Bongo3 Lo Slap	Latin Perc.
571	Bongo3 Lo Stick	Latin Perc.
572	Bongo3 Hi Open	Latin Perc.
573	Bongo3 Hi Slap	Latin Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
574	Bongo3 Hi Stick1	Latin Perc.
575	Bongo3 Hi Stick2	Latin Perc.
576	Okonkolo Boca Op mp	Latin Perc.
577	Okonkolo Chacha Open mp	Latin Perc.
578	Okonkolo Chacha Open mf	Latin Perc.
579	Okonkolo Chacha Open f	Latin Perc.
580	Okonkolo Chacha Open ff	Latin Perc.
581	Okonkolo Chacha Slap mp	Latin Perc.
582	Okonkolo Chacha Slap mf	Latin Perc.
583	Okonkolo Chacha Slap f	Latin Perc.
584	Baya Open	Latin Perc.
585	Baya Ghe	Latin Perc.
586	Baya GheUp a	Latin Perc.
587	Baya GheUp b	Latin Perc.
588	Baya KaPalm	Latin Perc.
589	Baya KaToe a	Latin Perc.
590	Baya KaToe b	Latin Perc.
591	Baya Nail a	Latin Perc.
592	Baya Nail b	Latin Perc.
593	Baya Nail c	Latin Perc.
594	Baya Ge	Latin Perc.
595	Baya Up	Latin Perc.
596	Baya UpDown a	Latin Perc.
597	Baya UpDown b	Latin Perc.
598	Baya Mute1	Latin Perc.
599	Baya Mute2	Latin Perc.
600	Baya Mute3	Latin Perc.
601	Tabla1 Na	Latin Perc.
602	Tabla1 Open	Latin Perc.
603	Tabla1 Tin	Latin Perc.
604	Tabla1 Mute1	Latin Perc.
605	Tabla1 Mute2	Latin Perc.
606	Tabla1 Mute3	Latin Perc.
607	Tabla2 Tin a	Latin Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
608	Tabla2 Tin b	Latin Perc.
609	Tabla2 Na a	Latin Perc.
610	Tabla2 Na b	Latin Perc.
611	Tabla2 Na c	Latin Perc.
612	Tabla2 Tun a	Latin Perc.
613	Tabla2 Tun b	Latin Perc.
614	Tabla2 Tele a	Latin Perc.
615	Tabla2 Tele b	Latin Perc.
616	Tabla2 Tele c	Latin Perc.
617	Tabla2 Ti a	Latin Perc.
618	Tabla2 Ti b	Latin Perc.
619	Tabla2 Ti c	Latin Perc.
620	Tabla2 Tera	Latin Perc.
621	Tsuzumi	Latin Perc.
622	Taiko Open	Latin Perc.
623	Taiko Rim	Latin Perc.
624	Timbales1 Lo Open mp	Latin Perc.
625	Timbales1 Lo Open mf	Latin Perc.
626	Timbales1 Lo Open mf GM	Latin Perc.
627	Timbales1 Lo Edge mf	Latin Perc.
628	Timbales1 Lo Edge f	Latin Perc.
629	Timbales1 Lo RimShot	Latin Perc.
630	Timbales1 Lo Abanico	Latin Perc.
631	Timbales1 Lo Roll	Latin Perc.
632	Timbales1 Lo Mute mf	Latin Perc.
633	Timbales1 Lo Mute f	Latin Perc.
634	Timbales1 Lo Paila mf	Ethnic Perc.
635	Timbales1 Lo Paila f	Ethnic Perc.
636	Timbales1 Hi Open	Latin Perc.
637	Timbales1 Hi Edge	Latin Perc.
638	Timbales1 Hi Edge GM	Latin Perc.
639	Timbales1 Hi RimShot mf	Latin Perc.
640	Timbales1 Hi RimShot f	Latin Perc.
641	Timbales1 Hi RimShot ff	Latin Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
642	Timbales1 Hi Abanico1	Latin Perc.
643	Timbales1 Hi Abanico2	Latin Perc.
644	Timbales1 Hi Mute	Latin Perc.
645	Timbales1 Hi Paila mf	Ethnic Perc.
646	Timbales1 Hi Paila f	Ethnic Perc.
647	Timbales2 Lo Open	Latin Perc.
648	Timbales2 Lo Mute	Latin Perc.
649	Timbales2 Lo Rim	Latin Perc.
650	Timbales2 Hi Edge	Latin Perc.
651	Timbales2 Hi Rim1	Latin Perc.
652	Timbales2 Hi Rim2	Latin Perc.
653	Timbales2 Paila	Ethnic Perc.
654	Cowbell1	Ethnic Perc.
655	Cowbell2	Ethnic Perc.
656	Cowbell3	Ethnic Perc.
657	Cowbell4 Open	Ethnic Perc.
658	Cowbell4 Mute	Ethnic Perc.
659	Cowbell5 Open a	Ethnic Perc.
660	Cowbell5 Open b	Ethnic Perc.
661	Cowbell5 Mute	Ethnic Perc.
662	Cowbell6	Ethnic Perc.
663	Agogo Bell	Ethnic Perc.
664	Chacha Bell	Ethnic Perc.
665	Mambo Bell	Ethnic Perc.
666	Recoreco short1	Ethnic Perc.
667	Recoreco short2	Ethnic Perc.
668	Recoreco long	Ethnic Perc.
669	Triangle1 Open	Ethnic Perc.
670	Triangle1 Mute	Ethnic Perc.
671	Triangle2 Open Lp	Ethnic Perc.
672	Triangle2 Closed	Ethnic Perc.
673	Sleigh Bell	Ethnic Perc.
674	Rap Sleigh Bell	Ethnic Perc.
675	Jingle Bell	Ethnic Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
676	Bells Open	Ethnic Perc.
677	Finger Cymbal	Ethnic Perc.
678	Marc Tree	Ethnic Perc.
679	Marc Tree GM	Ethnic Perc.
680	Marc Tree Lp	Ethnic Perc.
681	Rainstick	SFX
682	Flexatone	Ethnic Perc.
683	Chinese Gong	Cymbal
684	Claves1 Lo a	Latin Perc.
685	Claves1 Lo b	Latin Perc.
686	Claves1 Hi a	Latin Perc.
687	Claves1 Hi b	Latin Perc.
688	Claves2	Latin Perc.
689	Wood Block 1 a	Latin Perc.
690	Wood Block 1 b	Latin Perc.
691	Wood Block 2 a	Latin Perc.
692	Wood Block 2 b	Latin Perc.
693	Wood Block 3 a	Latin Perc.
694	Wood Block 3 b	Latin Perc.
695	Wood Block 4 a	Latin Perc.
696	Wood Block 4 b	Latin Perc.
697	Wood Block 5 a	Latin Perc.
698	Wood Block 5 b	Latin Perc.
699	Wood Block 6 a	Latin Perc.
700	Wood Block 6 b	Latin Perc.
701	Wood Block 7	Latin Perc.
702	Wood Block 8	Latin Perc.
703	Castanet 1 a	Latin Perc.
704	Castanet 1 b	Latin Perc.
705	Castanet 1 c	Latin Perc.
706	Castanet 2	Latin Perc.
