

KORG

Music Workstation

T1 T2 T3

リファレンス・ガイド



AI Synthesis System

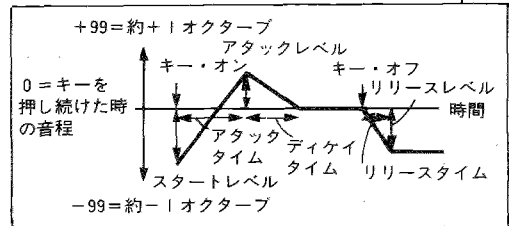
目 次

ページ表の見方	3
1. PROGRAMモード (PROG A / PROG B)	4
PROGRAMモードでのエディット	5
EDIT PROGRAMモードとの対応	6
2. EDIT PROGRAMモード (E.PROG)	7
3. エフェクト・パラメータ	31
エフェクト・プレースメントについて	32
エフェクト・パラメータ初期値一覧表	52
4. COMBINATIONモード (COMBI)	54
外部MIDI音源のコントロール	54
COMBINATIONモードでのエディット	54
5. EDIT COMBINATIONモード (E.COMBI)	57
6. SEQUENCERモード (SEQ)	74
ソングの構成	74
パターンの構成	75
シーケンス・データ・メモリーについて	75
ビート(拍子)について	75
プレイ	77
リアルタイム・レコーディング	78
パンチ・イン・レコーディング	79
マルチ・チャンネル・データのレコーディング	80
外部MIDI機器との同期	81
ステップ・レコーディング	86
イベント・エディット	89
7. GLOBALモード	114
8. DISK/CARDモード (DISK)	126
ディスクからのロード	127
ディスクへのセーブ	135
ディスクのフォーマット	138
MIDIデータ・ファイル	139
プログラムカードのロード・セーブ	141
T1,T2,T3 MIDI IMPLEMENTATION	146
エラー・メッセージ	159
スペック&オプション	161
故障とお使いになる前に	162
MIDIインプリメンテーション・チャート	164
アフターサービス	165
マルチサウンド一覧表	
ドラムサウンド一覧表	

ページ表の見方

○P0-5 OSC1 Pitch EG(オシレータ1・ピッチEG) ①

③	[A] S	Start Level (スタート・レベル)	-99~+99	OSC1のピッチの時間的変化の設定 ②
	[B] AT	Attack Time (アタック・タイム)	0~99	
	[C] A	Attack Level (アタック・レベル)	-99~+99	
	[D] DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	0~99	
	[E] RT	Release Time (リリース・タイム)	0~99	
	[F] R	Release Level (リリース・レベル)	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの効果の変化
	[G] L	EG Level Vel. Sens. (EGレベル・ベロシティセンス)	-99~+99	
	[H] T	EG Time Vel. Sens. (EGタイム・ベロシティセンス)	-99~+99	
				タッチの強弱によるピッチEGの速さの変化



① P0-5 OSC1 Pitch EG(オシレータ ピッチEG)

: ページ0の5行目、オシレータのピッチEGに関する画面であることを示しています。

② そのページに関する図

③ そのパラメータに移るためのCURSOR POSITIONキー

④ パラメータの名称

⑤ パラメータのバリュー(数値など)の可変範囲、内容

⑥ パラメータの機能の概要

※文中の「カーソル」とは、白黒反転表示になっているパラメータのことです。

1. PROGRAMモード(PROG A/PROG B)

メモリー内のプログラム(音色)をセレクトし、演奏するモードです。PROG AではA00～A99、PROG BではB00～B99のプログラムを選ぶことができます。

プログラムのセレクトは、BANK/PAGEキー(0～9)、プログラムセレクトキー(0～9)、△/▽キー、フット・スイッチ(PROG UP/DOWN)またはMIDIプログラム・チェンジによって行います。

▶A00 Aeroglide							
0+00 F+00 L+00 U+00 T+00 A+00 R+00 E+00							
A	B	C	D	E	F	G	H

BANK/PAGEキー(0～9、上段)を押すとプログラムナンバーの上の桁が設定され、そのバンクにある10個のプログラムの名前が表示されます。次にプログラムセレクトキー(0～9、下段)を押すことによってプログラムが決定されます。

プログラムセレクトキーだけを押ししたときはプログラムナンバーの下桁だけが変わります。

- フットスイッチでプログラムをセレクトするときは、あらかじめ各プログラム内でフットコントローラをProgram Up又は、Program Downに設定しておいてください。(P.27参照)
- MIDIでプログラムをセレクトするときは、GLOBALモードでProgram Changeを“0”に設定しておいて下さい。(P.115参照)

PROGRAMモードでのエディット

A00 Aeroglide

		OSC1 029:Voices OSC2 007:MagicOrgan	

▶OSC Balance
0+00 F+00 L+00 U+00 T+00 A+00 R+00 E+000

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	0	OSC Balance (オシレータ・バランス)	-10~+10	DOUBLEモードのプログラムのOSC1とOSC2の音量のバランスの調整
[B]	F	VDF Cutoff (VDFカットオフ)	-10~+10	VDF1とVDF2のカットオフ周波数の調整 (音色の調整)
[C]	L	VDA Level (VDAレベル)	-10~+10	OSC1とOSC2のレベルの調整 (音量の調整)
[D]	V	Velocity Sensitivity (ベロシティ・センス)	-10~+10	打鍵の強さによる音色音量の変化の感度の調整
[E]	T	After Touch (アフター・タッチ)	-10~+10	打鍵後に鍵盤を押し込む強さによる音色音量の変化の感度の調整
[F]	A	Attack Time (アタック・タイム)	-10~+10	VDF1、2とVDA1、2のアタック・タイム (音の立ち上がり) の調整
[G]	R	Release Time (リリース・タイム)	-10~+10	VDF1、2とVDA1、2のリリース・タイム (離鍵後の余韻) の調整
[H]	E	DRY:Effect Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	-10~+10	Effect1、2のドライアウト音とエフェクト音のバランスの調整

- PROGRAMモードでもプログラムの主なパラメータをCURSOR POSITIONキーを押してからVALUEスライダ、△/▽キーでエディットできます。ライブ中などに使用すると便利です。

- ここでプログラムをエディットするとそれに対応するEDIT PROGRAMモードのパラメータも同時にエディットされます。

- ここでエディットしたプログラムのライト(書き込み)は、EDIT PROGRAMモードで行います。

- エディット状態からもとの画面に戻るには、CURSOR UPキーを押します。

EDIT PROGRAMモードとの対応

それぞれの値を+に変化させると、EDIT PROGRAMモードのプログラム・パラメータは次のように変わります。

(-の場合はこの逆になります。)

PROGRAMモードでのエディット	+にエディットしたときの変化	
OSC Balance	OSC1 Level OSC2 Level	OSC1 Levelは+に、OSC2 LevelはOSC1とは逆方向に変化する(*1)
VDF Cutoff	VDF1、2 Cutoff	+に変化する(*1)
VDA Level	OSC1、2 Level	
Velocity Sense	OSC1、2 EG Level Vel Sens OSC1、2 EG Time Vel Sens VDF1、2 VEL SENS EG Int VDF1、2 VEL SENS EG Time VDA1、2 VEL SENS Amplitude VDA1、2 VEL SENS EG Time	設定してあった数値の符号(+/-)はそのまま値だけが大きくなる(*2) ・-にエディットしても値が小さくなるだけで、符号は変わりません ・0に設定されているパラメータは0のままで変化しません
After Touch	After Touch Pitch Bend After Touch VDF Cutoff After Touch VDA Amplitude Pitch MG After Touch VDF MG After Touch	
Attack Time	VDF1、2 Attack Time VDA1、2 Attack Time	+に変化する(*3)
Release Time	VDF1、2 Release Time VDA1、2 Release Time	+に変化する(*1)
DRY:Effect Balance	EFFECT1、2 Balance	

(*1) バリューの値の5倍の値が加算されます。バリューの値が-のときは、減算されます。[Value = V, 5 × V]

(*2) バリューの値が+10のときは、パラメータの値の100%増し(2倍)となり、-10のときは、100%減(0)となります。[1 + (V/10)]

(*3) VDFに対しては、バリューの値の3倍の値が、加算され、VDAに対しては、バリューの値の5倍の値が、加算されます。符号がマイナスのときは、減算されます。[VDF1/2...3 × V, VDA1/2...5 × V]

・パラメータの変化は各パラメータごとの値の可変範囲内に制限されます。

・DOUBLEモード以外のプログラムでは、OSC BalanceとVDA Levelによる変化は同じになります。

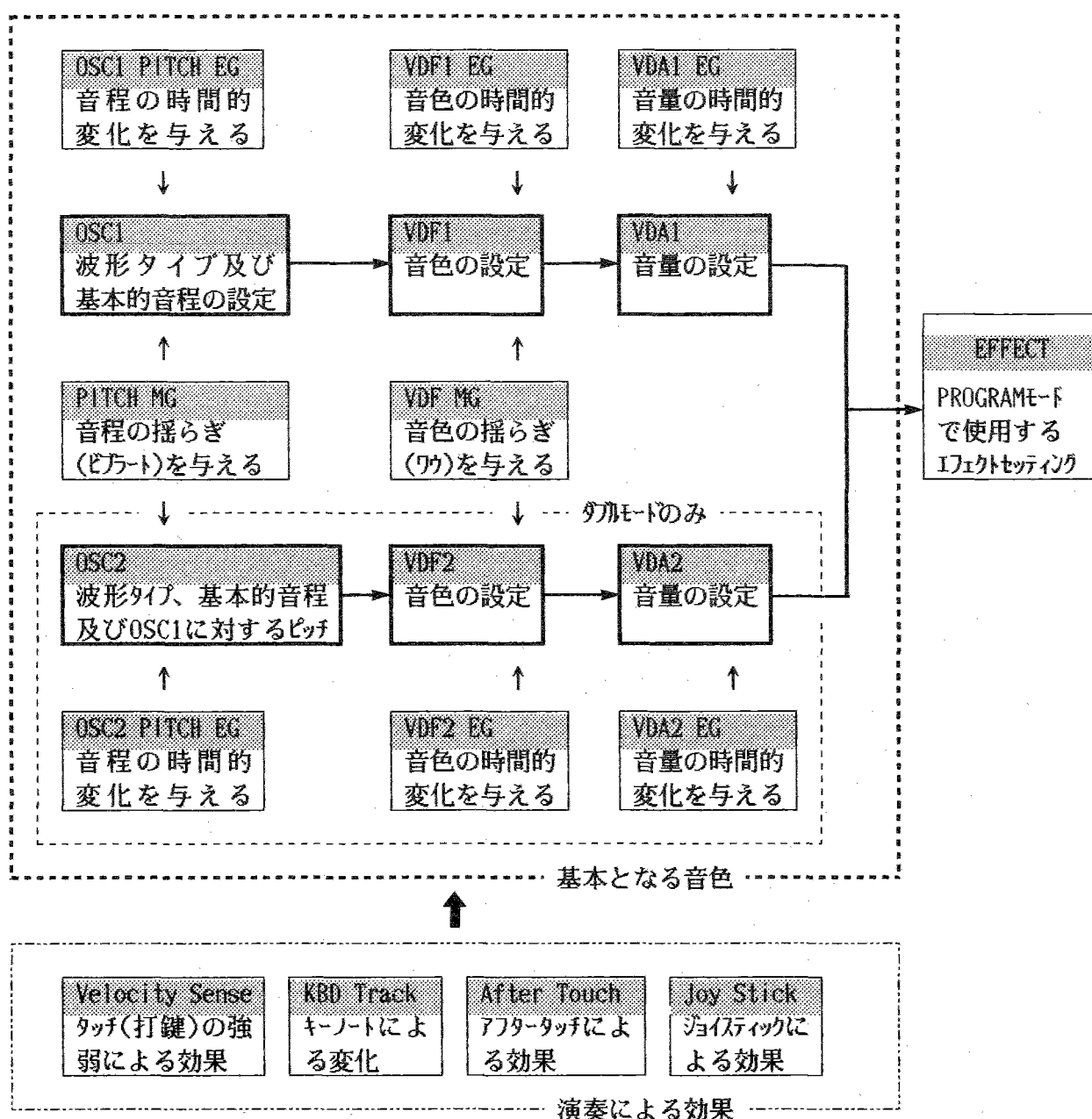
2. EDIT PROGRAMモード(E.PROG)

このモードでは、音色プログラム・パラメータ(音源波形やフィルターEGのセッティングなど)を設定します。

- エディットの対象となるのはあらかじめPROGRAM AまたはPROGRAM Bモードで選んでおいたプログラムです。
- 音色作りにはPROGRAMモードでのエディット(パフォーマンス・エディット)を併用することもできます。
- エディットが終わり音色が完成したらWRITEキーを押してライトを行ってください。(PROGRAMモードで別のプログラムを選ぶとライトしていないプログラムは失われてしまいます。)
- エディット中にCOMPAREキーを押すと、エディット前の音色を呼び出すことができます。そのままエディットしないで再びCOMPAREキーを押すと、コンペアする前にエディットしていた音色に戻ります。

☆EDIT PROGRAMモードでは、2組のテンキーのうち上段はページ・セレクト・キー、下段はエディット・ファンクション・キーとして働きます。(詳しくはオペレーション・ガイドをご覧ください。)

T1/T2/T3のプログラム・パラメータの構成



EDIT PROGRAMモードのファンクション

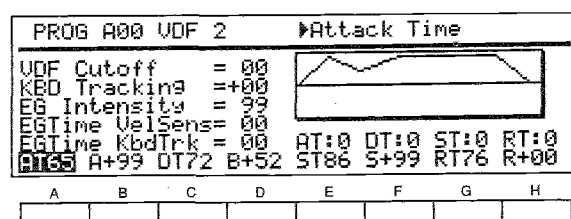
●上段のテンキー(0~9)を押すと各ファンクションのページが選ばれます。CURSOR UP/DOWNキーで、エディットするパラメータの項目を選んでCURSOR POSITIONキー(A)~(H)でパラメータを選んでください。

ページ	ファンクション	エディットするパラメータ
P0 OSC		
0-1	OSC Mode	オシレータのモード
0-2	Assign/Hold	発音するオシレータ数とホールド
0-3	OSC1 Multisound/Level	オシレータ1の音源波形レベル
0-4	OSC2 Multisound/Level	オシレータ2の音源波形、レベルとピッチ(DOUBLEモード)
0-5	OSC1 Pitch EG	オシレータ1のピッチの時間的变化
0-6	OSC2 Pitch EG	オシレータ2のピッチの時間的变化(DOUBLEモード)
P1 VDF1		
1-1	VDF1 Cutoff	VDF1のカットオフ
1-2	VDF1 KBD Tracking	VDF1のキーボード・トラックによる変化
1-3	VDF1 EG Int./Vel Sense	VDF1のEGインテンシティ、ベロシティ・センス
1-4	VDF1 EG Time Vel Sense	VDF1 EGのベロシティによる変化
1-5	VDF1 EG Time KBD Track	VDF1 EGのキーボード・トラックによる変化
1-6	VDF1 EG	VDF1カットオフの時間的变化
P2 VDF2		
2-1	VDF2 Cutoff	VDF2のカットオフ
2-2	VDF2 KBD Tracking	VDF2のキーボード・トラックによる変化
2-3	VDF2 EG Int./Vel Sense	VDF2のEGインテンシティ、ベロシティ・センス
2-4	VDF2 EG Time Vel Sense	VDF2 EGのベロシティによる変化
2-5	VDF2 EG Time KBD Track	VDF2 EGのキーボード・トラックによる変化
2-6	VDF2 EG	VDF2カットオフの時間的变化
P3 VDA1		
3-1	VDA1 Velocity Sense	VDA1のベロシティによる変化
3-2	VDA1 KBD Track	VDA1のキーボード・トラックによる変化
3-3	VDA1 EG Time Vel Sense	VDA1 EGのベロシティによる変化
3-4	VDA1 EG Time KBD Track	VDA1のキーボード・トラックによる変化
3-5	VDA1 EG	VDA1の時間的变化
P4 VDA2		
4-1	VDA2 Velocity Sense	VDA2のベロシティによる変化
4-2	VDA2 KBD Track	VDA2のキーボード・トラックによる変化
4-3	VDA2 EG Time Vel Sense	VDA2 EGのベロシティによる変化
4-4	VDA2 EG Time KBD Track	VDA2 EGのキーボード・トラックによる変化
4-5	VDA2 EG	VDA2の時間的变化
P5 CONTROLLER		
5-1	Pitch Bend	ジョイスティックによるPitchの変化及びカットオフの変化
5-2	After Touch	アフター・タッチによる音色の変化
5-3	Pitch MG1	ピッチ・モジュレーション(ビブラート効果)
5-4	Pitch MG2	"
5-5	VDF MG1	VDFモジュレーション(ワウ効果)
5-6	VDF MG2	"

P6 EFFECT		
6-1	Effect 1 Type	エフェクト1の選択
6-2	Effect 1 Parameter	エフェクト1のパラメータ
6-3	Effect 2 Type	エフェクト2の選択
6-4	Effect 2 Parameter	エフェクト2のパラメータ
6-5	Effect Placement	エフェクト1、2の配置
P7 WRITE		
7-1	Write Program	プログラムのライト
7-2	Rename Program	プログラム名の書き換え
7-3	Foot Controller	2つフット・コントローラのそれぞれの機能の割当
7-4	Scale Type	音階の選択（平均律、純正律）
7-5	Vel/Aft.T Curve	ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブの選択
7-6	Copy Effect	エフェクト・パラメータのコピー
7-7	Copy OSC1 to OSC2	OSC1パラメータのOSC2へのコピー

- ・ピッチ・ベンド、ピッチEG、ピッチ・モジュレーション、アフター・タッチなどによるピッチの変化の合計は1オクターブまでに制限されます。（一部のマルチサウンドでは音域によりさらに可変範囲が狭い場合があります。）
- ・VDFの各パラメータとVDF・EG、VDF・MGなどによる音色の変化は、VDFがコントロールできる範囲に制限されます。
- ・オシレータ・レベルとVDAの各パラメータ、VDA・EGなどによる音量の変化は、VDAがコントロールできる範囲に制限されます。

- ・各EGパラメータ（Pitch EG1/2, VDF EG1/2, VDA EG1/2）をエディットするときには、EGの概形が表示されます。



- ・表示は各パラメータをグラフにして表したもので、実際のEGの形とは異なります。
- ・表示を消すには、カーソルをEG以外のパラメータに移動してください。

- P0-1 OSC Mode
P0-2 Assign/Hold
P0-3 OSC1 Multisound/OSC1 Level
P0-4 OSC2 Multisound/OSC2 Level
P0-5 OSC1 Pitch EG
P0-6 OSC2 Pitch EG

PROG A00 OSC				OSC Mode			
OSC Mode : DOUBLE							
Assign : POLY		Hold : OFF					
030:Choir		L84 8'					
042:Lore		L42 8'					
S+98	AT00	A-17	DT00	RT05	R+00	L+00	T+00
S-99	AT74	A+99	DT79	RT10	R+01	L+00	T+00
A	B	C	D	E	F	G	H

○P0-1 OSC Mode(オシレータ・モード)

A	OSC Mode (オシレータ・モード)	音源のモード	
		SINGLE	1 オシレータ・モード(シングル)
		DOUBLE	2 オシレータ・モード(ダブル)
		DRUMS	ドラムキット・モード(ドラムキット)

▼OSC Mode(オシレータ・モード)では、作成するプログラムの構造を選びます。この設定により、使用するオシレータ数や音源の種類が変わります。

- OSC Modeを切り換えた時にはOSC1のマルチサウンド(またはドラムキット)を設定し直してください。
- SINGLEでは1系統のOSC-VDF-VDAを用います。最大同時発音数は16音です。

- DOUBLEでは2系統のOSC-VDF-VDAを用います。より高度な音作りが行えますが、最大同時発音数は8音になります。
- DRUMSは音源としてドラムサウンドを組み合わせせたドラムキットを用いるモードです。音源以外の構造はSINGLEと同じです。

○P0-2 Assign/Hold

A	Assign (アサイン)	発音するボイス数	
		POLY	最大発音数まで和音で発音
E	Hold (ホールド)	MONO	単音のみ発音
		OFF/ON	鍵盤を離しても発音を続けるようにする

▼Assign(アサイン)では、このプログラムを和音で使用するか、単音で使用するかを設定します。

▼Hold(ホールド)をONにすると、離鍵後も鍵盤を押し続けたのと同じように発音するようになります。主にドラムキットの音色に使用します。

- VDA EGのSustain Levelが“0”以外の音は、HoldをONに設定すると音が止まらなくなります。

○P0-3 OSC Multisound/OSC1 Level(オシレータ・マルチサウンド/オシレータ1レベル)

[A]	Multisound (マルチサウンド・セレクト) Drum Kit (ドラムキット)	0~189 Drum Kit1 ? Drum Kit4	OSC1マルチサウンド(音源波形)の選択 (OSC MODEがSINGLE/DOUBLEの時) ドラムキット(GLOBALモードP1~P4)の選択 (OSC MODEがDRUMSの時)
[D] L	OSC Level (オシレータ・レベル)	0~99	オシレータ1の音量
[E]	Octave (オクターブ)	16' 8' 4'	オシレータ1のオクターブ 1オクターブ下げる 基準ピッチ 1オクターブ上げる

▼P0-1 OSC ModeでSINGLEまたはDOUBLEが選ばれている場合、Multisound(マルチサウンド・セレクト)でオシレータ1の音源波形を選びます。(マルチサウンドのリストは裏表紙にあります。)

- ・名前に“NT”のついたマルチサウンドは、どのキーを弾いても同じ音程で発音します。
- ・それぞれのマルチサウンド(音源波形)には、発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音がでないことがあります。
- ・オプションのPCMカードがリアパネルのスロットにセットしてあれば、カードからもマルチサウンドを選べます。VALUEスライダを上下させると頭に“C”のついたカード内のマルチサウンドが表示されます。
- ・PCM RAM(T2/T3ではオプション)にマルチサウンドがロードされていれば、PCMディスクからロードしたマルチサウンドも選べます。PCM RAM内のマルチサウンドは頭に“D”が表示されます。(PCMディスクのマルチサウンドを使った音色を演奏するときは、必ずそのディスクをロードしておいてください。)

☆PCMカードについて

PCMカードの抜き差しは電源OFF時または音の出ていない時に行ってください。

▼OSC ModeでDRUMS(ドラムキット)が選ばれている場合は、DRUM KIT(1~4)の内の1つを選択します。

- ・ドラムキットへのドラムサウンドの割当は、GLOBALモードで行います。

▼OSC Level(オシレータ・レベル)ではオシレータ1の音量を設定します。99で最大になります。

- ・音色によっては、オシレータ・レベルを大きな値に設定すると和音演奏時に音が歪む場合があります。このような場合はオシレータ・レベルを下げてください。

▼Octave(オクターブ)では、オシレータ1の基本ピッチをオクターブ単位で設定します。

○P0-4 OSC2 (オシレータ2)

[A]	Multisound (マルチサウンド・セレクト)	0~189	OSC2マルチサウンドの選択
[D] L	OSC Level (オシレータ・レベル)	0~99	OSC2の音量
[E]	Octave (オクターブ)	16', 8', 4'	OSC2のオクターブ
[F] I	Interval (インターバル)	-12~+12	OSC2のOSC1に対するインターバル (半音単位)
[G] D	Detune (ディチューン)	-50~+50	OSC2のOSC1に対するディチューン (セント単位)
[H] DL	Delay Start (ディレイ・スタート)	0~99	OSC2のOSC1に対する発音の遅れ時間

※オシレータ2はOSC Mode (P0-1) がDOUBLEの時のみ設定できます。

▼Multisound(マルチサウンド・セレクト)ではオシレータ2のマルチサウンドを選びます。選べるマルチサウンドの種類はP0-3 OSC1 Multisoundと同じです。

▼OSC Level(オシレータ・レベル)ではオシレータ2の音量を設定します。

▼Octave(オクターブ)ではオシレータ2のオクターブを設定します。

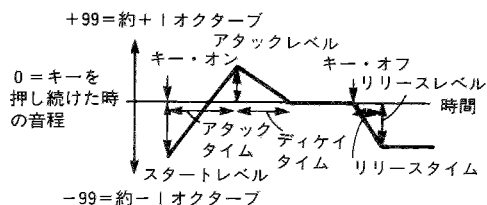
▼Interval(インターバル)はオシレータ1とオシレータ2のピッチ差を半音単位(-12~+12の範囲)で設定します。オシレータ1との間で和音を構成することができます。

▼Detune(ディチューン)はオシレータ1とオシレータ2のピッチ差をさらに細かくセント単位(-50~+50)で設定します。オシレータ1とわずかにピッチをずらすことで厚みのある音を得ることができます。

▼Delay Start(ディレイ・スタート)はオシレータ1が発音してからオシレータ2が発音するまでの時間を0~99の範囲で設定します。(この効果を使用しない時は0に設定します。)

○P0-5 OSC1 Pitch EG(オシレータ1・ピッチEG)

[A]	S	Start Level (スタート・レベル)	-99~+99	OSC1のピッチの時間的変化の設定
[B]	AT	Attack Time (アタック・タイム)	0~99	
[C]	A	Attack Level (アタック・レベル)	-99~+99	
[D]	DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	0~99	
[E]	RT	Release Time (リリース・タイム)	0~99	
[F]	R	Release Level (リリース・レベル)	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの効果の変化
[G]	L	EG Level Vel. Sens. (EGLレベル・ベロシティセンス)	-99~+99	
[H]	T	EG Time Vel. Sens. (EGタイム・ベロシティセンス)	-99~+99	



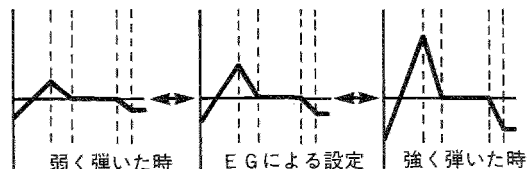
▼オシレータ1のピッチの時間的変化を設定します。

- ・各EGLレベルの+と-を逆に設定するとEG波形は反転します。

▼EG Level Vel. Sens. (EGLレベル・ベロシティセンス)を+に設定するとキーを強く弾くほどピッチの変化が大きくなります。(－に設定すると強く弾く程ピッチの変化が小さくなります。)ただしEGによるピッチの変化は±1オクターブに制限されます。

- ・+に設定した場合

ピッチの変化

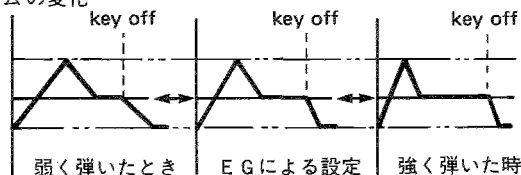


▼EG Time Vel. Sens. (EGタイム・ベロシティセンス)を+に設定するとキーを強く弾く程タイムが短くなります。

(－に設定すると強く弾く程、タイムが長くなります。)

- ・+に設定した場合

タイムの変化



○P0-6 OSC2 Pitch EG(オシレータ2ピッチEG)

▼オシレータ2のピッチの時間的変化を設定します。

- ・内容はP0-5 OSC1 Pitch EGと同じです。

P1-1 Cutoff
 P1-2 KBD Tracking
 P1-3 EG Intensity
 P1-4 EG Time Vel Sens
 P1-5 EG Time KBD Track
 P1-6 VDF EG

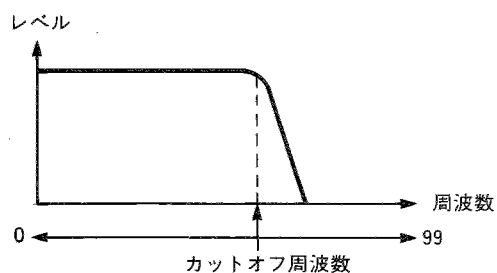
PROG A00 VDF 1 ▶Cutoff			
VDF Cutoff = 00			
KBD Tracking	=+00	Center Key	= G5
EG Intensity	= 99	Vel Sense	=+55
EGTime VelSens	= 00	AT:0 DT:+ ST:0 RT:0	
EGTime KbdTrk	= 00	AT:0 DT:0 ST:0 RT:0	
AT00 A+98 DT81 B+41	ST99 S-32 RT36 R+83		
A	B	C	D
E	F	G	H

○P1-1 Cutoff(カットオフ)

VDF Cutoff (VDFカットオフ)	0～99	VDF1のカットオフ (音色の明るさ)
--------------------------	------	------------------------

※VDF (Variable Digital Filter)、マルチサウンドの高周波数成分を減衰(カットオフ)させて、音色をコントロールします。

▼Cutoff(カットオフ)ではVDFのカットオフ周波数を設定します。
 この値を小さく設定するほど高音がカットされて音色は柔らかくなります。



○P1-2 KBD Tracking(キーボード・トラッキング)

A	KBD Tracking (カットオフ・キーボード・トラッキング)	-99～+99	鍵盤位置によるVDF1カットオフ(音色の明るさ)の変化
E	Center Key (センター・キー)	C-1～G9	VDF1キーボード・トラックの効果の中心となるキー(±0のキー)

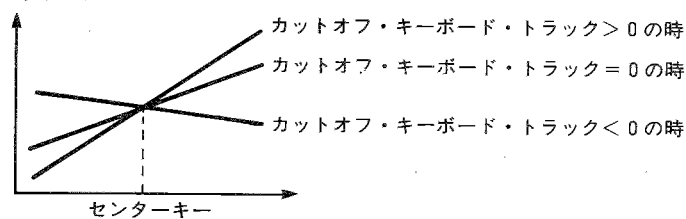
※VDFキーボード・トラックは、弾く鍵盤の位置によって、VDFカットオフを変化させる効果です。

▼Center Key(センター・キー)では、VDFキーボード・トラックの中心となるキー(カットオフ/EGタイムの変化がかからないキー)を設定します。

▼KBD Tracking(カットオフ・キーボード・トラッキング)を+に設定すると、音程が高くなる程音色が明るくなります。(－に設定するとその逆になります。)値が+99または－99に近くなる程変化は大きくなり、0に設定するとカットオフの変化と音程の変化が同じになります。

・－50程度で水平になります。

カットオフ



○P1-3 EG Intensity(EGインテンシティ)

[A]	EG Intensity (EGインテンシティ)	0 ~ 99	VDF1 EGによる音色変化の深さ
[E]	Vel Sense (EGインテンシティ・ベロシティセンス)	-99 ~ +99	タッチの強弱によるVDF1 EGの効果の変化

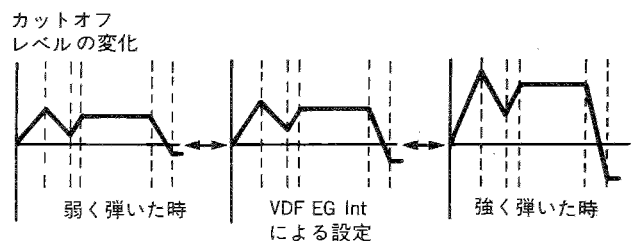
▼EG Intensity(EGインテンシティ)ではVDF EGによるカットオフの変化の感度を設定します。99に設定した時にカットオフのEGの深さが最大になります。

▼Vel Sense(EGインテンシティ・ベロシティセンス)はキーを弾く強さにより音色を変化させる効果です。

- ・ +に設定すると、キーを弱く弾いた時のVDF EGで設定したカットオフの変化が小さくなります。
- ・ -に設定した時にキーを強く弾くとカットオフの変化が小さくなります。(EGインテンシティで設定した値が基準になります。)

☆多くの自然楽器は、弱い音になる程高い周波数成分が減少します。このような音を作る時は、VDFでカットオフを低めに設定し、VDF EGのサステイン・レベルなど各レベル、VDF EGインテンシティ、VDF EGインテンシティ・ベロシティセンスの各パラメータを全て+の値に設定してください。

- ・ +に設定した場合

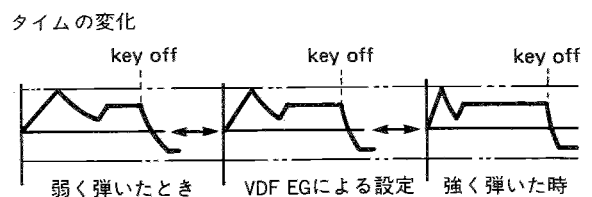


○P1-4 EG Time Velocity Sens(EGタイム・ベロシティ・センス)

[A]	EG Time Vel. Sens (EGタイム・ベロシティセンス)	-99 ~ +99	タッチの強弱によるVDF1 EGの速さの変化
[E] AT	Attack Time (アタック・タイム)	-、0、+	VDF1EGの各パラメータ（アタック・タイムなど）にかかるEGタイム・ベロシティの効果の設定(0の時効果はかからない)
[F] DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	-、0、+	
[G] ST	Slope Time (スロープ・タイム)	-、0、+	
[H] RT	Release Time (リリース・タイム)	-、0、+	

▼EG Time(EGタイム・ベロシティセンス)はキーを弾く強さによりVDF EGの速さを変える効果です。+に設定するとキーを強く弾くほどタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなります。(-に設定すると逆に長くなります。)

- ・ すべて+に設定した場合



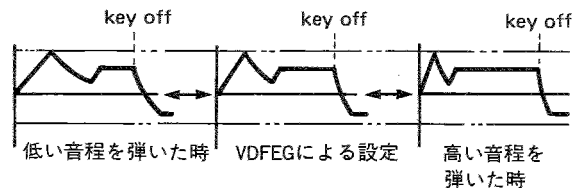
○P1-5 EG Time KBD Track(EGタイム・キーボード・トラック)

[A]	EG Time KBD Track (EGタイム・キーボード・トラック)	0～99	鍵盤位置によるVDF1 EGの速さの変化
[E] AT	Attack Time (アタック・タイム)	－、0、＋	VDF1 EGの各パラメータ（アタック・タイムなど）にかかるEGタイム・ベロシティの効果の設定（0の時効果はかからない）
[F] DT	Decay Time (デカイ・タイム)	－、0、＋	
[G] ST	Slope Time (スロ・プ・タイム)	－、0、＋	
[H] RT	Release Time (リリース・タイム)	－、0、＋	

▼EG Time(EGタイム・キーボード・トラック)で＋に設定するとセンターキーより高いキーを弾くほど、VDF EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、－に設定するとその逆にVDF EGのタイムが長くなります。

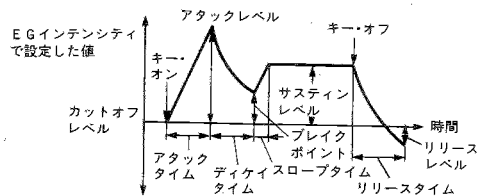
・すべて＋に設定した場合

タイムの変化



○P1-6 VDF1 EG(VDF1 EG)

[A] AT	Attack Time (アタック・タイム)	0～99	VDF1のカットオフの時間的変化の設定
[B] A	Attack Level (アタック・レベル)	-99～+99	
[C] DT	Decay Time (デカイ・タイム)	0～99	
[D] B	Break Point (ブレイク・ポイント)	-99～+99	
[E] ST	Slope Time (スロ・プ・タイム)	0～99	
[F] S	Sustain Level (サステイン・レベル)	-99～+99	
[G] RT	Release Time (リリース・タイム)	0～99	
[H] R	Release Level (リリース・レベル)	-99～+99	



※ここではVDF1のカットオフの時間的変化を設定します。

- ・各EGLレベルの＋と－を全て逆に設定するとEG波形は反転します。
- ・各EGLレベルはVDF1 EG インテンシティにより全体的にコントロールされます。

PROG A00 VDF 2				▶Cutoff			
VDF Cutoff = 63							
KBD Tracking = +00				Center Key = C-1			
EG Intensity = 00				Vel Sense = +99			
EGTime VelSens= 00				AT:+ DT:- ST:0 RT:0			
EGTime KbdTrk = 00				AT:+ DT:- ST:0 RT:0			
AT00 A+00 DT00 B+00				ST42 S+00 RT00 R+00			
A	B	C	D	E	F	G	H

▼オンレータ2用VDFです。

- 内容はPage-1 VDF1と同じです。

☆DOUBLEモード、SINGLEモードの切り換えはPage-0 OSC Modeで行います。

P3-1 Velocity Sense
 P3-2 KBD Tracking
 P3-3 EG Time Velocity Sense
 P3-4 EG Time KBD Track
 P3-5 VDA1 EG

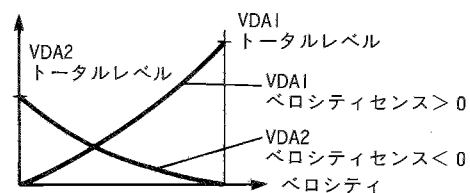
PROG A00 VDA 1				▶Velocity Sense			
Velocity Sense=+61							
KBD Tracking =+00				Center Key = E3			
EGTime Velsens= 20				AT:+ DT:0 ST:0 RT:0			
EGTime KbdTrk = 00				AT:0 DT:0 ST:0 RT:-			
AT42 A+99 DT74 B+67				ST00 S+50 RT81			
A	B	C	D	E	F	G	H

○P3-1 Velocity Sense(ベロシティ・センス)

	VDA Velocity Sense (VDA・ベロシティ・センス)	-99~+99	タッチの強弱によるVDA1の音量の変化
--	---------------------------------------	---------	---------------------

▼VDA Velocity Sense(VDAベロシティ・センス)は、キーを強く強さにより音量を変化させる効果です。+に設定するとキーを強く弾いた時の音量が小さくなり、-に設定した場合にはキーを強く弾いた時に音量が小さくなります。値が+99または-99に近くなる程、強弱の差が大きくなります。

☆DOUBLEモードでオシレータ1と2のVDAベロシティ・センスを逆の符号に設定し、ベロシティにより音色を変化させる(ベロシティ・クロスフェード)ことができます。



- ・強く弾いた時：OSC1の音色
- ・普通の強さの時：OSC1+OSC2の音色
- ・弱く弾いた時：OSC2の音色

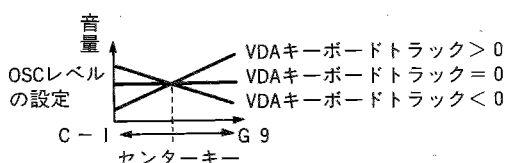
○P3-2 KBD Tracking(キーボード・トラッキング)