707	Castanet Single	Latin Perc.
708	Castanet Single GM	Latin Perc.
709	Castanet Double	Latin Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
710	Cabasa 1 L a Down	Ethnic Perc.
711	Cabasa 1 L a Up	Ethnic Perc.
712	Cabasa 1 L b Down	Ethnic Perc.
713	Cabasa 1 L b Up	Ethnic Perc.
714	Cabasa 1 S a Down	Ethnic Perc.
715	Cabasa 1 S a Up	Ethnic Perc.
716	Cabasa 1 S b Down	Ethnic Perc.
717	Cabasa 1 S b Up	Ethnic Perc.
718	Cabasa 2 L Stack b	Ethnic Perc.
719	Cabasa 2 L Stack a	Ethnic Perc.
720	Cabasa 2 L Roll	Ethnic Perc.
721	Cabasa 2 S Stack a	Ethnic Perc.
722	Cabasa 2 S Stack b	Ethnic Perc.
723	Cabasa 2 S Roll	Ethnic Perc.
724	Cabasa 3 WS	Ethnic Perc.
725	Cabasa 3 Up	Ethnic Perc.
726	Cabasa 3 Down	Ethnic Perc.
727	Cabasa 3 Tap	Ethnic Perc.
728	Caxixi1 a	Ethnic Perc.
729	Caxixi1 b	Ethnic Perc.
730	Caxixi1 c	Ethnic Perc.
731	Caxixi2 a	Ethnic Perc.
732	Caxixi2 b	Ethnic Perc.
733	Caxixi2 c	Ethnic Perc.
734	Caxixi3 Hard	Ethnic Perc.
735	Caxixi3 Soft	Ethnic Perc.
736	Shaker1 Push a	Ethnic Perc.
737	Shaker1 Push b	Ethnic Perc.
738	Shaker1 Pull a	Ethnic Perc.
739	Shaker1 Pull b	Ethnic Perc.
740	Shaker1 Accent a	Ethnic Perc.
741	Shaker1 Accent b	Ethnic Perc.
742	Shaker1 Slow a	Ethnic Perc.
743	Shaker1 Slow b	Ethnic Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
744	Shaker1 Slow c	Ethnic Perc.
745	Shaker1 Roll a	Ethnic Perc.
746	Shaker1 Roll b	Ethnic Perc.
747	Shaker1 Roll c	Ethnic Perc.
748	Shaker2	Ethnic Perc.
749	Shaker3	Ethnic Perc.
750	Maracas Push	Ethnic Perc.
751	Maracas Pull	Ethnic Perc.
752	Dumbek a	Latin Perc.
753	Dumbek b	Latin Perc.
754	Dumbek c	Latin Perc.
755	Dumbek d	Latin Perc.
756	Dumbek e	Latin Perc.
757	Dumbek f	Latin Perc.
758	Dumbek g	Latin Perc.
759	Dumbek h	Latin Perc.
760	Dumbek i	Latin Perc.
761	Dumbek j	Latin Perc.
762	Dumbek k	Latin Perc.
763	Djembe L Basstone a	Latin Perc.
764	Djembe L Basstone b	Latin Perc.
765	Djembe L Basstone c	Latin Perc.
766	Djembe L Open	Latin Perc.
767	Djembe L Open Slap	Latin Perc.
768	Djembe L Closed Slap	Latin Perc.
769	Djembe S Basstone a	Latin Perc.
770	Djembe S Basstone b	Latin Perc.
771	Djembe S Basstone c	Latin Perc.
772	Djembe Open	Latin Perc.
773	Djembe Mute	Latin Perc.
774	Djembe Slap	Latin Perc.
775	Djembe S Open	Latin Perc.
776	Djembe S Open Slap a	Latin Perc.
777	Djembe S Open Slap b	Latin Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
778	Djembe S Closed Slap a	Latin Perc.
779	Djembe S Closed Slap b	Latin Perc.
780	Djembe S Closed Slap c	Latin Perc.
781	Djembe Bass	Latin Perc.
782	Udu Open a	Latin Perc.
783	Udu Open b	Latin Perc.
784	Udu Open c	Latin Perc.
785	Udu Open d	Latin Perc.
786	Udu Slide a	Ethnic Perc.
787	Udu Slide b	Ethnic Perc.
788	Udu Half Open a	Latin Perc.
789	Udu Half Open b	Latin Perc.
790	Udu Half Open c	Latin Perc.
791	Udu Bell a	Latin Perc.
792	Udu Bell b	Latin Perc.
793	WD Brazillia1	Snare Drum
794	WD Brazillia2	Snare Drum
795	WD Ethno SD1	Snare Drum
796	WD Ethno SD2	Snare Drum
797	WD Ethno SD3	Snare Drum
798	WD Ethno SD4	Snare Drum
799	WD Ethno SD5	Snare Drum
800	WD Ethno SD6	Snare Drum
801	WD Kangaroo1	Snare Drum
802	WD Kangaroo2	SFX
803	WD Kangaroo3	SFX
804	WD Kangaroo4	SFX
805	WD Kangaroo5	SFX
806	WD Kangaroo6	SFX
807	WD Kangaroo7	SFX
808	WD Kangaroo8	SFX
809	Tambourine Push	Ethnic Perc.
810	Tambourine Pull	Ethnic Perc.
811	Tambourine Acc1 a	Ethnic Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
812	Tambourine Acc1 b	Ethnic Perc.
813	Tambourine Acc2	Ethnic Perc.
814	Tambourine Mute1	Latin Perc.
815	Tambourine Mute2	Latin Perc.
816	Tambourine Open	Latin Perc.
817	M.E.1 Douf Rim Ak	Latin Perc.
818	M.E.1 Douf Tek Ak1	Latin Perc.
819	M.E.1 Douf Tek Ak2	Latin Perc.
820	M.E.1 Pand Open	Latin Perc.
821	M.E.1 Pand Pattern1	Latin Perc.
822	M.E.1 Pand Pattern2	Latin Perc.
823	M.E.1 Pand Pattern3	Latin Perc.
824	M.E.1 Pand Pattern4	Latin Perc.
825	M.E.1 Rek Dom Ak	Ethnic Perc.
826	M.E.1 Rek Jingle	Ethnic Perc.
827	M.E.1 Rik1	Latin Perc.
828	M.E.1 Rik2	Latin Perc.
829	M.E.1 Rik3	Latin Perc.
830	M.E.1 Sagat Half Open	Ethnic Perc.
831	M.E.1 Sagat Close	Ethnic Perc.
832	M.E.1 Surdo L Open	Latin Perc.
833	M.E.1 Surdo L Mute	Latin Perc.
834	M.E.1 Tabla Medium	Latin Perc.
835	M.E.1 Tabla Dom	Latin Perc.
836	M.E.1 Tabla Flam	Latin Perc.
837	M.E.1 Tabla Rim	Latin Perc.
838	M.E.1 Tabla Tak	Latin Perc.
839	M.E.1 Timbales	Ethnic Perc.
840	M.E.1 Udu f Open	Latin Perc.
841	M.E.1 Alkis	Latin Perc.
842	M.E.1 Bandir Open	Latin Perc.
843	M.E.1 Bandir Closed	Latin Perc.
844	M.E.1 Bongo Roll	Latin Perc.
845	M.E.1 Darbuka1 Tek1	Latin Perc.