[A]	KBD Tracking (キーボード・トラッキング)	-99~+99	鍵盤位置によるVDA1の音量の変化
[E]	Center Key (センター・キー)	C-1~G9	VDA1キーボード・トラックの効果の中心となるキー(変化のかからないキー)

※VDAキーボード・トラックは、弾く鍵盤の位置によって、VDAの音量とEGの各タイムを変化させる効果です。

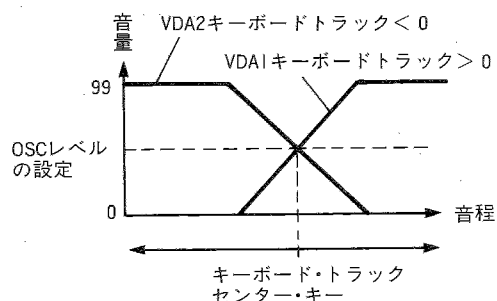
▼KBD Tracking(キーボード・トラッキング)を+に設定すると、高いキーを弾くほど音量が大きくなり、-に設定するとその逆に小さくなります。

▼Center Key(センター・キー)ではVDAキーボード・トラックの中心になるキー(音量/EGタイムの変化のかからないキー)を設定します。



☆DOUBLEモードでオシレータ1と2のキーボード・トラックのセンターキーを同じに、+と-を逆に設定すると弾くキーにより音色を変化させる(ポジショナル・クロスフェード)ことができます。

- ・キーボード・トラック後の音量が99を越えることはありません。



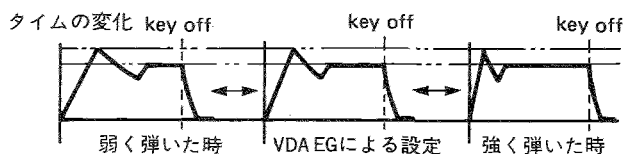
○P3-3 EG Time Velocity Sense(EGタイム・ベロシティ・センス)

[A]	EG Time Velocity Sense (EGタイム・ベロシティ・センス)	0～99	タッチの強弱によるVDA1 EGの速さの変化
[E] AT	Attack Time (アタック・タイム)	－、0、＋	VDA1 EGの各パラメータアタック・タイムなど)にかかるEGタイム・ベロシティ・センス効果の設定 (0の時、効果はかからない)
[F] DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	－、0、＋	
[G] ST	Slope Time (スロープ・タイム)	－、0、＋	
[H] RT	Release Time (リリース・タイム)	－、0、＋	

▼EG Time(EGタイム・ベロシティ・センス)は、キーを弾く強さによりVDA EGの速さを変える効果です。＋に設定するとキーを強く弾くほどVDA EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、－に設定すると逆に長くなります。

☆ストリングスの音色などでアタックタイムを＋に設定すると、強く弾いた時に立ち上がりの鋭い音、弱く弾いた時に柔らかいアタックというように弾き分けることができます。

・すべて＋に設定した場合

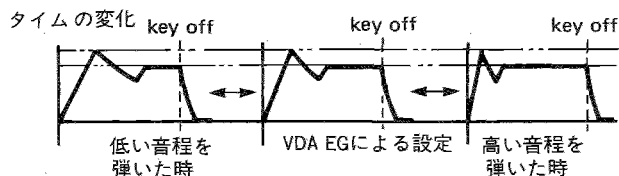


○P3-4 EG Time KBD Track(EGタイム・キーボード・トラック)

[A]	EG Time KBD Track (EGタイム・キーボード・トラック)	0～99	鍵盤位置によるVDA1 EGの速さの変化
[E] AT	Attack Time (アタック・タイム)	－、0、＋	VDA1 EGの各パラメータ(アタック・タイムなど)にかかるEGタイム・キーボード・トラック効果の設定 (0の時、効果はかからない)
[F] DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	－、0、＋	
[G] ST	Slope Time (スロープ・タイム)	－、0、＋	
[H] RT	Release Time (リリース・タイム)	－、0、＋	

▼EG Time(EGタイム・キーボード・トラック)で＋に設定するとセンターキーより高いキーを弾くほど、VDA EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、－に設定するとその逆になります。

・すべて＋に設定した場合



○P3-5 VDA1 EG(VDA1 EG)

[A]	AT	Attack Time (アタック・タイム)	0 ~ 99	VDA1の音量の時間的変化の設定
[B]	A	Attack Level (アタック・レベル)	0 ~ 99	
[C]	DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	0 ~ 99	
[D]	B	Break Point (ブレイク・ポイント)	0 ~ 99	
[E]	ST	Slope Time (スロープ・タイム)	0 ~ 99	
[F]	S	Sustain Level (サスティン・レベル)	0 ~ 99	
[G]	RT	Release Time (リリース・タイム)	0 ~ 99	

※VDA(Variable Digital Amplifier)は、音源波形に音量の変化を与えるセクションです。

▼VDA EGでは音量の時間的変化を設定します。

PROG A00 VDA 2				▶Velocity Sense			
Velocity Sense=+98							
KBD Tracking =+00				Center Key = C-1			
EGTime Velsens= 00				AT:0 DT:0 ST:0 RT:0			
EGTime KbdTrk = 00				AT:+ DT:- ST:0 RT:0			
AT00 A+99 DT50 B+42				ST59 S+47 RT59			
A	B	C	D	E	F	G	H

▼オシレータ2用VDAです。

・内容はPage-3 VDA1と同じです。

☆DOUBLEモード、SINGLEモードの切り換えはPage-0 OSC Modeで行います。

P5-1 Pitch Bend
P5-2 After Touch
P5-3 Pitch MG1
P5-4 Pitch MG2
P5-5 VDF MG1
P5-6 VDF MG2

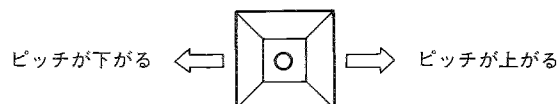
PROG A00 BEND/MG ▶Pitch Bend			
PitchBend	Range=+02	VDF Sweep	=+00
Aft Touch	Pitch:+00	Fc:+00	Amp:+00
Pitch MG	TRIANGLE	F58 D00	I00 OSC1
	Sync:OFF	Aft.T:00	JS06 MF0
VDF MG	TRIANGLE	F53 D00	I00 BOTH
	Sync:OFF	Aft.T:00	JS06 MF0
A	B	C	D
E	F	G	H

○P5-1 Pitch Bend(ピッチ・ベンド)

C	Range (レンジ)	-12~+12	ジョイスティックによるピッチの変化の最大値
E	VDF Sweep Intensity (VDF スイープ・インテンシティ)	-99~+99	ジョイスティックによるVDFカットオフの変化

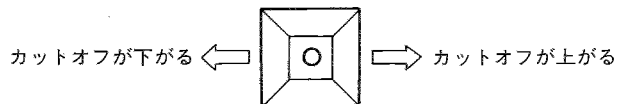
▼Range(レンジ)ではジョイスティックを左右に傾けた時にピッチを変化させる幅を半音単位で設定します。12が最大で、この時の幅は1オクターブになります。+に設定すると右に傾ける程ピッチが上がり、-に設定した時はその逆になります。

・+に設定した場合



▼VDF Sweep Int.(VDFスイープ・インテンシティ)ではジョイスティックを左右に傾けた時にVDFカットオフを変化させる効果を設定します。+に設定すると右に傾ける程カットオフ値が上がり、-に設定するとその逆になります。

・+に設定した場合



○P5-2 After Touch(アフター・タッチ)

C	Pitch (ピッチ)	-12~+12	アフタータッチによる音程の変化(±1オクターブ以内)
E	Fc VDF Cutoff (VDF カットオフ)	-99~+99	アフタータッチによるカットオフ(音色)の変化
G	Amp VDA Amplitude (VDA アンプリチュート)	-99~+99	アフタータッチによる音量の変化





※After Touch(アフター・タッチ)は、打鍵後に鍵盤を強く押し込んだ時に音色を変化させる効果です。

▼Pitch(ピッチ)ではアフタータッチによるピッチ変化の幅と方向を-12~+12(±1オクターブ)の範囲で設定します。

▼VDF Cutoff(VDFカットオフ)を+に設定するとキーを強く押し込んだ時にカットオフの値が大きく(音色が明るく)なり、-に設定するとその逆になります。





▼VDA Amplitude(VDAアンプリチュード)を+に設定すると、キーを強く押し込んだ時に音量が大きくなり、-に設定するとその逆になります。

○P5-3 Pitch MG1(ピッチMG1)

[C]	Waveform (ウェーブフォーム)	TRIANGLE SAW UP SAW DOWN SQUARE	モジュレーション波形の選択。 三角波  のこぎり波1  のこぎり波2  (負極性) 矩形波 
[E] F	Frequency (フリケンシー)	0～99	モジュレーション効果のスピード
[F] D	Delay (ディレイ)	0～99	打鍵後、モジュレーションが効き始めるまでの時間
[G] I	Intensity (インテンシティ)	0～99	モジュレーション効果の強さ
[H]	OSC Select (オシレータ・セレクト)	OFF OSC1 OSC2 BOTH	モジュレーションはかからない OSC1のみにかかる OSC2のみにかかる OSC1/2の両方にかかる

※Pitch MG(ピッチ・モジュレーション)は、ピッチを周期的に変化させる(ビブラート)効果です。

▼Waveform(ウェーブフォーム)ではモジュレーション波形(変化の仕方)を選びます。

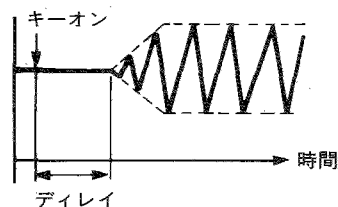
- Triangle  三角波(最も広く使われます)
- Saw Up  のこぎり波1
- Saw Down  のこぎり波2(負極性)
- Square  矩形波

▼Frequency(フリケンシー)ではモジュレーション周波数(変化の速さ)を設定します。99で最も早くなります。

• 三角波の場合



▼Delay(ディレイ)ではキーを押してからモジュレーション効果が効き始めるまでの時間を設定します。



▼Intensity(インテンシティ)ではモジュレーション効果の強さを設定します。

• 三角波の場合



▼OSC Select(オシレータ・セレクト)ではモジュレーションがかかるオシレータを選択します。BOTHではオシレータ1と2の両方にかかります。

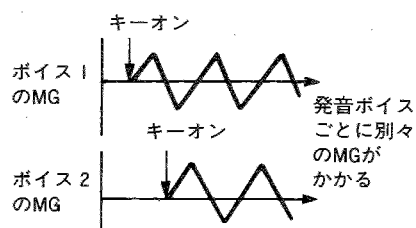
• DOUBLEモード以外では、OSC2とOFF、BOTHとOSC1はそれぞれ同じ効果になります。

○P5-4 Pitch MG2(ピッチMG2)

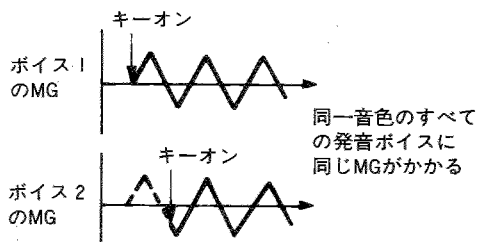
[C] Sync	Key Sync (キー・シンク)	OFF ON	各音に同じモジュレーションがかかる キー・おごとにモジュレーションがスタートする
[E] Aft.T	After Touch (アフター・タッチ)	0~99	アフター・タッチによるピッチMG の効果
[G] JS	Joy Stick (ジョイ・スティック)	0~99	ジョイスティックによるピッチMG の効果
[H] MF	Pitch MG Frequency (ピッチ MG フリケンシー)	0~3	ジョイスティックによるピッチMG の速さの変化

▼Key Sync(キー・シンク)をONにすると、各キーごとにキーを押した時からモジュレーション波形がスタートします。

・キー・シンクONの時



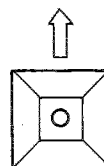
・キー・シンクOFFの時



▼After Touch(アフター・タッチ)の値を大きくするとキーを強く押し込んだ時のピッチMGの効果が大きくなります。0で変化しなくなります。

▼Joy Stick(ジョイスティック)の値を大きくする程、ジョイスティックを上に向けた時のピッチMG効果が深くなります。

▼Pitch MG Frequency(ピッチMGフリケンシー)ではジョイスティックを上に向けた時にピッチMGのスピードが速くなる効果を設定します。



・Joy Stick>0の時

・・・ピッチMGが深くなる

・Pitch MG Frequency>0の時

・・・ピッチMGのスピードが速くなる

○P5-5 VDF MG1(VDF MG1)

[C]	Waveform (ウェーフォーム)	TRIANGLE SAW UP SAW DOWN SQUARE	モジュレーション波形を選びます。 三角波 のこぎり波1 のこぎり波2 (負極性) 矩形波
[E] F	Frequency (フリケンシー)	0~99	モジュレーション効果のスピード
[F] D	Delay (ディレイ)	0~99	打鍵後、モジュレーションが効き始めるまでの時間
[G] I	Intensity (インテンシティ)	0~99	モジュレーション効果の強さ
[H]	OSC Select (オシレータ・セレクト)	OFF OSC1 OSC2 BOTH	モジュレーションはかからない OSC1のみにかかる OSC2のみにかかる OSC1/2の両方にかかる

※VDF MG(VDFモジュレーション)はカットオフを周期的に変化させる(ワウ)効果です。

・内容はPitch MGと同じです。

○P5-6 VDF MG2(VDF MG2)

<input type="checkbox"/> C	Sync	Key Sync (キー・シンク)	OFF ON	各音に同じモジュレーションがかかる キー・おごとにモジュレーションがスタートする
<input type="checkbox"/> E	Aft.T	After Touch (アフター・タッチ)	0~99	アフタータッチによるVDF MG の効果
<input type="checkbox"/> G	JS	Joy Stick (ジョイスティック)	0~99	ジョイスティックによるVDF MGの効果
<input type="checkbox"/> H	MF	VDF MG Frequency (VDF MG フリケンシー)	0~3	ジョイスティックによるVDF MGの速さの変化

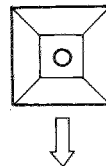
▼Key Sync(キー・シンク)をONにすると、各キーごとにキーを押した時からモジュレーション波形がスタートします。

・内容はP5-4のKey Syncと同じです。

▼After Touch(アフター・タッチ)の値を大きくするとキーを強く押し込んだ時のVDF MGの効果が大きくなります。0で変化しなくなります。

▼Joy Stick(ジョイスティック)の値を大きくする程、ジョイスティックを下に傾けた時のVDF MGの効果が深くなります。

▼VDF MG Frequency(VDF MGフリケンシー)ではジョイスティックを下に傾けた時にVDF MGのスピードが速くなる効果を設定します。



・Joy Stick>0の時

・・・VDF MGが深くなる

・VDF MG Frequency>0の時

・・・VDF MGのスピードが速くなる

Page-6 Effect

以下に関しては『エフェクト・パラメータ』(P.31)をご覧ください。

P6-1 Effect 1 Type
P6-2 Effect 1 Parameter

P6-3 Effect 2 Type
P6-4 Effect 2 Parameter
P6-5 Effect Placement

PROG A00 EFFECT							
EFFECT1 06:Live Stage				: ON			
2.4	0020	E60	HD00	L+03	H+03	80:20	
EFFECT2 10:Stereo Delay				: ON			
L247	R414	F+80	HD00	L+00	H+03	50:50	
[SERIAL]				Out3 = 21:79 Out4 = OFF			
A	B	C	D	E	F	G	H

・ここで設定されたエフェクトのセッティングは、設定したプログラムでのみ使われます。

・PROGRAMモードでは、ドラムキット以外のプログラムの出力は、エフェクトの入力AとBに同じ大きさで送られます。(C/Dには送られません)

○P7-1 Write(ライト)

PROG A00 WRITE							
Write Program				Vel/Aft.T Curve			
Rename Program				Copy Effect			
Foot Controller				Copy OSC1 to OSC 2			
Scale Type							
[WRITE] → A00							
A	B	C	D	E	F	G	H

[F]	[WRITE]		ライトの実行
[H]		00~99	ライトするプログラム・ナンバー

▼このファンクションでは、エディットの終わったプログラムをインターナルメモリーまたはRAMカードにライト(書き込み)します。

- ・元のプログラムへのライトはWRITEキーによって行うこともできます。

①ライトする先のプログラム・ナンバー(カーソルキー[H])を選びます。

②ライト(カーソルキー[F])を押します。

③確認の表示が出ますので、書き込みを行ってもよい場合は[YES](カーソルキー[E])を押します。

- ・そのナンバーの前に入っていたプログラムは失われますのでご注意ください。

・[NO](カーソルキー[G])を押すとライトはキャンセルされます。

- ・プログラム・メモリー・プロテクトが設定されているとライトは行えません。(メモリー・プロテクトの解除はGLOBALモードで行います。)

④ライトが終わると“Write Completed”と表示されます。

- ・カーソルキー([A]~[H])を押すと、初めの表示に戻ります。

☆インターナルメモリー内のプログラムを他のプログラムナンバーにコピーする時は、PROGRAMモードでコピー元のプログラムを選び、このページでライトを行ってください。

○P7-2 Rename(リネーム)

PROG A00 WRITE							
Write Program				Vel/Aft.T Curve			
Rename Program				Copy Effect			
Foot Controller				Copy OSC1 to OSC 2			
Scale Type							
A00: Universe [◀] [▶]							
A	B	C	D	E	F	G	H
—							

[G]	[◀] (カーソル・左)		リネーム・カーソルを左に移動
[H]	[▶] (カーソル・右)		リネーム・カーソルを右に移動

▼プログラム名を書き換えます。

- ・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。

▼[◀](カーソルキー[G])、[▶](カーソルキー[H])とVALUEスライダー、UP(Δ)/DOWN(▽)キーを用いてプログラムの名前を設定します。

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[^_`
~abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

PROG A00 WRITE		▶Controller 1	
Write Program		Vel/Aft.T Curve	
Rename Program		Copy Effect	
▶Foot Controller		Copy OSC1 to OSC 2	
Scale Type			
[Program Up]		[Program Down]	
A	B	C	D
E	F	G	H

A	Foot Controller 1	Program Up Program Down Effect1 ON/OFF Effect2 ON/OFF Volume VDF Cutoff Effect1 Control Effect2 Control Data Entry	ペダル1に割り当てる機能 フット・スイッチ・プログラム(コンビネーション)アップ フット・スイッチ・プログラム(コンビネーション)ダウン フット・スイッチ・エフェクト1のON/OFF フット・スイッチ・エフェクト2のON/OFF フット・コントローラー 音量調整 フット・コントローラー VDF Cutoffの可変 フット・コントローラー エフェクト1・バランスの可変 フット・コントローラー エフェクト2・バランスの可変 フット・コントローラー データ入力
E	Foot Controller 2	Program Up Program Down Effect1 ON/OFF Effect2 ON/OFF Volume VDF Cutoff Effect1 Control Effect2 Control Data Entry	ペダル2に割り当てる機能 フット・スイッチ・プログラム(コンビネーション)アップ フット・スイッチ・プログラム(コンビネーション)ダウン フット・スイッチ・エフェクト1のON/OFF フット・スイッチ・エフェクト2のON/OFF フット・コントローラー 音量調整 フット・コントローラー VDF Cutoffの可変 フット・コントローラー エフェクト1・バランスの可変 フット・コントローラー エフェクト2・バランスの可変 フット・コントローラー データ入力

▼ペダル1/2に割り当てる機能を選択します。

- ・ペダル1/2のジャックに選ぶ機能によってフットスイッチかフット・コントローラーを接続してください。
- ・フット・コントローラーでコントロールできる範囲は、対応するパラメータの設定により制限されることがあります。
- ・ここで設定された機能は、設定したプログラム(PROGRAMモード)でのみ有効になります。

* Program Up(プログラム・アップ) : フット・スイッチにより次のプログラムに切り換えます。この時MIDIプログラムチェンジをMIDI OUTより出力します。

* Program Down(プログラム・ダウン) : フット・スイッチにより1つ手前のプログラムに切り換えます。

* Effect1 ON/OFF(エフェクト1 ON/OFF) : フット・スイッチによりエフェクト1のON/OFFを切り換えます。

* Effect2 ON/OFF(エフェクト2 ON/OFF) : フット・スイッチによりエフェクト2のON/OFFを切り換えます。

* Volume(ボリューム) : フット・コントローラーによりT1/T2/T3の音量をコントロールします。(このデータはMIDI OUTされます。)

* VDF Cutoff(VDFカットオフ) : フット・コントローラーでカットオフ(音色)を変化させます。ペダルを踏み込むとカットオフが上がり、音色は明るくなります。

* Effect1 Control(エフェクト1・コントロール) : フット・コントローラーでエフェクト1のエフェクトのかかる前の音(ダイレクト音)とかかった後の音(エフェクト音)とのミックスの割合(バランス)を変化させます。ペダルを踏み込むとエフェクト音の割合が多くなります。

* Effect2 Control(エフェクト2・コントロール) : フット・コントローラーでエフェクト2のエフェクトのかかる前の音(ダイレクト音)とかかった後の音(エフェクト音)とのミックスの割合(バランス)を変化させます。ペダルを踏み込むとエフェクト音の割合が多くなります。

* Data Entry(データ・エントリー) : パネル上のVALUEスライダーによるデータの入力をフット・コントローラーにより行います。演奏中に変化させたいパラメータをカーソルキーで選んでおけば、各パラメータの値をフット・コントローラーでコントロールすることができます。

☆フット・スイッチ/フット・コントローラーの接続は必ずアサインされている機能に合わせてください。
ペダルのジャックに何も接続しないでご使用になる時はProgram Up, Program Down, Effect ON/OFFに設定しておいてください。

☆プログラムのアップ又はダウンを行うと、フットコントローラーの機能は新しいプログラムの設定になりますので注意して下さい。

◇フット・コントローラーにはKORG EXP-2を必ずお使いください。

○P7-4 Scale Type(スケールタイプ)

PROG A00 WRITE		Scale Type					
Write Program	Vel/Aft.T Curve						
Rename Program	Copy Effect						
Foot Controller	Copy OSC1 to OSC 2						
Scale Type							
[Equal Temp]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Scale Type (スケールタイプ)	Equal Temp. (イコール・テンパメント) Equal Temp. 2 (イコール・テンパメント、ランダム・ピッチ) Pure Major (ピュア・メジャー) Pure Minor (ピュア・マイナー) User Programable (ユーザー・プログラマブル)	平均律 鍵盤を押すごとに平均律に対しランダムに音程(ピッチ)をずらして発音 純正律長音階 純正律短音階 各音ごとにピッチを設定した音階
[F]	Key (キー)	C, C#, ... A#, B	純正律の主調音

※ここでは音階(調律)を選びます。

・ここで設定された音階は、PROGRAMモードでのみ使用されます。

▼Equal Temp.(イコール・テンパメント - 平均律) : 広く鍵盤楽器に用いられている調律で、転調しても和音の響きが変わりません。

▼Equal Temp. 2(イコール・テンパメント、ランダム・ピッチ) : 平均律に対しキーを弾くたびにランダムにピッチがずれます。ピッチがやや不安定な楽器を再現するのに向いています。

▼Pure Major(ピュア・メジャー - 純正律長音階) : 純正律は、その調での和音の響きがよく調和する調律です。ここではC~Bの中から調(主調音)を選んでください。

▼Pure Minor(ピュア・マイナー - 純正律短音階) : ここではC~Bの中から調(主調音)を選んでください。

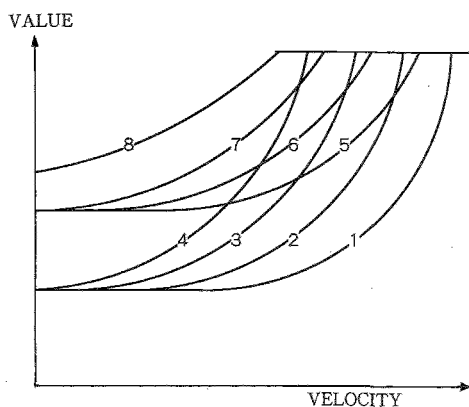
▼User Programable(ユーザー・プログラマブル) : C~Bまでの12音のピッチを平均律を中心としてそれぞれ±50セントの範囲で設定することにより、オリジナルな音階を作ることができます。これによりプリセット以外の特殊な音階での演奏が可能です。音階の設定はGLOBALモードのユーザー・スケールで行います。

○P7-5 Vel/Aft. T Curve(ベロシティ/アフター・タッチ・カーブ)

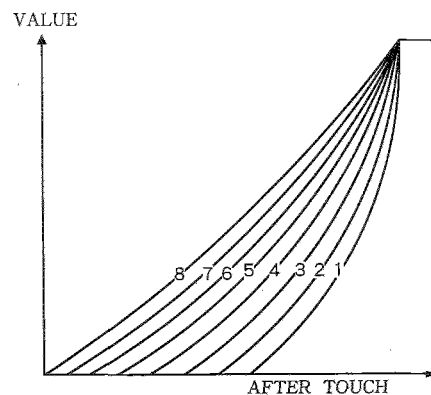
PROG A00 WRITE		▶Velocity Curve	
Write Program		▶Vel/Aft.T Curve	
Rename Program		Copy Effect	
Foot Controller		Copy OSC1 to OSC 2	
Scale Type			
Vel Curve:4		Aft.T Curve:4	
A	B	C	D
E	F	G	H

[A]	Velocity Curve (ベロシティ・カーブ)	1~8	ベロシティ・カーブ(打鍵の強弱による音量・音色の変化のしかた)の選択
[E]	After Touch Curve (アフター・タッチ・カーブ)	1~8	アフター・タッチ・カーブ(打鍵後に鍵盤を押し込む強さによる音量・音色の変化のしかた)の選択

▼Velocity Curve(ベロシティ・カーブ)では、鍵盤を打鍵したときの強弱による音量・音色の変化のしかたを、8種類のカーブから選んで設定します。



▼After Touch Curve(アフター・タッチ・カーブ)では、打鍵後に本体の鍵盤を押し込んだときの音量・音色の変化のしかたを、8種類のカーブから選んで設定します。



- ここで設定したベロシティ/アフター・タッチ・カーブは、設定したプログラム(PROGRAMモード)でのみ使用されます。
- MIDI OUTに出力されるデータにもここで選ばれたベロシティ/アフター・タッチ・カーブが使われますが、MIDI INから入力されたデータにはこの効果はかかりません。

○P7-6 Copy Effect(コピー・エフェクト)

PROG A00 WRITE				▶Source Mode			
Write Program Rename Program Foot Controller Scale Type				Vel/Aft.T Curve ▶Copy Effect Copy OSC1 to OSC 2			
from [PROGRAM]				- A00 [COPY]			
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Source Mode	PROGRAM COMBINATION SONG	プログラムからのコピー コンビネーションからのコピー ソングからのコピー
[E]	Source Number	A00～A99/ B00～B99 00～99 00～19	コピーするPROGの番号 コピーするCOMBIの番号 コピーするSONGの番号
[G]		[COPY]	コピーの実行

- インターナル・メモリー内のコンビネーション、プログラム、ソングからのエフェクト・パラメータのみをコピーします。
・コピー先はエディットを行っているプログラムです。
- ① コピーしたいエフェクトのあるモードを選びます ([B])。
- ② コピーするナンバー ([E]) を選びます。(プログラムの場合プログラムナンバー、コンビネーション・ナンバー、ソングのある場合ソングナンバー)
- ③ [COPY] ([G]) で指定したエフェクト・パラメータがコピーされます。

○P7-7 Copy OSC1 to OSC2(コピー-OSC1トウOSC2)

PROG A00 WRITE							
Write Program Rename Program Foot Controller Scale Type				Vel/Aft.T Curve Copy Effect ▶Copy OSC1 to OSC 2			
OSC 1 ➡ OSC 2				[COPY]			
A	B	C	D	E	F	G	H

[G]		[COPY]	コピーの実行
-----	--	--------	--------

- ▼ オシレータ1の各パラメータ(OSC1, OSC1 Pitch EG, VDF1, VDA1)をオシレータ2にコピーします。
・ OSC2のものとパラメータの内容は失われます。

3. エフェクト・パラメータ

T1/T2/T3には2系統、各2チャンネルのマルチ・デジタル・エフェクトを内蔵しています。それぞれのエフェクトに対してリバーブ、ディレイ、コーラスを始め、フランジャー、フェイズ・シフター、ディストーション、エキサイターにいたる幅広いエフェクト・タイプからセレクトでき、パラメータによりさらに細かい調整も可能になっています。

エフェクト・セッティングはプログラム・パラメータ、コンビネーション・パラメータ、ソング・パラメータのそれぞれに設定することができますので、各演奏形態に最適の効果が得られます。

- プログラムでの演奏時には、音色ごとにエフェクト・セッティングを変えられますので、エフェクトを音作りの要素として用いることができます。

- ドラム・キットのプログラム、コンビネーションやシーケンサーでの演奏時にある音色だけに別のエフェクトをかけるようなセッティングも可能です。

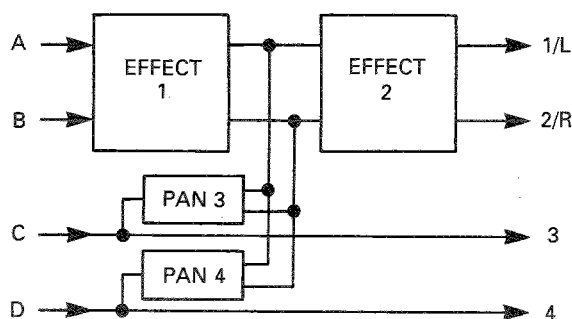
エフェクト・パラメータのエディットは、EDIT PROGRAM、EDIT COMBINATION、SEQUENCERの各モードで行います。

(エディットの内容は共通です。)

エフェクト部は4系統の入力(A、B、C、D)、出力(1/L、2/R、3、4)に対し、2つのエフェクトと2つのパンポットという構成になっています。また2つのエフェクトの配置について、シリアルとパラレルの2つの設定があります。(T1/T2/T3の信号はこのエフェクト部を通過後、初めてD/Aコンバータによりデジタル信号からオーディオ信号に変換されています。)

エフェクト・プレースメントについて

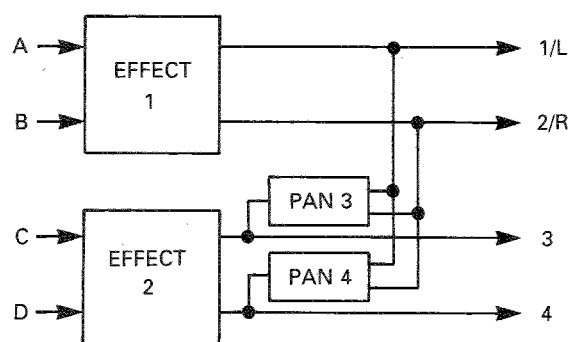
プレースメント＝シリアル



A, B入力にエフェクト1とエフェクト2の2つのエフェクト効果がかかり、1/L、2/Rから出力されます。3、4の出力はC、Dからの信号がそのまま出力されます。また3、4の出力信号はエフェクト2の2つの入力に振り分けてミックスすることもできます。

☆C、D入力を使用することで、ある音色にエフェクト1の効果をかけないようにしたり、逆にある音色のみにエフェクト1の効果をかけた上で、全体にエフェクト2をかける、といったセッティングが可能になります。

プレースメント＝パラレル



A、B入力とC、D入力に別のエフェクトがかかり、それぞれ1/L、2/Rと3、4に出力されます。3、4の出力は1/L、2/Rの出力に振り分けてミックスすることもできます。

☆アウト3パンとアウト4パンの設定により、次のような各種のセッティングが可能です。

- ・CとDに異なる音色を出力した時は、アウト3パンとアウト4パンでそれぞれの音色にパンを振ってステレオ出力にミックスすることができます。
- ・エフェクト・パターンにはステレオ構成になっているもの(1～25)と、両チャンネルのエフェクトが異なるタイプで構成されているもの(26～33)とがあります。

- ・A～Dへの入力は、コンビネーション・モード及びシーケンサー・モードではそれぞれコンビネーション・パラメータ、トラック・パラメータ中のパンポットで設定します。プログラム・モードでは、ドラム・キット・モード以外のプログラムはAとBに5：5で入力され、C/Dには入力されません。
- ・エフェクト・プレースメント＝パラレルでエフェクト1/2にステレオタイプのエフェクトを選んだ時は、アウト3をL、アウト4をRに設定すれば、エフェクト1と2の出力をミックスしたステレオ・アウトが得られます。
- ・外部にエフェクトやミキサーを接続する時は、アウト3パンとアウト4パンを“OFF”に設定し、3/4の出力をセパレート・アウトとして使うことができます。

P6-1 Effect 1
P6-2 Effect1 Parameter

P6-3 Effect 2
P6-4 Effect 2 Parameter
P6-5 Effect Placement

PROG A00 EFFECT							
EFFECT1 06:Live Stage				: ON			
2.4	0020	E60	HD00	L+03	H+03	80:20	
EFFECT2 10:Stereo Delay				: ON			
L247	R414	F+80	HD00	L+00	H+03	50:50	
[SERIAL]				Out3 =	21:79	Out4 =	OFF
A	B	C	D	E	F	G	H

○P6-1 Effect1(エフェクト1)

[A]	EFFECT TYPE (エフェクト・タイプ)	01~33 No Effect	エフェクト・タイプの選択 エフェクトを使用しない
[F]	SWITCH (スイッチ)	ON/OFF	エフェクトのON/OFF

▼エフェクト・タイプを選び直すと、エフェクト・パラメータには初期値(P.52をご覧ください)がセットされます。

▼2系統のエフェクトで、一方に24：シンフォニック・アンサンブルまたは25：ロータリー・スピーカーが選ばれている時は、他方にコーラス、(12、13、30)、フランジャー(14、15、31)、フェイザー(16、17、32)、トレモロ(18、19、33)及びシンフォニック・アンサンブル、ロータリースピーカーを選ぶことはできません。

▼各モードのフット・コントローラーのアサインにおいてフット・スイッチがエフェクト・スイッチに設定されている時、エフェクトはフット・スイッチを踏むたびにONとOFFが交互に切り換わるよう

になっています。SWITCH ([F]) では、このスイッチの状態を表示、設定します。

・プログラム/コンビネーション/ソングを選び直すと、ON/OFFはそれぞれのモードのエフェクト・パラメータで設定されている状態になります。

☆リバーブ(01~06)、アーリー・リフレクション(07~09)、オーバードライブ(21、22)、アンサンブル(24)以外のエフェクトでは、エフェクト・スイッチ=OFFの時にもイコライザー(LOW EQおよびHIGH EQ)の設定は有効になります。音色のエディット中などに、イコライザーを含むすべてのエフェクトをオフにしたい時は、エフェクト・タイプ=No Effectを選んでください。

○P6-2 Effect1 Parameter(エフェクト1 パラメータ)

▼エフェクト1のパラメータを設定します。

・パラメータの内容はパラメータ・タイプによって異なりますので、各パラメータ・タイプの説明をご覧ください。

○P6-3 Effect2(エフェクト2)

▼エフェクト2のタイプを選択します。

・内容はEFFECT1と同じです。

○P6-4 Effect2 Parameter (エフェクト2 パラメータ)

▼エフェクト2のパラメータを設定します。

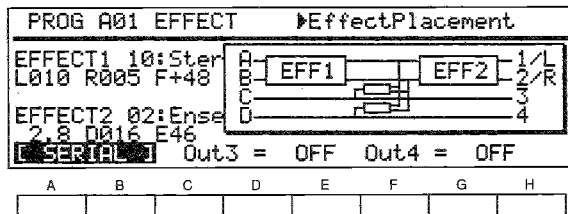
- ・内容はEFFECT2 PARAMETERと同じです。

○P6-5 Effect Placement

A	Effect Placement (エフェクト・プレースメント)	PARALLEL SERIAL	エフェクト・プレースメントの選択 パラレル シリアル
C	Out3 Panpot (アウト3・パンポット)	OFF L,99:1~1:99,R	アウト3の音をL及びRに出力しない。 アウト3の音のパンの設定(L:Rの振り分け)
D	Out4 Panpot (アウト4・パンポット)	OFF L,99:1~1:99,R	アウト4の音をL及びRに出力しない。 アウト4の音のパンの設定(L:Rの振り分け)

▼エフェクト・プレースメントとアウト3、4のパンを設定します。

- エフェクト・プレースメント、アウト3・パンポット、アウト4・パンポットをエディットするときには、エフェクトの配置が図で表示されます。

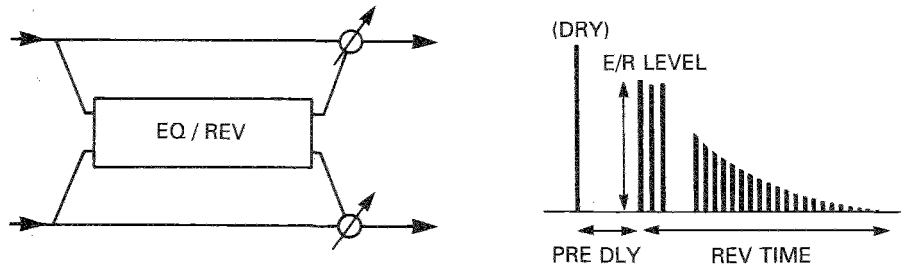


- ・表示を消すには、カーソルを他の行に移動してください。

Effect Parameterのパラメータはエフェクト・タイプによって異なります。選んだエフェクト・タイプに応じて説明をご覧ください。
各エフェクト・タイプのディスプレイにはそれぞれの初期値を表示してあります。

リバーブ

ホールなどの残響をシミュレートすることによって、それぞれの音色に音場感を与えるエフェクトです。



1. HALL(ホール)

ナチュラルなホール内での音響感が得られます。

EFFECT1 01:Hall : ON							
3.2 D060 E62 HD30 L-04 H+00 75:25							
A	B	C	D	E	F	G	H

2. ENSEMBLE HALL(アンサンブル・ホール)

ストリングス系やブラス系などのアンサンブルに適したホール系のリバーブです。

EFFECT1 02:Ensemble Hall : ON							
2.8 D040 E46 HD32 L-01 H-02 70:30							
A	B	C	D	E	F	G	H

3. CONCERT HALL(コンサート・ホール)

初期反射音を強調したかなり大きめのホール内の音響感が得られます。

EFFECT1 03:Concert Hall : ON							
3.8 D120 E46 HD40 L+00 H-02 75:25							
A	B	C	D	E	F	G	H

4. ROOM(ルーム)

やや小さめのルーム内の音響感が得られます。

EFFECT1 04:Room : ON
1.1 D010 E75 HD20 L+03 H-02 68:32

A	B	C	D	E	F	G	H

5. LARGE ROOM(ラージ・ルーム)

音の厚みを強調したルーム系のリバーブでREVERB TIMEを0.5sec程度にするとゲートがかかったような感じになります。

EFFECT1 05:Large Room : ON
2.3 D045 E60 HD25 L+02 H+04 75:25

A	B	C	D	E	F	G	H

6. LIVE STAGE(ライブ・ステージ)

やや大きめのルーム内の音響感が得られます。

EFFECT1 06:Live Stage : ON
2.0 D020 E60 HD20 L+03 H+00 60:40

A	B	C	D	E	F	G	H

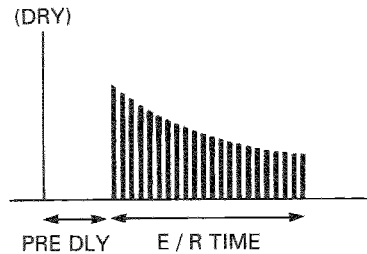
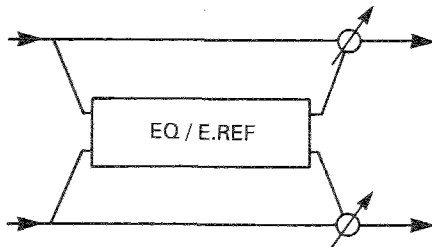
[A]	Reverb Time (リバ-ブ・タイム)	0.2~9.9[sec](HALL系) 0.2~5.0[sec](ROOM系)	残響音が減衰する時間
[B] D	Pre Delay (プリ・デレイ)	0~200[mS]	ダイレクト音から初期反射音までの時間
[C] E	E/R Level (アーリー・リフレクション・レベル)	0~99	初期反射音のレベル
[D] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります
[F] L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G] H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

アーリー・リフレクション

アーリー・リフレクション

E/Rは音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音より取り出したエフェクトです。

E/R Timeを任意に設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果をつけるなど、幅広い効果を得ることができます。



7. EARLY REFLECTION I (アーリー・リフレクション I)

低音域を増強したり、一般的なゲート効果などドラム系の楽器に用いると効果的です。

EFFECT1 07:Early Ref 1 : ON
220mS D015 L+03 H-05 67:33

A	B	C	D	E	F	G	H

8. EARLY REFLECTION II (アーリー・リフレクション II)

初期反射音の時間に対するレベル変化がE/R Iとは異なっています。音色に応じて使い分けてください。

EFFECT1 08:Early Ref 2 : ON
200mS D020 L+00 H+00 60:40

A	B	C	D	E	F	G	H

9. EARLY REFLECTION III (アーリー・リフレクション III)

E/R I、E/R IIと比較して、初期反射音のエンベロープがリバース・タイプになっています。シンバル等などアタック感が強い音に用いると、逆回転がかかったような効果が得られます。

EFFECT1 09:Early Ref 3 : ON
190mS D010 L+00 H+00 60:40

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	E/R Time (アーリー・リフレクション・タイム)	100~800[mS]	初期反射音の時間
[C] D	Pre Delay (プリ・デレイ)	0~200[mS]	ダイレクト音から初期反射音までの時間
[F] L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G] H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

ディレイ

ここではL/Rch独立にディレイ・タイムが設定できるので、ステレオ効果を生かしたディレイ・パターンが得られます。また、ハイ・ダンブの設定により、リポート音に自然な減衰感をつけることができます。

10. STEREO DELAY(ステレオ・ディレイ)

セルフ・フィードバックのついたディレイを2系統持つステレオ・タイプのディレイです。ディレイ・タイム以外のパラメータは、2つのディレイに対して同じ値が設定されます。

EFFECT1 10: Stereo Delay : ON
L250 R260 F-40 HD30 L+00 H+00 75:25

A	B	C	D	E	F	G	H

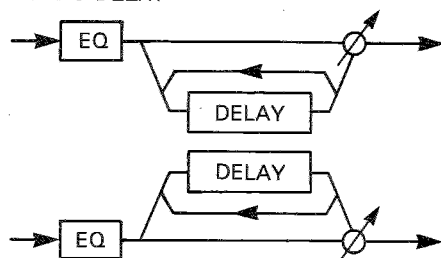
11. CROSS DELEY(クロス・ディレイ)

2つのディレイが相互にフィードバックを掛け合うディレイです。

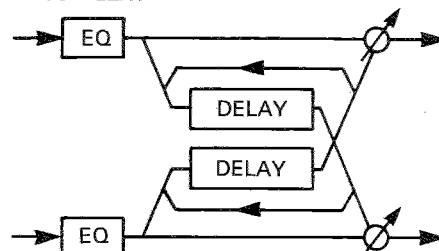
EFFECT1 11: Cross Delay : ON
L180 R360 F+80 HD10 L+00 H+00 70:30

A	B	C	D	E	F	G	H

・STEREO DELAY



・CROSS DELAY



[A]	L	Deley Time Left (ディレイ・タイム・レフト)	0 ~ 500[mS]	左ch(AまたはC入力)のダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B]	R	Deley Time Right (ディレイ・タイム・ライト)	0 ~ 500[mS]	右ch(BまたはD入力)のダイレクト音からエフェクト音までの時間
[C]	F	Feedback (フィードバック)	-99 ~ +99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[D]	HD	High Damp (ハイ・ダンブ)	0 ~ 99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。
[F]	L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12 ~ +12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G]	H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12 ~ +12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]		DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY:99: 1 ~ 1:99:EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

コーラス

2つのコーラス・ブロックを組み合わせステレオ・タイプにしたエフェクトです。ピアノ、ストリングス、ブラス系など、どのような音色に対しても自然な広がり感、厚み感を得ることができます。

12. STEREO CHORUS I (ステレオ・コーラス I)

2つのコーラス・ブロックに対し、それぞれ逆位相になるように変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動する効果が得られます。

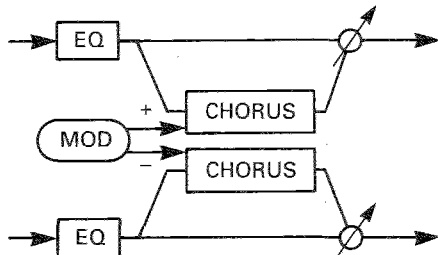
EFFECT1 12:Chorus 1				:	ON		
M60	50.30	0010	TRI	L+00	H+00	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

13. STEREO CHORUS II (ステレオ・コーラス II)

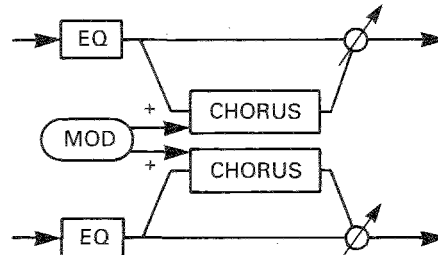
2つのコーラス・ブロックに対して同位相の変調がかかります。

EFFECT1 13:Chorus 2				:	ON		
M40	51.11	0005	SIN	L+00	H+00	60:40	
A	B	C	D	E	F	G	H

• STEREO CHORUS I



• STEREO CHORUS II



[A]	M	Mod Depth (デプス)	0~99	変調の深さ
[B]	S	Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
[C]	D	Delay Time (デレイ・タイム)	0~200[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[D]		Mod Waveform (ウェーブ・フォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波 三角波
[F]	L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G]	H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]		DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99, EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

フランジャー

コーラス・エフェクトにフィードバックを加えたエフェクトです。シンバル系など、倍音を多く含んだ音に使用すると、うねり感に加え、音色が音程感を持ったような強烈な音作りができます。

14. STEREO FLANGER(ステレオ・フランジャー)

2つのフランジャー・ブロックを組み合わせステレオ・タイプにしたエフェクトです。2つのフランジャー・ブロックに対し、それぞれ逆位相になるように変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動する効果が得られます。

EFFECT1 14:Flanger : ON
M99 S0.36 D05 F-53 SIN L+00 H+00 40:60

A	B	C	D	E	F	G	H

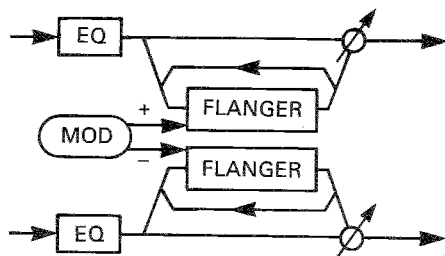
15. CROSS FLANGER(クロス・フランジャー)

2つのフランジャー・ブロックが相互にフィードバックを掛け合うエフェクトです。

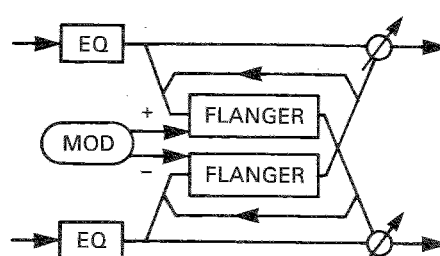
EFFECT1 15:Cross Flanger : ON
M37 S0.21 D25 F+80 SIN L+00 H+00 25:75



A	B	C	D	E	F	G	H

• STEREO FLANGER



• CROSS FLANGER



[A] M	Mod Depth (デプス)	0~99	フランジング効果の深さ
[B] S	Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
[C] D	Delay Time (デレイ・タイム)	0~50[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[D] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります。)
[E]	Mod Waveform (ウェーブ・フォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波  三角波 
[F] L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G] H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY:99: 1~1:99:EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

フェイズ・シフター

コーラスや、フランジャーがディレイ・タイムを変調してうねり効果を得るのに対し、フェイザーでは入力信号の位相を変調してうねり効果を得るため、コーラスやフランジャーとは異なった効果を作り出すことができます。エレピ系や、ギター系などに使用すると効果的です。

16. PHASER I (フェイザー I)

2つのフェイザー・ブロックを組み合わせステレオ・タイプにしたエフェクトです。2つのフェイザー・ブロックに対し、それぞれ逆位相になるように変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動する効果が得られます。

EFFECT1 16:Phaser 1 : ON
MN99 S0.69 M60 F-75 SIN 25:75

A	B	C	D	E	F	G	H

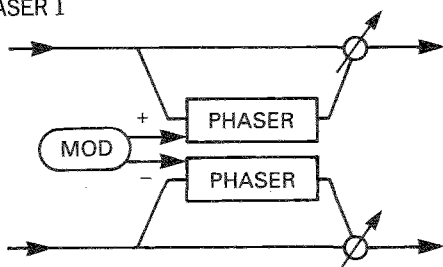
17. PHASER II (フェイザー II)

2つのフェイザー・ブロックに対して、同位相の変調がかかります。

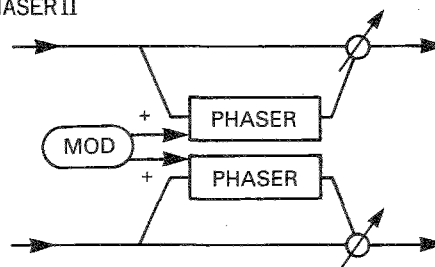
EFFECT1 17:Phaser 2 : ON
MN99 S0.57 M69 F+87 TRI 60:40



A	B	C	D	E	F	G	H

・ PHASER I



・ PHASER II



[A]	MN	Manual (マニュアル)	0~99	フェイズ・シフト効果のかかる中心 周波数
[B]	S	Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
[C]	M	Mod Depth (デプス)	0~99	フェイズ・シフト効果の深さ
[D]	F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は 逆位相になります)
[E]		Mod Waveform (ウェーブ・フォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波  三角波 
[H]		DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY:99: 1~1:99、EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力 バランス

トレモロ

音量を周期的に変化させる効果です。

18. STEREO TREMOLO I (ステレオ・トレモロ I)

2つのトレモロ・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたプログラムです。2つのトレモロ・ブロックに対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が得られます。

EFFECT1 18:Tremolo 1 : ON
M80 S1.59 SIN S+99 L+00 H+00 EFF

A	B	C	D	E	F	G	H

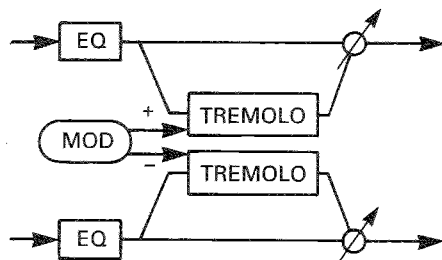
19. STEREO TREMOLO II (ステレオ・トレモロ II)

上記のステレオ・トレモロ I に対し、変調が2つのトレモロ・ブロックで、同位相になるように設定されています。

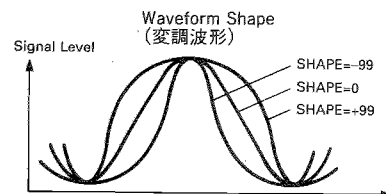
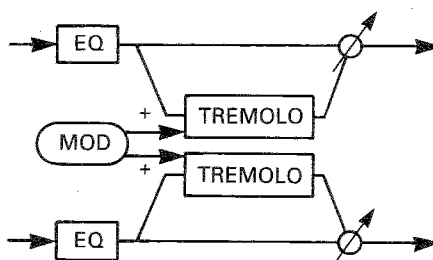
EFFECT1 19:Tremolo 2 : ON
M63 S04.0 TRI S+00 L+00 H+00 EFF



A	B	C	D	E	F	G	H

• STEREO TREMOLO I



• STEREO TREMOLO II

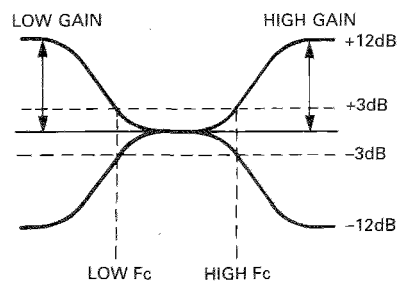
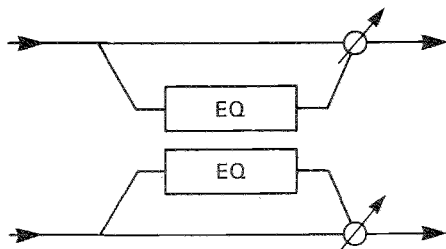


[A]	M	Mod Depth (デプス)	0 ~ 99	トレモロ効果の深さ
[B]	S	Mod Speed (スピード)	0.03 ~ 30 [Hz]	変調(トレモロ効果)のスピード(周波数)
[C]		Mod Waveform (ウェーブフォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波  三角波 
[D]	S	Shape (シェイプ)	-99 ~ +99	変調波形を変化させます。 (上図参照)
[F]	L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G]	H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12 ~ +12 [dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]		DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY, 99: 1 ~ 1:99, EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

イコライザ

20. EQUALIZER(イコライザ)

2バンドのイコライザです。低域と高域の成分をそれぞれについてカットオフ周波数とゲインを設定できます。



EFFECT1 20:Equalizer : ON
L+00 500 H+00 2K EFF

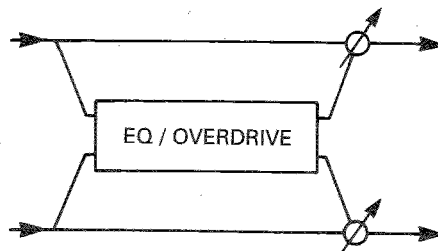
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] L	Low Gain (ロ・ゲイン)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[B]	Low Fc (ロ・カットオフ)	250/500/1K[Hz]	低域成分のカットオフ周波数
[E] H	High Gain (ハイ・ゲイン)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[F]	High Fc (ハイ・カットオフ)	1K/2K/4K[Hz]	高域成分のカットオフ周波数
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY、99: 1 ~ 1:99、EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

オーバー・ドライブ

21. OVER DRIVE(オーバー・ドライブ)

ギター用のエフェクトに使われるオーバー・ドライブをシミュレーションしたエフェクトです。ギター系などソロでメロディを弾く時や、オルガン系の音に効果的です。



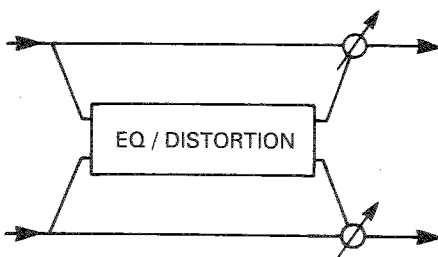
EFFECT1 21:Over Drive : ON
D080 L015 L+00 H+00 EFF

A	B	C	D	E	F	G	H

[A] D	Drive (ドライブ)	0~100	入力信号をドライブさせる量
[B] L	Level (レベル)	0~100	エフェクトのかかった音の出力レベル
[F] L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G] H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY:99: 1 ~ 1:99、EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

22. DISTORTION(ディストーション)

オーバー・ドライブに比べて歪成分を多くし、ファズ系のディストーションをシミュレーションしたエフェクトです。ソロ系で使用すると効果的です。



EFFECT1 22:Distortion : ON
D080 L020 L+00 EFF

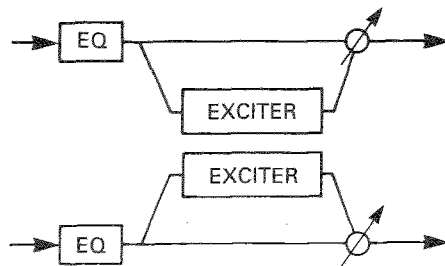
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] D	Distortion (ディストーション)	0~100	入力信号を歪ませる量
[B] L	Level (レベル)	0~100	ディストーションのかかった音の出力レベル
[F] L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY:99: 1 ~ 1:99、EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

エキサイター

23. EXCITER(エキサイター)

音自体にメリハリを持たせ、コンのあるイメージにしたり、音の輪郭をハッキリさせたりする効果を作るエフェクターです。



EFFECT1 23:Exciter : ON
B+50 EP05 L+04 H+00 EFF

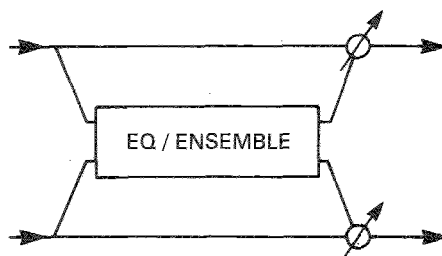
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	B	Blend (ブレンド)	-99~+99	エキサイター効果の深さ
[C]	EP	Emphatic Point (インファティク・ポイント)	1~10	エキサイター効果をかける中心周波数
[F]	L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G]	H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]		DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

アンサンブル

24. SYMPHONIC ENSEMBLE(シンフォニック・アンサンブル)

コーラス等の効果をより多重化したエフェクターです。ストリング系のアンサンブルなどに最も効果的です。



EFFECT1 24:Symphonic Ens : ON
M80 L+00 H+00 50:50

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	M	Mod Depth (デプス)	0~99	アンサンブル効果の深さ
[F]	L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
[G]	H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
[H]		DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

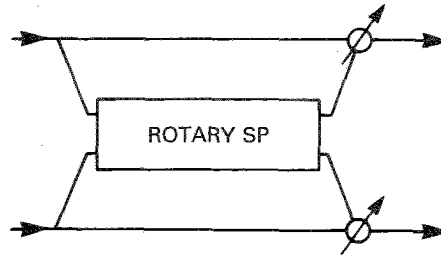
ロータリー・エフェクト

25. ROTARY SPEAKER(ロータリー・スピーカー)

回転スピーカー効果を得るように作られたエフェクトで、オルガン等にかけると非常に効果的です。

また、ボリューム・ペダルで、スピーカーの回転速度を変化させることによって多彩な演出が可能です。

※ロータリー・エフェクトに限り、エフェクト・コントロールにアサインされているボリューム・ペダルは、ドライ/エフェクト・バランスではなく回転スピードの切り換えになります。このときペダルはスイッチとして働き、スピードはペダルを動かす速さとは無関係に徐々に変化します。



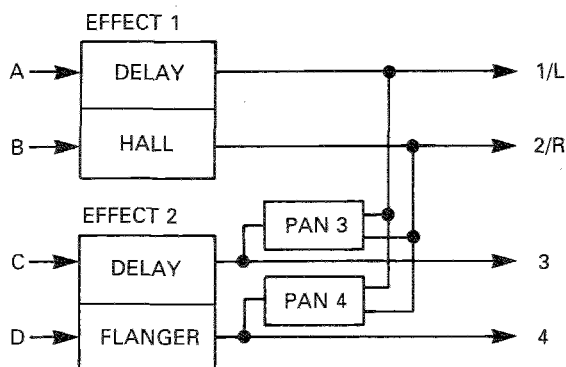
EFFECT1		25:Rotary SP		:	ON		
M62		R+05					EFF
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	M	Mod Depth (デプス)	0 ~ 99	効果の深さ
[C]	R	Speed Ratio (スピード・レシオ)	-10 ~ +10	低域用スピーカーの回転速度に対する 高域用スピーカーの回転速度
[H]		DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY、99: 1 ~ 1:99、EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力 バランス

組み合わせタイプのエフェクト

エフェクト・タイプの26から33は、2つのチャンネルに別々のエフェクトがかかるようにエフェクターが組み合わせられています。エフェクト1/2をそれぞれさらに2系統に分けて使うことができます。

- 例：パラレル・タイプでEFFECT1に26.DELAY/HALL、EFFECT2に31.DELAY/FLANGERを選んだ時



- 各エフェクトの効果については、1から26の説明をご覧ください。
- パラメータは[A]から[D]が片方のエフェクト、[E]から[H]がもう一方のエフェクトに対応します。

26. DELAY/HALL

EFFECT1 26:Delay/Hall : ON
D250 F+50 HD10 70:30 3.5 D055 HD40 60:40

A	B	C	D	E	F	G	H

DELAY

[A] D	Delay Time (デレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[C] HD	High Damp (ハイ・ダンフ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[D]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

HALL

[E]	Reverb Time (リバース・タイム)	0.2~9.9[sec]	残響音が減衰する時間
[F] D	Pre Delay (プリ・デレイ)	0~150[mS]	ダイレクト音が入力されてから初期反射音が出力されるまでの時間
[G] HD	High Damp (ハイ・ダンフ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります。
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

27. DELAY/ROOM

EFFECT1 27:Delay/Room : ON
D250 F+50 HD10 70:30 1.5 D030 HD30 60:40

A	B	C	D	E	F	G	H

DELAY

[A] D	Delay Time (デレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[C] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[D]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY、99: 1~1:99、EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

ROOM

[E]	Reverb Time (リバース・タイム)	0.2~5.0[sec]	残響音が減衰する時間
[F] D	Pre Delay (プリ・デレイ)	0~150[mS]	ダイレクト音が入力されてから初期反射音までの時間
[G] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY、99: 1~1:99、EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

28. DELAY/EARLY REFLECTION

EFFECT1 28:Delay/E.Ref : ON
D250 F+50 HD10 70:30 200 D030 60:40

A	B	C	D	E	F	G	H

DELAY

[A] D	Delay Time (デレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[C] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[D]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY、99: 1~1:99、EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

EARLY REFLECTION

[E]	E/R Time (アーリー・リフレクション・タイム)	100~400[mS]	初期反射音の時間
[F] D	Pre Delay (プリ・デレイ)	0~100[mS]	ダイレクト音が入力されてから初期反射音までの時間
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY、99: 1~1:99、EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

29. DELAY/DELAY

EFFECT1 29:Delay/Delay : ON
250 F+50 HD10 70:30 260 F+50 HD10 70:30

A	B	C	D	E	F	G	H

DELAY

[A]	Delay Time (デレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[C] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[D]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

DELAY

[E]	Delay Time (デレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[F] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[G] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

30. DELAY/CHORUS



EFFECT1 30:Delay/Chorus : ON
D250 F+50 HD10 70:30 M60 0.30 TRI 60:40

A	B	C	D	E	F	G	H

DELAY

[A] D	Delay Time (デレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[C] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[D]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

CHORUS

[E] M	Mod Depth (デプス)	0~99	コーラス効果の深さ
[F]	Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
[G]	Mod Waveform (ウェーブ・フォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波  三角波 
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

31. DELAY/FLANGER

EFFECT1 31:Delay/Flanger : ON
D250 F+50 HD10 70:30 M70 0.18 F-75 40:60

A	B	C	D	E	F	G	H

DELAY

[A] D	Delay Time (デレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[C] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[D]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99, EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

FLANGER

[E] M	Mod Depth (デプス)	0~99	フランジング効果の深さ
[F]	Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
[G] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99, EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

32. DELAY/PHASER

EFFECT1 32:Delay/Phaser : ON
D250 F+50 HD10 70:30 M60 0.69 F-75 25:75

A	B	C	D	E	F	G	H

DELAY

[A] D	Delay Time (デレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[C] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[D]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99, EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

PHASER

[E] M	Mod Depth (デプス)	0~99	フェイズ・シフト効果の深さ
[F]	Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
[G] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1~1:99, EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

33. DELAY/TREMOLO

EFFECT1 33:Delay/Tremolo : ON
 0250 F+50 HD10 70:30 M80 1.59 S+00 EFF

A	B	C	D	E	F	G	H

DELAY

[A] D	Delay Time (デレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
[B] F	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
[C] HD	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
[D]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1 ~ 1:99, EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

TREMOLO

[E] M	Mod Depth (デプス)	0~99	トレモロ効果の深さ
[F]	Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
[G] S	Shape (シェイプ)	-99~+99	変調波形(正弦波)を変化させます
[H]	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99: 1 ~ 1:99, EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス

エフェクト・パラメータ初期値一覧表

NO.	EFFECT	A	B	C	D
		REVERB TIME	PRE DELAY	E/R LEVEL	HIGH DAMP
0 1	HALL	3.2S	60mS	62	30%
0 2	ENSEMBLE HALL	2.8S	40mS	46	32%
0 3	CONCERT HALL	3.8S	120mS	46	40%
0 4	ROOM	1.1S	10mS	75	20%
0 5	LARGE ROOM	2.3S	45mS	60	25%
0 6	LIVE STAGE	2.0S	20mS	60	20%
		E/R TIME		PRE DELAY	
0 7	EARLY REF 1	220mS		15mS	
0 8	EARLY REF 2	200mS		20mS	
0 9	EARLY REF 3	190mS		10mS	
		DELAY TIME L	DELAY TIME R	FEEDBACK	HIGH DAMP
1 0	STEREO DELAY	250mS	260mS	-40%	30%
1 1	CROSS DELAY	180mS	360mS	+80%	10%
		MOD DEPTH	SPEED	DELAY TIME	WAVEFORM
1 2	STEREO CHORUS 1 *	60	0.30Hz	10mS	TRI
1 3	STEREO CHORUS 2 *	40	1.1Hz	5mS	SIN
		MOD DEPTH	SPEED	DELAY TIME	FEEDBACK
1 4	STEREO FLANGER *	99	0.36Hz	5mS	-53%
1 5	CROSS FLANGER *	37	0.21Hz	25mS	+80%
		MANUAL	SPEED	MOD DEPTH	FEEDBACK
1 6	PHASER 1 *	99	0.69Hz	60	-75%
1 7	PHASER 2 *	99	0.57Hz	69	+87%
		MOD DEPTH	SPEED	WAVEFORM	SHAPE
1 8	STEREO TREMOLO 1 *	80	1.59Hz	SIN	+99
1 9	STEREO TREMOLO 2 *	63	4.00Hz	TRI	0
		LOW GAIN	LOW FC		
2 0	EQUALIZER	0dB	500Hz		
		DRIVE	LEVEL		
2 1	OVER DRIVE	80	15		
		DISTORTION	LEVEL		
2 2	DISTORTION	80	20		
		BLEND		EMPHATIC	
2 3	EXCITER	+50		5	
		MOD DEPTH			
2 4	SYMPHONIC ENS *	80			
		MOD DEPTH		SPEED RATIO	
2 5	ROTARY SPEAKER *	62		+5	
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY: EFF
2 6	DELAY/HALL	250mS	+50%	10%	70:30
2 7	DELAY/ROOM	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY: EFF
2 8	DELAY/E. REF	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY: EFF
2 9	DELAY/DELAY	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY: EFF
3 0	DELAY/CHORUS *	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY: EFF
3 1	DELAY/FLANGER *	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY: EFF
3 2	DELAY/PHASER *	250mS	+50%	10%	70:30
		DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY: EFF
3 3	DELAY/TREMOLO *	250mS	+50%	10%	70:30

○EFFECT1か2のどちらかに、*のついたエフェクトを選ぶともう片方に24.SYMPHONIC ENSと25.ROTARY SPEAKERは選べません。

E	F	G	H	NO.	NOTES
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY: EFF		
	-4dB	0dB	75:25	0 1	
	-1dB	-2dB	70:30	0 2	
	0dB	-2dB	75:25	0 3	
	+3dB	-2dB	68:32	0 4	
	+2dB	+4dB	75:25	0 5	
	+3dB	0dB	60:40	0 6	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY: EFF		
	3dB	-5dB	67:33	0 7	
	0dB	0dB	60:40	0 8	
	0dB	0dB	60:40	0 9	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY: EFF		
	0dB	0dB	75:25	1 0	
	0dB	0dB	70:30	1 1	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY: EFF		
	0dB	0dB	60:40	1 2	*
	0dB	0dB	60:40	1 3	*
WAVEFORM	EQ LOW	EQ HIGH	DRY: EFF		
SIN	0dB	0dB	40:60	1 4	*
SIN	0dB	0dB	25:75	1 5	*
WAVEFORM			DRY: EFF		
SIN			25:75	1 6	*
TRI			60:40	1 7	*
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY: EFF		
	0dB	0dB	EFF	1 8	*
	0dB	0dB	EFF	1 9	*
HIGH GAIN	HIGH FC		DRY: EFF		
0dB	2KHz		EFF	2 0	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY: EFF		
	0dB	0dB	EFF	2 1	
	EQ LOW		DRY: EFF		
	0dB		EFF	2 2	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY: EFF		
	+4dB	0dB	EFF	2 3	
	EQ LOW	EQ HIGH	DRY: EFF		
	0dB	0dB	50:50	2 4	*
			DRY: EFF		
			EFF	2 5	*
REVERB TIME	PRE DELAY	HIGH DAMP	DRY: EFF		
3.5S	55mS	40%	60:40	2 6	
1.5S	30mS	30%	60:40	2 7	
E/R TIME	PRE DELAY		DRY: EFF		
200mS	30mS		60:40	2 8	
DELAY TIME	FEEDBACK	HIGH DAMP	DRY: EFF		
260mS	+50%	10%	70:30	2 9	
MOD DEPTH	SPEED	WAVEFORM	DRY: EFF		
60	0.30Hz	TRI	60:40	3 0	*
MOD DEPTH	SPEED	FEEDBACK	DRY: EFF		
70	0.18Hz	-75%	40:60	3 1	*
MOD DEPTH	SPEED	FEEDBACK	DRY: EFF		
60	0.69Hz	-75%	25:75	3 2	*
MOD DEPTH	SPEED	SHAPE	DRY: EFF		
80	1.59Hz	0	EFF	3 3	*

4. COMBINATIONモード(COMBI)

メモリー内のコンビネーション(プログラムの組み合わせ)をセレクトし、演奏するモードです。

コンビネーションのセレクトは、BANK/PAGEキー(0~9)、プログラムセレクトキー(0~9)、△/▽キー、フットスイッチ(COMBI UP/DOWN)またはMIDIのプログラム・チェンジによって行います。

BANK/PAGEキー(0~9、上段)を押すと、コンビネーション・ナンバーの上の桁が設定され、そのバンクにある10個のコンビネーションの名前が表示されます。次にプログラムセレクトキー(0~9、下段)を押すことによってナンバーが決定されます。

プログラム・セレクトキーだけを押した時はコンビネーション・ナンバーの下の桁だけが変わります。

●フットスイッチやMIDIでコンビネーションをセレクトする時は、あらかじめ各コンビネーション内でフットコントローラをCOMBI UP又は、COMBI DOWNに設定しておいてください。(P.69参照)

●MIDIのプログラム・チェンジでコンビネーション・チェンジを行う場合はGLOBALモードでProgram Changeを“○”に設定しておいて下さい。グローバルMIDIチャンネルで送られてきたプログラム・チェンジで、コンビネーション・チェンジします。その他のチャンネルのプログラム・チェンジが入ってきた場合は、チャンネルが一致するティンバーのプログラムが変わります。

ティンバーのチャンネルとグローバルチャンネルが同じであった場合、グローバルチャンネルが優先され、コンビネーションチェンジが行われます。

●GLOBALモードで、Combi Modeが Masterに設定されていると、鍵盤を演奏したときにはMIDIチャンネルの設定にかかわらず、すべてのティンバーが発音します。(TIMBRE PROGRAMでOFFになっているティンバーは発音しませんので、音を出したいティンバー以外は通常OFFに設定しておきます。)

Combi ModeがMultiに設定されているときには、鍵盤を弾いたときには、グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するティンバーのみ発音します。

★全音色で使用されているオシレータの数の合計が16になるまで発音できます。

★COMBINATIONモードではプログラムごとのエフェクト・セッティングは無視され、コンビネーション・パラメータ内のエフェクトセッティングが有効になります。

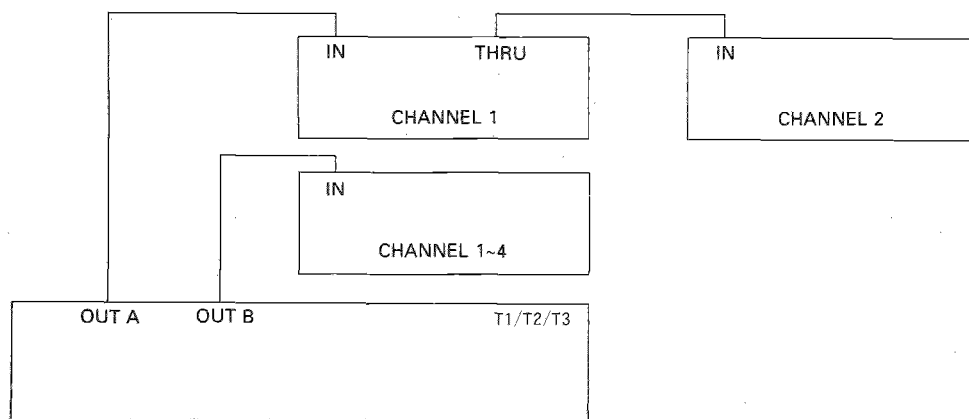
★PROGRAMモードで、セレクトされているプログラムのプログラム・ナンバーの前に*マークが表示されます。また、PROGRAMモード及びEDIT PROGRAMモードでエディットを行ってからCOMBINATIONモードに移ると、エディットされたプログラムが使用されます。

外部MIDI音源のコントロール

●各ティンバーのエクスターナル・プログラムが設定されていると、鍵盤を演奏したときに、それぞれのティンバーで設定されているすべてのMIDIチャンネルでノートデータがMIDI OUTされます。

また、T1/T2/T3のコンビネーションを変えると、MIDI OUT からはそれぞれのティンバーのMIDIチャンネルでエクスターナルで設定したプログラム・チェンジとボリューム・チェンジが出力されます。(ただし、チャンネルがグローバルMIDIチャンネルと同じティンバーはMIDI OUTを行いません。)

各ティンバーのMIDIチャンネルの設定を変えて設定することにより、最大8チャンネルまでの外部のMIDI音源をコントロールすることができます。(詳しくはオペレーション・ガイドP.21をご覧ください。)




COMBINATIONモードでのエディット

- COMBINATIONモードでは、そのコンビネーションにアサイン(割り当て)されているプログラムの変更と、各プログラムの音量の調整、およびMIDI OUTに接続したMIDI機器のプログラム・チェンジ、ボリューム・コントロールが行えます。
- ここでコンビネーションをエディットするとそれに対応するEDIT COMBINATIONモードのパラメータも同時にエディットされます。
- ここでエディットしたコンビネーションのライト(書き込み)は、EDIT COMBINATIONモードで行います。
- コンビネーションモードに入った時は、Page 0になっていますので、Page 1に移りたい時は、Page + キーを使ってください。Page - キーを使うとPage 0に戻ります。
- 下の行へ移りたいときはCURSOR DOWNキー、上の行へ戻りたいときはCURSOR UPキーを使ってください。

Page-0 Performance Edit Internal

C00 CosmicRain



P0-1 Program

P0-2 Level

▶T1 = A20: Night Dad							
A20	B00	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
L99	L99	L99	L99	L99	L99	L99	L99
A	B	C	D	E	F	G	H

○P0-1 Program(プログラム)

[A]	Timbre 1 Program (ティンバー1プログラム)	OFF/A00~A99/ B00~B99	各ティンバーのプログラムの選択
:			
[H]	Timbre 8 Program (ティンバー8プログラム)	OFF/A00~A99/ B00~B99	

○P0-2 Level(レベル)

[A]	L	Timbre 1 Level (ティンバー1レベル)	0~99	各ティンバーの出力レベルの調整
:				
[H]	L	Timbre 8 Level (ティンバー8レベル)	0~99	

▼各ティンバーの出力レベルは棒グラフで表示されます。

P1-1 External Program
P1-2 External Volume

C00 CosmicRain							
▶Ext1 = MIDI-A Ch 1							
P000	P000	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
U127	U127	U127	U127	U127	U127	U127	U127
A	B	C	D	E	F	G	H

○P1-1 External Program(エクスターナル・プログラム)

[A]	P	Timbre 1 External Program (ティンバー1エクスターナルプログラム)	OFF/0~127	各ティンバーがMIDI OUTするプログラムの選択
:				
[H]	P	Timbre 8 External Program (ティンバー8エクスターナルプログラム)	OFF/0~127	

▼各ティンバーのチャンネルでMIDI OUTされるプログラムを選択します。“OFF”に設定されたティンバーのノートデータは出力されません。

○P1-2 External Volume(エクスターナル・ボリューム)