#	ドラム・サンプル	Family
846	M.E.1 Darbuka1 Tek2	Latin Perc.
847	M.E.1 Darbuka1 Open	Latin Perc.
848	M.E.1 Darbuka1 Closed	Latin Perc.
849	M.E.1 Darbuka2	Latin Perc.
850	M.E.1 Darbuka3	Latin Perc.
851	M.E.1 Darbuka4	Latin Perc.
852	M.E.1 Darbuka5 D1	Latin Perc.
853	M.E.1 Darbuka5 D2	Latin Perc.
854	M.E.1 Darbuka5 D3	Latin Perc.
855	M.E.1 Darbuka6 Mute	Latin Perc.
856	M.E.1 Darbuka6 Open	Latin Perc.
857	M.E.1 Darbuka6 Rim	Latin Perc.
858	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	Latin Perc.
859	M.E.1 Davul	Ethnic Perc.
860	M.E.1 Hollo1	Latin Perc.
861	M.E.1 Hollo2	Latin Perc.
862	M.E.1 Kup1	Latin Perc.
863	M.E.1 Kup2	Latin Perc.
864	M.E.1 Ramazan Davul1	Latin Perc.
865	M.E.1 Ramazan Davul2	Latin Perc.
866	M.E.1 Ramazan Davul3	Latin Perc.
867	M.E.1 Tef1	Ethnic Perc.
868	M.E.1 Tef2	Ethnic Perc.
869	M.E.1 Tef3	Ethnic Perc.
870	M.E.2 BD Kick	Bass Drum
871	M.E.2 SD	Snare Drum
872	M.E.2 Asagum	Latin Perc.
873	M.E.2 Asmatek	Latin Perc.
874	M.E.2 Bendirgum	Latin Perc.
875	M.E.2 Bendirtek1	Latin Perc.
876	M.E.2 Bendirtek2	Latin Perc.
877	M.E.2 Dm1	Latin Perc.
878	M.E.2 Findik	Latin Perc.
879	M.E.2 Gum	Latin Perc.

#	ドラム・サンプル	Family	#	ドラム・サンプル	Family
880	M.E.2 Hollotokat	Latin Perc.	914	M.E.2 Zilgit	SFX
881	M.E.2 Islik1	SFX	915	Orchestra Hit	SFX
882	M.E.2 Islik2	SFX	916	Band Hit	SFX
883	M.E.2 Kapalit	Latin Perc.	917	Impact Hit	SFX
884	M.E.2 Kasik1	Latin Perc.	918	Metal Hit	SFX
885	M.E.2 Kasik2	Latin Perc.	919	Yeah!	SFX
886	M.E.2 Kasik3	Latin Perc.	920	Yeah! Solo	SFX
887	M.E.2 Kasik4	Latin Perc.	921	Uhh	SFX
888	M.E.2 Kemik	Latin Perc.	922	Hit It	SFX
889	M.E.2 Kenar	Latin Perc.	923	Uhhhh Solo	SFX
890	M.E.2 Kenartek	Latin Perc.	924	Comp Voice Noise	SFX
891	M.E.2 Ramazangum	Latin Perc.	925	Stadium	SFX
892	M.E.2 Ramazantek	Latin Perc.	926	Applause	SFX
893	M.E.2 Renk	Latin Perc.	927	Scream	SFX
894	M.E.2 Renkbir	Latin Perc.	928	Laughing	SFX
895	M.E.2 Renkiki	Latin Perc.	929	Footsteps1	SFX
896	M.E.2 Tefacik	Latin Perc.	930	Footsteps2	SFX
897	M.E.2 Tefgum	Latin Perc.	931	Bird1	SFX
898	M.E.2 Teftek	Latin Perc.	932	Bird2	SFX
899	M.E.2 Teftokat	Latin Perc.	933	Dog	SFX
900	M.E.2 Teftrill	Latin Perc.	934	Gallop	SFX
901	M.E.2 Tefzil	Latin Perc.	935	Crickets	SFX
902	M.E.2 Tek1	Latin Perc.	936	Cat	SFX
903	M.E.2 Tek2	Latin Perc.	937	Growl	SFX
904	M.E.2 Tekbir	Latin Perc.	938	Heart Beat	SFX
905	M.E.2 Tokat	Latin Perc.	939	Heart Beat GM	SFX
906	M.E.2 Toprgum	Latin Perc.	940	Punch	SFX
907	M.E.2 Toprtek1	Latin Perc.	941	Tribe	SFX
908	M.E.2 Toprtek2	Latin Perc.	942	Door Creak	SFX
909	M.E.2 Toprtokat	Latin Perc.	943	Door Slam	SFX
910	M.E.2 Trill	Latin Perc.	944	Car Engine	SFX
911	M.E.2 Zil1	Ethnic Perc.	945	Car Stop	SFX
912	M.E.2 Zil2	Ethnic Perc.	946	Car Pass	SFX
913	M.E.2 Zil3	Ethnic Perc.	947	Car Crash	SFX