[A]	V	Timbre 1 External Volume (ティンバー1エクスターナルボリューム)	0~127	各ティンバーがMIDI OUTするMIDIボリュームの調整
:				
[H]	V	Timbre 8 External Volume (ティンバー8エクスターナルボリューム)	0~127	

▼各ティンバーのチャンネルでMIDI OUTするMIDIボリュームを調整します。出力レベルは棒グラフで表示されます。

5. EDIT COMBINATIONモード(E.COMBI)

このモードでは複数のプログラムの組み合わせ(コンビネーション)を設定します。

コンビネーションは8個のティンバーで構成されており、その各ティンバーごとに1つのプログラム、演奏や出力に関するパラメータ(パンポット、レベル、MIDIチャンネルなど)と、1つのコンビネーション全体に対する一組のエフェクトパラメータを持っています。

- エディットするコンビネーションはあらかじめCOMBINATIONモードで選んでおいたコンビネーションです。
- エディットが終わり、コンビネーションが完成したら、WRITEキーを押してライトを行ってください。(COMBINATIONモードで別のコンビネーションを選ぶと、ライトしていないコンビネーションのデータは失われてしまいます。)
- ☆EDIT COMBINATIONモードでは、2組のテンキーのうち上段はページ・セレクト・キー、下段はエディット・ファンクション・キーとして働きます。(詳しくはオペレーション・ガイドをご覧ください。)

EDIT COMBINATIONモードのファンクション

テンキー(0-9)又はPAGE+キー、PAGE-キーを使ってページを選びます。パラメータを選ぶ時には、CURSORキー(UP、DOWN、**A**～**H**)を使います。

ページ	ファンクション	エディットするパラメータ
P0 INT-1		
0-1	Program (T1-T8)	各ティンバーに割り当てるプログラム
0-2	Level (T1-T8)	各ティンバーの出力レベル
0-3	Velocity Curve (T1-T8)	各ティンバーのベロシティカーブ
0-4	After Touch Curve (T1-T8)	各ティンバーのアフタータッチカーブ
P1 INT-2		
1-1	Transpose (T1-T8)	各ティンバーのトランスポーズ
1-2	Detune (T1-T8)	各ティンバーのチューン
1-3	Panpot (T1-T8)	各ティンバーの出力先
P2 EXTERNAL		
2-1	External Program (T1-T8)	各ティンバーがMIDIに出力するプログラム
2-2	External Volume (T1-T8)	各ティンバーがMIDIに出力するボリューム
2-3	External Vel Curve (T1-T8)	各ティンバーが出力するベロシティのカーブ
2-4	External Aft T Curve (T1-T8)	各ティンバーが出力するアフタータッチのカーブ
P3 MIDI-1		
3-1	MIDI Channel (T1-T8)	各ティンバーのMIDI送受信チャンネル
3-2	Vel Window Top (T1-T8)	各ティンバーのベロシティ・スイッチのトップ・ベロシティ値
3-3	Vel Window Bottom (T1-T8)	各ティンバーのベロシティ・スイッチのボトム・ベロシティ値
3-4	Key Window Top (T1-T8)	各ティンバーの発音させる音域のトップ・キー
3-5	Key Window Bottom (T1-T8)	各ティンバーの発音させる音域のボトム・キー
P4 MIDI-2		
4-1	Program Change Filter (T1-T8)	各ティンバーのプログラム・チェンジの送受信スイッチ
4-2	Control Change Filter (T1-T8)	各ティンバーのコントロール効果の送受信スイッチ
4-3	Damper Switch Filter (T1-T8)	各ティンバーのダンパー効果の送受信スイッチ
4-4	After Touch Filter (T1-T8)	各ティンバーのアフタータッチ効果の送受信スイッチ
P5 CONTROLLER		
5-1	Joy Stick X	ジョイスティックの横方向に割り当てる機能
5-2	Joy Stick +Y	ジョイスティックの上方向に割り当てる機能
5-3	Joy Stick -Y	ジョイスティックの下方向に割り当てる機能
5-4	Foot Controller 1	フットコントローラ1に割り当てる機能
5-5	Foot Controller 2	フットコントローラ2に割り当てる機能
5-6	Scale Type	音階の選択(平均律、純正律など)
P6 EFFECT		エフェクトの設定
P7 WRITE		
7-1	Write Combination	コンビネーションのライト
7-2	Rename Combination	コンビネーションのリネーム
7-3	Copy Effect	エフェクトのコピー

Page6 EFFECTに関してはエフェクト・パラメータ(P.31)をご覧ください。

P0-1 Program
P0-2 Level
P0-3 Velocity Curve
P0-4 After Touch Curve

COMBI 00 INT-1		▶Program						
		▶T1 = A20:Night Dad						
[P20]	*B00	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
L99	L99	L99	L99	L99	L99	L99	L99	L99
UC:4	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4
AC:4	AC:4	AC:4	AC:4	AC:0	AC:4	AC:4	AC:4	AC:4
A	B	C	D	E	F	G	H	

○P0-1 Program(プログラム)

[A]	Timbre 1	OFF/A00~A99/ B00~B99	各ティンバーのプログラムの選択
:			
[H]	Timbre 8	OFF/A00~A99/ B00~B99	

▼各ティンバーのプログラムを選びます。“OFF”に設定したティンバーは発音しません。

○P0-2 Level(レベル)

[A] L	Timbre 1	0~99	各ティンバーの出力レベルの調整
:			
[H] L	Timbre 8	0~99	

▼OUTPUT LEVEL(アウトプット・レベル)は各ティンバーの出力レベルを調整します。99でそのティンバーで使用されているプログラムのプログラム・パラメータで設定されている音量になり、0の時そのティンバーの音は出ません。

○P0-3 Velocity Curve(ベロシティ・カーブ)

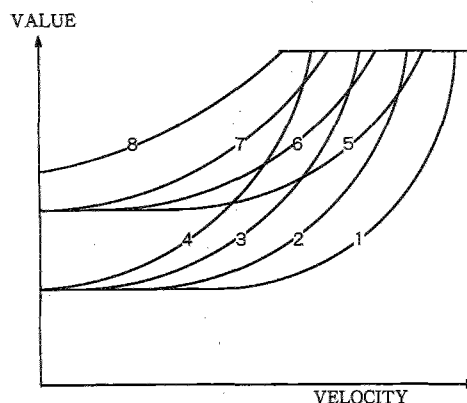
[A] VC:	Timbre 1	1~8	各ティンバーのベロシティ・カーブ (打鍵の強弱による音量・音色の変化のしかた)の選択
:			
[H] VC:	Timbre 8	1~8	

▼Velocity Curve(ベロシティ・カーブ)では鍵盤を打鍵したときの強弱による音量・音色の変化のしかたを、各ティンバーについて8種類のカーブから選んで設定します。

※各プログラムのベロシティ・カーブの設定は無視されます。

※MIDI INから入力されたノート・データにはこの効果はかかりません。

※各チャンネルからのMIDI OUTのDATAには、P2-3 External Vel Curveで選んだ、ベロシティ・カーブが使われます。



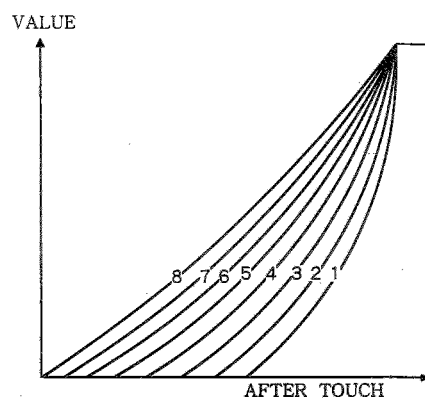
○P0-4 After Touch Curve

[A] AC:	Timbre 1	1~8	各ティンバーのアフタータッチカーブ（打鍵後に鍵盤を押し込む強さによる音量・音色の変化のしかた）の選択
:			
[H] AC:	Timbre 8	1~8	

▼After Touch Curve（アフター・タッチ・カーブ）では打鍵後に本体の鍵盤を押し込んだときの音量・音色の変化のしかたを、各ティンバーについて8種類のカーブから選んで設定します。

※各プログラムのアフター・タッチ・カーブの設定は無視されます。

※MIDI INからのアフター・タッチ・データにはこの効果はかかりません。



P1-1 Transpose
P1-2 Detune
P1-3 Panpot

COMBI 00 INT-2 ▶Transpose							
▶T1 = N20:Night Dad							
T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00
0+00	0+00	0+00	0+00	0+00	0000	0+00	0+00
6:4	4:6	5:5	5:5	5:5	5:5	5:5	5 5
A	B	C	D	E	F	G	H

○P1-1 Transpose(トランスポーズ)

[A] T	Timbre 1	-24~+24	各ティンバーのピッチを半音単位 (±2オクターブ)で調整
:			
[H] T	Timbre 8	-24~+24	

▼Transpose(トランスポーズ)では各ティンバーのピッチを半音
ステップで-24~+24(12は1オクターブ)の範囲で調整し
ます。

※この効果はMIDI OUTされるノート・データにはかかりません。

○P1-2 Detune(デチューン)

[A] D	Timbre 1	-50~+50	各ティンバーのピッチを1セント単 位(±50セント)で調整
:			
[H] D	Timbre 8	-50~+50	

▼Detune(デチューン)では各ティンバーの細かいピッチを、セント単位で-50から+50(100セントで半音)の範囲で設定します。

○P1-3 Panpot(パンポット)

[A]	Timbre 1	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D	各ティンバーの出力先の設定
:			
[H]	Timbre 8	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D	

▼Panpot(パンポット)では各ティンバーの出力をAからDの出
力にアサインします。各ティンバーの出力先はA:A:B(9:1~
1:9),B,C,C+D,Dより選択します。

・ドラムキットのプログラムがアサインされている時は表示は"SND"
になり、GLOBALモードのドラムキットでのパンポットの設定が
有効になります。

※EXTERNAL(エクスターナル)は、MIDI OUTに接続したMIDI機器をT1/T2/T3からコントロールするためのパラメータです。

P2-1 External Program P2-2 External Volume P2-3 External Vel Curve P2-4 External Aft Touch Curve	COMBI 00 EXTERNAL ▶Program																
	Ext1 = MIDI-A Ch 1																
	P023	P023	P023	OFF	OFF	OFF	OFF										
	V127	V127	V127	U000	V127	V127	V127	V127									
	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4	UC:4									
	AC:4	AC:4	AC:4	AC:4	AC:4	AC:4	AC:4	AC:4									
A B C D E F G H																	
<table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																	

○P2-1 External Program(エクスターナル・プログラム)

[A] P	Timbre 1	OFF/0~127	各ティンバーがMIDI OUTするプログラム(MIDIプログラムNo.)の選択
:			
[H] P	Timbre 8	OFF/0~127	

- ▼コンビネーションを選んだ時各ティンバーがMIDI OUTするプログラムを選択します。
- ・グローバル・チャンネルでは、ティンバーごとのプログラム・チェンジはMIDI OUTされません。
- ・“OFF”に設定されたティンバーはノート・データも出力しません。

○P2-2 External Volume(エクスターナル・ボリューム)

[A] V	Timbre 1	0~127	各ティンバーがMIDI OUTするボリュームの調整
:			
[H] V	Timbre 8	0~127	

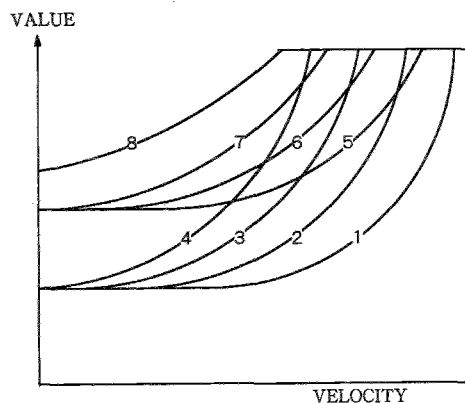
- ▼コンビネーションを選んだ時各ティンバーがMIDI OUTするMIDIボリュームを調整します。

○P2-3 External Vel Curve(エクスターナル・ベロシティ・カーブ)

[A] VC:	Timbre 1	1~8	各ティンバーがMIDI OUTするベロシティのカーブを選択
:			
[H] VC:	Timbre 8	1~8	

▼鍵盤を打鍵したときの強弱によるMIDIノート・データのベロシティ値の変化のしかたを、各ティンバーについて8種類のカーブから選んで設定します。

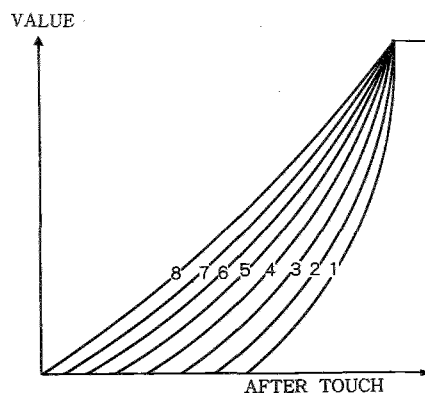
※各チャンネルからのMIDI OUTのDATAには、ここで選んだベロシティ・カーブが使われます。



○P2-4 External Aft Touch Curve(エクスターナル・アフタータッチ・カーブ)

[A] AC:	Timbre 1	1~8	各ティンバーがMIDI OUTするアフタータッチのカーブを選択
:			
[H] AC:	Timbre 8	1~8	

▼打鍵後に鍵盤を押し込む強さの強弱によるMIDIアフター・タッチ・データの変化のしかたを8種類のカーブから選んで設定します。



P3-1 MIDI Channel
P3-2 Vel Window Top
P3-3 Vel Window Bottom
P3-4 Key Window Top
P3-5 Key Window Bottom

COMBI 00		MIDI-1		MIDI Channel			
				T1 = A23:Choir			
A01G	A01G	A01G	A01G	A01G	A01G	A01G	A01G
127	127	127	127	127	127	127	127
001	001	001	001	001	001	001	001
G9	C4	G9	C4	G9	G9	G9	C-1
C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1
A		B		C		D	

○P3-1 MIDI Channel(MIDI チャンネル)

A	Timbre 1	A1~A16/ B1~B16	各ティンバーのMIDI送受信チャンネル及びMIDI OUTの出力端子(A/B)の設定
:			
H	Timbre 8	A1~A16/ B1~B16	

- ▼各ティンバーのMIDI送受信チャンネルとMIDI OUTの出力端子を設定します。
- ・鍵盤で演奏したときには、ノート・データはOFFに設定されていないすべてのティンバーについて、指定したチャンネル・出力端子でMIDI OUTを行います。
 - ・MIDI INからのノート・データ、ピッチ・ベンド、アフター・タッチやコントロール・チェンジのデータは、ティンバーごとに指定したMIDIチャンネルのデータを受信します。(P4-1~4で受信しないように設定することもできます。)MIDI INからのマルチ・チャンネルのMIDIデータで、最大8音色までの演奏を行うことができます。

- ・数字の前の“A”，“B”はMIDI OUT端子を表わし、チャンネルがグローバルチャンネルと同じ時は数字の後に“G”が表示されます。
- ☆複数のティンバーを同じチャンネルに設定すると、それらのティンバーのExternalパラメータはMIDI上で区別できなくなるため、同じ設定になります。

○P3-2 Vel Window Top(ベロシティ・ウィンドウ・トップ)

A	Timbre 1	1~127	各ティンバーの発音させるベロシティの範囲の最大値(ベロシティ値)
:			
H	Timbre 8	1~127	

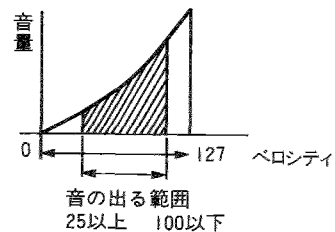
○P3-3 Vel Window Bottom(ベロシティ・ウィンドウ・ボトム)

[A]	Timbre 1	1~127	各ティンバーの発音させるベロシティの範囲の最小値(ベロシティ値)
:			
[H]	Timbre 8	1~127	

▼Velocity Window(ベロシティ・ウィンドウ)ではティンバーの発音する範囲をベロシティ(打鍵の強弱)の値で設定します。これによってキー・タッチの強さにより複数の違うプログラムを弾き分けることができます。

- ・トップの値をボトムの値より小さい値に設定することはできません。

- ・例ベロシティ・ウィンドウ・ボトム = 25
ベロシティ・ウィンドウ・トップ = 100



※ここで設定したウィンドウの範囲外のノート・データはMIDI OUTされません。

○P3-4 Key Window Top(キー・ウィンドウ・トップ)

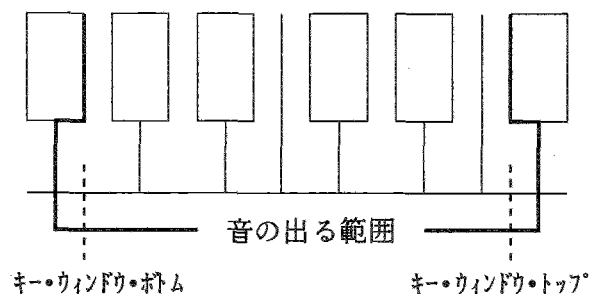
[A]	Timbre 1	C-1~G9	各ティンバーの発音させる音域のトップ・キーを設定
:			
[H]	Timbre 8	C-1~G9	

○P3-5 Key Window Bottom(キー・ウィンドウ・ボトム)

[A]	Timbre 1	C-1~G9	各ティンバーの発音させる音域のボトム・キーを設定
:			
[H]	Timbre 8	C-1~G9	

▼Key Window(キー・ウィンドウ)ではティンバーごとに音の出る音域(キー・ウィンドウ)を設定してその範囲外の音域では音が出ないようにすることができます。これによってキーの位置によって複数の違うプログラムを演奏することができます。

- ・トップのキーがボトムのキーより低くなるような設定はできません。(トップのキーをボトムのキーより低く設定した時は、ボトムのキーはトップのキーの半音下に修正されます。逆の場合も同様になります。)



▼ここで設定したウィンドウの範囲外のノート・データはMIDI OUTされません。

- キー・ウィンドウをエディットするときには、各ティンバーのキー・ウィンドウの設定がグラフで表示されます。
- ・表示を消すには、カーソルをキー・ウィンドウ以外のパラメータに移動してください。

P4-1 Program Change Filter
P4-2 Control Change Filter
P4-3 Damper Switch Filter
P4-4 After Touch Filter

COMBI 00		MIDI-2		▶Program Change			
▶T1 = A20:Night Dad							
P1:◐	P2:◐	P3:◐	P4:◐	P5:◐	P6:◐	P7:◐	P8:◐
C1:◐	C2:◐	C3:◐	C4:◐	C5:◐	C6:◐	C7:◐	C8:◐
D1:◐	D2:◐	D3:◐	D4:◐	D5:◐	D6:◐	D7:◐	D8:◐
A1:◐	A2:◐	A3:◐	A4:◐	A5:◐	A6:◐	A7:◐	A8:◐
A	B	C	D	E	F	G	H

○P4-1 Program Change Filter(プログラム・チェンジ・フィルター)

<input checked="" type="checkbox"/> A P	Timbre 1	X/○	各ティンバーがMIDIプログラム・チェンジを送受信するかどうかの設定
:			
<input checked="" type="checkbox"/> H P	Timbre 8	X/○	

▼Program Change(プログラム・チェンジ)を“X”に設定したティンバーはMIDIプログラム・チェンジを受信してもプログラムが変わりません。

・グローバル・チャンネルでプログラム・チェンジを受信した時には、ここでの設定に関わらずコンビネーション・チェンジが行われます。

○P4-2 Control Change Filter(コントロール・チェンジ・フィルター)

<input checked="" type="checkbox"/> A C	Timbre 1	X/○	各ティンバーにコントロール・チェンジ(ジョイ・スティックなど)による効果がかかるかどうかの設定
:			
<input checked="" type="checkbox"/> H C	Timbre 8	X/○	

▼Control Change(コントロール・チェンジ)を“X”に設定したティンバーには、コントロール・チェンジ(ジョイスティック、フット・コントローラなど)による効果がかからなくなります。

○P4-3 Damper Switch Filter(ダンパー・スイッチ・フィルター)

<input checked="" type="checkbox"/> A D	Timbre 1	X/○	各ティンバーにアフター・タッチによる効果がかかるかどうかの設定
:			
<input checked="" type="checkbox"/> H D	Timbre 8	X/○	

▼Damper Switch(ダンパースイッチ)を“X”に設定したティンバーにはダンパーによる効果がかからなくなります。

○P4-4 After Touch Filter(アフター・タッチ・フィルター)

<input checked="" type="checkbox"/> A A	Timbre 1	X/○	各ティンバーにダンパーによる効果がかかるかどうかの設定
:			
<input checked="" type="checkbox"/> H A	Timbre 8	X/○	

▼After Touch(アフター・タッチ)を“X”に設定したティンバーにはアフター・タッチによる効果がかからなくなります。

○P5-1 Joy Stick X(ジョイスティック X)

COMBI 00 CONTROL ▶Control No							
▶Joy Stick X	Foot Controller 2						
Joy Stick +Y	Scale Type						
Joy Stick -Y							
Foot Controller 1							
MIDI OUT as [Pitch Bender]							
A	B	C	D	E	F	G	H

B	Joy Stick X (ジョイスティックX)	Pitch Bend/ Control No.0~ 101	Joy StickのX方向に割り当てるMIDI コントロール・ナンバー
---	----------------------------	-------------------------------------	--

▼ジョイスティックを横方向に動かしたときにMIDI OUTから出力するコントロール・チェンジのコントロール・ナンバーを設定します。

※内部音源にかかる効果は変化しません。

※ピッチ・ベンドに使用する場合はPitch Bendを指定してください。

●コントロール・チェンジには、たとえば次のような種類があります。ただしMIDI機器により受信できるコントロール・ナンバーが異なりますので、外部にMIDI機器を接続する場合は接続するMIDI機器のMIDIインプリメンテーション・チャートでお確かめください。

- | | |
|--|---|
| 1 モジュレーション
2 VDFモジュレーション/プレス・コントローラ
4 フット・コントローラ
5 リリケメント・タイム
7 ボリューム
8 バランス・コントロール
10 パンポット | 64 タンパー・ペダル
65 リリケメント・ペダル
66 ソステヌート・ペダル
67 ソフト・ペダル
80 ロータリー・SP1フェクト・スピード
(M3Rのみ)
91~95 1フェクト・スイッチ |
|--|---|

※ジョイスティックを操作していない状態では、ジョイスティックXの値は可変範囲の中心値になります。このためスイッチとして働く機能に設定すると予期しない動作をすることがありますので御注意ください。

○P5-2 Joy Stick +Y(ジョイスティック+Y)

COMBI 00 CONTROL ▶Control No							
Joy Stick X	Foot Controller 2						
▶Joy Stick +Y	Scale Type						
Joy Stick -Y							
Foot Controller 1							
MIDI OUT as [Control No 001]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Joy Stick +Y (ジョイスティック+Y)	0~101	Joy Stickの上(+Y)方向に割り当てるMIDIコントロール・ナンバー
-----	------------------------------	-------	--

○P5-3 Joy Stick -Y(ジョイスティック-Y)

COMBI 00 CONTROL ▶Control No							
Joy Stick X	Foot Controller 2						
Joy Stick +Y	Scale Type						
▶Joy Stick -Y							
Foot Controller 1							
MIDI OUT as [Control No 002]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Joy Stick -Y (ジョイスティック-Y)	0~101	Joy Stickの下(-Y)方向に割り当てるMIDIコントロール・ナンバー
-----	------------------------------	-------	--

▼Joy Stick +Y/-Y(ジョイスティック+Y/-Y)では、ジョイスティックを縦方向に動かしたときにMIDI OUTから出力するコントロール・チェンジのコントロール・ナンバーを設定します。

※内部音源にかかる効果は変化しません。

※ピッチ・モジュレーション、VDF・モジュレーションとして使用する場合はそれぞれ1,2を指定してください。

○P5-4 Foot Controller1(フット・コントローラ1)

COMBI 00 CONTROL ▶Assign							
Joy Stick X Joy Stick +Y Joy Stick -Y ▶Foot Controller 1	Foot Controller 2 Scale Type						
[Combi Up]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Foot Controller1 (フット・コントローラ1)	Combination Up Combination Down Effect1 ON/OFF Effect2 ON/OFF Volume VDF Cutoff Effect1 Control Effect2 Control Data Entry External	フットコントローラ1に割り当てる機能 フット・スイッチ-コンビネーションアップ フット・スイッチ-コンビネーションダウン フット・スイッチ-エフェクト1のON/OFF フット・スイッチ-エフェクト2のON/OFF フット・コントローラ-音量調整 フット・コントローラ-VDF Cutoffの可変 フット・コントローラ-エフェクト1・バランスの可変 フット・コントローラ-エフェクト2・バランスの可変 フット・コントローラ-データ入力 フット・コントローラ-コントロールチェンジ
[E]	Control No. (コントロール・ナンバー)	0~101	フットコントローラのアサインがExternalの時 使用するコントロール・ナンバー

○P5-5 Foot Controller2(フット・コントローラ2)

COMBI 00 CONTROL ▶Assign							
Joy Stick X Joy Stick +Y Joy Stick -Y Foot Controller 1	▶Foot Controller 2 Scale Type						
[Combi Down]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Foot Controller2 (フットコントローラ2)	フットコントローラ1 と同じ	フットコントローラ2に割り当てる機能 (フットコントローラ1と同じ)
[E]	Control No. (コントロール・ナンバー)	0~101	(フットコントローラ1と同じ)

▼フット・コントローラー1及び2に割り当てる機能を選択します。

- ・フット・コントローラーでコントロールできる範囲は、対応するパラメータの設定により制限されることがあります。

※Combination Up(コンビネーション・アップ)：フット・スイッチにより次のコンビネーションに切り換えます。

※Combination Down(コンビネーション・ダウン)：フット・スイッチにより1つ手前のコンビネーションに切り換えます。

※Effect1 ON/OFF(エフェクト1 ON/OFF)：フット・スイッチによりエフェクト1のON/OFFを切り換えます。

※Effect2 ON/OFF(エフェクト2 ON/OFF)：フット・スイッチによりエフェクト2のON/OFFを切り換えます。

※Volume(ボリューム)：フット・コントローラーによりT1/T2/T3の音量をコントロールします。(このデータはMIDI OUTされます。)

※VDF Cutoff(VDFカットオフ)：フット・コントローラーでカットオフ(音色)を変化させます。ペダルを踏み込むとカットオフが上がります。(音色は明るくなります。)

※Effect1 Control(エフェクト1・コントロール)：フット・コントローラーでエフェクト1のエフェクトのかかる前の音(ダイレクト音)とかかった後の音(エフェクト音)とのミックスの割合(バランス)を変化させます。ペダルを踏み込むとエフェクト音の割合が多くなります。

※Effect2 Control(エフェクト2・コントロール)：フット・コントローラーでエフェクト2のエフェクトのかかる前の音(ダイレクト音)とかかった後の音(エフェクト音)とのミックスの割合(バランス)を変化させます。ペダルを踏み込むとエフェクト音の割合が多くなります。

※Data Entry(データ・エンリー)：パネル上のVALUEスライダによるデータの入力をフット・コントローラーにより行います。演奏中に変化させたいパラメータをカーソルキーで選んでおけば、各パラメータの値をフット・コントローラーでコントロールすることができます。

※External(エクスターナル・コントロール・チェンジ)：フット・コントローラーの操作により、指定したコントロール・ナンバーのコントロール・チェンジをMIDI OUTから出力します。MIDI OUTに接続したMIDI機器をT1/T2/T3のフット・コントローラーによりコントロールすることができます。

- ・MIDI機器により受信できるコントロール・ナンバーが異なりますので、接続するMIDI機器のMIDIインプリメンテーション・チャートでお確かめください。

☆フット・スイッチ/フット・コントローラーの接続は必ずアサインされている機能に合わせてください。

ペダルのジャックに何も接続しないでご使用になる時はCombination Up, Combination Down, Effect ON/OFFに設定してください。

☆コンビネーション・アップ/ダウンを行うと、フットコントローラーの機能は新しいコンビネーションの設定になりますので注意してください。

◇フット・コントローラーには必ずKORG EXP-2をお使いください。

○P5-6 Scale Type(スケール・タイプ)

COMBI 00 CONTROL ▶Scale Type							
Joy Stick X Joy Stick +Y Joy Stick -Y Foot Controller 1	Foot Controller 2 ▶Scale Type						
[Equal Temp]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Equal Temp. (イコール・テンパメント)		平均律
	Equal Temp. 2 (イコール・テンパメント、ランダム・ピッチ)		鍵盤を押すごとに平均律に対しランダムに音程(ピッチ)をずらして発音
	Pure Major (ピュア・メジャー)		純正律長音階
	Pure Minor (ピュア・マイナー)		純正律短音階
	User Programable (ユーザー・プログラマブル)		各音ごとにピッチを設定した音階
[F]	Key (キー)	C~B	純正律の主調音

※ここでは音階(調律)を選びます。

▼Equal Temp.(イコール・テンパメント-平均律) : 広く鍵盤楽器に用いられている調律で、転調しても和音の響きが変わりません。

▼Equal Temp. 2(イコール・テンパメント、ランダム・ピッチ) : 平均律に対しキーを弾くたびにランダムにピッチがずれます。ピッチがやや不安定な楽器を再現するのに向いています。

▼Pure Major(ピュア・メジャー - 純正律長音階) : 純正律は、その調での和音の響きがよく調和する調律です。ここではC~Bの中から調(主調音)を選んでください。

▼Pure Minor(ピュア・マイナー - 純正律短音階) : ここではC~Bの中から調(主調音)を選んでください。

▼User Programable(ユーザー・プログラマブル) : C~Bまでの12音のピッチを平均律を中心としてそれぞれ±50セントの範囲で設定することにより、オリジナルな音階を作ることができます。これによりプリセット以外の特殊な音階での演奏が可能です。音階の設定はGLOBALモードPage-5ユーザー・スケールで行います。

☆スケール・タイプは全てのティンバーに対し共通に使われます。

☆EDIT PROGRAMモードで設定したスケールタイプは無視されます。

Page-6 Effect

以下に関しては『エフェクト・パラメータ』(P.31)をご覧ください。

P6-1 Effect 1 Type
P6-2 Effect 1 Parameter

P6-3 Effect 2 Type
P6-4 Effect 2 Parameter
P6-5 Effect Placement

COMBI 00 EFFECT							
EFFECT1 02:Ensemble Hall : ON							
2.8 D030 E46 HD15	L-03 H+00 78:22						
EFFECT2 23:Exciter : ON							
B+50 EP01	L+06 H+06 50:50						
[SERIAL] Out3 = L	Out4 = R						
A	B	C	D	E	F	G	H

・プログラム・パラメータで設定されたエフェクトのセッティングを使いたい時には、コピー・エフェクト(P7-3)を行ってください。

○P7-1 Write Combination(ライト・コンビネーション)

COMBI 00 WRITE							
▶Write Combination Rename Combination Copy Effect							
[WRITE] →							[00]
A	B	C	D	E	F	G	H

[F]	[WRITE]		ライトの実行
[H]		00~99	ライトするコンビネーション・ナンバー

▼このファンクションでは、エディットの終わったコンビネーションをインターナルメモリーにライト(書き込み)します。

- COMBINATION No.を変えずに元のコンビネーションへライトする時はWRITEキーによって行うこともできます。

①ライトする先のコンビネーション・ナンバー(カーソルキー[H])を選びます。

②ライト(カーソルキー[F])を押します。

③確認の表示が出ますので、書き込みを行ってもよい場合は[YES](カーソルキー[E])を押します。

- そのナンバーの前に入っていたコンビネーションは失われますのでご注意ください。

- [NO](カーソルキー[G])を押すとライトはキャンセルされます。
- コンビネーション・メモリー・プロテクトが設定されているとライトは行えません。(メモリー・プロテクトの解除はGLOBALモードで行います。)

④ライトが終わるとCompletedと表示されます。

- カーソルキー([A]~[H])を押すと初めの表示に戻ります。

☆インターナルメモリー内のコンビネーションを他のコンビネーション・ナンバーにコピーする時は、COMBINATIONモードでコピー元のコンビネーションを選び、このページでライトを行ってください。

○P7-2 Rename Combination(リネーム・コンビネーション)

COMBI 00 WRITE							
Write Combination							
▶Rename Combination							
Copy Effect							
00: [CosmicRain] [◀] [▶]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[G]	[◀] (カーソル・レフト)		リネーム・カーソルを左に移動
[H]	[▶] (カーソル・ライト)		リネーム・カーソルを右に移動

①[◀](カーソルキー[G])、[▶](カーソルキー[H])とVALUEスライダ、UP(Δ)/DOWN(▽)キーを用いてコンビネーションの名前を設定します。

・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[^\`_`
`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~`

○P7-3 Copy Effect(コピー・エフェクト)

COMBI 00 WRITE				▶Source Mode			
Write Combination							
Rename Combination							
▶Copy Effect							
from [COMBINATION] - 00 [COPY]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Source Mode	PROGRAM COMBINATION SONG	プログラムからのコピー コンビネーションからのコピー ソングからのコピー
[E]	Source Number	A00~A99/ B00~B99 00~99 00~19	コピーするプログラムの番号 コピーするコンビネーションの番号 コピーするソングの番号
[G]		[COPY]	コピーの実行

■ インターナル・メモリー内のコンビネーション、プログラム、ソングからのエフェクト・パラメータのみをコピーします。
・コピー先はエディットを行っているプログラムです。

①コピーしたいエフェクトのあるモードを選びます([B])。

②コピーするナンバーを選びます。(プログラムの場合プログラムナンバー、コンビネーション・ナンバー、ソングのある場合ソングナンバー)

③[COPY]([G])で指定したエフェクト・パラメータがコピーされます。

6. SEQUENCERモード

ソングの構成

T1/T2/T3は、最大20のソングを持つことができます。各ソングは次のような構成になっています。

SONG

ソング・パラメータ (テンポ、拍子など)	TRACK 1 パラメータ (PROG NO.、音量、MIDI-chなど)	TRACK 1 の演奏データ
	TRACK 2 パラメータ	TRACK 2 の演奏データ
	TRACK 3 パラメータ	TRACK 3 の演奏データ
	TRACK 4 パラメータ	TRACK 4 の演奏データ
	TRACK 5 パラメータ	TRACK 5 の演奏データ
	TRACK 6 パラメータ	TRACK 6 の演奏データ
	TRACK 7 パラメータ	TRACK 7 の演奏データ
	TRACK 8 パラメータ	TRACK 8 の演奏データ

EFFECT
このソングで使用
するエフェクトの
セッティング

- 1ソングにつき8トラックを持っています。
- 各トラックには、1つのプログラム、MIDIチャンネルを設定します。
(ソングの途中でプログラム・チェンジをすることもできます。)
- 各トラックは、最大999小節までの演奏データを持つことができます。
- ソング毎にエフェクト・セッティングを持っています。(シーケンサー・モードでは、トラックに割り当てられたプログラムのエフェクト・セッティングは無視されます。)
- T1/T2/T3本体では、全トラックで使用しているオシレータの数の合計が16になるまで同時に発音できます。
- 各トラックごとにMIDIチャンネルを設定することにより外部音源も使用できます。

☆ソングの各トラックは3通りの方法で作ることができます。

①リアルタイム・レコーディング

鍵盤で演奏したデータがそのまま記憶される、最も基本的な方法です。SEQUENCERモードを選んだ時には自動的にリアルタイム・レコーディングのページになります。

②ステップ・レコーディング

各音符の長さや強さはバリュー(数値)で、音程は鍵盤で指定して、1ステップ(音符)ずつレコーディングしていく方法です。

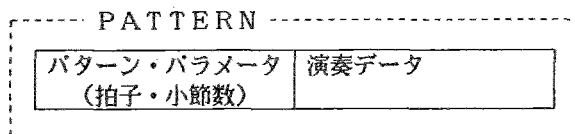
③パターンによる方法

リズム・パートなどはパターン(1~8小節分の演奏データ)を組み合わせて作ることもできます。

パターンの構成

20ソングとは別に、200個のパターンを持つことができます。それらのパターンは、トラック上に配置することで、ソングの中で演奏させることができます。また、ソングの中で繰り返し演奏されるリズム・パターンやフレーズをパターンにすることで、メモリーを節約することができます。

各パターンは、次のように構成されます。



●パターンは、どのソングのどのトラックにでも配置することができます。ただし、同一トラックの同じ小節に、2つ以上のパターン、あるいはパターンと演奏データを混在させることはできません。

☆パターンは3通りの方法で作ることができます。

①リアルタイム・レコーディング

鍵盤で演奏したデータがそのまま記憶されます。トラックの場合と異なり、パターンはオーバーダブ(追加)しながら繰り返しレコードされます。(ドラムキットのパターンをドラムサウンドごとにレコードすることなどがあります。)

②ステップ・レコーディング

各音符の長さ、強さと音程を指定してレコーディングしていく方法です。トラックの場合と異なり、入力したデータはオーバーダブ(追加)されていきます。

③トラックからのコピー

トラック中の演奏データからコピーしてパターンを作ることもできます。

シーケンス・データ・メモリーについて

T1/T2/T3のシーケンス・データ・メモリーの容量は、全てのソングとパターンの合計で50,000ステップです。ただし、1トラック/1パターンで16,000ステップ以上使うことはできません。

T1/T2/T3の電源を切るとメモリー中のシーケンスデータは全て失われてしまいますので、作成したシーケンス・データは必ずディスクにセーブしてください。

●メモリーに十分な空きがある場合には、COMPAREキーにより直前のエディットをキャンセルして演奏データを元に戻すことができます。

例えばクオンタイズの結果を聞いてみて気に入らなかったときに、クオンタイズ前の状態に戻すことができます。

ただし、COMPAREが可能なのは最後の操作に限られますので、エディット中のデータは必要に応じてディスクにセーブしておくことをおすすめします。

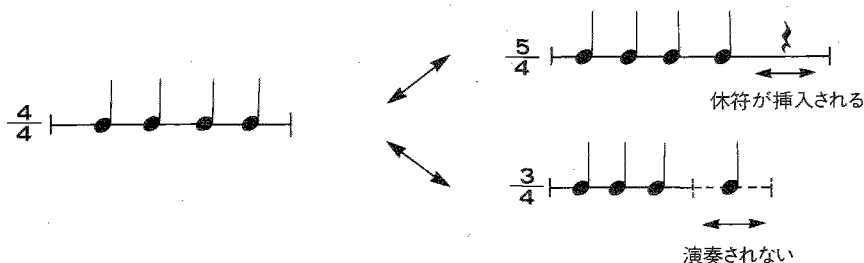
●メモリーに十分な空きがないため、COMPAREが行えない操作については“Are You Sure?”と表示されます。