#	ドラム・サンプル	Family
948	Train	SFX
949	Helicopter	SFX
950	Gun Shot1	SFX
951	Gun Shot2	SFX
952	Machine Gun	SFX
953	Laser Gun	SFX
954	Explosion	SFX
955	Thunder	SFX
956	Wind	SFX
957	Stream	SFX
958	Bubble	SFX
959	Bubble GM	SFX
960	Church Bell	SFX
961	Telephone Ring	SFX
962	Xylophone Spectr	SFX
963	Cricket Spectrum	SFX
964	Air Vortex	SFX
965	Noise White	SFX
966	Noise FM Mod	SFX
967	Tubular	Ethnic Perc.
968	Gamelan	Ethnic Perc.
969	Tambura	Ethnic Perc.
970	Gtr Cut Noise1	SFX
971	Gtr Cut Noise2	SFX
972	Power Chord	SFX
973	Fret Noise	SFX
974	Dist. Slide1	SFX
975	Dist. Slide2	SFX
976	E.Gtr Pick1	SFX
977	E.Gtr Pick2	SFX
978	Gtr Scratch1	SFX
979	Gtr Scratch2	SFX
980	Ac.Bs-String Slap	SFX
981	Amp Noise	SFX

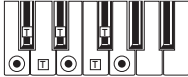
#	ドラム・サンプル	Family
982	Space Lore	SFX
983	Swish Terra	SFX
984	Hand Drill	SFX
985	Mouth Harp	SFX
986	66 BD	Bass Drum
987	88 BD	Bass Drum
988	88 SD1 GM	Snare Drum
989	88 SD2	Snare Drum
990	88 SD2 GM	Snare Drum
991	88 Rim Shot GM	Snare Drum
992	88 HH Close1 GM	Hi Hat
993	88 HH Close2	Hi Hat
994	88 HH Close2 GM	Hi Hat
995	88 HH Open1	Hi Hat
996	88 HH Open1 GM	Hi Hat
997	88 Tom1	Tom
998	88 Tom2	Tom
999	88 Crash	Cymbal
1000	88 Crash GM	Cymbal
1001	88 Congas	Latin Perc.
1002	88 Claps	Latin Perc.
1003	88 Claves	Latin Perc.
1004	88 Cowbell	Ethnic Perc.
1005	88 Maracas	Ethnic Perc.
1006	99 SD	Snare Drum
1007	99 HH Close	Hi Hat
1008	99 HH Open	Hi Hat
1009	Click	SFX
1010	Click GM	SFX
1011	Seq Click	SFX
1012	Metronome W Bell	SFX
1013	Metronome W	SFX
1014	Empty	(none)

48 認識されるコード

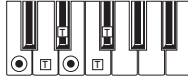
本機のコード認識 (Chord Recognition) が Fingered で弾いたときに認識される主なコードは、以下のとおりです。

Major

3-note



2-note



Major 6th

4-note

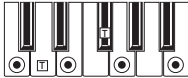


2-note



Major 7th

4-note



3-note



2-note



Sus 4

3-note



2-note



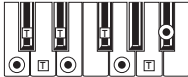
Sus 2

3-note



Dominant 7th

4-note



3-note



2-note



Dominant 7th Sus 4

4-note



3-note



Flat 5th

3-note



Dominant 7th ^b5

4-note



Major 7th ^b5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

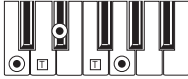


● = constituent notes of the chord

▭ = can be used as tension

Minor

3-note

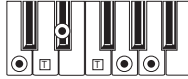


2-note



Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note



3-note



Minor-Major 7th

4-note

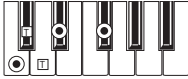


3-note



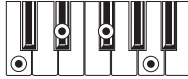
Diminished

3-note



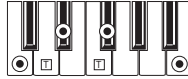
Diminished 7th

4-note



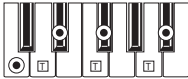
Diminished Major 7th

4-note



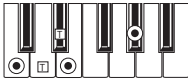
Minor 7th ^b5

4-note



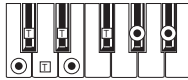
Augmented

3-note



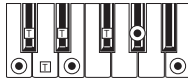
Augmented 7th

4-note



Augmented Major 7th

4-note



No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



○ = constituent notes of the chord

□ = can be used as tension

49 ショートカット

SHIFTキー・ショートカット

SHIFTキーを押しながら、パネルのキーを押すことで、さまざまなページやダイアログ・ボックスへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

SHIFTキー +	機能
各モード	
VALUEダイヤル	テンポの設定
スクロール・アロー	ソングまたはソングブックのエントリーのリストをアルファベット順の次か前の先頭に移動。メディア・モードでも同等の動き。
GLOBAL	グローバル・モード > MIDI: General Controlsページへ移動。
MEDIA	メディア・モード > Mode Preferences: Mediaページへ移動。
START/STOP	パニック・キー
SYNCHRO	グローバル・モード > MIDI: General ControlsページのClock Sourceパラメーターを選択。
TEMPO LOCK	グローバル・モード > General Controls: Lockページへ移動。
SONGBOOK	ソングブック・モード > Custom Listページへ移動。
UPPER OCTAVE (両方押す)	Mixer/Tuning: Tuningページへ移動。
TRANSPOSE (両方押す)	グローバル・モード > Tuning: Transpose Controlページへ移動。
スタイル・プレイ・モード	
STYLE PLAY	グローバル・モード > Mode Preferences: Styleページへ移動。
ACCOMP.	
MEMORY	
VARIATION	スタイル・プレイ・モード > Style Controls: Drum/Fillページへ移動。
ENSEMBLE	スタイル・プレイ・モード > Keyboard/Ensemble: Ensembleページへ移動。
 (メトロノーム)	タップ・テンポの設定
RECORD	MP3 Recordダイアログ・ボックスを開く。
スタイル・レコード・モード	
TEMPO +/-	Sound/Expressionページ表示時、エクスプレッション・レベルを調整。

SHIFTキー +	機能
ソング・プレイ・モード	
SONG PLAY	グローバル・モード > Mode Preferences > Song & Seqページへ移動
RECORD	MP3 Recordダイアログ・ボックスを開く。
ジュークボックス	
>>	ジュークボックス・リストの次の曲を演奏。
<<	ジュークボックス・リストの前の曲を演奏。
歌詞	
ディスプレイ	テキスト・ファイルをロード
シーケンサー・モード	
SEQUENCER	グローバル・モード > Mode Preferences: Song & Seqページへ移動

キーの長押しによるショートカット

パネルのキーを約1秒間押ししたままにすると、さまざまなページやダイアログ・ボックスへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

キー	機能
各モード	
SPLIT	Split Pointダイアログ・ボックスを開く。鍵盤を押すと、新たにスプリット・ポイントが設定される。
スタイル・プレイ・モード	
STYLE	Write Current Style Settingsダイアログ・ボックスを開く。
PERFORMANCE	Write Performanceダイアログ・ボックスを開く。
SONGBOOK	新たにソングブック・エントリーを作成し、Write Songダイアログ・ボックス(ソングブックの外側をタッチしたときのみ)を開く。
STS	Write STSダイアログ・ボックスを開く。
ソング・プレイ・モード	
PERFORMANCE	Write Performanceダイアログ・ボックスを開く。
SONGBOOK	新たにソングブック・エントリーを作成し、Write Songダイアログ・ボックス(ソングブックの外側をタッチしたときのみ)を開く。
グローバル・モード	
GLOBAL	タッチ・パネル・キャリブレーションの画面を開きます。

他のショートカット

他にも、**SHIFT**キーを使用しないショートカットもあります。

スタイル・プレイ・モード	
TEMPO +/- (両方)	オリジナル・テンポに戻る。
TRANSPOSE #/♭(両方)	トランスポーズを0に設定する。
UPPER OCTAVE +/- (両方)	アッパー・オクターブをオリジナルに設定する。
RECORD	MP3の録音中にキーを押すと、MP3 Recordダイアログ・ボックスを閉じ、録音が停止、Write Songダイアログ・ボックスを開く。

50 トラブル・シューティング

問題が起きた場合は、以下のリストをチェックしてください。

問題	対応
一般的な問題	
電燈が入らない	<p>次の項目を確認してください。・電源コードがコンセントに接続されていますか？・電源コードがAC電源端子に接続されていますか？・本機が破損していませんか？・電源には問題がありませんか？</p> <p>電源LEDが点灯していますか？</p> <p>それでも電源が入らない場合は、コルグ・サービス・センターへ連絡してください。</p>
電源がオフにならない	<p>画面が薄暗くなるまで、電源キーを押し続けてください。画面が暗くなって数秒立つと電源LEDが消灯して電源がオフになります。</p>
音が出ない	<p>本機のMASTER VOLUME ノブの設定が「0」になっていませんか？</p> <p>AUDIO端子にプラグが刺さっていませんか？プラグを抜いてください。</p> <p>アンプまたはミキサーへの接続をチェックしてください。</p> <p>アンプ・システムのすべての機器の電源が入っていますか？</p> <p>Local Controlパラメーターが、オフになっていませんか？オンにしてください。</p> <p>Attackパラメーターの値が高すぎませんか？低い値に設定し、音が早く立ち上がるようにしてください。Volumeパラメーターの値が、低すぎませんか？高い値に設定してください。</p>
低いノートが出力できない	<p>SPLITキーが点灯していると、キーボード・トラックはロー（低音、スプリット・ポイント以下）とアッパー（高音、スプリット・ポイント以上）に分割されています。ロー・トラックにミュートが掛かっていませんか？ミュートを解除してください。</p>