SONG00		EDIT MEAS		Length	
Quantize		Copy Measure			
Insert Measure		Put Pattern			
Delete Measure		Are You Sure ?			
Erase Measure					
Trk1	M001	L999	Res=	YES	NO
A	B	C	D	E	F

YES (E)を押すと実行され、NO (G)を押すとキャンセルされます。

ビート(拍子)について

T1/T2/T3ではビート(拍子)は小節ごとに設定することができますが、複数のトラックを異なる拍子に設定することはできません。あるトラックの拍子がレコーディングやエディットにより変化した場合には、他のトラックも同様に変化し、その結果長くなった小節には休符が入り、短くなった小節ではみ出した音符は演奏されなくなります。(演奏データは残っているので元に戻すと再び演奏されます。)



SEQUENCERモードのファンクション

SEQUENCERモードでは、ソングのプレイ/レコーディング、演奏データ及びソング・パラメータのエディットを行います。

●このモードで鍵盤を弾くと、その時点で選ばれているトラックに割り当てられているプログラムが発音します。

ページ	ファンクション	
P0 REC/PLAY		
0-1	Real Time Recording	トラックのリアルタイム・レコーディング
	Punch In Recording	トラックのパンチ・イン・レコーディング
0-3	Track Program	各トラックのプログラムの設定
0-4	Track Volume	各トラックのボリュームの設定
P1 TRACK		
1-1	Track Status	各トラックのON/OFF、MIDIの出力
1-2	Track Protect	各トラックのプロテクトのON/OFF
1-3	Transpose	各トラックのトランスポーズの設定
1-4	Detune	各トラックのチューンの設定
1-5	Panpot	各トラックのパンポットの設定
P2 MIDI		
2-1	MIDI Channel	各トラックのMIDIチャンネルの設定
2-2	Velocity Window Top	各トラックのベロシティ・ウィンドウの設定
2-3	Velocity Window Bottom	
2-4	Key Window Top	各トラックのキー・ウィンドウの設定
2-5	Key Window Bottom	
P3 EDIT SONG		
3-1	Step Recording	トラックのステップ・レコーディング
3-2	Event Edit	トラックのイベント・エディット
3-3	Erase Track	トラックの消去
3-4	Bounce Track	トラックのバウンス
3-5	Copy Track	トラックのコピー
3-6	Erase Song	ソングの消去
3-7	Append Song	ソングの連結
P4 EDIT MEASURE		
4-1	Quantize	クオンタイズ
4-2	Insert Measure	小節の挿入
4-3	Delete Measure	小節の削除
4-4	Erase Measure	小節の消去
4-5	Copy Measure	小節のコピー
4-6	Put Pattern	小節へのパターンの配置
4-7	Copy from Pattern	小節へのパターンのコピー
P5 EDIT PATTERN		
5-1	Real Time Recording	パターンのリアルタイム・レコーディング
5-2	Step Recording	パターンのステップ・レコーディング
5-3	Event Edit	パターンのイベント・エディット
5-4	Pattern Parameter	パターンの拍子/長さの設定
5-5	Erase Pattern	パターンの消去
5-6	Get from Track	トラック上のデータのパターンへの取り込み
5-7	Bounce Pattern	パターンのバウンス
5-8	Copy Pattern	パターンのコピー
P6 EFFECT		エフェクトの設定
P7 SONG		
7-1	Next Song	次に演奏するソングの設定
7-2	Rename Song	ソング名の設定
7-3	Metronome	メトロノームの設定
7-4	Pedal Assign	フット・ペダルの機能設定
7-5	Scale Type	スケール・タイプの設定
7-6	Vel/Aft.T Curve	ベロシティ/アフター・タッチ・カーブ
7-7	Copy Effect	エフェクト・パラメータのコピー

Page-O REC/PLAY(プレイ&リアルタイム・レコーディング)

Song No.& Name
PO-3 Track Program
PO-4 Track Volume
PO-2 Track REC/PLAY

PO-1 Real Time REC/PLAY

SONG00 New Song				Song			
*A00	*A00	*A00	*A00	*A00	*A00	*A00	*A00
U99	U99	U99	U99	U99	U99	U99	U99
Beat: 04/04				MM: OFF		Res= J/48	
S00 J=120 Trk1 M001 NORM				[▶◀]			
A	B	C	D	E	F	G	H

OPO-1 Real Time REC/PLAY(リアルタイムREC/PLAY)

[B]	Beat (ビート)	01/04~09/04 01/08~16/08 01/16~16/16 */*/	拍子の表示、設定
[D] MM	Metronome (メトロノーム)	ON/OFF	メトロノームのON/OFF
[F] Res	Resolution (リゾリューション)	♩/48~♩/1	レコーディング時のリズム補正のステップ
[A] S	Song (ソング)	00~19	プレイ/ロードを行なうソングの選択
[B] ♩=	Tempo (テンポ)	40~208	テンポ (1分間あたりの拍数)
[C] Trk	Track (トラック)	1~8 MULT	トラックの選択 マルチ・トラック・ロードの指定
[D] M	Measure (メジャー)	001~999	メジャー (小節) の番号
[E]	REC Mode (レコーディング・モード)	NORM P.IN	通常のレコーディング パンチイン・レコーディングの指定
[F]	Punch In Measure (パンチ・イン・メジャー)	001~998	パンチインする小節
[G]	Punch Out Measure (パンチ・アウト・メジャー)	002~999	パンチアウトする小節
[H]		[▶◀]	ソングのリセット

・パンチ・イン・メジャー、パンチ・アウト・メジャーはREC Modeが
“P.IN”に設定されているときに表示されます。

・クロック・ソース=EXTのとき、テンポの表示は“MIDI”になります。

プレイ

プレイするソング・ナンバー(一番下の行[A]キー)を指定し、START/STOPを押すとソングが演奏されます。途中の小節からプレイさせたい場合は、メジャー(一番下の行[D]キー)をその値に設定します。演奏中にSTART/STOPを押すと演奏は一時停止し、もう一度押すと再開します。

ソングが終わると演奏は停止し、メジャー(小節)がリセット(001に戻す)されます。ただし、P7-1でネクスト・ソングが指定してある場合は、そのソングにソング・チェンジします。

●ソングの途中から演奏を始めた場合は、ソングが終わると演奏を開始した小節に戻されます。

●演奏が止まっていて、下の2行にカーソルがあるときに、リセット([H]キー)を押すと、そのソングの頭に戻ります。

●テンポは、プレイの途中で変えても、リセットによって(ソングが最後まで演奏されたとき、またはリセットを押したとき)、レコーディングしたときの値に戻されます。レコーディング時に設定したテンポの値を変えたい場合はWRITEキーを押してライトの操作をしてください。

●Beatの設定は、再生時にはできません。

リアルタイム・レコーディング

- ①レコードするソング(一番下の行[A]キー)、トラック(一番下の行[C]キー)を選び、レコーディング・モード(一番下の行[E]キー)を“NORM”に設定します。
 - ②RECキーを押して点灯させます。
 - ③必要があれば、テンポ(一番下の行[B]キー)、拍子(下から2行目[B]キー)、メトロノームのON/OFF(下から2行目[D]キー)、リゾリューション(下から2行目[F]キー)、PO-3トラックプログラム、PO-4トラックボリュームを設定します。
 - ④START/STOPキーを押すと、P7-3リード・インで設定した小節のカウントの後レコーディングがスタートします。このとき、他のトラックは、'P1-1トラックステイタス'に従って演奏されます。
 - ⑤演奏が終了したら、START/STOPキーを押してレコーディングをストップさせます。このとき、レコーディングを開始した小節に戻ります。START/STOPキーを押すとレコードした演奏をその小節から聞くことができます。
- すでに演奏データがレコードされているトラックにリアルタイム・レコーディングを行った場合、データは新たに書き換えられ、レコーディングを開始した小節以降にレコードされていたデータは消去されます。

●レコーディング中にテンポ(一番下の行[B]キー)、『PO-2トラックプログラム』、『PO-3トラックボリューム』を変化させると、トラック上にテンポ・チェンジ、プログラム・チェンジ、ボリューム・チェンジのデータをレコードすることができます。(テンポ・チェンジは8トラック全体に対して有効となります。)

●アフター・タッチのデータはメモリーを大きく消費します。アフター・タッチが不要なトラックをレコーディングするときは、GLOBALモード 'PO MIDI Filter' でアフター・タッチを“×”にすれば、メモリーの使用量を抑えることができます。

※リゾリューション

リゾリューション(下から2行目[F]キー)は、リアルタイム・レコーディングで行うタイミング補正の単位を指定します。♪/48に指定するとほぼ演奏した通りに、♪/1に指定すると4分音符のタイミングでレコードされます。

ピッチ・ベンドなどのコントロール・データを荒いリゾリューション(♪/1など)でレコードすると、プレイしたときに変化が階段状になるなど、予期せぬ結果が生じることがあります。このような場合は、できる限り細かいリゾリューションでレコーディングし、その後P4-1クオンタイズで、ノート・データに対してタイミングの補正を行ってください。

※拍子の変更について

レコーディングをスタートさせる前に拍子(下から2行目[B]キー)を設定すると、小節のビートを変更することができます。拍子の変更は、演奏データのある全トラックに対して行われます。

例) BEAT: 3/4のとき

Track 1	4/4	3/4	4/4	
Track 2	→Recording			
↓				
Track 1	4/4	3/4	4/4	
Track 2	4/4	3/4	4/4	4/4

BEAT: 07/08のとき

Track 1	4/4	4/4	3/4	3/4
Track 2	4/4	→Recording		
↓				
Track 1	4/4	7/8	7/8	3/4
Track 2	4/4	7/8	7/8	

パンチ・イン・レコーディング

トラックを、範囲を指定して部分的にレコーディングし直すときに用いるのがパンチ・イン・レコーディングです。

- ① ソング(一番下の行[A]キー)、トラック(一番下の行[C]キー)を選び、レコーディング・モードを“P.IN”に設定します。
- ② パンチ・イン・メジャー(一番下の行[F]キー)、パンチ・アウト・メジャー(一番下の行[G]キー)を設定します。
- ③ RECキーを押して点灯させます。
- ④ 必要があれば、テンポ(一番下の行[B]キー)、拍子(下から2行目[B]キー)、外ロノームのON/OFF(下から2行目[D]キー)、リゾリューション(下から2行目[F]キー)、PO-3トラックプログラム、PO-4トラックボリュームを設定します。
- ⑤ メジャー(一番下の行[D]キー)をパンチ・イン・メジャーの数小節前に設定し、START/STOPキーを押すと、2小節のカウントの後、演奏がスタートします。
- ⑥ 演奏がパンチ・イン・メジャーに達すると、自動的にレコーディング状態になります。

- ⑦ パンチ・アウト・メジャーに達したらSTART/STOPキーを押して演奏をストップさせます。このとき、演奏を開始した小節に戻ります。再度パンチ・イン・レコーディングを行う場合は、③からの操作を繰り返してください。

● パンチ・インしようとするトラック中に2小節以上のパターンが含まれている場合、パターンの途中の小節でのパンチ・アウトはできません。

● 指定した範囲にダンパー・オフやピッチ・ベンドなどのデータが含まれていた場合、次にプレイしたときに、ダンパーやピッチ・ベンドの効果がかったままになることがあります。この場合はメジャー・エディットやイベント・エディットでデータを修正してください。

※ リゾリューション及び拍子の変更については、リアルタイム・レコーディングを参照してください。

OPO-2 Track REC/PLAY(トラックREC/PLAY)

[A]	Track1 (トラック1)	REC PLAY	演奏データの無いトラック レコーディングされるトラック プレイされるトラック
:			
[H]	Track8		

マルチ・チャンネル・データのレコーディング

Tシリーズは、外部からのMIDIデータをレコードすることもできます。トラック(一番下の行[C]キー)で“Trk1”～“Trk8”が選ばれているときは、そのトラックのMIDIチャンネルと一致するデータのみがレコードされますが、トラック(一番下の行[C]キー)を“MULT”に設定することで、複数のトラックに、それぞれのMIDIチャンネルに対応するデータを同時にレコーディングすることができます。

- ①P2-1トラック・MIDIチャンネルで各トラックのチャンネルを設定します。
- ②トラック(一番下の行[C]キー)を“MULT”に設定します。
- ③PO-2トラックREC/PLAYでレコードするトラックを“REC”に設定します。(レコードしないトラックは“——”にしておきます。)
- ④リアルタイム・レコーディングの③～⑤と同様の操作をします。

●各チャンネルのMIDIデータの量に偏りがある場合、全てのメモリーを使い切る前にメモリー・フル・エラーとなる場合があります。この場合はデータの多いトラックを除いてレコーディングを行い、その後でデータの多いトラックをレコードし直してください。

●MIDI INからレコードできるのはノート・オン/オフ、ピッチ・ベンド、プログラム・チェンジ、チャンネル・プレッシャー、コントロール・チェンジ(0～101)の各メッセージです。

●Trk1～Trk8が選ばれているとき、トラックREC/PLAYには、演奏データがレコードされているトラックが“PLAY”と表示されます。また、RECキーを押したときには、選ばれているトラックが“REC”と表示されます。

○PO-3 Track Program(トラック・プログラム)

[A]	Track1	OFF A00～A99 B00～B99	プログラム・ナンバー
:			
[H]	Track8		

各トラックに割り当てるプログラムを設定します。プレイ時に変更することができますが、リセットすると、レコーディング、あるいはWRITEキーによるライトの操作をしたときの設定に戻されます。

●各トラックにプログラム・チェンジが含まれている場合、プレイ時及びメジャーを変えた時にはそれによって各々表示が変化します。

○PO-4 Track Volume(トラック・ボリューム)

[A]	Track1	00～99	トラックのボリューム
:			
[H]	Track8		

各トラックのプログラムの音量を設定します。プレイ時に変更することができますが、リセットすると、レコーディング、あるいはWRITEキーによるライトの操作をしたときの設定に戻されます。

●各トラックにボリューム・コントロールが含まれている場合、プレイ時及びメジャーを変えた時にはそれによって各々表示が変化します。

外部MIDI機器との同期

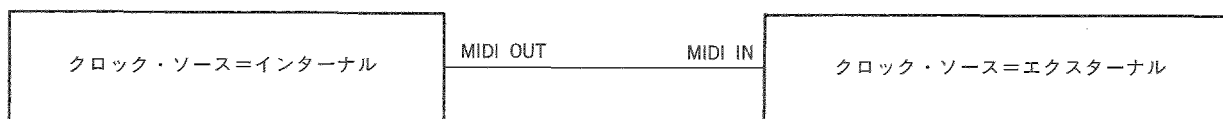
MIDIで接続したリズムマシンやシーケンサーなどと同時に演奏を行うこともできます。(「同期をとる」といいます。)

片方のクロック・ソース(どのクロックで動作するかの設定)をインターナル(MIDIクロック信号を出力する状態)に、もう一方をエクスターナル(外部MIDIクロック信号に同期する状態)に設定し、インターナル側のMIDI OUTとエクスターナル側のMIDI INを接続してください。

●T1/T2/T3のクロック・ソースはGLOBALモード(P0-2)で設定します。(接続するMIDI機器のクロックの設定はそれぞれの取扱説明書をご覧ください。)

●スタート/ストップなどの操作はクロック=インターナルに設定した側で行ってください。

●接続するMIDI機器がソング・セレクトやソング・ポジション・ポイントに対応していれば、インターナルに設定した側で小節を変えた時にも同じソングの同じ位置からスタートします。



Page-1 TRACK Parameter(トラック・パラメータ)

P1-1 Track Status
P1-2 Track Protect
P1-3 Transpose
P1-4 Detune
P1-5 Panpot

SONG00	TRACK				Track Status			
<input checked="" type="checkbox"/>	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00	T+00
D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00	D+00
5:5	5:5	5:5	5:5	5:5	5:5	5:5	5:5	5:5
A	B	C	D	E	F	G	H	

○P1-1 Track Status(トラック・ステイタス)

A	Track1	OFF INT EXT ON	演奏しない 本体のみで演奏する MIDI OUTのみ行なう 本体、MIDI OUT共に演奏する
:			
H	Track8		

各トラックの演奏データについて、演奏しない(OFF)、MIDI OUTのみ行なう(EXT)、内蔵の音源のみで演奏する(INT)、MIDI OUTしながら演奏する(ON)のいずれかに設定します。

●“EXT”に設定されているトラックを選んでいる場合は、鍵盤で演奏した時にも本体の音源は発音しません。また、選んだトラックが“INT”、または“OFF”に設定されている場合は、鍵盤での演奏はMIDI OUTされません。

○P1-2 Track Protect(トラック・プロテクト)

[A]	Track1	OFF/ON	トラックのプロテクトのON/OFF
:			
[H]	Track8		

プロテクトを“ON”に設定すると、そのトラックはレコーディング及びエディットが禁止になります。

○P1-3 Transpose(トラック・トランスポーズ)

[A]	Track1	-24～+24	トラックの移調（半音単位）
:			
[H]	Track8		

トラック毎に、半音単位で移調の幅を設定します。

●MIDI OUTするデータにはこの効果はかかりません。

○P1-4 Detune(トラック・デチューン)

[A]	Track1	-50～+50	ピッチの微調（セント単位）
:			
[H]	Track8		

トラック毎に、セント単位でピッチの微調整を行います。

○P1-5 Panpot(トラック・パンポット)

[A]	Track1	A,9:1～1:9,B C,C+D,D	各トラックのパンポット
:			
[H]	Track8		

各トラックの出力のパンポットを設定します。

●ドラムキットのプログラムが割り当てられているトラックは ‘SND’ と表示され、各ドラムキットでの設定が有効になります。

P2-1 MIDI Channel
P2-2 Velocity Window Top
P2-3 Velocity Window Bottom
P2-4 Key Window Top
P2-5 Key Window Bottom

SONG00	MIDI		MIDI Ch				
A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08
127	127	127	127	127	127	127	127
001	001	001	001	001	001	001	001
G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9
C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1
A	B	C	D	E	F	G	H

OP2-1 MIDI Channel(トラックMIDIチャンネル)

A	Track1	A1~A16/ B1~B16	各トラックのMIDI送受信チャンネル及びMIDI OUTの出力端子(A/B)の設定
:			
H	Track8		

各トラックの出力端子(A/B)及びMIDIチャンネル(1~16)を設定します。

●出力端子の設定は、MIDI OUTにのみ影響します。内蔵音源の動作にはチャンネルのみが関係します。

●異なったプログラムが割り当てられたトラックを、同じMIDIチャンネルに設定すると、それらのプログラムをレイヤーで演奏させることができます。

例)

Track 1	演奏データ有り	ch:A3	Prog B10
Track 2	演奏データ無し	ch:A3	Prog A30

Prog B10 & A30のレイヤー

●複数のトラックを同じMIDIチャンネルに設定し、それらに演奏データとコントロールデータを分割して入力することができます。

例)

Track 1	ノート・データ	ch:A1	Prog A15
Track 2	コントロール・データ	ch:A1	Prog OFF

・チャンネルがグローバル・チャンネルと同じときは数字の後に“G”が表示されます。

○P2-2 Velocity Window Top(ベロシティ・ウィンドウ・トップ)

[A]	Track1	1~127	ベロシティ・ウィンドウの上限
:			
[H]	Track8		

各トラックに割り当てられたプログラムを発音させるベロシティの上限を設定します。

○P2-3 Velocity Window Bottom(ベロシティ・ウィンドウ・ボトム)

[A]	Track1	1~127	ベロシティ・ウィンドウの下限
:			
[H]	Track8		

各トラックに割り当てられたプログラムを発音させるベロシティの下限を設定します。

○P2-4 Key Window Top(キー・ウィンドウ・トップ)

[A]	Track1	C-1~G9	キー・ウィンドウの上限
:			
[H]	Track8		

各トラックに割り当てられたプログラムを発音させる音域の上限を設定します。

○P2-5 Key Window Bottom(キー・ウィンドウ・ボトム)

[A]	Track1	C-1~G9	キー・ウィンドウの下限
:			
[H]	Track8		

各トラックに割り当てられたプログラムを発音させる音域の下限を設定します。

●レコーディング時には、設定した範囲内のノート・データのみが記録されます。

●複数のトラックを同じMIDIチャンネルに設定し、ベロシティ・ウィンドウやキー・ウィンドウを設定することにより、ベロシティ・スイッチやキー・スプリットを設定した音色でレコーディング、プレイを行うことができます。

●キー・ウィンドウをエディットするときには、各トラックのキー・ウィンドウの設定がグラフで表示されます。

・表示を消すには、カーソルをキー・ウィンドウ以外のパラメータに移動してください。

Page-3 Edit Song(エディット・ソング)

OP3-1 Step Recording(トラック・ステップ・レコーディング)

SONG00 EDIT SONG ▶Track Number							
▶Step Recording Event Edit Erase Track Bounce Track	Copy Track Erase Song Append Song						
Track 01 Meas001 (REC + S/S to Start)							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Track (トラック)	1~8	レコーディングするトラック・ナンバー
[C]	Measure (メジャー)	1~999	レコーディングを開始するメジャー・ナンバー

SONG00 Step REC ▶Beat							
Track = 1 Measure = 001 Location = 1:00 100% Free	-M001--Beat:04/04-						
04/04 1/4 ---- mf ---- [RST] [◀]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Beat (ビート)	1/4~16/16	拍子の設定
[B]	Step Time (ステップ・タイム)	1/32~1/1	音符の基本となる長さ (32分音符 ♩~全音符 ○)
[C]	Triplet/Dot (トリプレット/ドット)	Trip ---- Dot	音符の長さの変更 ステップで指定した音符の3連符 ステップで指定した音符 ステップで指定した音符の符点音符
[D]	Key Dynamics (キー・ダイナミクス)	ppp~fff	音の強さ (非常に弱く~非常に強く)
[E]	Stacc/Tenuto (スタカート/テヌート)	Stac ---- Ten	奏法 スタカート (音を短く切る) 普通の奏法 テヌート (音を長く保つ)
[F]		[RST]	休符(レスト)の設定
[G]		[TIE]	タイの設定 (音符を入力した時のみ)
[H]		[◀]	1ステップ戻る

ステップ・レコーディング

■ステップ・レコーディングでは各音符の長さと強さをバリュー（数値）で、音程をキーボードで指定して入力します。

・すでにレコーディングを行った小節にさらにステップ・レコーディングを行うと前のレコーディングデータは消去されます。

①ステップ・レコーディングを行うソングのトラック・プログラム、ボリュームなどは、あらかじめPO-3/4で設定し、ライトしておきます。

②レコーディングを行うトラック（**A**）と開始するメジャー・ナンバー（**C**）を指定します。

③RECキーを押して点灯させてからSTART/STOPキーを押します。

・ディスプレイの左側には、レコードしようとしているメジャー・ナンバー、小節内4分音符での拍数とその拍の中のクロック位置が表示されます。（0：01は4分音符の1/48に当たります。）

④拍子（**A**）を設定します。

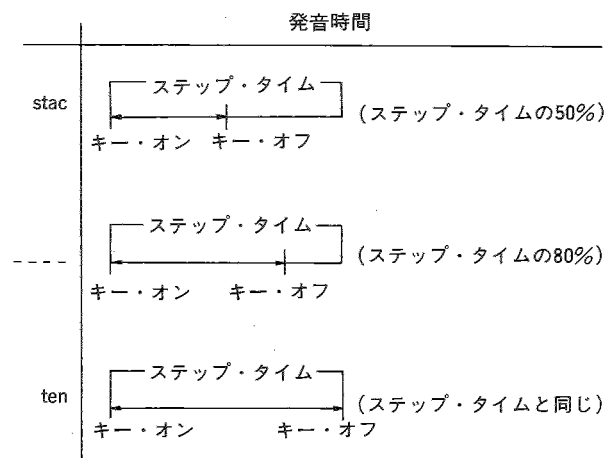
・拍子を変えたときには他のトラックの拍子も同時に変化します。

⑤ステップ・タイム（**B**）とトリプレット/ドット（**C**）で入力する音符の種類（長さ）を指定します。（トリプレットはステップ・タイムを2/3に、ドットは3/2にします。）

	B	32	16	8	4	2	1
C							
TRIP							

DOT							

⑥スタカート/テヌート（**E**）で、発音時間の長さを指定します。



⑦キー・ダイナミクス（**D**）で、音の強さを設定します。

	強さ	バリュエーションの値
ppp	ピアノシッシモ（非常に弱く）	24
p p	ピアノ	44
p	ピアノ	54
m p	メゾピアノ（やや弱く）	64
m f	メゾフォルテ（やや強く）	74
f	フォルテ	84
f f	フォルテシモ	94
fff	フォルテシッシモ（非常に強く）	114

・ステップ・レコーディングでは鍵盤を弾いた強さは無視されます。

⑧入力する音階を鍵盤で押さえてください（和音を入力するときはその和音を押さえます）。鍵盤を押したタイミングに関わらず、全部の鍵盤が離されるまでに押された音階は全て同じステップにレコーディングされます。

⑨全てのキーを離すと次のステップに進みますので、④～⑧の操作を必要なだけ繰り返してください。

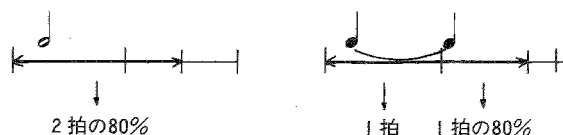
・休符を入力する時は休符の長さを指定してから[RST]（**F**）を押します。

⑩全ての入力が終わったら、'START/STOP' を押してステップ・レコーディングを終了します。

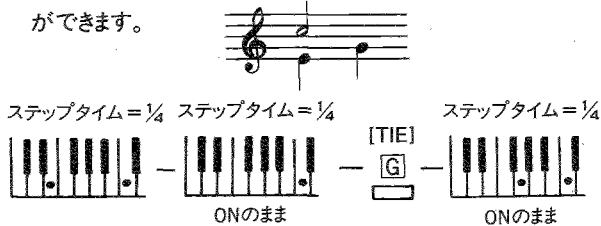
▼[RST]（**F**）を押すと、ステップ・タイムで設定しただけステップが進みます。

▼[TIE]（**G**）を押すと、前のステップ入力された音符がステップ・タイム分だけ長くなります。

☆ステップ・タイムの設定より長い音符を入力するには、ステップ・タイムを設定し直す方法と、タイで伸ばす方法がありますが、それぞれ音の長さは次のようになります。

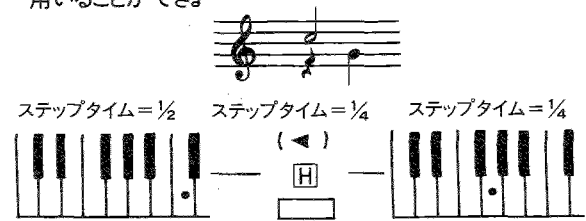


☆タイは鍵盤を押している時にも指定でき、その音符がステップ・タイム分だけ長くなります。この場合は押している音だけにタイの効果がかかりますので、途中で和音の構成を変えることができます。



▼[◀] (H)を押すと、ステップ・タイムで設定しただけステップが戻ります。そのステップ及びそれ以降からスタートする音符があった場合には削除されます。

・間違えて入力した音符の削除の他、ステップ・タイムを短くしてステップ・バックすることにより、次のような音符の入力にも用いることができます。



☆ステップ・レコーディングでは音符以外のコントロール・データは入力できません。他のトラックにリアルタイムでコントロール・データのみレコーディングした後バウンス(2つのトラックのミックス)するか、イベント・エディットで挿入してください。

OP3-2 Event Edit(トラック・イベント・エディット)

SONG00 EDIT SONG ▶Track Number	
Step Recording	Copy Track
Event Edit	Erase Song
Erase Track	Append Song
Bounce Track	
Track 01 (REC + S/S to Start)	
A	B
C	D
E	F
G	H

[B]	Track	1~8	エディットするトラック
-----	-------	-----	-------------

SONG00 EDIT SONG ▶Note Data	
Event Edit	
Event Filter	
NOTE	CONT AFTT BEND PROG
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
A	B
C	D
E	F
G	H

[C] NOTE	Note (ノート・データ)	X/O	表示およびエディットするイベントの種類 ('X' に設定したイベントはエディット中表示されない)
[D] CONT	Cntl (コントロール・チェンジ)	X/O	
[E] AFTT	AftT (アフター・タッチ)	X/O	
[F] BEND	Bend (ピッチ・ベント)	X/O	
[G] PROG	Prog (プログラム・チェンジ)	X/O	

※更にSTART/STOPキーを押すと次の画面になります。(Edit画面)

SONG00		Track1		Measure	
M001	#000	==	BAR	Beat:04/04	
M001	#001	1:00	C2	U074 0:38	
M001	#002	2:00	D2	U074 0:38	
M001	#003	3:00	E2	U074 0:38	
M001	#004	4:00	F2	U074 0:38	
M002	#000	==	BAR	Beat:04/04	[INS][DEL]
A		B	C	D	E
		F	G	H	

[A] M	Measure (メジャー)	001~999	エディットする小節
[B] #	Index (インデックス)	000~	イベントのインデックス ※1
[C]	Location (ロケーション)	TIE,1:00~9:47	イベントのタイミング
[D]	Event (イベント)	BAR C-1~G9 BEND AFTT PROG CNTL	イベントの種類 小節線 音符 ピッチ・バンド アフター・タッチ プログラム・チェンジ コントロール・チェンジ
[E] V	Beat (ビート)	01/04~09/04 01/08~16/08 01/16~16/16	(小節線の時)
	Velocity (ベロシティ)	2~126	(音符の時)
	Bend (バンド)	-8192~8191	(ピッチ・バンドの時)
	After Touch (アフター・タッチ)	0~127	(アフター・タッチの時)
	Program (プログラム)	A00~A99 B00~B99	(プログラム・チェンジの時)
[E] C	Control (コントロール)	0~107	(コントロール・チェンジの時)
[F]	Length (長さ)	0:00~9:00,TIE	音符の長さ (音符の時)
	Data (データ)	0~127	コントロール・データ (コントロール・チェンジの時)
[G] [INS]			イベントの挿入
[H] [DEL]			イベントの削除

※1 小節の中の早い方のロケーションから順につく番号。ロケーションを移動させるとインデックスは自動的に変更されます。

イベント・エディット

1ステップの演奏データをイベントと呼びます。イベント・エディットではトラックの演奏データに対して、イベント単位で変更や挿入、削除を行うことができます。

音符は音程(ノート・ナンバー)、打鍵の強さ(ペロシティ)、音の長さを合わせて1イベントになり、音符以外のデータはMIDIの1メッセージが1イベントになります。

☆イベント・エディットでは、シーケンス・データを直接書き換えるため、不用意な操作を行うと演奏データを元に戻せなくなりますので、充分ご注意ください。

①エディットするトラック([B])を指定します。

②RECキーを押して点灯させると“Event Filter”の設定が表示されますので、エディットしたいイベントの種類を‘○’に設定してください。(‘×’に設定されたイベントはエディット中に表示されません。)

NOTE: ノート・データ
CNTL: コントロール・チェンジ
AFTT: アフター・タッチ
BEND: ピッチ・バンド
PROG: プログラム・チェンジ

③START/STOPキーを押すと表示が変わり、イベント・エディットが開始されます。

④UP/DOWNキー、または小節([A])、インデックス([B])の値を変化させて、エディットしたいイベントを選択します。

⑤パラメータを選び、エディットを行います。

⑥全てのエディットが完了したら、START/STOPキーを押してイベント・エディットを終了します。

・ロケーションの表示は小節内の4分音符での拍数とその拍の中でのクロック数で表されます。

・1クロックは4分音符の1/48に相当します。(MIDIの1クロックはT1/T2/T3の2クロックになります。)

◆音符(ノート・イベント)の時は[D]に音名(音の高さ)、[E]にペロシティ(打鍵の強さ)、[F]にレングス(音の長さ)が表示されます。

・ペロシティには奇数の値は設定できません。

・イベントエディットの中では、ノートデータがあると、その音符がレングス=0:01で発音します。(エディットを行ったときも、そのデータで、発音します。)

SONG00	Track1	Event
M001	#000	=== BAR Beat:04/04
M001	#001	1:12 04 U120 0:06
M001	#002	1:12 G4 U116 0:06
M001	#003	2:00 04 U116 0:08
M001	#004	2:00 G4 U110 0:16
M001	#005	3:00 C4 U106 0:08 [INS] [DEL]

A	B	C	D	E	F	G	H

音符							
レングス	0:12	0:18	0:24	0:36	1:00	1:24	
	2:00	3:00	4:00				

◆ピッチ・バンド、アフター・タッチ、プログラム・チェンジの時は[E]にその値が表示されます。

SONG00	Track1	After Touch
M002	#000	=== BAR Beat:04/04
M002	#001	1:00 BEND -8192
M002	#002	1:00 AFTT 127
M002	#003	1:00 PROG 000
M002	#004	2:00 BEND 0000
M002	#005	2:00 AFTT 000 [INS] [DEL]

◆コントロール・チェンジの時には[E]にコントロール・ナンバー、[F]に値が表示されます。

SONG00		Track1		▶Tempo	
M003	#000	===	BAR	Beat:04/04	
M003	#001	1:00	CNTL	C001 000	
M003	#002	1:00	CNTL	C002 000	
M003	#003	1:00	CNTL	C007 127	
M003	#004	1:00	CNTL	C064 000	
M003	#005	1:00	CNTL	C127 064	[INS][DEL]
		A	B	C	D

コントロールNo	コントロールの種類	バリュー (値)	Note
1	ピッチ・モジュレーション	0(OFF)~127(MAX)	
2	VDFモジュレーション	0(OFF)~127(MAX)	
7	ボリューム	0(MIN)~127(MAX)	
64	タンバ・スイッチ	0(OFF)、127(ON)	
102	VDFカット・オフ	0(LOW)~64 ~127(HIGH)	・64でプログラムで設定された値になります。
103	イフェクト1スイッチ	0	・0が来るたびにONとOFFを切り換えます。(1~127は使いません)
104	イフェクト2スイッチ	0	
105	イフェクト1コントロール	0(MIN)~64 ~127(MAX)	・64でイフェクト1で設定された値になります。
106	イフェクト2コントロール	0(MIN)~64 ~127(MAX)	・64でイフェクト2で設定された値になります。
107	テンポ・チェンジ	0(-50%)~64 ~127(+50%)	・64で設定されているTempoになります。

・この表にないコントロール・ナンバーは、MIDI INからレコードされたコントロール・チェンジのデータです。

・コントロールNo.102から107はMIDIでは入出力しません。

◆小節線のときには[F]に拍子が表示されます。

・拍子を変えたときには、他のトラックの拍子も同時に変化します。

SONG00		Track1		▶Beat	
M004	#000	===	BAR	Beat:04/04	
M005	#000	===	BAR	Beat:04/04	
M006	#000	===	BAR	Beat:03/04	
M007	#000	===	BAR	Beat:03/04	
M008	#000	===	BAR	Beat:04/04	
M008	#001	1:00	C4	0108 0:08	[INS]
		A	B	C	D

●パターンが配置された小節は、次のように表示されます。

(エディットは行えません。パターンの変更はP4-6 PUT PATTERNで行ってください。)

SONG00		Track1		▶Measure	
M009	==Pat000(H)==	Beat:04/04			
M010	==Pat000	== Beat:04/04			
M011	==Pat000(H)=	== Beat:04/04			
M012	==Pat000	== Beat:04/04			
M013	==Pat001(H)=	== Beat:04/04			
M014	==Pat001(H)=	== Beat:04/04			
		A	B	C	D

□ イベントのエディット

■各イベントについて、**[D]**で音の高さやイベントの種類、**[E]**と**[F]**でそのイベントのデータを変更することができます。(イベントの表示の項を参照してください。)

□ イベントの移動

■各イベントは、ロケーション(**[C]**)によりその小節の範囲内で移動させることができます。

- ・ロケーションの移動によりイベントの順番が変わった場合には、小節内のインデックスがつけ直されます。
- ・小節間のイベントの移動は、デリートとインサートを組み合わせて行うことができます。

□ イベントのデリート

■**[DEL]** (**[H]**)を押すとカーソル位置のイベントが削除されます。

- ・間違えてデリートしてしまった場合は、他の操作をする前にそのままインサート(**[G]**)を行えば元に戻ります。ただしタイでつながった音符の場合、インサートし直してもレングスは元に戻りませんので注意が必要です。

□ イベントのインサート

■**[INS]** (**[G]**)を押すと、カーソル位置のイベントと同じロケーションにイベントが作成されます。さらにロケーションの移動やイベントのエディットを行うことにより、任意のイベントを挿入することができます。

- ・デリートを行った直後にインサートを行うと、デリートしたイベントがインサートされます。

☆新しいトラックをイベント・インサートで作成することもできます。
この場合はあらかじめF5-3 MEASURE INSERTで空の小節を作っておいてください。

☆小節間にまたがる音符は、タイでつながった2つの音符として扱われます。このような音符をエディットする時は以下の手順に従ってください。(右図参照)

①ノート・ナンバーとベロシティのエディットは音符Aに対して行ってください。音符Bは自動的に修正されます。

②ノート・レングスを変えるには音符Bをエディットしてください。

③A+Bをデリートする時は、A、Bの順で行ってください。Bのみをデリートすると、AのレングスはAのある小節の最後までになります。(Aのレングスを[TIE]以外に設定すると、Bのロケーションは1:00になります。)

④A+Bをインサートする時は、Bをロケーション1:00にインサートしてから、Aをインサートし、ノート・レングスを[TIE]に設定してください。このとき、AとBのノート・ナンバー、ベロシティは同一に設定してください。

SONG00		Track1		Velocity			
M015	#000	===	BAR	Beat:04/04			
M015	#001	1:00	F4	0064	TIE		
M016	#000	===	BAR	Beat:04/04			
M016	#001	TIE	F4	0064	1:00		
		=== End of Track ===					
				[INS][DEL]			
A	B	C	D	E	F	G	H

☆間違えてエディットしてしまった場合はまず、エディットを終了させてから他のエディットを行う前にCOMPAREキーを押すと、エディット前の状態に戻すことができます。