問題	対応
サウンドが違っている	<p>ユーザー・バンクにエディットされたデータが入っていませんか? ソング、またはスタイルに適したデータをロードしてください。</p> <p>ユーザー・ドラム・キットにエディットされたデータが入っていませんか? 適切なドラム・キットをロードしてください。</p> <p>スタイル、あるいはパフォーマンスがエディットされていませんか? 適切なデータ(スタイル、あるいはパフォーマンス)をロードしてください。</p>
サウンドが止まらない	ダンパー・スイッチの極性のパラメーターを正しく設定していることを確認してください。
選択したスタイル、ソングがスタートしない	Clock Sourceパラメーターの設定が、“Internal”になっていることを確認してください。別の機器のMIDI クロックを使用する場合は、MIDI ClockパラメーターにMIDI またはUSB を設定する必要があります(本機と別の機器を接続するポートに応じて設定します)。また、外部機器がMIDIクロック・データを送信することを確認する必要があります
MIDI 信号に反応しない	<p>すべてのMIDI、またはUSBケーブルを正しく接続していることを確認してください。</p> <p>外部機器からのデータが、本機で設定したMIDI受信チャンネルを介して、送られていることを確認してください。</p> <p>本機のMIDI INフィルターがMIDIメッセージの受信を阻害していないことを確認してください。</p>
パーカッション楽器のサウンドが正しく演奏されない	ドラム・トラックがDrumモードに設定されていて、外部機器がトランスポートしていないことを確認してください。
パーカッション楽器でクリック音が出る	これはサウンドの一部で、故障ではありません。
パフォーマンス、スタイル、STSを選択後、バックグラウンド・ノイズが聞こえる	選択したパフォーマンス、スタイル、またはSTSで、古いレコード盤の雑音をシミュレーションしたエフェクト“17: St. Analog Record”が選択されています。
メディア関連の問題	
デバイスをフォーマットできない	USB ケーブルが正しく接続されていますか?
	USB デバイスの電源が適切に供給されていますか?
	デバイスが正しく挿入されていますか?
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありますか?

問題	対応
デバイスにデータを保存できない	デバイスがフォーマットされていますか？
	デバイスが正しく挿入されていますか？
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありますか？
デバイスからデータをロードできない	デバイスが正しく挿入されていますか？
	デバイスに記録しているデータに本機との互換性はありますか？
「Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media」というメッセージが画面に表示される	ショートが原因でUSB デバイスが故障していることが考えられます。このUSB デバイスは使用できません。これにより本機が損傷することはありませんが、このデバイスを取り外すことをお勧めします。

51 仕様

KORG HAVIAN 30	
鍵盤	88キー・ウエイテッド・ハンマー・アクション、ベロシティ付
サウンド	950以上(レゾナンス付ステレオ・グランド・ピアノ、レゾナンス付ステレオ・アップライト・ピアノ、レベル2互換のサウンドを含む)、64ドラムキット
	ユーザー・エリア：256サウンド、128ドラム・キット
	ユーザー・サンプル・メモリー：32MB エディット可能なサウンドとドラムキット
音源	128ボイス、レゾナンス付きフィルター、RX (Real EXperience)
エフェクト&イコライザー	4ステレオ・マスター・エフェクト/125エフェクト・タイプ 各トラックに3バンド・イコライザー
	ファイナル・エフェクト：リミッター、4バンド・パラメトリック・イコライザー
コントローラー	ミニ・ジョイスティック
スタイル	ファクトリー・エリア：420プリロード・スタイル、自由に再構成可能
	フェバリットとユーザー・バンクを含む使用可能な1040のスタイル
スタイル構成	スタイルごとのに8スタイル・トラックと4シングル・タッチ・セッティング(STS)、スタイル・セッティング
スタイル・コントロール	3イントロ、4バリエーション、4フィル、1ブレイク、3エンディング、オートフィル、シンクロ・スタート/ストップ、タップ・テンポ、マニュアル・ベース、ベース・インバージョン、メモリー、アカンパニメント・ミュート、キック&スネア・デスティネーション
コード・シーケンサー	スタイルの自動演奏のための録音/再生コード・シーケンサー
その他	ギター・モード2、パラレルおよび固定ノート・トランスポーズ・テーブル、ステップ入力によるスタイル録音、トラック・エディットおよびイベント・エディット機能
パフォーマンス	240パフォーマンス(サウンド・セット)、グランド・ピアノ・パフォーマンス
STSs	スタイルによって呼び出されるサウンド・セット
	最大4つのスタイル、最大4つのソングブック・エントリー
リアルタイム・トラック	4キーボード・トラック(アッパー1、2、3、ロー)

KORG HAVIAN 30	
ソング・プレイ	ソング・セレクト、スタート/ストップ、ホーム、早戻し、早送り; ジュークボックス機能
	MIDIソング互換 (SMFフォーマット0、1) およびMP3ソング
	歌詞 (CDGファイル互換)、楽譜、マーカー
MP3プレーヤー / レコーダー	MP3トランスポーズ (+6/-5半音)、MP3テンポ・チェンジ (±30%)
	オーディオ (スタイル、MIDIソング、サウンドとエフェクトを含む)
シーケンサー	クイック録音 (バックিং・シーケンス)、マルチトラックまたはステップ録音機能。16トラック、100,000イベント、SMF対応のフル機能を備えたシーケンサー
ソングブック	エディット可能なミュージック・データベース スタイル、SMF、カラオケ、MP3を自動選択可能なスタイル・プレイ・モードとソング・プレイ・モード、ユーザー定義可能なカスタム・リスト、フィルタリングと曲順設定オプション
検索	スタイル、ソング、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、歌詞テキスト
互換性	Paシリーズ: スタイル、パフォーマンス、サウンド、PCMサンプル、マルチサンプル、ソング、ソングブック
	iシリーズ: スタイル
コントロール	ボリューム、キーボード-ACC/SEQバランス、アンサンプル、オクターブ・トランスポーズ、トランスポーズ、テンポ・ロック、クォーター・トーン/アラビック・スケール、ユーザー・スケール (パフォーマンス/STSにメモリー可能)、サーチ、歌詞、楽譜、マーカー、ダイヤル、テンポ、メトロノーム、スプリット
ディスプレイ	5インチ・カラー・タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス (480×272)
コネクタ	ペダル: アサイナブル・ペダル/ダンパー・ペダル (同梱DS2Hハーフ・ペダル対応)
	オーディオ: ヘッドホン/オーディオアウト (ステレオ・ジャック)
	MIDI: USBデバイスポートを使用してUSB経由でのMIDI、8ユーザー定義可能なMIDI設定
USB	2.0 Hi Speed対応; USB-MIDIインターフェイス
	1デバイス (リア・パネル)、1ホスト (リア・パネル)
マスメージング/ディスク	USB

KORG HAVIAN 30	
アンプ/ スピーカーシステム	アンプ：25W×2 スピーカー：100mm×2ダブル・コーン・スピーカー、バスレフ型
電源	ACアダプター DC 19V 消費電力：26W
外形寸法(W×D×H)	1312mm×389mm×146mm(譜面台除く)
質量	15.1kg
付属品	取扱説明書、譜面台、アクセサリ・ディスク、ACアダプター、コルグDS2H(ハーフ・ペダル対応)
オプション	ダンパー・ペダル固定機能付き専用ピアノ・スタンド(ST-H30-BK) コルグDS-1H(ハーフ・ペダル対応) コルグEXP-2、コルグXVP-10 コルグPS-1、PS-3

* 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

Function	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default	1-16	Memorized	
	Changed	1-16		
Mode	Default	3		
	Messages Altered	X *****	X	
Note	0-127	0-127		
Number:	*****	0-127		
Velocity	Note On	0 9n, V=1-127	0 9n, V=1-127	
	Note Off	0 8n, V=0-127	0 8n, V=0-127	
Aftertouch	Poly (Key)	0	0	
	Mono (Channel)	0	0	
Pitch Bend	0, 32	0	0	
	1, 2	0	0	
	6	0	0	
	38	0	0	
	7, 11	0	0	
	10, 91, 93	0	0	
	64, 66, 67	0	0	
	65, 5	0	0	
	71, 72, 73	0	0	
				Player data only *1
				*1
Control Change				
			Bank Select (MSB, LSB) *1	
			Modulations *1	
			Data Entry MSB *1	
			Data Entry LSB *1	
			Volume, Expression *1	
			Panpot, A/B Master FX Send *1	
			Damper, Sostenuto, Soft *1	
			Portamento On/Off, Portamento Time *1	
			Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *1	

74, 75	O	O	Brightness, Decay Time	*1
76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay	*1
80, 81	O	O	Sound Controller (1, 2)	*1
98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB)	*1, 2
100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB)	*1, 3
120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers	*1
Program Change	O 0-127 *****	O 0-127 0-127		*1
System Exclusive	O	O		*4
System	X	X	Song Position	
Common	X	X	Song Select	
	X	X	Tune	
System	O	O	Clock	*5
Real Time	O	O	Commands	*5
Aux	X	X	Local On/Off	
Messages	X	O (123-124)	All Notes Off	
	O	O	Active Sense	
	X	X	Reset	
Notes	<p>*1: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *2: Sound parameters, Selection of SongBook Entries, Drum Kit Family settings. *3: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Coarse Tune. *4: Includes Inquiry and Master Volume messages, FX settings, Quarter Tone settings. GM Mode On. *5: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global mode) is set to on.</p>			
Mode 1: OMNI ON, POLY	Mode 2: OMNI ON, MONO			O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY	Mode 4: OMNI OFF, MONO			X: No

KORG

Address

KORG ITALY SpA
Via Cagiata, 85
I-60027 Osimo (An)
Italy

Web

www.korg.com