○P3-3 Erase Track(イレース・トラック)

SONG00 EDIT SONG ▶Dest Track							
Step Recording	Copy Track						
Event Edit	Erase Song						
▶Erase Track	Append Song						
Bounce Track							
Track1 [ERASE]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Track (トラック)	1~8	イレースするトラックの選択
[G]		[ERASE]	イレースの実行

■ソング内の1トラックをイレースします。

☆間違えてイレースしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

①イレースしたいトラック([B])を選びます。

②[ERASE]([G])でトラックのイレースが実行されます。

○P3-4 Bounce Track(バウンス・トラック)

SONG00 EDIT SONG ▶Source Track							
Step Recording	Copy Track						
Event Edit	Erase Song						
Erase Track	Append Song						
▶Bounce Track							
Track2 → Track1 [BOUNCE]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Source Track (ソース・トラック)	1~8	バウンスするトラック
[D]	Dest Track (ディスティネーション・トラック)	1~8	バウンス先のトラック
[G]		[BOUNCE]	バウンスの実行

■2つのトラックの演奏データをまとめて1つのトラックにします。

①ソース・トラック([B]: バウンスするトラック)とディスティネーション・トラック([D]: バウンス先のトラック)を指定します。

②[BOUNCE]([G])を押すとバウンスが実行されます。

- ・ソース・トラックのデータはバウンス後消去されます。
- ・トラック・プログラムなどのトラック・パラメータやMIDIチャンネルは、ディスティネーション・トラックの設定が有効になります。(プログラムやMIDIチャンネルの異なるトラックをバウンスすると、プログラム/MIDIチャンネルは同じになり、再び区別することはできなくなりますのでご注意ください。)

・両方のトラックにコントロール・チェンジなどが含まれている場合は、バウンスにより不自然な効果がかかることがあります。(コントロール・チェンジのデータはF5-3のMEASURE ERASEで取り除くこともできます。)

・パターンを含むトラックをバウンスする際は、もう一方のトラックのパターンのある小節と同じ小節が空でないとエラーになります。

☆間違えてバウンスしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

○P3-5 Copy Track(コピー・トラック)

SONG00 EDIT SONG ▶Source Track							
Step Recording Event Edit Erase Track Bounce Track	▶Copy Track Erase Song Append Song						
Track 2 → Track 1 [COPY]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Source Track (ソース・トラック)	1~8	コピーするトラック
[D]	Dest Track (ディスティネーション・トラック)	1~8	コピー先のトラック
[G]		[COPY]	コピーの実行

■あるトラックから別のトラックに演奏データをコピーします。

②[COPY] ([G]) でコピーが実行されます。

①ソース・トラック ([B] : コピー元のトラック) とディスティネーション・トラック ([D] : コピー先のトラック) を設定します。

☆間違えてコピーしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

○P3-6 Erase Song(イレース・ソング)

SONG00 EDIT SONG							
Step Recording Event Edit Erase Track Bounce Track	Copy Track ▶Erase Song Append Song						
SONG00 [ERASE]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[G]		[ERASE]	イレースの実行
-----	--	---------	---------

▼ソング内のすべての演奏データを消去します。

☆間違えてイレースしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

・[ERASE] ([G]) でソングのイレースが実行されます。

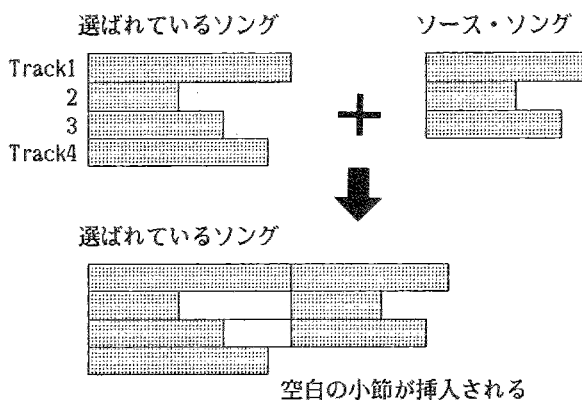
○P3-7 Append Song(アペンド・ソング)

SONG00 EDIT SONG ▶Source Song							
Step Recording Event Edit Erase Track Bounce Track	Copy Track Erase Song ▶Append Song						
SONG00 [APPEND]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Source Song (ソース・ソング)	00~19	ソース・ソングの選択
[G]		[APPEND]	アペンドの実行

■選ばれているソングの後に、指定したソングの演奏データを付加します。

- ・付加するソング ([B]) を選び、[APPEND] ([G]) を押します。
- ・ソース・ソングの内容は変化しません。
- ・トラック・パラメータはアペンド先のソングの設定が有効になります。
- ・アペンド先のソングの終わりに不要な空白の小節がある場合は、P4-3デリート・メジャーでデリートしてください。



☆間違えてアペンドしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

Page-4 Edit Measure(エディット・メジャー)

- 各メジャー・エディット(P4-1～P4-7)でディスティネーション・メジャー(エディットの対象となる小節)を設定するときには、指定した小節から16小節分の各トラックの状態が表示されます。

SONG00		EDIT MEAS ▶Dest Measure	
		Copy Measure Put Pattern Copy from Pattern	
Trk7	M001	L001	Res=♪/48 ALL [QUANTIZE]
A	B	C	D E F G H

○P4-1 Quantize(クオンタイズ)

SONG00		EDIT MEAS ▶Dest Track	
Quantize Insert Measure Delete Measure Erase Measure		Copy Measure Put Pattern Copy from Pattern	
Trk1	M001	L001	Res=♪/48 ALL [QUANTIZE]
A	B	C	D E F G H

[A] Trk	Track (トラック)	1～8	クオンタイズするトラック・ナンバー
[B] M	Measure (メジャー)	1～999	クオンタイズする先頭のメジャー・ナンバー
[C] L	Length (長さ)	1～999	クオンタイズする長さ(小節単位)
[D] Res	Resolution (リゾリューション)	♪/48～♪/1	クオンタイズのステップ
[F]	Quantize Data (クオンタイズ・データ)	ALL NOTE CNTL AFTT BEND PROG	クオンタイズするデータの種類 全データ ノート・データ(鍵盤情報) コントロール・チェンジのみ アフター・タッチのみ ピッチ・ベントのみ プログラム・チェンジ
[G]		[QUANTIZE]	クオンタイズの実行

■指定した範囲の演奏データを、設定した単位でタイミングの補正をします。

- ①クオンタイズを行うトラック([A])、先頭のメジャー([B])と小節数([C])を指定します。
- ②リゾリューション([D])でクオンタイズのステップを指定します。
・♪/1の時は4分音符で補正されます。
- ③クオンタイズするデータを指定します。([F])

ALL : 全てのデータ

NOTE : ノート・オン/オフ(鍵盤による演奏データ)

CNTL : コントロール・チェンジ(ジョイスティックY、ダンパー、テンポチェンジなど)

AFTT : アフター・タッチ

BEND : ピッチ・ベント(ジョイスティックX)

PROG : プログラム・チェンジ

- ④[QUANTIZE]([G])でクオンタイズを実行します。

☆コントロール・データをクオンタイズした結果、同じ種類のコントロール・データが同じタイミングに重なった時には1つのデータにまとめられます。クオンタイズによりコントロール・データを間引き、メモリーを節約することができます。

- リゾリューション♪/48でクオンタイズすると、演奏データのタイミングを変えずにむだなコントロール・データを取り除くことができます。

- プログラム・チェンジをクオンタイズすると、リアルタイム・レコーディングのときに入ったむだなプログラム・チェンジを減らすことができます。

☆間違えてクオンタイズしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

○P4-2 Insert Measure(インサート・メジャー)

SONG000 EDIT MEAS ▶Dest Track	
Quantize	Copy Measure
▶Insert Measure	Put Pattern
Delete Measure	Copy from Pattern
Erase Measure	

Trk1 M001 L001 **/ 【INSERT】**

A	B	C	D	E	F	G	H

[B] Trk	Dest Track (ディステーション・トラック)	1~8、ALL	エディットするトラック
[C] M	Dest Measure (ディステーション・メジャー)	001~999	インサートされる小節
[D] L	Measure Length (メジャー・レンジ)	001~999	インサートする長さ (小節数)
[E]	Beat (ビート)	**/** 01/04~09/04 01/08~16/08 01/16~16/16	インサートする小節の拍子
[G]		【INSERT】	インサートの実行

■指定した小節の位置に空白の小節を挿入します。

●Track2にインサートするとき

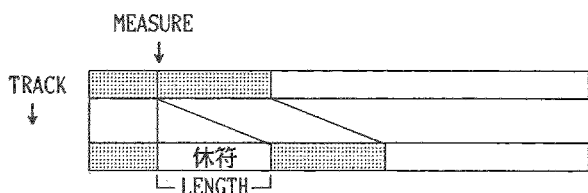
①トラック([B])、小節([C])、長さ([D])、そして必要があればインサートする小節の拍子([E])を設定します。

②【INSERT】([G])を押してインサートを実行します。

BEAT:**/**のとき

Track 1	4/4	3/4	4/4
Track 2	4/4	3/4	

↑2小節インサート



↓

Track 1	4/4	3/4	4/4	
Track 2	4/4	3/4	4/4	3/4

Track1と同じ拍子

●指定した小節以降にあった小節は、インサートした小節数だけ後ろへ移行します。

●トラックを“ALL”に設定した場合は、全てのトラックに対してインサートが実行されます。

●指定した小節の1小節前から続いている音符は、インサートによって2つの音符に分割されます。

●拍子([E])を**/**に指定したときは、インサートした小節の拍子は他のトラックと同じになります。その他の拍子を指定した場合には、他のトラックの拍子も指定した拍子になります。

BEAT:07/08のとき

Track 1	4/4	4/4	3/4	3/4
Track 2	4/4	4/4		

↑2小節インサート

↓

Track 1	4/4	7/8	7/8	3/4
Track 2	4/4	7/8	7/8	3/4

指定した拍子

☆間違えてインサートしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

○P4-3 Delete Measure(デリート・メジャー)

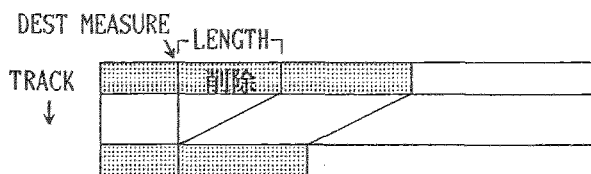
SONG00 EDIT MEAS ▶Dest Track							
Quantize	Copy Measure						
Insert Measure	Put Pattern						
▶Delete Measure	Copy from Pattern						
Erase Measure							
Trk1 M001 L001 [DELETE]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B] Trk	Dest Track (ディステーション・トラック)	1~8, ALL	エディットするトラック
[C] M	Dest Measure (ディステーション・メジャー)	001~999	デリートされる小節
[D] L	Measure Length (メジャー・レンジ)	001~999	デリートする長さ (小節数)
[G]		[DELETE]	デリートの実行

■指定した範囲の小節を削除します。

①デリートするトラック([B])、先頭の小節([C])と小節数([D])を指定します。

②[DELETE]([G])でデリートを実行します。



・Track1にALLを指定した場合は、全てのトラックの同じメジャーをデリートします。

●指定した小節以降にあった小節は、デリートした小節数だけ前へ移行します。このとき、移行した小節の拍子は、他のトラックと同じになります。

Track 1	4/4	3/4	3/4	4/4	4/4	~
Track 2	4/4	3/4	3/4	4/4	4/4	~

↑2小節デリートする

↓

Track 1	4/4	3/4	3/4	4/4	4/4	~
Track 2	4/4	3/4	3/4	4/4	4/4	~

Track1と同じ拍子

●指定した範囲の内と外をまたぐ音符は、範囲に含まれる部分だけ削除されます。

☆間違えてデリートしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

○P4-4 Erase Measure(イレース・メジャー)

SONG00 EDIT MEAS ▶Dest Track							
Quantize Insert Measure Delete Measure Erase Measure	Copy Measure Put Pattern Copy from Pattern						
Trk1 M001 L001 ALL [ERASE]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B] Trk	Dest Track (ディスティネーション・トラック)	1~8,ALL	エディットするトラック
[C] M	Dest Measure (ディスティネーション・メジャー)	001~999	イレースされる小節
[D] L	Measure Length (メジャー・レンジ)	001~999	イレースする長さ (小節数)
[E]	Erase Data (イレース・データ)	ALL NOTE CNTL AFTT BEND PROG	消去するデータの種類 全てのデータ ノート・データのみ コントロール・チェンジのみ アフター・タッチのみ ピッチ・ベンドのみ プログラム・チェンジのみ
[G]		[ERASE]	イレースの実行

■指定した範囲の演奏データ内の指定した情報を消去します。

①イレースを行うトラック ([B])、先頭のメジャー ([C])と小節数 ([D])を指定します。

②消去したいデータを指定します。

ALL : 全てのデータ

NOTE : ノート・オン/オフに関するデータ
(鍵盤による演奏データ)

CNTL : コントロール・チェンジ
(ジョイ・スティックY、ダンパー、テンポチェンジなど)

AFTT : アフター・タッチ

BEND : ピッチ・ベンド・データ(ジョイ・スティックX)

PROG : プログラム・チェンジ

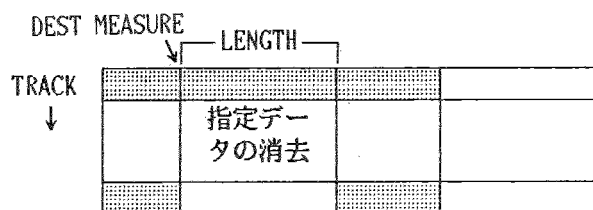
③[ERASE] ([G])でイレースを実行します。

・TrackにALLを指定した場合は全てのトラックの同じメジャーをイレースします。

・指定した範囲の中と外にまたがる音符があった場合には、範囲内の部分のみがイレースされます。

☆各種のメジャー・エディットの結果、ダンパー・オフやピッチ・ベンド0のデータが消えてしまい、ダンパーやピッチ・ベンドの効果がなかったままになってしまいます。このような場合にはダンパー・オンなどのコントロール・データやピッチ・ベンドをイレースするか、イベントエディットで修正してください。

☆間違えてイレースしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。



○P4-5 Copy Measure(コピー・メジャー)

SONG00 EDIT MEAS ▶Source Song							
Quantize Insert Measure Delete Measure Erase Measure	▶Copy Measure Put Pattern Copy from Pattern						
500 Trk1 M001→Trk1 M001 L001 [COPY]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] S	Source Song (ソース・ソング)	0~19	コピーするメジャーのあるソング・ナンバー
[B] Trk	Source Track (ソース・トラック)	1~8	コピーするメジャーのあるトラック・ナンバー
[C] M	Source Measure (ソース・メジャー)	1~999	コピーする先頭のメジャー・ナンバー
[D] Trk	Dest Track (ディスティネーション・トラック)	1~8	コピー先のメジャーのあるトラック・ナンバー
[E] M	Dest Measure (ディスティネーション・メジャー)	1~999	コピー先の先頭のメジャー・ナンバー
[F] L	Length (長さ)	1~999	コピーするメジャーの長さ(小節単位)
[G]		[COPY]	コピーの実行

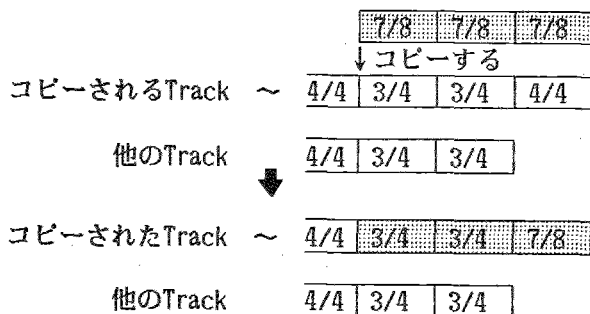
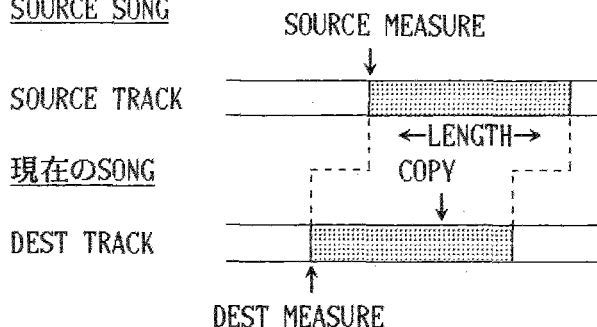
■指定した範囲の演奏データのコピーを行います。

①コピー元(ソース)のソング([A])、トラック([B])、先頭のメジャー([C])と、コピー先(ディスティネーション)のトラック([D])、先頭のメジャー([E])、コピーする小節数([F])を指定します。

②[COPY]([G])でコピーを実行します。

- ・コピー先のメジャーに含まれていた演奏データは失われます。
- ・ソースにデータのない小節を指定した場合は、空白の小節がコピーされます。
- ・コピーした小節の他のトラックに演奏データがあるとき、拍子は他のトラックと同じになります。

SOURCE SONG



☆間違えてコピーしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

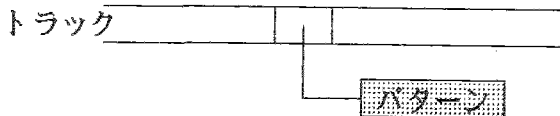
○P4-6 Put Pattern(プット・パターン)

SONG000 EDIT MEAS ▶Pattern							
Quantize	Copy Measure						
Insert Measure	▶Put Pattern						
Delete Measure	Copy from Pattern						
Erase Measure							
P000 → Trk1 M001 [PUT]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B] P	Pattern (パターン)	000~199	プットするパターン
[D] Trk	Dest Track (ディステーション・トラック)	1~8	パターンを配置するトラック
[E] M	Dest Measure (ディステーション・メジャー)	001~999	パターンを配置する小節
[G]		[PUT]	プットパターンの実行

■トラック上の小節に、指定したパターンを配置します。このとき、トラックにはパターン・ナンバーが記録されるだけで、演奏データ自体は書き込まれません。(演奏データのコピーは、P4-7 Copy From Patternで行います。)

・PUT PATTERN



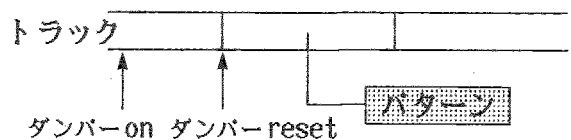
- ・メモリーの消費は少ない
- ・パターンを修正すると演奏も変わる

- ①配置するパターン([B])を選びます。
- ②パターンを配置するトラック([D])、小節([E])を設定します。
- ③[PUT]([G])を押すと、プットパターンが実行されます。
 - ・新しいトラックを作成する場合は、あらかじめPO REC/PLAYでトラックのプログラムなどを設定し、ライトしておいてください。
- 実行後、メジャー([E])はパターンの長さ分だけ先に進みます。
- 小節にパターンを配置すると、その小節にあった演奏データは消去されます。
- 他のトラックに演奏データがあるとき、配置したパターンは他のトラックと同じ拍子で演奏されます。

☆トラックにかかっているピッチ・ベンドなどのコントロール・チェンジ(ボリュームを除く)は、プット・パターンされた小節でリセットされます。

つまり、プット・パターンした小節にピッチ・ベンドやダンパーをかけた時は、直接パターンの中に書き込まなくてはなりません。

(例)



☆間違えてプットパターンしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

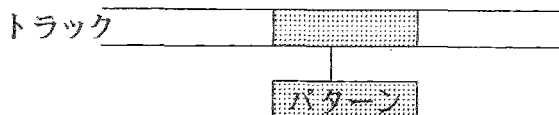
○P4-7 Copy From Pattern(コピー・フロム・パターン)

SONG000 EDIT MEAS ▶Pattern							
Quantize	Copy Measure						
Insert Measure	Put Pattern						
Delete Measure	▶Copy from Pattern						
Erase Measure							
P000 → Trk1 M001 [COPY]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B] P	Pattern (パターン)	000~199	コピーするパターン
[D] Trk	Dest Track (ディスティネーション・トラック)	1~8	エディットするトラック
[E] M	Dest Measure (ディスティネーション・メジャー)	001~999	コピー先の小節
[G]		[COPY]	コピーの実行

■トラック上の小節に、指定したパターンの演奏データをコピーします。

・COPY FROM PATTERN



- ・トラック上で演奏データを修正できる
- ・パターンを修正しても演奏は変わらない

①コピーするパターン([B])を選びます。

②コピー先のトラック([D])、小節([E])を設定します。

③[COPY]([G])を押すと、コピーが実行されます。

●実行後、小節はパターンの長さ分だけ先に進みます。

●他のトラックに演奏データがあるとき、コピーしたパターンの拍子は他のトラックと同じになります。

☆間違えてコピーしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

○P5-1 Real Time Recording(パターン・リアルタイム・レコーディング)

SONG00		PATTERN		▶Tempo			
Real Time Rec		Erase Pattern					
Step Recording		Get From Track					
Event Edit		Bounce Pattern					
Pattern Parameter		Copy Pattern					
P000 120 M-- ♩/48 MM:OFF							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] P	Pattern Number (パターン・ナンバー)	000~199	レコーディングするパターン
[B] ♩=	Tempo (テンポ)	40~208	テンポ
[C] M	Measure (メジャー)	00~99	メジャー(小節)の表示
[D]	Resolution (リゾリューション)	♩/48~ ♩/1	タイミングを補正する単位
[E] MM:	Metronome (メトロノーム)	OFF/ON	メトロノームのON/OFF
[G]	Add/Remove (アド/リムーブ)	[ADD] [RMV]	演奏データを追加する 演奏データから削除する
[H]		[ERA]	データを消去する

■ここでは、パターンのリアルタイム・レコーディングを行います。

- ・新たにパターンを作るときや、パターンの拍子や長さを変更するときは、'P5-4パターンパラメータ'で各パラメータの設定を行ってください。

①作成するパターン([A])を選択します。ステップ・レコーディング、コピー等で作ったパターンも選ぶことができます。

②テンポ([B])、リゾリューション([D])、メトロノームのON/OFF([E])を設定します。これらはスタート後に変更することもできます。

③RECキーを押して点灯させてから、START/STOPキーを押すと、レコーディングがスタートします。パターンのリアルタイム・レコーディングでは、最後の小節が終了すると1小節目に戻り、そのままレコーディングを続けることができます。この時、データはオーバー・ダブ(追加)されて記録されます。間違ったデータをレコーディングしてしまった時は、そのデータを消去し修正してください。

●パターン・リアルタイム・レコーディングでは、次の2つの方法でデータを消去することができます。

- ・パターンをスタートさせてから[ERA]([H])を押すとキーが押されている間に存在する全てのシーケンス・データが消去されます。
- ・スタート後、Add/Remove([G])で"RMV"を選びます。消したい音階の鍵盤を押せば、鍵盤を押している間その音階のデータが消去されます。また、ジョイ・スティックでピッチ・ベ

ンド等の効果をかけている間、そのコントロール・データが消去されます。

④START/STOPキーを押すとレコーディングはストップします。RECキーを押さずにスタートすれば、パターンのプレイをすることができます。さらにデータを追加する場合は、②から④の操作を繰り返してください。

●パターンのリアルタイム・レコーディング時は、テンポの設定や操作は記録されません。演奏し易いテンポでレコーディングしてください。

●パターンの作成時は、その時選ばれているトラックのプログラムで発音します。(パターンをトラックに組み込んだ時には、そのトラックのプログラムになります。)

☆ジョイ・スティックやペダルの操作などのコントロール・データもレコードされますが、パターンの終了までに戻っておかないと、ソングに組み込んだ時にそれらの効果がかかったままになってしまうことがあります。また、同じ種類のコントロール・チェンジをオーバー・ダブしていくと不自然な効果がかかることがありますのでご注意ください。

☆リゾリューションが細かいと、オーバー・ダブを繰り返している時に、パターンの一番最初に入れようとした音が演奏のはずみでパターンの一番最後に記録されてしまうことがあります。このような時には荒いリゾリューションを指定してレコードしてください。

○P5-2 Step Recording(パターン・ステップ・レコーディング)

SONG00 PATTERN ▶Pattern Number	
Real Time Rec	Erase Pattern
▶Step Recording	Get From Track
Event Edit	Bounce Pattern
Pattern Parameter	Copy Pattern
Pattern000 (REC + S/S to Start)	

A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Pattern (パターン・ナンバー)	000~199	作成するパターン・ナンバー
-----	------------------------	---------	---------------

SONG00 Step REC ▶Beat	
Pattern = 000	
Measure = 01	
Location = 1:00	
99% Free	-M001--Beat:04/04-
04/04 1/4 ---- mf ---- [RST] [◀]	

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Beat (ビート)	1/4~16/16	拍子の設定
[B]	Step (ステップ)	1/32~1/1	基本となる音符の長さ (32分音符 ♫ ~全音符 ○)
[C]	Triplet/Dot (トリプレット/ドット)	Trip ---- Dot	音符の長さの変更 ステップで指定した音符の3連符 ステップで指定した音符 ステップで指定した音符の符点音符
[D]	Key Dynamics (キー・ダイナミクス)	ppp~fff	音の強さ (非常に弱く~非常に強く)
[E]	Stacc/Tenuto (スタカート/テヌート)	Stac ---- Ten	奏法 スタカート (音を短く切る) 普通の奏法 テヌート (音を長く保つ)
[F]		[RST]	休符(レスト)の設定
[G]		[TIE]	タイの設定 (音符を入力した時のみ)
[H]		[◀]	1ステップ戻る

■ここでは、パターンのステップ・レコーディングを行います。

- ・新たにパターンを作るときや、パターンの拍子や長さを変更するときは、'P5-4パターンパラメータ' で各パラメータの設定を行ってください。

①レコーディングするパターン([B])を選択します。

②RECキーを押して点灯させてからSTART/STOPキーを押すと、ステップ・レコーディングが開始されます。

③'P3-1トラックステップ・レコーディング' の④からと同様の操作をします。

●'パターン・ステップ・レコーディング'では、パターンの最後の小節が終了すると1小節目に戻り、そのままレコーディングを続けられます。このとき、演奏データは前のデータに追加されながらレコードが行われます。

・[RST]([F])、[TIE]([G])はP3-1 STEP RECORDINGと同様です。

・[◀]([H])を押すと、ステップ・タイムで設定しただけステップが戻り、その間にあった全ての演奏データが削除されます。(P3-1 STEP RECORDINGをご覧ください。)ただし鍵盤

を押しながら[◀]を押したときには、押されている音のみが削除されます。

・パターン作成時は、P0-1 PLAY/RECで選ばれているトラックのプログラムが用いられます。

○P5-3 Event Edit(パターン・イベント・エディット)

SONG00		PATTERN		▶Pattern Number	
Real Time Rec		Erase Pattern		Get From Track	
Step Recording		Bounce Pattern		Copy Pattern	
▶Event Edit					
Pattern Parameter					
Pattern000				(REC + S/S to Start)	

A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Pattern (パターン)	000~199	エディットするパターン
-----	-------------------	---------	-------------

- ここでは、パターンのイベント・エディットを行います。
- ①エディットするパターン([C])を選択します。
- ②RECキーを押して点灯させてからSTART/STOPキーを押すと、イベント・エディットが開始されます。
- ③'P3-2トラックイベント・エディット'の④からと同様の操作をします。

○P5-4 Pattern Parameter(パターン・パラメータ)

SONG00		PATTERN		▶Pattern Number			
Real Time Rec		Erase Pattern					
Step Recording		Get From Track					
Event Edit		Bounce Pattern					
▶Pattern Parameter		Copy Pattern					
P000		Beat:04/04		Length01		[SET]	
A	B	C	D	E	F	G	H

[A] P	Pattern Number (パターン・ナンバー)	000~199	エディットするパターン
[B]	Pattern Beat (パターン・ビート)	01/04~09/04 01/08~16/08 01/16~16/16	パターンの拍子
[E]	Pattern Length (パターン・長さ)	01~99	パターンの長さ(小節数)
[G]		[SET]	パターンパラメータの設定

■各パターンの拍子と長さ(小節数)を設定します。

②[SET] ([G])を押すとパラメータが設定されます。

①パラメータをエディットするパターン([A])を指定し、拍子([B])、長さ([E])を設定します。

・トラックで使われているパターンを選んだ時には、そのパターンが使われているトラックが表示されます。(トラックで使われているパターンをエディットすると、正しく演奏されなくなることがあります。)

SONG00		PATTERN		▶Pattern Number			
Pattern 100 Used in SONG04 Trk1.....81		Erase Pattern					
		Get From Track					
		Bounce Pattern					
		Copy Pattern					
Pattern100		[ERASE]					
A	B	C	D	E	F	G	H

○P5-5 Erase Pattern(イレース・パターン)

SONG00		PATTERN		▶Pattern Number			
Real Time Rec		Erase Pattern					
Step Recording		Get From Track					
Event Edit		Bounce Pattern					
Pattern Parameter		Copy Pattern					
Pattern000		[ERASE]					
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Pattern Number (パターン・ナンバー)	000~199	エディットするパターン
[G]		[ERASE]	イレースの実行

パターンの消去を行います。

②[ERASE] ([G])でイレースを実行します。

①消去するパターン([B])を指定します。

・トラックで使われているパターンを選んだときには、そのパターンが使われているトラックが表示されます。

☆間違えてパターンをイレースしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

○P5-6 Get From Track(ゲット・フロム・トラック)

SONG00		PATTERN		Source Song			
Real Time Rec		Erase Pattern					
Step Recording		Get From Track					
Event Edit		Bounce Pattern					
Pattern Parameter		Copy Pattern					
500		Trk1 M001		P000		[GET]	
A		B		C		D	
E		F		G		H	

[A] S	Source Song (ソース・ソング)	00~19	ゲットするメジャーのあるソング・ ナンバー
[B] Trk	Source Track (ソース・トラック)	1~8	ゲットするメジャーのあるトラック ・ナンバー
[C] M	Source Measure (ソース・メジャー)	1~999	ゲットする先頭のメジャー・ナンバ ー
[E] P	Pattern (パターン)	0~199	ゲット先のパターン・ナンバー
[G]		[GET]	ゲット・パターンの実行

■トラック上の演奏データをパターンに取り込みます。トラック上で作成したデータを容易にパターンにすることができます。データをコピーする小節数は'P5-4パターン・パラメータ'で設定されたパターンの長さになります。

①取り込むデータのあるソング ([A])、トラック ([B])、小節 ([C])とコピー先のパターン ([E]) を指定します。

②[GET] ([G]) を押して実行します。

☆間違えてゲットしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

●指定した小節の範囲にパターンが配置されていると実行できません。

●指定した小節の範囲の内と外にまたがる音符があるときは、タイは削除されます。

☆パターン上では行えないエディット(クォンタイズ等)は、パターンの演奏データを空いているトラックにコピーしてエディットし、その後もう一度パターンに取り込むことで実現できます。

○P5-7 Bounce Pattern(バウンス・パターン)

SONG00	PATTERN	▶Source Pattern
Real Time Rec	Erase Pattern	
Step Recording	Get From Track	
Event Edit	▶Bounce Pattern	
Pattern Parameter	Copy Pattern	

P001 → **P000** **[BOUNCE]**

A	B	C	D	E	F	G	H

[B] P	Source Pattern (ソース・パターン)	000~199	ソース・パターン
[D] P	Dest Pattern (ディスティネーション・パターン)	000~199	ディスティネーション・パターン
[G]		[BOUNCE]	バウンスの実行

■2つのパターンの演奏データを1つにまとめます。

●ソース・パターンのデータはバウンス後消去されます。

①ソース・パターン(バウンスするパターン、**[B]**)とディスティネーション(バウンス先)のパターン(**[D]**)を指定します。

●バウンス後の拍子と長さは、ディスティネーション・パターンのものが有効になります。

②**[BOUNCE]** (**[G]**)を押してバウンスを実行します。

☆間違えてバウンスしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

○P5-8 Copy Pattern(コピー・パターン)

SONG00	PATTERN	▶Source Pattern
Real Time Rec	Erase Pattern	
Step Recording	Get From Track	
Event Edit	Bounce Pattern	
Pattern Parameter	▶Copy Pattern	

P001 → **P000** **[COPY]**

A	B	C	D	E	F	G	H

[B] P	Source Pattern (ソース・パターン)	000~199	ソース・パターン
[D] P	Dest Pattern (ディスティネーション・パターン)	000~199	ディスティネーション・パターン
[G]		[COPY]	コピーの実行

■パターン間でのコピーを行います。

●コピー後の拍子と長さは、ソース・パターンのものが有効になります。

①ソース(コピー元)のパターン(**[B]**)とディスティネーション(コピー先)のパターン(**[D]**)を指定します。

●コピー後、ディスティネーション・パターンの元のデータは失われます。

②**[COPY]** (**[G]**)を押してコピーを実行します。

☆間違えてコピーしてしまった場合、次のエディットをする前ならば、COMPAREキーで元に戻すことができます。

Page-6 Effect

以下に関しては『エフェクト・パラメータ』(P.31)をご覧ください。

P6-1 Effect 1 Type
P6-2 Effect 1 Parameter
P6-3 Effect 2 Type
P6-4 Effect 2 Parameter
P6-5 Effect Parameter

SONG00		EFFECT					
EFFECT1 23:Exciter		: ON					
B+99	EP01	L+08 H+07 50:50					
EFFECT2 01:Hall		: ON					
2.1 D070	E46 HD40	L-05 H+00 69:31					
[SERIAL]		Out3 = OFF		Out4 = OFF			
A	B	C	D	E	F	G	H

- ソングをプレイ中にPAGE+キーを押すとEFFECTのページを呼び出し、各エフェクト・タイプのパラメータをエディットすることができます。

※エフェクト・タイプを変更すると演奏の内容に支障が発生する場合がありますので行わないでください。

- ・プログラム・パラメータで設定されたエフェクトのセッティングを使いたいときは、コピー・エフェクト(P7-7)を行ってください。

Page-7 Song(ソング・パラメータ)

○P7-1 Next Song(ネクスト・ソング)

SONG00		SONG		Next Song			
Next Song		Rename Song		Scale Type			
Metronome		Foot Controller		Vel/Aft.T Curve			
Next: OFF		[STOP]		Copy Effect			
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Next Song (ネクスト・ソング)	OFF/00~19	次に演奏するソングの指定
[E]		[STOP] [PLAY]	ネクスト・ソングを選んでストップする ネクスト・ソングを続けてプレイする

- ソングをプレイし終ったときに次に演奏するソングをあらかじめ設定しておくことができます。

- ・STOPを選んだときは、指定されたソングの最初でストップします。

- ・PLAYを選んだときは、指定されたソングを続けて演奏します。

☆PLAYを指定した場合、ソングが切り換わる時に演奏が一瞬途切れることがあります。

○P7-2 Rename Song(リネーム・ソング)

SONG00 SONG	
Next Song	Scale Type
▶Rename Song	Vel/Aft.T Curve
Metronome	Copy Effect
Foot Controller	
00:New Song [◀][▶]	
A	B C D E F G H
[G]	[◀] カーソルを左に移動
[H]	[▶] カーソルを右に移動

▼ソング名を設定します。

- ・[◀](カーソルキー[G])、[▶](カーソルキー[H])とVALUEスライダー、UP(▲)/DOWN(▼)キーを用いてソングの名前を設定します。

・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
 @ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ[^\`_`
 ~abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

○7-3 Metronome(メトロノーム)

SONG00 SONG ▶Lead In	
Next Song	Scale Type
Rename Song	Vel/Aft.T Curve
▶Metronome	Copy Effect
Foot Controller	
L.In=2 Level=99 Pan=5:5	
A	B C D E F G H
[B]	Lead In (リード・イン) 0~2 リード・インの小節数(プリカント) RecするときStartするまでの小節数
[D]	Metronome Level (メトロノーム・レベル) 00~99 メトロノームの音量
[F]	Metronome Panpot (メトロノーム・パンポット) A,9:1~1:9,B C,C+D,D メトロノーム音のパンポット

ソング毎にメトロノームの設定を行います。

- リード・イン([B])でリアルタイム・レコーディングをスタートさせたときのプリ・カント(実際にレコーディングが始まるまでのカウント)の長さを小節単位で設定します。

●メトロノームの音量([D])、パンポット([F])が設定できます。

- メトロノーム使用時は、本体の同時発音数が1音少なくなります。

○P7-4 Foot Controller(フット・コントローラ)

SONG00	SONG	▶Controller 1
Next Song	Rename Song	Scale Type
Metronome	▶Foot Controller	Vel/Aft.T Curve
		Copy Effect
[Seq Start/Stop]		[Seq Start/Stop]

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Foot Controller 1 (フット・コントローラ1)	Seq Start/Stop Effect1 ON/OFF Effect2 ON/OFF Volume VDF Cutoff Effect1 Control Effect2 Control Data Entry	ペダル1に割り当てる機能 シーケンサのStart/Stop フット・スイッチ・エフェクト1のON/OFF フット・スイッチ・エフェクト2のON/OFF フット・コントローラー 音量調整 フット・コントローラー VDF Cutoffの可変 フット・コントローラー エフェクト1・バランスの可変 フット・コントローラー エフェクト2・バランスの可変 フット・コントローラー データ入力
[E]	Foot Controller 2 (フット・コントローラ2)		フット・コントローラ1と同じ

▼ペダル1及び2に割り当てる機能を選択します。

- ・ペダル1のジャックに選ぶ機能によってフットスイッチかフット・コントローラを接続してください。
- ・フット・コントローラでコントロールできる範囲は、対応するパラメータの設定により制限されることがあります。

* Seq Start/Stop(シーケンサ・スタート/ストップ) : シーケンサのstart/stopをフットスイッチでコントロールできます。1回踏むとスタート、もう1回踏むとストップします。

* Effect1 ON/OFF(エフェクト1 ON/OFF) : フット・スイッチによりエフェクト1のON/OFFを切り換えます。

* Effect2 ON/OFF(エフェクト2 ON/OFF) : フット・スイッチによりエフェクト2のON/OFFを切り換えます。

* Volume(ボリューム) : フット・コントローラで、そのとき選ばれているトラックのボリュームを変化させます。他のトラックが同じMIDIチャンネルに設定されている場合は、そのトラックのボリュームも同時に変化します。

* VDF Cutoff(VDFカットオフ) : フット・コントローラで、そのとき選ばれているトラックに割り当てられたプログラムのカットオフ(音色)を変化させます。他のトラックが同じMIDIチャンネルに設定されている場合は、そのトラックも同時に変化します。

* Effect1 Control(エフェクト1・コントロール) : フット・コントローラでエフェクト1のエフェクトのかかる前の音(ダイレク音)と、かかった後の音(エフェクト音)とのミックスの割合(バランス)を変化させます。ペダルを踏み込むとエフェクト音の割合が多くなります。

* Effect2 Control(エフェクト2・コントロール) : フット・コントローラでエフェクト2のエフェクトのかかる前の音(ダイレク音)と、かかった後の音(エフェクト音)とのミックスの割合(バランス)を変化させます。ペダルを踏み込むとエフェクト音の割合が多くなります。

* Data Entry(データ・エントリー) : パネル上のVALUEスライダによるデータの入力を、フット・コントローラにより行います。演奏中に変化させたいパラメータをカーソルキーで選んでおけば、各パラメータの値をフット・コントローラでコントロールすることができます。

☆フット・スイッチ/フット・コントローラの接続は、必ずアサインされている機能に合わせてください。

ペダルのジャックに何も接続しないでご使用になる時は、Seq Start/Stop, Effect ON/OFFに設定してください。

◇フット・コントローラには必ずKORG EXP-2をお使いください。

○P7-5 Scale Type(スケール・タイプ)

SONG00	SONG	Scale Type
Next Song Rename Song Metronome Foot Controller		Scale Type Vel/Hft. Curve Copy Effect
[Pure Minor]		Key= E
A	B	C
D	E	F
G	H	

<div>A</div>	Scale Type (スケール・タイプ)	Equal Temp (イコール・テンパメント) Equal Temp 2 (イコール・テンパメント・ランダムピッチ) Pure Major (ピュア・メジャー) Pure Minor (ピュア・マイナー) User Programable (ユーザー・プログラマブル)	平均律 鍵盤を押すごとに平均律に対し、ランダムに音程(ピッチ)をずらして発音 純正律長音階 純正律短音階 各音ごとにピッチを設定した音階
<div>F</div>	Key (キー)	C, C#, ..., A#, B	純正律の主調音

■ソング毎に音階(調律)を選びます。

▼Equal Temp.(イコール・テンパメント - 平均律) : 広く鍵盤楽器に用いられている調律で、転調しても和音の響きが変わりません。

▼Equal Temp. 2(イコール・テンパメント、ランダム・ピッチ) : 平均律に対しキーを弾くたびにランダムにピッチがずれます。ピッチがやや不安定な楽器を再現するのに向いています。

▼Pure Major(ピュア・メジャー - 純正律長音階) : 純正律は、その調での和音の響きがよく調和する調律です。ここではC~Bの中から調(主調音)を選んでください。

▼Pure Minor(ピュア・マイナー - 純正律短音階) : ここではC~Bの中から調(主調音)を選んでください。

▼User Programable(ユーザー・プログラマブル) : C~Bまでの12音のピッチを平均律を中心としてそれぞれ±50セントの範囲で設定することにより、オリジナルな音階を作ることができます。これによりプリセット以外の特殊な音階での演奏が可能です。音階の設定はGLOBALモードPage5ユーザー・スケールで行います。

☆スケール・タイプは全てのトラックのプログラムに対し共通に使われます。

○P7-6 Vel/Aft. T Curve(ベロシティ/アフター・タッチ・カーブ)

SONG00	SONG	▶Velocity Curve
Next Song	Rename Song	Scale Type
Metronome	Foot Controller	▶Vel/Aft.T Curve
		Copy Effect
Vel Curve:4		Aft.T Curve:4

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Velocity Curve (ベロシティカーブ)	1~8	ベロシティ・カーブ(打鍵の強弱による音量・音色の変化のしかた)の選択
[E]	After Touch Curve (アフタータッチカーブ)	1~8	アフター・タッチ・カーブ(打鍵後に鍵盤を押し込む強さによる音量・音色の変化のしかた)の選択

■ソング毎にベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブを設定します。

▼Velocity Curve(ベロシティ・カーブ)では、鍵盤を打鍵したときの強弱による音量・音色の変化のしかたを、8種類のカーブから選んで設定します。

▼After Touch Curve(アフター・タッチ・カーブ)では、打鍵後に本体の鍵盤を押し込んだときの音量・音色の変化のしかたを、8種類のカーブから選んで設定します。

・レコーディングされるノート・データにはここで選ばれたベロシティ/アフター・タッチ・カーブが使われます。すでにレコーディングされたデータにはこの効果はかかりません。

○P7-7 Copy Effect(コピー・エフェクト)

SONG00	SONG	▶Source Mode
Next Song	Rename Song	Scale Type
Metronome	Foot Controller	Vel/Aft.T Curve
		▶Copy Effect
from [SONG] - 00 [COPY]		

A	B	C	D	E	F	G	H

[B]		PROGRAM COMBINATION SONG	プログラムからのコピー コンビネーションからのコピー ソングからのコピー
[E]		A00~A99/ B00~B99 00~99 00~19	コピーするPROGの番号 コピーするCOMBIの番号 コピーするSONGの番号
[G]		[COPY]	コピーの実行

■インターナル・メモリー内のソング、コンビネーション、プログラムからエフェクト・パラメータのみをコピーします。

・コピー先はエディットを行っているソングです。

①コピーしたいエフェクトのあるモードを選びます([B])。

②コピーするナンバーを選びます。(ソングの場合ソングナンバー、プログラムの場合プログラムナンバー、コンビネーションの場合コンビネーション・ナンバー)

③[COPY]([G])で、指定したエフェクト・パラメータがコピーされます。

○P7-8 Copy from Combi(コピー・フロム・コンビネーション)

SONG00	SONG	Source Combi
Next Song		Scale Type
Rename Song		Vel/Aft.T Curve
Metronome		Copy Effect
Foot Controller		Copy Combination
from 000 :FilmScore		[COPY]

[B]	Source Combination (ソース・コンビネーション)	C00~C99	コピーするコンビネーションの番号
[G]		[COPY]	コピーの実行

■ 指定したコンビネーションの各ティバーのセッティングを、ソング・パラメータのトラック1~8にコピーします。

- 各ティンバーのインターナル・プログラム、レベル(ボリューム)、トランスポーズ、デチューン、パンポット、キー・ウィンドウ、ベロシティ・ウィンドウ、MIDIチャンネルと、エフェクト・パラメータがコピーされます。これ以外のソング・パラメータは変化しません。

- コンビネーション・モードとシーケンサー・モードは、MIDI OUT等の動作が一部異なりますのでご注意ください。

- コンビネーションの音色をシーケンサーで使うためには、1ティンバーあたり1トラック使用する必要がありますが、MIDIチャンネルが同じに設定されていれば、演奏データはどのトラックで作成してもコンビネーションと同じ音色になります。

7. GLOBALモード

このモードでは、T1/T2/T3の装置全体に関するパラメータ(全体的な調律やMIDIに関するセッティング)の設定、及びドラムキットへのドラムサウンドの割当を行います。

●このモードのパラメータはMIDIに関する一部のパラメータを除き、電源OFF時にもバックアップされますのでライト操作の必要はありません。

GLOBALモードのファンクション

●BANK SELECT/PAGE SELECT Key(0～9)及びPAGE + /PAGE -キーを押すと各ファンクションのページが選ばれます。

ページ	ファンクション	設定するパラメータ
P0 GLOBAL		
0-1	Master Tune, Key Transpose	全体的なピッチの調整 全体的なトランスポーズ
0-2	MIDI Channel, Clock Source	MIDIチャンネル、MIDIクロックの設定
0-3	Local, MIDI Overflow	ローカルON/OFF、MIDIオーバーフローON/OFF
0-4	MIDI Filtering	MIDIの各メッセージデータに関する送受信スイッチ
0-5	Damper Switch Polarity	ダンパー用フットスイッチの極性の設定
P1	Drum Kit 1	ドラムサウンドの割り当て
P2	Drum Kit 2	ドラムサウンドの割り当て
P3	Drum Kit 3	ドラムサウンドの割り当て
P4	Drum Kit 4	ドラムサウンドの割り当て
P5	User Scale	ユーザー・スケールの設定
P6 PROTECT		
6-1	Program Memory Protect	プログラム・パラメータへの書き込み禁止のON/OFF
6-2	Combination Memory Protect	コンビネーション・パラメータへの書き込み禁止のON/OFF
6-3	Sequencer Memory Protect	シーケンサー・データへの書き込み禁止のON/OFF
P7	MIDI Data Dump	MIDIエクスポートによる各パラメータやシーケンサーデータの送信

P0-1 Master Tune/Key Transpose
P0-2 MIDI Channel/Clock Source
P0-3 Local/MIDI Overflow
P0-4 Combi Mode
P0-5 MIDI Filtering
P0-6 Damper Switch Polarity

GLOBAL	GLOBAL	▶Combi Mode
Master Tune	=+00	Key Transpose =+00
MIDI channel	:A01	Clock Source :INT
Local Control	:ON	MIDI Overflow :ON
Combi Mode	:Master	
PRUG:o	AFTI:o	CNTL:o EXCL:o
Damper Switch Polarity	= -	

A	B	C	D	E	F	G	H

○P0-1 Master Tune/Key Transpose(マスター・チューン/キー・トランスポーズ)

[A]	Master Tune (マスターチューン)	-50~+50	全体的な調律 (1セント単位)
[E]	Key Transpose (キー・トランスポーズ)	-12~+12	全体の音程のトランスポーズ (半音単位)

※ここでは全体のピッチの調整をします。

▼Master Tune(マスターチューン)では、T1/T2/T3全体のチューニング(調律)を±50セントの範囲で行います。他の楽器と音程を合わせる時などに使います。

▼Key Transpose(キー・トランスポーズ)は、T1/T2/T3全体のピッチを半音ステップ±1オクターブ(-12~+12)の範囲で設定します。難しい調の曲を弾き易くするために移調する時などに使います。

・この効果は、シーケンサーにレコードする時のデータ、鍵盤からMIDI OUTする時のデータにはかかりますが、シーケンサーでプレイする時のデータにはかかりません。

○P0-2 MIDI Channel/Clock Source(MIDIチャンネル/クロック・ソース)

[A]	MIDI Channel (MIDIチャンネル)	A1~A16	本体の演奏情報の入出力チャンネル
[E]	Clock Source (クロック・ソース)	INT/EXT	シーケンサー用MIDIクロックの送受信の選択

▼MIDI Channel(MIDIチャンネル)では、プログラム・モードでの演奏情報、コンビネーション・モードでのコンビネーション・チェンジと、システム・エクススクレープ・メッセージの送受信チャンネルを設定します。

- ・これらのメッセージはMIDI OUT Aから送信されます。
- ・コンビネーション・モード、シーケンサー・モードでの演奏情報のMIDIチャンネルは、それぞれのモードで設定します。

▼Clock Source(クロック・ソース)では外部シーケンサーなどの演奏テンポをMIDIクロックとして受信する場合“EXT”にします。(この時T1/T2/T3内部テンポは無効になります。)外部のシーケンサーやリズムマシンなどと同期をとるために使います。

- ・MIDI INに他のMIDI機器が接続されていないときは、必ず“INT”に設定してください。
- ・“EXT”に設定されている時のみ、外部MIDI機器からのスタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジションを受信します。
- ・電源立ち上げ時は“INT”に設定されています。
- ・“INT”に設定されているとき、シーケンサー・モードでは全てのMIDI OUTからMIDIクロックが送信されます。

○P0-3 Local/MIDI Overflow(ローカル/MIDIオーバ・フロー)

A	Local Control (ローカル・コントロール)	OFF/ON	MIDI ローカルモードのスイッチ
E	MIDI Overflow (MIDIオーバ・フロー)	OFF/ON	MIDI オーバーフローのスイッチ

- ▼Local Control(ローカル・コントロール)を“OFF”にする事によって、T1/T2/T3本体のキーボード・各コントローラ(ジョイスティック、アフタータッチなど)と音源部が切り離されます。(ただしMIDIの送受信は行います。)通常は“ON”にしておきます。
- ・Local OFFの時は、シーケンサーもMIDIでの送受信のみになり、MIDI INのデータでのみ発音します。
 - ・電源立ち上げ時は“ON”に設定されています。

- ▼Overflow(オーバー・フロー)を“ON”にすると、最大同時発音数を越えたために発音されなかったノート・オン/オフ・メッセージがMIDI OUT Aに出力されます。MIDI OUT AにT1/T2/T3またはM1/M1Rを接続して同時発音数を増やすことができます。

- ・電源立ち上げ時は“OFF”に設定されています。
- ・MIDI OUT Aに接続したT1/T2/T3/M1/M1Rには、必ず同じプログラム/コンビネーションを設定しておいてください。
(M1/M1Rを接続するときは、M1/M1Rにないパラメータは使わないようにしてください。)
- ・MIDI OUT AにT1/T2/T3/M1/M1R以外のMIDI機器を接続する時は、“OFF”に設定してください。
- ・オーバーフローを“ON”に設定したときには、T1/T2/T3のMIDI OUT Aから出力されたデータがMIDI INに戻る(エコーバックされる)ようなセッティングにならないよう、特にご注意ください。

○P0-4 Combi Mode(コンビネーション・モード)

A	Combi Mode (コンビネーション・モード)	Master/Multi	コンビネーション・モードの切り換え
----------	------------------------------	--------------	-------------------

- ▼Combi Mode(コンビネーション・モード)では、コンビネーション・モードで各ティンバーのMIDIチャンネルを変えたときの動作を設定します。

- ・プログラム・モード、シーケンサー・モードでの動作は変わりません。

※Master(マスター・モード)に設定すると、鍵盤で演奏したときに、ティンバーMIDIチャンネルの設定にかかわらず、プログラムが設定されている全てのティンバーが発音します。
各ティンバーを外部のMIDI音源のチャンネルに合わせることで、コンビネーション中のあるティンバーの音色をMIDI音源の音色と差し換えたり、重ね合わせたりすることがT1/T2/T3上で行なえるようになります。

※Multi(マルチ・モード)に設定したときには、鍵盤を演奏したときに、グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するティンバーのみ発音します。グローバルMIDIチャンネル以外のチャンネルに設定したティンバーは、MIDI INからのデータにより演奏することができます。

- ・Multi(マルチ・モード)に設定したときには、鍵盤での演奏情報は、エクスターナル・プログラムが設定されている全てのティンバーのMIDIチャンネルに加えて、グローバルMIDIチャンネルでMIDI OUTされます。(グローバルMIDIチャンネルのみでMIDI OUTしたいときは、全ティンバーのエクスターナル・プログラムをOFFに設定してください。)
- ・グローバルMIDIチャンネルがどのティンバーのMIDIチャンネルとも一致しないときは、ティンバー1のベロシティ・カーブ、アフター・タッチ・カーブが使われます。

○P0-5 MIDI Filtering(MIDI フィルタリング)

[A] PROG	Combination/Program Change (コンビネーション/プログラム・チェンジ)	X/O	“X” に設定すると、そのMIDI 情報を送受信しない
[C] AFTT	After Touch (アフター・タッチ)	X/O	
[E] CNTL	Control Change (コントロール・チェンジ)	X/O	
[G] EXCL	Exclusive (エクスクルーシブ)	X/O	

※ある特定のMIDI情報を、送受信しないようにします。(これをフ
ィルタリングと呼びます。)

☆シーケンサーにレコードする時のデータは同時にフィルタリ
ングされますが、プレイする時のデータはフィルタリングされま
せん。

▼Combination/Program Change (コンビネーション/プログラ
ム・チェンジ)を“X”に設定すると、コンビネーション(プログラ
ム)チェンジを送受信しません。

▼Control Change (コントロール・チェンジ)を“X”に設定す
ると、コントロール・チェンジを送受信しません。

▼After Touch (アフタータッチ)を“X”に設定すると、アフター
タッチを送受信しません。

▼Exclusive (エクスクルーシブ)を“X”に設定すると、システム・
エクスクルーシブによるパラメータ・チェンジの送受信を行
いません。

◇エクスクルーシブによるパラメータ・チェンジは、コンピュータ
による音色エディットなどに用います。

2台のT1/T2/T3を接続してエクスクルーシブを“O”にすると、
音色エディットは2台同時に行われます。

・T1/T2/T3以外のMIDI機器を接続する場合には、“X”に設
定してください。

○P0-6 Damper Switch Polarity(ダンパー・スイッチ・ポラリティ)

Damper Switch Polarity (ダンパー・スイッチ・ポラリティ)	+, -	ダンパー・ジャックに差し込むフット スイッチの極性の選択
---	------	---------------------------------

※ダンパー・スイッチは、ダンパー・ペダルやホールドの効果
を得るためのスイッチです。踏んでいる間は離鍵後も鍵盤を押
し続けたのと同じように発音します。

▼Damper Switch Polarity (ダンパー・ポラリティ)は、ダンパー
用フットスイッチの極性に対応させます。

KORG PS-1など(ㄣ タイプ)を使用する場合は「-」に、他
のタイプ(ㄥ タイプ)を使用する場合は「+」に設定してく
ださい。

・ダンパー・スイッチを接続しないで使用する時は「-」に設
定してください。

GLOBAL		DRUM KIT1		Kick 1			
#00	01	C1	+000	L+00	D+00	5:5	
#01	02	D1	+000	L+00	D+00	5:5	
#02	03	E1	+000	L+12	D+00	5:5	
#03	04	F1	+000	L+00	D+00	5:5	
#04	05	G1	+000	L+00	D+00	5:5	
#05	06	A1	+000	L+00	D+00	5:5	

A	B	C	D	E	F	G	H

○P2-1 Drum Kit 1(ドラムキット1)

[A]	#	Index (インデックス)	0~59	エディットするドラムサウンド
[B]		Inst (インストゥルメント)	--、01~85	ドラムサウンドの選択
[C]		Inst Key (キー)	C0~G8	ドラムサウンドの割当てられるキー
[D]		Inst Tune (チューン)	-120~+120	ピッチを±1オクターブで調整
[E]	L	Inst Level (レベル)	-99~+99	サウンドごとのレベル調整
[F]	D	Inst Decay (ディケイ)	-99~+99	サウンドごとのディケイタイム調整
[G]		Pan (パン)	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D	出力の選択

※ドラムキット・モードのプログラムで音源として使われる、ドラムキットのエディットを行います。4種類のドラムキット(1~4)それぞれに対し、60種類までのドラムサウンドをアサイン(割り当て)します。

▼Index(インデックス)：ここではエディットするドラムサウンドを選びます。

- ・インデックスの値を変えたときおよび一番上(下)の行でCURSOR UP(DOWN)を押したときには、画面はスクロールします。
- ・ドラムサウンドがアサインされていないインデックスでは“No Assign”と表示されます。(新たなサウンドをアサインする時は、“No Assign”のインデックスを選んでください。)

▼Inst(インストゥルメント)でドラムサウンドを選びます。(ドラムサウンドのリストは裏表紙をご覧ください。)

- ・ドラムサウンドが含まれるPCMカード(オプション)を追加した時には、カードのサウンドもVALUEスライダーをそのまま上下させて選ぶことができます。(PCMカードのドラムサウンドを使った音色を演奏する時は、必ずそのカードをセットしてください。)
- ・PCM RAM(T2/T3ではオプション)にドラムサウンドがロードされていれば、PCMディスクからロードしたドラムサウンドも選べます。PCM RAM内のドラムサウンドは頭に ‘D’ が表示されます。(PCMディスクのドラムサウンドを使った音色を演奏する

ときは、必ずそのディスクをロードしておいてください。)

- ・アサインの必要のないインデックスのインストゥルメントはすべて“No Assign”を選び、キー([C])を使わないキーに設定してください。

▼Key(キー)では、そのサウンドをアサインするキー(C0~G8)を設定します。(オクターブ=8'の時の音名が表示されます。)

- ・すでに他のサウンドがアサインされているキーは選べません。
- ・同じサウンドを複数のキーにアサインすることもできます。
- ・サウンドがアサインされていないキーには、そのキーより上のキーにアサインされたサウンドが割り当てられます。(ただしピッチはスケールに従って変化します。)

▼Tune(チューン)、Level(レベル)とDecay(ディケイ)は、ドラムサウンドごとのピッチ、音量、VDAディケイ・タイムを設定するパラメータです。

- ・対応するプログラム・パラメータを変化させた時には、ドラムキット全体の音量などが同時に変化します。
- ・このほかのプログラム・パラメータもドラムキット全体をコントロールします。
- ・このページで鍵盤を弾いたときには、PROG A/Bモードで選ばれているプログラムのパラメータが使われます。

つまり、アタックの遅いプログラムなどが選ばれていると、本来のドラムキットのサウンドと違う音がすることがありますので、注意が必要です。又、ドラムサウンドをC、C+D、Dにアサインするとき、PROGモードで選ばれているプログラムのエフェクトブレースメントがOFFになっていると、1/L、2/R、及びヘッドホンからは、音が出ませんので注意してください。

▼Tune(チューン)では、アサインされたキーでのピッチを-120~+120(10セント単位、±1オクターブ)で設定します。

▼Level(レベル)では、PROGRAMモードのオンレータ・レベルに対する相対値を-99~+99の範囲で設定します。

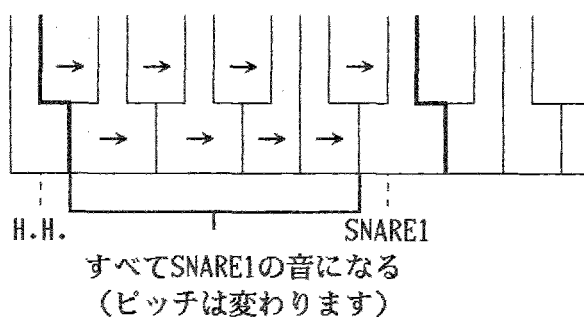
▼Decay(ディケイ)では、PROGRAMモードのVDA EGディケイの値に対する相対値を-99~+99の範囲で設定します。

○Page-2~4 Drum Kit 2~4(ドラムキット2~4)

※内容はPage-1 Drum Kitと同じです。

▼Pan(パン)では、出力をA、A : B(9 : 1~1 : 9)、B、C、C+D、Dの中から選びます。

例・・・



GLOBAL		USER SCALE					
	+00	+00		+00	+00	+00	
+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00	-50
A	B	C	D	E	F	G	H

○P5-1 User Scale(ユーザー・スケール)

	C～B	- 5 0 ～ + 5 0	各音の平均律に対するピッチ（セント）
--	-----	---------------	--------------------

▼エディットプログラムモードP7-2、エディットコンビモードP5-5、およびシーケンサーモードのスケール・タイプでUser Scale(ユーザースケール)を選択した時の、各音階のピッチを設定します。

・ここで設定した12音階がT1/T2/T3の全音域(各オクターブ)に割り当てられます。

P6-1 Program Memory Protect
P6-2 Combination Memory Protect
P6-3 Sequencer Memory Protect

```
GLOBAL    PROTECT
```

```
Program Memory Protect : OFF
Combination Memory Protect : OFF
Sequence Memory Protect : OFF
```

A	B	C	D	E	F	G	H

※本体内部のメモリーのプログラム・パラメータへの書き込み禁止を設定します。

○P6-1 Program Memory Protect (プログラム・メモリー・プロテクト)

B	Program Memory Protect (プログラム・メモリー・プロテクト)	OFF/ON	本体内のプログラム・パラメーター へのメモリー・プロテクト
---	--	--------	----------------------------------

▼ Program Memory Protect (プログラム・メモリー・プロテクト) を“ON”に設定すると、プログラムAおよびプログラムBの本体内のメモリーへの書き込みが禁止されます。

○P6-2 Combination Memory Protect(コンビネーション・メモリー・プロテクト)

B	Combination Memory Protect (コンビネーション・メモリー・プロテクト)	OFF/ON	本体内のコンビネーション・パラメータへのメモリー・プロテクト
---	---	--------	--------------------------------

▼Combination Memory Protect (コンビネーション・メモリー・プロテクト)を“ON”に設定すると、本体内のコンビネーション・パラメータのメモリーへの書き込みが禁止されます。

○P6-3 Sequencer Memory Protect(シーケンサ・メモリー・プロテクト)

B	Sequencer Memory Protect (シーケンサ・メモリ・プロテクト)	OFF/ON	本体内のシーケンスデータへのメモリー・プロテクト
---	---	--------	--------------------------

▼Sequencer Memory Protect (シーケンサ・メモリー・プロテクト)を“ON”に設定すると、本体内のシーケンスデータメモリーへの書き込みが禁止されます。

MIDIデータ・ダンプ

T1/T2/T3は、MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを用いて、インターナルの各パラメータ/シーケンス・データをMIDIで接続された他のT1/T2/T3やM1/M1Rに送信(ダンプ)することができます。

- M1/M1Rがラージ・プログラム・アロケーションに設定されているときには、プログラム/コンビネーション/グローバル・データの送受信と、シーケンス・データ/オール・データの受信が行えます。

ラージ・シーケンス・アロケーションに設定されているM1/M1Rからは、グローバル・データの送受信と、シーケンス・データの受信のみが可能です。

- M1/M1Rとの間でダンプを行った場合には、PROG DATAカードを用いた場合と同様にパラメータの変換が行われます。(詳しくはオペレーション・ガイド編 14 ページ、「PROG DATAカード」をご覧ください。)

- このページが選ばれている時には、MIDIフィルタリング・エクスクルーシブの設定に関わらず、MIDIデータ・ダンプの送受信が行えます。
- 受信のためには、あらかじめメモリー・プロテクトを“OFF”に設定し、グローバルMIDIチャンネルを送受信側で合わせてあれば、特に操作は必要ありません。
- エクスクルーシブ・データをセーブできるMIDI機器を用意すれば、音色データやシーケンス・データを外部に保存することができます。
- エクスクルーシブ・データはMIDI OUT A端子に出力されます。
- エクスクルーシブ・データについての詳細は巻末をご覧ください。

データの種類	メッセージの長さ	転送にかかる時間
プログラム (200)	約37K	約12秒
M1プログラム (100)	約16K	約 5秒
コンビネーション (100)	約27K	約 9秒
M1コンビネーション(100)	約14K	約 4秒
グローバル・データ	約 2K	約 1秒
M1グローバル・データ	約 1K	約 1秒
シーケンス・データ	5K～256K	2秒～ 80秒
コンビネーション/プログラム/シーケンス	71K～326K	20秒～100秒

○P7-1 Dump Program(ダンプ・プログラム)

GLOBAL DATA DUMP ▶Data Format							
▶Dump Program	Dump All Data						
Dump Combination	Rcv Sample Dump						
Dump Global							
Dump Sequence							
Dump to T1/T2/T3 [DUMP]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	Dump to T1/T2/T3 (ダンプ トゥ T1/T2/T3) Dump to M1/M1R (ダンプ トゥ M1/M1R)	全てのプログラム・パラメータの送信 プログラムA00～A99をM1フォーマットで送信
[G]	[DUMP]	ダンプの実行

▼プログラム・パラメータをMIDIで接続した他のT1/T2/T3、M1/M1Rに送信(ダンプ)します。

①T1/T2/T3に送信するときは《Dump to M1/T2/T3》、M1/M1Rに送信するときは《Dump to M1/M1R》を選びます。

②[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。

- ・ M1/M1Rとの間で送受信を行うときは、M1/M1Rはラージ・プログラム・アロケーションに設定してください。
- ・ プログラムB00～B99はM1フォーマットでは転送されません。
- ・ T1/T2/T3でM1フォーマットのプログラム・データ・ダンプを受信したときは、A00～A99またはA00～A49に読み込まれます。

○P7-2 Dump Combination(ダンプ・コンビネーション)

GLOBAL DATA DUMP ▶Data Format							
Dump Program	Dump All Data						
▶Dump Combination	Rcv Sample Dump						
Dump Global							
Dump Sequence							
Dump to T1/T2/T3 [DUMP]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[B]	Dump to T1/T2/T3 (ダンプ トゥ T1/T2/T3) Dump to M1/M1R (ダンプ トゥ M1/M1R)	全てのコンビネーション・パラメータの送信 全てのコンビネーション・パラメータをM1フォーマットで送信
[G]	[DUMP]	ダンプの実行

▼コンビネーション・パラメータをMIDIで接続した他のT1/T2/T3、M1/M1Rに送信(ダンプ)します。

①T1/T2/T3に送信するときは《Dump to T1/T2/T3》、M1/M1Rに送信するときは《Dump to M1/M1R》を選びます。

②[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。

- ・ M1/M1Rとの間で送受信を行うときは、M1/M1Rはラージ・プログラム・アロケーションに設定してください。
- ・ 一部のコンビネーション・パラメータはM1フォーマットでは転送されません。

○P7-3 Dump Global(ダンプ・グローバル)

GLOBAL DATA DUMP ▶Data Format

Dump Program

Dump Combination

▶Dump Global

Dump Sequence

Dump All Data

Rcv Sample Dump

Dump to T1/T2/T3

[DUMP]

A

B

C

D

E

F

G

H

<div>B</div>	<div>Dump to T1/T2/T3 (ダンプ トゥ T1/T2/T3) Dump to M1/M1R (ダンプ トゥ M1/M1R)</div>	<div>グローバル・パラメータの送信 グローバル・パラメータをM1フォーマットで送信</div>
<div>G</div>	<div>[DUMP]</div>	<div>ダンプの実行</div>

- ▼MIDIの設定以外のグローバル・パラメータを、他のT1/T2/T3またはM1/M1Rに送信(ダンプ)します。
- ①T1/T2/T3 に送信するときは《Dump to T1/T2/T3》、M1/M1R に送信するときは《Dump to M1/M1R》を選びます。
- ②[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。
・各ドラムキットのインデックス30～59のセッティングは、M1フォーマットでは転送されません。

○P7-4 Dump Seq(ダンプ・シーケンス)

GLOBAL DATA DUMP

Dump Program

Dump Combination

Dump Global

▶Dump Sequence

Dump All Data

Rcv Sample Dump

[DUMP]

A

B

C

D

E

F

G

H

<div>G</div>	<div>[DUMP]</div>	<div>ダンプの実行</div>
--------------	-------------------	-------------------

- ▼全てのシーケンス・データをMIDIで接続した他のT1/T2/T3に送信(ダンプ)します。
- ・[DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。
・M1/M1Rにシーケンス・データをダンプすることはできません。

○P7-5 Dump All Data(ダンプ・オール・データ)

GLOBAL DATA DUMP							
DUMP Program				▶ Dump All Data			
DUMP Combination				Rcv Sample Dump			
DUMP Global							
DUMP Sequence							
[DUMP]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[G]	[DUMP]	ダンプの実行
-----	--------	--------

▼プログラム・パラメータ、コンビネーション・パラメータ、グローバル・パラメータとシーケンス・データの全てのデータを他のT1/T2/T3に送信します。

- ・ [DUMP]を押すとデータ・ダンプが実行されます。
- ・ M1/M1Rに対してAll Dataのダンプを行うことはできません。

○P7-6 Receive Sample Dump(レシーブ・サンプル・ダンプ)(T2/T3ではPCM RAMオプション増設時のみ)

GLOBAL DATA DUMP							
DUMP Program				Dump All Data			
DUMP Combination				▶ Rcv Sample Dump			
DUMP Global							
DUMP Sequence							
SOUND 00							
[◀] [▶]							
A	B	C	D	E	F	G	H

[G]	[◀]	(カーソル・左)	カーソルを左に移動
[H]	[▶]	(カーソル・右)	カーソルを右に移動

▼MIDIのサンプル・ダンプ規格に対応したサンプラーなどのMIDI機器からPCMデータを受信し、ドラム・サウンドとして追加します。

※T2/T3では、オプションのPCM RAMが取り付けられていない場合には、このファンクションは選べません。

①送信側の機器のMIDI OUTとTシリーズのMIDI INを接続します。

- ・ 送信側のMIDI INとT1/T2/T3のMIDI OUT(A)を同時に接続すると、転送時間が短くなります。

②送信側のサンプル・ダンプ・メッセージのチャンネル(機種により設定方法は異なります)と、T1/T2/T3のグローバルMIDIチャンネルを合わせます。

③[◀](カーソルキー [G])、[▶](カーソルキー [H])とVALUEスライダー、▲/▼キーを用いて受信するドラムサウンドの名前を設定します。

④送信側の機器で送信を実行します。

- ・ 受信したPCMデータは、送信側での設定にかかわらず、ドラムサウンドの最後に追加されます。(PCMメモリーに十分な空きがない場合には、受信は行えません。)
- ・ 受信したドラムサウンドの削除やリネームは行えません。
- ・ T1/T2/T3での操作により、サンプル・ダンプの送信を開始させることはできません。このため、パネル操作により送信を実行できないMIDI機器(T1/T2/T3を含みます)からPCMデータを転送することはできません。

8. DISK/CARDモード(DISK)

このモードでは、ディスクやメモリー・カードのデータのロード（インターナル・メモリーへのコピー）や、ディスクやRAMカードへのセーブ（インターナル・メモリーのデータからのコピー）を行います。

※シーケンス・データ・メモリーとPCMデータRAMの内容は、電源を切ると失なわれますので、保存したいデータは電源を切る前にディスクにセーブしてください。

※RAMカードにすべてのパラメータをセーブすることはできませんので、M1/M1Rで使用するカードを作成する場合以外は、ディスクにセーブしてください。（詳しくはオペレーション・ガイド13ページをご覧ください。）

●使用可能なディスクは、「高密度、両面倍密、倍トラック」の「3.5インチ・マイクロフロッピーディスク」です。

これらのディスクには「MF2HD」「MFD-2HD」「MF2-256HD」などと記載されています。

●次のディスクを推奨します。

KORG MF-2HD

●M1/M1R用のプログラムROMカードが使えます。

●RAMカードにはKORG MCR-03をお使いください。

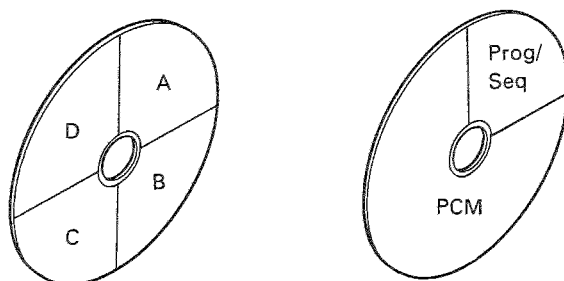
DISK/CARDモードのファンクション

●BANK/PAGEキー(0～9)及びPAGE+キー、PAGE-キーを使ってページを選びます。

ページ	ファンクション	
P0	DISK LOAD 1	ディスクのデータをインターナルメモリーにロード(全データのコピーなど)
P1	DISK LOAD 2	ディスクのデータをインターナルメモリーにロード(1コンピネーションのコピーなど)
P2	DISK SAVE	インターナルメモリーのデータをディスクにセーブ/ディスクのフォーマット
P3	MIDI DATA FILE	MIDIバルクデータの転送(ロード、セーブ)
P4	CARD LOAD	メモリーカードのデータを、インターナルメモリーにロード
P5	CARD SAVE	インターナルメモリーのデータを、メモリーカードにセーブ

ファイルについて

T1/T2/T3にはプログラム・シーケンスとPCMの2つのディスク・フォーマットがあり、プログラム・シーケンスで4つPCMで1つのファイルがディスク上で使用できます。



プログラム・シーケンス・ディスクの1つのファイルにはT1/T2/T3のPCM RAM以外のインターナルの全データをそっくり1つ記録することができます。

また、PCMディスクではT1のPCM RAMデータを含むインターナルの全データそっくり1つ記録することができます。(T2/T3にはオプションのPCM RAMの増設が必要です。)

ディスクからのロード

ディスクからインターナル・メモリーへデータをロードします。

●ロード先に指定したインターナル・メモリーのデータはロードにより失われます。

ロードできるデータの種類は、次の通りです。

全データ (P0-1)	全コンピネーション/プログラム/ グローバル・パラメータ(P0-2)	1コンピネーション (P1-1) 1プログラム (P1-2) 1ドラムキット (P1-3)
	全シーケンス・データ(P0-3)	1ソング (P1-4) 1パターン (P1-5)
	全PCMデータ(P0-4)	1マルチサウンド (P1-6) 1ドラムサウンド (P1-7)
	MIDIデータ・ファイル (P3-1)	

※T2/T3でPCMデータ(マルチサウンド・データ、ドラムサウンド・データ)のロードを行うには、PCM RAM(オプション)が必要です。

- ディスクのロード中(「Now Loading」が表示されている間)は、絶対にディスクを取り出さないでください。
- データが正しくロードされると、「Completed」と表示されます。エラー・メッセージが表示された場合には、ディスクをディス

クドライブにセットしなおしてもう一度ロードの操作を行ってください。(エラーメッセージについては、P.159「エラーメッセージ一覧」をご覧ください。)

- グローバルモードでメモリープロテクトが設定されているとロードは行えません。(メモリープロテクトの解除はグローバルモードPage6で行います。)

○P0-1 Disk Load All Data(ディスク・ロード・オール・データ)

DISK	LOAD-1	File					
<div>▶Load All Data Load Combi/Prog Load All Sequence Load All PCM Data</div>		Load DSM PCM Data					
File-A		[LOAD]					
A	B	C	D	E	F	G	H

A	FILE (ファイル)	A~D	ロードするディスク内のファイルの 指定
G		[LOAD]	ロードの実行

- ▼ディスク上の、1つのファイルの全てのデータを、インターナル
メモリーにロードします。
- PCMディスク・フォーマットのディスクに対して、FILE B~FILE
Dを指定することはできません。
- ①ディスクをディスクドライブにセットします。
- ②ロードするファイル(A、ファイルA~ファイルD)を指定します。
- ③[LOAD] (G)を押すと表示が変わりますので、ロードを行って
良い時はYES (E)を押し、中止する時はNO (G)を押します。

○P0-2 Disk Load All Combi/Prog(ディスク・ロード・オール・コンビネーション/プログラム)

DISK	LOAD-1	File					
<div>Load All Data ▶Load Combi/Prog Load All Sequence Load All PCM Data</div>		Load DSM PCM Data					
File-A		[LOAD]					
A	B	C	D	E	F	G	H

- ▼ディスク上の、1つのファイルの全てのコンビネーション、プログ
ラムとグローバルパラメータを、インターナルメモリーにロード
します。
- 操作方法はP0-1 LOAD ALL DATAと同じです。

○P0-3 Disk Load All Sequence(ディスク・ロード・オール・シーケンス)

DISK	LOAD-1	File					
<div>Load All Data Load Combi/Prog ▶Load All Sequence Load All PCM Data</div>		Load DSM PCM Data					
File-A		[LOAD]					
A	B	C	D	E	F	G	H

- ▼ディスク上の、1つのファイルの全てのシーケンスデータを、イ
ンターナルメモリーにロードします。
- 操作方法はP0-1 LOAD ALL DATAと同じです。

○P0-4 Disk Load All PCM Data(ディスク・ロード・オールPCMデータ)(T2/T3ではPCM RAMオプション増設時のみ)

DISK LOAD-1	
Load All Data	Load DSM PCM Data
Load Combi/Prog	
Load All Sequence	
▶Load All PCM Data	
[LOAD]	

A	B	C	D	E	F	G	H

[G]	[LOAD]	ロードの実行
-----	--------	--------

※T2/T3では、オプションのPCM RAMが取り付けられていない場合には、このファンクションは選べません。

▼ディスク上のPCMデータを、PCMデータRAMにロードします。

①PCMデータの入ったディスクをディスクドライブにセットします。

②[LOAD]([G])を押すと表示が変わりますので、ロードを行う時はYES([E])、中止する時はNO([G])を押します。

○P0-5 Disc Load DSM-1 PCM Data(ディスク・ロードDSM-1 PCMデータ)(T2/T3ではPCM RAMオプション増設時のみ)

DISK LOAD-1 ▶DSM-1 PCM Bank	
Load All Data	▶Load DSM PCM Data
Load Combi/Prog	
Load All Sequence	
Load All PCM Data	
DSM-1 PCM Bank 1 + Bank 2	
[LOAD]	

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	DSM1 PCM Bank (DSM1 PCM バンク)	1+2/1+3/1+4/ 2+3/2+4/3+4	DSM-1のどのPCMメモリー・バンクをロードするかの指定
[G]		[LOAD]	ロードの実行

※T2/T3では、オプションのPCM RAMが取り付けられていない場合には、このファンクションは選べません。

▼DSM-1用のパフォーマンス・ディスク中のPCMデータ(マルチサウンド)をPCMデータRAMにロードします。

●ワーク・ディスクのPCMデータをロードすることはできません。DSM-1上でパフォーマンス・ディスクにセーブしなおしてからロードを行ってください。

①DSM-1のパフォーマンス・ディスクをディスク・ドライブにセットします。

②1～4の4バンクのうち、ロードするPCMメモリー・バンク(2バンク)を指定します。

③[G]キーを押すと表示が変わりますので、ロードを行ってよい時は[YES]([E]キー)を押し、中止する時は[NO]([G]キー)を押

します。

●ロード前のPCMメモリーの内容は失われます。

●2バンク分のすべてのマルチサウンドがロードされ、さらにマルチサウンド中のすべてのサウンドがドラムサウンドに追加されます。

●サウンド数の合計は100に制限されます。(100を越えた分は切り捨てられます。)

●特定のマルチサウンド/ドラムサウンドのみをロードしたい時は、一旦T1/T2/T3のPCMディスクにセーブしてから1マルチサウンド/1ドラムサウンドのロードを行ってください。

●DSM-1ディスクのロードはデータ変換を伴うためかなり時間がかかりますので、T1/T2/T3のPCMディスクにセーブし直してお使いになることをおすすめします。

○P1-1 Disk Load 1 Combination(ディスク・ロード1 コンビネーション)

DISK		LOAD-2	File
▶Load 1	Combi		Load 1 Drum Kit
Load 1	Prog		Load 1 MultiSound
Load 1	Song		Load 1 Drum sound
Load 1	Pattern		

File-A

➡
Int:C00
[LOAD]

A	B	C	D	E	F	G	H

<div>A</div>	FILE (ファイル)	A~D	ロードするディスク内のファイルの指定
<div>C</div>	DISK COMBINATION (ディスク・コンビネーション)	00~99	ロードするファイル内のコンビネーションの指定
<div>E</div>	INTERNAL COMBINATION (インターナル・コンビネーション)	00~99	ロード先のインターナルメモリーのコンビネーションの指定
<div>G</div>		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク・ファイル内の1コンビネーションをロードします。

●コンビネーションで使われているプログラムは、P1-2 LOAD 1 PROGRAMで同じプログラム・ナンバーでロードしてください。

- ①ディスクをディスクドライブにセットします。
- ②ロードするコンビネーションのあるファイル(

A

)、コンビネーション・ナンバー(

C

)と、ロード先のインターナル・メモリーのコンビネーション・ナンバー(

E

)を指定します。

●PCMディスク・フォーマットのディスクに対して、FILE B~FILE Dを指定することはできません。

●

C

キーを押したときにディスク内のコンビネーション・ネーム・エリアをサーチするため、0.4~1.6秒ほどキー操作がきかなくなります。

●サーチが終ると、画面右上にコンビネーション・ネームが表示されます。

③

G

キーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時 [YES] (

E

キー) を押し、中止する時は[NO] (

G

キー) を押します。

○P1-2 Disk Load 1 Program(ディスク・ロード1 プログラム)

DISK LOAD-2 ▶File

Load 1 Combi

▶Load 1 Prog

Load 1 Song

Load 1 Pattern

Load 1 Drum Kit

Load 1 MultiSound

Load 1 Drum sound

File-A --- ➡ Int:A00 [LOAD]

A B C D E F G H

A	FILE (ファイル)	A~D	ロードするディスク内のファイルの 指定
C	DISK PROGRAM (ディスク・プログラム)	A00~B99	ロードするファイル内のプログラムの 指定
E	INTERNAL PROGRAM (インターナル・プログラム)	A00~B99	ロード先のインターナルメモリーの プログラムの指定
G		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク・ファイル内の1プログラムをロードします。

- ①ディスクをディスクドライブにセットします。
- ②ロードするプログラムのあるファイル (A)、プログラム・ナンバー (C) と、ロード先のインターナル・メモリーのプログラム・ナンバー (E) を指定します。

●PCMディスク・フォーマットのディスクに対して、FILE B~FILE Dを指定することはできません。

●Cキーを押したときに、ディスク内のプログラム・ネーム・エリアをサーチするため、0.4~1.6秒ほどキー操作がきかなくなります。

●サーチが終ると、画面右上にプログラム・ネームが表示されます。

③Gキーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時は[YES] (Eキー) を押し、中止する時は[NO] (Gキー) を押します。

○P1-3 Disk Load 1 Song(ディスク・ロード1 ソング)

DISK		LOAD-2	File
Load 1	Combi		Load 1 Drum Kit
Load 1	Prog		Load 1 MultiSound
Load 1	Song		Load 1 Drum sound
Load 1	Pattern		

File-A	---	→	Int:500	[LOAD]
--------	-----	---	---------	--------

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	FILE (ファイル)	A~D	ロードするディスク内のファイルの指定
[C]	DISK SONG (ディスク・ソング)	00~19	ロードするファイル内のソングの指定
[E]	INTERNAL SONG (インターナル・ソング)	00~19	ロード先のインターナルメモリーのソングの指定
[G]		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク・ファイル内の1ソングを、ロードします。

●パターンを使っているソングをロードする時は、あらかじめ使用しているパターンをロードしておいてください。

①ディスクをディスクドライブにセットします。

②ロードするソングのあるファイル([A])、ソング・ナンバー([C])と、ロード先のインターナル・メモリーのソング・ナンバー([E])を指定します。

●PCMディスク・フォーマットのディスクに対してFILE B~FILE Dを指定することはできません。

●[C]キーを押したときに、ディスク内のソング・ネーム・エリアをサーチするため、0.4~1.6秒ほどキー操作がきかなくなります。

●サーチが終ると、画面右上にソング・ネームが表示されます。

③[G]キーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時は[YES]([E]キー)を押し、中止する時は[NO]([G]キー)を押します。

○P1-4 Disk Load 1 Pattern(ディスク・ロード1 パターン)

DISK		LOAD-2	File
Load 1	Combi		Load 1 Drum Kit
Load 1	Prog		Load 1 MultiSound
Load 1	Song		Load 1 Drum sound
Load 1	Pattern		
File-A		P000	Int:P000 [LOAD]

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	FILE (ファイル)	A~D	ロードするディスク内のファイルの指定
[C]	DISK PATTERN (ディスク・パターン)	00~199	ロードするファイル内のパターンの指定
[E]	INTERNAL PATTERN (インターナル・パターン)	00~199	ロード先のインターナルメモリーのパターンの指定
[G]		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク・ファイル内の1パターンを、ロードします。

①ディスクをディスクドライブにセットします。

②ロードするパターンのあるファイル([A])、パターン・ナンバー([C])と、ロード先のインターナル・メモリーのパターン・ナンバー([E])を指定します。

●PCMディスク・フォーマットのディスクに対してFILE B~FILE Dを指定することはできません。

③[G]キーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時は[YES]([E]キー)を押し、中止する時は[NO]([G]キー)を押します。

○P1-5 Disk Load 1 Drum Kit(ディスク・ロード1 ドラムキット)

DISK		LOAD-2	File
Load 1	Combi		Load 1 Drum Kit
Load 1	Prog		Load 1 MultiSound
Load 1	Song		Load 1 Drum sound
Load 1	Pattern		
File-A		Kit1	Int:Kit1 [LOAD]

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	FILE (ファイル)	A~D	ロードするディスク内のファイルの指定
[C]	DISK DRUM KIT (ディスク・ドラムキット)	1~4	ロードするファイル内のドラムキットの指定
[E]	INTERNAL DRUM KIT (インターナル・ドラムキット)	1~4	ロード先のインターナルメモリーのドラムキットの指定
[G]		[LOAD]	ロードの実行

▼ディスク・ファイル内の1ドラムキットを、ロードします。

①ディスクをディスクドライブにセットします。

②ロードするドラムキットのあるファイル([A])、ドラムキット・ナンバー([C])と、ロード先のインターナル・メモリーのドラムキット・ナンバー([E])を指定します。

●PCMディスク・フォーマットのディスクに対してFILE B~FILE Dを指定することはできません。

③[G]キーを押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時は[YES]([E]キー)を押し、中止する時は[NO]([G]キー)を押します。

○P1-6 Disk Load 1 Multisound(ディスク・ロード1 マルチサウンド)(T2/T3ではPCM RAMオプション増設時のみ)

DISK		LOAD-2	
Load 1	Combi	Load 1	Drum Kit
Load 1	Prog	Load 1	Multisound
Load 1	Song	Load 1	Drum Sound
Load 1	Pattern		
		[LOAD]	

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	MULTISOUND (マルチサウンド)	00～	ロードするマルチサウンドの指定
[G]		[LOAD]	ロードの実行

▼T1/T2/T3のPCMディスクから1マルチサウンドをロードし、PCM RAMのマルチサウンドに追加します。

※T2/T3では、オプションのPCM RAMが取り付けられていない場合には、このファンクションは選べません。

①ディスクをディスクドライブにセットします。

②[A]キーを押し、ロードするマルチサウンドを指定します。(マルチサウンド・ネームはディスプレイ右上に表示されます。)

●このときディスク内のマルチサウンド・ネーム・エリアをサーチするため、約1秒キー操作がきかなくなります。

③[LOAD]([G])を押すと表示が変わりますので、ロードを行うときは[YES]([E])、中止する時は[NO]([G])を押します。

●ロードしたマルチサウンドは、すでにPCM RAM内にあるマルチサウンドの後に追加されます。(同時に構成する全てのサウンドがドラムサウンドの後に追加されます。)

●ディスク内およびPCM RAM内のマルチサウンドを削除することはできません。全PCMデータをセーブしてからPCM RAMをクリアし、改めて必要なマルチサウンドをロードしてください。

●PCM RAMのクリアはフォーマット直後のPCMディスクをロードするか、電源を入れ直すことで行えます。

●電源を切るとPCM RAM内のデータは失われますので、必要なマルチサウンドとドラムサウンドをロードし終えたときは、新しいディスクにP2-4 SAVE ALL PCM DATAでセーブを行ってください。

○P1-7 Disk Load 1 Drum Sound(ディスク・ロード1 ドラムサウンド)(T2/T3ではPCM RAMオプション増設時のみ)

DISK		LOAD-2	
Load 1	Combi	Load 1	Drum Kit
Load 1	Prog	Load 1	Multisound
Load 1	Song	Load 1	Drum Sound
Load 1	Pattern		
		[LOAD]	

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	DRUM SOUND (ドラムサウンド)	00～	ロードするドラムサウンドの指定
[G]		[LOAD]	ロードの実行

▼T1/T2/T3のPCMディスクから1サウンドをロードし、PCM RAMのドラムサウンドに追加します。

※T2/T3では、オプションのPCM RAMが取り付けられていない場合は、このファンクションは選べません。

●操作方法はP1-6 LOAD 1 MULTISOUNDと同じです。

ディスクへのセーブ

インターナル・メモリーからディスクへデータをセーブします。

セーブを行うと、ディスク内にすでに同じファイルがセーブされているときにはそのファイルは消去されますので、書き換えたくないディスクは、プロテクトをかけておくなどして充分ご注意ください。

●セーブできるデータの種類の、次の通りです。

全データ(P2-1)	全コンビネーション/ プログラム/ グローバル・パラメータ (P2-2)
	全シーケンス・データ (P2-3)
	全PCMデータ (P2-4)
MIDIデータファイル (P3-2)	

●ファイル中の、1つのコンビネーション/プログラム/ソング/パターン/ドラム・キットのみを書き換えることはできません。(インターナル・メモリーの内容を別のファイルとしてセーブして)編集したいファイルをロードしてから、メモリー上で編集を行ってください。

※T2/T3でPCMデータ(マルチサウンド・データ、ドラムサウンド・データ)のセーブを行うには、PCM RAM(オプション)が必要です。

●新たに購入した生ディスクにデータをセーブする場合には、最初に「フォーマット」という操作を行わなければなりません。また、他の機器で使った2HDのディスクに、T1/T2/T3のデータをセーブする場合にも、「フォーマット」の操作を行わなければなりません。

詳しくはP2-5フォーマット・ディスクをご覧ください。

●ディスクのセーブ中(「Now Saving」が表示されている間)は絶対にディスクを取り出さないでください。

●正しくセーブが行われると、「Completed」と表示されます。エラー・メッセージが表示された場合には、ディスクをディスクドライブにセットしなおして、もう一度セーブの操作を行ってください。

(エラーメッセージについては、P.159「エラーメッセージ一覧」をご覧ください。)

Page-2 Disk Save All

○P2-1 Disk Save All Data (ディスク・セーブ・オール・データ)

DISK	SAVE	File					
Save All Data	Save Combi/Prog	Format Disk					
Save All Sequence	Save All PCM Data						
File-A		[SAVE]					
A	B	C	D	E	F	G	H

A	FILE (ファイル)	A~D	セーブするディスク内のファイルの 指定
G		[SAVE]	セーブの実行

▼インターナルメモリーの全てのデータを、ディスクにセーブします。

●PCMディスク・フォーマットのディスクに対して、FILE B~FILE Dを指定することはできません。

①セーブするディスクをディスクドライブにセットします。

③[SAVE] (**G**)を押すと表示が変わりますので、セーブを行って良い時はYES (**E**)を押し、中止する時はNO (**G**)を押します。

●あらかじめディスクについているライト・プロテクト・タブを解除しておいてください。

②セーブするファイル (**A**、ファイルA~ファイルD)を指定します。

○P2-2 Disk Save All Combi/Prog/Glob(ディスク・セーブ・オール・コンビネーション/プログラム/グローバル)

DISK	SAVE	File					
Save All Data	Save Combi/Prog	Format Disk					
Save All Sequence	Save All PCM Data						
File-A		[SAVE]					
A	B	C	D	E	F	G	H

▼インターナルメモリーの全てのコンビネーション、プログラムとグローバルパラメータを、ディスクにセーブします。

●操作方法はP2-1 SAVE ALL DATAと同じです。

○P2-3 Disk Save All Sequence(ディスク・セーブ・オール・シーケンス)

DISK		SAVE	File				
Save All Data		Format Disk					
Save Combi/Prog							
▶Save All Sequence							
Save All PCM Data							
File-A			[SAVE]				
A	B	C	D	E	F	G	H

▼インターナルメモリーの全てのシーケンスデータを、ディスクにセーブします。

●操作方法はP2-1 Save All Dataと同じです。

○P2-4 Disk Save All PCM Data(ディスク・セーブ・オールPCMデータ)(T2/T3ではPCM RAMオプション増設時のみ)

DISK		SAVE					
Save All Data		Format Disk					
Save Combi/Prog							
Save All Sequence							
▶Save All PCM Data							
			[SAVE]				
A	B	C	D	E	F	G	H

[G]		[SAVE]	セーブの実行
-----	--	--------	--------

▼PCMデータRAM(オプション)のPCMデータを、PCMディスクにセーブします。

●あらかじめディスクについているライト・プロテクト・タブを解除しておいてください。

※T2/T3では、オプションのPCMデータRAMがないときはこのファンクションは選べません。

②[SAVE]を押すと表示が変わりますので、セーブを行うときはYES([E])、中止するときはNO([G])を押します。

①セーブするディスクをディスクドライブにセットします。

ディスクのフォーマット

○P2-4 Disk Format(ディスク・フォーマット)(T2/T3)

DISK		SAVE	
Save All Data			
Save Combi/Prog			
Save All Sequence			
▶Format Disk			

【FORMAT】

A	B	C	D	E	F	G	H

○P2-5 Disk Format(ディスク・フォーマット)(T1および、PCM RAMオプションが增设されているT2/T3)

DISK		SAVE		▶Format Type	
Save All Data				▶Format Disk	
Save Combi/Prog					
Save All Sequence					
Save All PCM Data					

PROG/COMBI/SEQ 4 Files 【FORMAT】

A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	PROG/COMBI/SEQ 4FILES プログラム/コンビネーション/シーケンス 4ファイル PCM/PROG/COMBI/SEQ (PCM/プログラム/コンビネーション/シーケンス)	プログラム・シーケンス・ディスク・フォーマットの 選択 PCMディスク・フォーマットの選択
[G]	【FORMAT】	フォーマット（初期化）の実行

※フォーマット・タイプ([A])はPCM RAMオプションのないT2/T3では選べません。

▼フロッピーディスク(2HD)をT1/T2/T3用のディスクとして初期化します。

- 新たに購入した生ディスクにデータをセーブする場合には、最初に「フォーマット」を行わなければなりません。また、他の機器で使用した2HDのディスクに、T1/T2/T3のデータをセーブする場合にも、「フォーマット」を行わなければなりません。

フォーマットを行うと、そのディスク内のデータは、すべて消去されてしまいますので、大切なディスクにはプロテクトをかけるなどして充分ご注意ください。

- ①フォーマットするディスクをディスクドライブにセットします。
- ②T1及びPCM RAMオプションの増設されたT2/T3では、ディスク・フォーマット([A])を選びます。(ディスク・フォーマットについてはオペレーション・ガイド13ページをご覧ください。)

- ③[G]キーを押すと表示が変わりますので、フォーマットを行って良い時は[YES]([E]キー)を押し、中止する時は[NO]([G]キー)を押します。

- この時、あらかじめディスクについているライトプロテクトを解除しておいてください。

- フォーマットは約2分かかります。

- フォーマット中(「Now Formatting」が表示されている時)は絶対にディスクを取り出さないでください。

- 正しくフォーマットが行われると、「Completed」と表示されます。エラー・メッセージが表示された場合には、ディスクをディスクドライブにセットしなおして、もう一度フォーマットの操作を行ってください。それでもエラーの場合は、ほかのディスクでフォーマットの操作を行ってください。(エラーメッセージについてはP.159「エラーメッセージ一覧」をご覧ください。)

MIDIデータ・ファイル

T1/T2/T3ではMIDIで接続した外部機器のエクスクルーシブ・メッセージ(各機種特有の音色データ)をディスクにセーブすることができます。

●1ファイルに64K byteまでのMIDIデータが記憶できます。

●エクスクルーシブ・メッセージの扱いは機種ごとに異なるため、エクスクルーシブ・メッセージに対応したMIDI機器であってもT1/T2/T3にセーブできない場合があります。

※MIDIデータファイルのセーブ/ロードを行うためには、シーケンス・データ・メモリーに33%以上の空きが必要です。

Page-3 DATA FILE

○P3-1 Disk Load MIDI Data

DISK DATA FILE ▶File	
▶Load MIDI Data	
Save MIDI Data	
File-A	[LOAD]
A	B
C	D
E	F
G	H

[A]	FILE (ファイル)	A~D	ロードするディスク内のファイルの指定
[G]		[LOAD]	ロードの実行

▼P3-2 SAVE MIDI DATAでセーブした、外部のMIDI機器のためのエクスクルーシブ・メッセージ(各機種特有の音色データ)をロードし、MIDI OUTに出力します。

①ロードするディスクをディスクドライブにセットします。

②ロードするファイル([A]、ファイルA~ファイルD)を指定します。

●PCMディスク・フォーマットのディスクに対してFILE B~FILE Dを指定することはできません。

③[LOAD]を押すと表示が変わりますので、ロードを行って良い時はYES([E])、中止するときはNO([G])を押します。

●MIDIデータはMIDI OUT A端子から出力されます。

●「Now Loading」の表示が出ている間は絶対にディスクを取り出さないでください。

○P3-2 Disk Save MIDI Data(ディスク・セーブMIDIデータ)

DISK DATA FILE ▶File

Load MIDI Data

Awaiting MIDI data

File-A[SAVE]

A B C D E F G H

A	FILE (ファイル)	A～D	セーブするディスク内のファイルの 指定
G		[SAVE]	セーブの実行

- ▼外部のMIDI機器からのMIDIエクスクループ・メッセージを受信し、ディスクにセーブします。
このファンクションを選んだ時から[SAVE] (**G**)を押すまでに受信したデータがセーブされます。
- ※MIDIデータファイルのセーブを実行するためにはシーケンス・データ・メモリーに33%以上の空きがあることが必要です。
- ①セーブするディスクをライトプロテクトタブを解除してディスク・ドライブにセットします。
- ②セーブするファイル (**A**、ファイルA～ファイルD)を指定します。
- PCMディスク・フォーマットのディスクに対してFILE B～FILE Dを指定することはできません。
- ③T1/T2/T3のMIDI INに接続してあるMIDI機器でMIDIの送信を実行します。各機種によってその呼び方は様々ですが「データ・ダンプ」、「エクスクループ・データの送信」など、各機種の取扱説明書のMIDIに関する項目をご覧ください。
- ディスプレイに受信したメッセージのバイト数が表示されます。
- 合計64K byte(65534 byte)になるまで複数の機器のエクスクループ・メッセージを記憶することもできます。(同一の機種が2台以上ある場合、KORG製品の場合はMIDIチャンネルをかえるなど、メッセージが区別できるように設定する必要があります。)
- 受信したデータが64K byte(65534 byte)を越えた場合には、エラー・メッセージが表示され、それまでに受信したデータは無効になります。
- ④受信が終わったら、[SAVE] (**G**)を押すと表示が変わりますので、セーブする時はYES (**E**)を押し、中止する時はNO (**G**)を押してください。
- 「Now Saving」の表示が出ている間は絶対にディスクを取り出さないでください。

プログラム・カードのロード・セーブ

ROM/RAMカードのデータのロード/セーブを行います。

●ロードできるパラメータの種類は次の通りです。

100コンビネーション/ 100プログラム/ グローバル・パラメータ (P4-1、2)
50コンビネーション/ 50プログラム/ 全シーケンス・データ/ グローバル・パラメータ (P4-1)
全シーケンス・データ (P4-1、3)
1コンビネーション (P4-4)
1プログラム (P4-5)
1ドラムキット (P4-6)

●セーブできるパラメータは次の通りです。

100コンビネーション/ 100プログラム/ グローバル・パラメータ (P5-1)
--

●RAMカードにT1/T2/T3のすべてのパラメータをセーブすることはできませんので、M1/M1Rで使用するカードを作成する場合以外は、ディスクにセーブしてください。
(カードにセーブできるパラメータについてはオペレーション・ガイド 15 ページをご覧ください。)

●RAMカードにT1/T2/T3のシーケンス・データをセーブすることはできません。

●M1/M1R用のプログラムROMカード、M1/M1RでセーブしたRAMカードは、そのままT1/T2/T3でロードすることができます。また、T1/T2/T3で作成したコンビネーション/プログラムは、RAMカードにセーブしてM1/M1Rで使うことができます。(詳しくはオペレーション・ガイド 14 ページをご覧ください。)

☆RAMカードはKORG MEMORY CARD RAM(256K Bits)“MCR-03”と指定の上お求めください。

●ロード先に指定したインターナル・メモリーのデータはロードにより失われます。

●メモリー・プロテクトが設定されているとロードは行えません。(メモリー・プロテクトの解除はグローバル・モードで行います。)

○P4-1 Card Load All Data

CARD	LOAD	Destination
Load All Data		Load 1 Prog
Load Combi/Prog		Load 1 Drum Kit
Load All Sequence		
Load 1 Combi		
Combi/Prog A/Seq		[LOAD]
A	B	C
D	E	F
G	H	

[A]	COMBI/PROG A/SEQ コンビネーション/プログラムA/シーケンス COMBI/PROG B/SEQ コンビネーション/プログラムB/シーケンス	カード内の100プログラムをプログラムA00～A99とB00～B99のどちらにロードするか指定
[G]	[LOAD]	ロードの実行

▼ROM/RAMカード内の全てのデータ(コンビネーション、プログラム、グローバル・パラメータ、シーケンス・データ)を、インターナルメモリにロードします。

①[A]を押し、プログラムA00～A99とB00～B99(プログラム・シーケンス・カードの場合、A00～A49とB00～B49)のどちらにロードするかを指定します。

②[LOAD] ([G])を押すと表示が変わりますのでロードを行って良いときはYES ([E])を押し、中止する時はNO ([G])を押します。

●Combi/Prog A/Seqを指定した場合のみ、コンビネーション、パラメータ中で使用されているプログラムB00～B99(M1/M1RのC00～C99)は、A00～A99に置き換えてロードされます。

○P4-2 Card Load All Combi/Prog/Global(カード・ロード・オール・コンビネーション/プログラム/グローバル)

CARD	LOAD	Destination
Load All Data		Load 1 Prog
Load Combi/Prog		Load 1 Drum Kit
Load All Sequence		
Load 1 Combi		
Combi/Prog A		[LOAD]
A	B	C
D	E	F
G	H	

[A]	COMBI/PROG A コンビネーション/プログラムA COMBI/PROG B コンビネーション/プログラムB	カード内の100プログラムをプログラムA00～A99とB00～B99のどちらにロードするか指定
[G]	[LOAD]	ロードの実行

ROM/RAMカード内の全てのコンビネーション、プログラムとグローバル・パラメータを、インターナルメモリにロードします。

●操作方法はP3-1 CARD LOAD ALL DATAと同じです。

○P4-3 Card Load All Sequence(カード・ロード・オール・シーケンス)

CARD		LOAD	
Load All Data	Load 1 Prog		
Load Combi/Prog	Load 1 Drum Kit		
▶Load All Sequence			
Load 1 Combi			

[LOAD]

A	B	C	D	E	F	G	H

[G]		[LOAD]	ロードの実行
-----	--	--------	--------

▼ROM/RAMカード内の全てのシーケンス・データを、インターナルメモリーにロードします。

●[LOAD] ([G])を押すと表示が変わりますのでロードを行う時はYES ([E])を押し、中止する時はNO ([G])を押しします。

○P4-4 Card Load 1 Combination(カード・ロード1 コンビネーション)

CARD		LOAD		▶Source	
Load All Data	Load 1 Prog				
Load Combi/Prog	Load 1 Drum Kit				
▶Load All Sequence					
▶Load 1 Combi					

[000] → Int:C00 [LOAD]

A	B	C	D	E	F	G	H

[C]	CARD COMBI (カード・コンビネーション)	00~99	ロードするカード内のコンビネーションの指定
[E]	INT COMBI (インターナル・コンビネーション)	00~99	ロード先の内部メモリーのコンビネーションの指定
[G]		[LOAD]	ロードの実行

▼カード内のコンビネーションをロードします。

●コンビネーションで使われているプログラムは、P4-5 CARD LOAD 1 PROGRAMで同じプログラム・ナンバーでロードしてください。

①ロードするカード内のコンビネーション ([C])とロード先のコンビネーション ([E])を指定します。

②[LOAD] ([G])を押すと表示が変わり、YES ([E])を押すとロードが実行され、NO ([G])を押すとキャンセルされます。

○P4-5 Card Load 1 Program(カード・ロード1 プログラム)

CARD	LOAD	Source
Load All Data		Load 1 Prog
Load Combi/Prog		Load 1 Drum Kit
Load All Sequence		
Load 1 Combi		

Prog → Int:A00 **[LOAD]**

A	B	C	D	E	F	G	H

<input type="checkbox"/> C	CARD PROG (カード・プログラム)	00~99	ロードするカード内のプログラムの指定
<input type="checkbox"/> E	INT PROG (インターナル・プログラム)	A00~A99/ B00~B99	ロード先の内部メモリーのプログラムの指定
<input type="checkbox"/> G		[LOAD]	ロードの実行

▼カード内のプログラムをロードします。

②[LOAD] (☐ G)を押すと表示が変わり、YES (☐ E)を押すとロードが実行され、NO (☐ G)を押すとキャンセルされます。

①ロードするカード内のプログラム (☐ C)とロード先のプログラム (☐ E)を指定します。

○P4-6 Card Load 1 Drum Kit(カード・ロード1 ドラムキット)

CARD	LOAD	Source
Load All Data		Load 1 Prog
Load Combi/Prog		Load 1 Drum Kit
Load All Sequence		
Load 1 Combi		

Kit1 → Int:Kit1 **[LOAD]**

A	B	C	D	E	F	G	H

<input type="checkbox"/> C	CARD DRUM KIT (カード・ドラムキット)	1~4	ロードするカード内のドラムキットの指定
<input type="checkbox"/> E	INT DRUM KIT (インターナル・ドラムキット)	1~4	ロード先の内部メモリーのドラムキットの指定
<input type="checkbox"/> G		[LOAD]	ロードの実行

▼カード内のドラムキットをロードします。

②[LOAD] (☐ G)を押すと表示が変わり、YES (☐ E)を押すとロードが実行され、NO (☐ G)を押すとキャンセルされます。

①ロードするカード内のドラムキット (☐ C)とロード先のドラムキット (☐ E)を指定します。

○P5-1 Card Save Combi/Prog/Glob(カード・セーブ・コンビネーション/プログラム/グローバル)

CARD	SAVE	Source					
▶Save Combi/Prog							
Combi/Prog A		[SAVE]					
A	B	C	D	E	F	G	H

[A]	COMBI/PROG A (コンビネーション/プログラムA) COMBI/PROG B (コンビネーション/プログラムB)	全コンビネーションとプログラムA00～A99、グローバル・パラメータのセーブ 全コンビネーションとプログラムB00～B99、グローバル・パラメータのセーブ
[G]	[SAVE]	セーブの実行

▼ インターナル・メモリーのデータ(コンビネーション、プログラム AまたはBと、グローバル・パラメータ)をRAMカードにセーブ(書き込み)します。

● あらかじめカード上部のプロテクト・スイッチを“OFF”にしておいてください。

① [B]を押し、プログラムA00～A99とB00～B99のどちらをセーブするかを指定します。

② [SAVE] ([G])を押すと表示が変わりますのでセーブを行って良いときは[YES] ([G])を押し、中止するときは[NO] ([H])を押します。

● カードへのセーブを実行すると、カードのフォーマットが行われカード内のデータは全て失われますので、大切なカードにはプロテクトをかけるなどして充分ご注意ください。

● Combi/Prog Aを指定した場合のみ、コンビネーション・パラメータ中で使用されているプログラムA00～A99は、B00～B99 (M1/M1RのC00～C99)に置き換えてセーブされます。

T1, T2, T3 MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0100 0000	Note Off	*1 A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On vvv vvvv=1~127	*1 A
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation (Joy Stick(+Y))	C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation (Joy Stick(-Y))	C
1011 nnnn	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB) (E.Slider, A.Pedal) *2	E
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB) (E.Slider, A.Pedal) *2	E
1011 nnnn	0100 0000	0000 0000	Damper Off (Damper Pedal)	C
1011 nnnn	0100 0000	0111 1111	Damper On (Damper Pedal)	C
1011 nnnn	0110 0000	0000 0000	Data Increment (UP Switch)	E
1011 nnnn	0110 0001	0000 0000	Data Decrement (DOWN Switch)	E
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	Control Data ccc cccc=00~101	CorQ
1100 nnnn	0ppp pppp	-----	Program Change (Program or Combi) ppp pppp=0~99	P
1101 nnnn	0vvv vvvv	-----	Channel Pressure (After Touch)	T
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change (Joy Stick(X))	C

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. When using Sequencer, each track's channel.
and when in Combination Mode, each timbre's channel.

ENA = A : Always Enabled

C : Enabled when Control On

P : Enabled when Program On

T : Enable when After Touch On

E : Enabled when Exclusive On

Q : Enabled when Sequencer is Playing(T), Recording(R)

*1 T1 : kkk kkk=9~120 (88Keys + Transpose)

T2 : kkk kkk=16~115 (76Keys + Transpose)

T3 : kkk kkk=24~108 (61Keys + Transpose)

*2 : Prog.E Prog.Combi.E Combi Mode Only

*3 : Seq recorded Data. External assigned pedal and Control Number assigned Joy Stick use all
c=0~101 area

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status	Second	Third	Description
1111 0010	0111 1111	0hhh hhhh	Song Position Pointer 111 1111 : Least significant hhh hhhh : Most significant
1111 0011	000s ssss	-----	Song Select s ssss : Song No. = 0~19

Transmits when Sequencer Mode (Internal Clock)

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1000	Timing Clock
1111 1010	Start
1111 1011	Continue
1111 1100	Stop
1111 1110	Active Sensing

*4 : Transmits when Sequencer Mode (Internal Clock)

1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status	
2nd Byte = 0111 1110 (7E) : Non Realtime Message	EX. Header
3rd Byte = 0ccc cccc (cc) : Channel Number	*5
4th Byte = 0sss ssss (ss) : Sub ID1	
5th Byte = 0sss ssss (ss) : Sub ID2 (Sub ID1-5or6) or Data	
6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data	
LastByte = 1111 0111 (F7) : EOx	

*5 : ccc cccc = 00~0F : Global Channel
= 7F : Receive any Channel

Sub ID1	Sub ID2	Description	R	E
01	--	Sample Dump Header		
02	--	Sample Data Packet		
05	01	Loop Point Transmission		
06	02	Inquiry ID Reply		
7D	--	Cancel		
7E	--	NAK		
7F	--	ACK		

Transmit when

R : Request Message received
E : EX Message received
(Does not respond to Exclusive on, off in DATA DUMP Page, except Inquiry ID Reply)

1-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status	
2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORg ID	
3rd Byte = 0011 nnnn (3n) : Format ID n:Global ch	EX. Header
4th Byte = 0010 0110 (26) : T1, T2, T3 ID (= 0001 1001 (19) : M1, M1R ID)	
5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code	
6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data	
LastByte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive EOx	

Function Code List

Func	Description	TL, T2, T3					M1, M2				
		R	C	D	E	S	R	C	D	E	
42	MODE DATA	○	○	○							
47	ALL DRUM SOUND NAME DUMP	○	○	○							
45	ALL MULTISOUND NAME DUMP	○	○	○							
4E	MODE CHANGE	○	○	○							
41	PARAMETER CHANGE	○	○	○							
50	TRACK PROGRAM BANK CHANGE	○	○	○							
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○							
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○							
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○							
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○							
48	ALL SEQUENCE DATA DUMP	○	○	○							
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○	○							
50	ALL DATA (GLB, CMB, PRG, SEQ) DUMP	○	○	○							
44	MULTISOUND PARAMETER DUMP	○	○	○							
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR	○	○	○							
23	DATA LOAD COMPLETED	○	○	○							
24	DATA LOAD ERROR	○	○	○							
21	WRITE COMPLETED	○	○	○							
22	WRITE ERROR	○	○	○							

Transmitted when
R : Request Message is received
C : Mode or No. is changed by SW
D : Data dump by SW
(Don't respond to Exclusive On, Off)
E : EX Message received
S : No. is changed by SW or Sequence

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On	A
		vvv vvvv=1-127		
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation	C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation	C
1011 nnnn	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB)	*1,3
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume	C
1011 nnnn	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB)	*1,3
1011 nnnn	0100 0000	00xx xxxx	Damper Off	C
1011 nnnn	0100 0000	01xx xxxx	Damper On	C
1011 nnnn	0110 0000	0000 0000	DATA Increment	*1,3
1011 nnnn	0110 0001	0000 0000	DATA Decrement	*1,3
1011 nnnn	0110 0100	0000 0001	RPC Parameter No. (LSB) (M. Tune)	*3
1011 nnnn	0110 0101	0000 0000	RPC Parameter No. (MSB) (M. Tune)	*3
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	Control Data ccc cccc=00~101	Q
1011 nnnn	0111 1010	0000 0000	Local Control Off	A
1011 nnnn	0111 1010	0111 1111	Local Control On	A
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	All Notes Off	A
1011 nnnn	0111 110x	0000 0000	(All Notes Off)	A
1011 nnnn	0111 1110	000m mmm	(All Notes Off) m mmm=0~16	A
1011 nnnn	0111 1111	0000 0000	(All Notes Off)	A
1100 nnnn	0ppp pppp	-----	Program Combination Change	*2,3
1101 nnnn	0vvv vvvv	-----	Channel Pressure	T
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change	C

x : Random

ENA Same as TRANSMITTED DATA

*1 : Prog. E, Prog. Combi. E, Combi. Mode Only

*2 : Data beyond value of 99 are assigned a new value by subtracting 100.
ex. 100→00, 127→27

*3 : After Processing (While Exclusive On),

Transmits Exclusive Message[DATA LOAD COMPLETED]or[DATA LOAD ERROR].

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status	Second	Third	Description
1111 0010	0111 1111	0h hh hh hh	Song Position Pointer 111 1111 : Least significant hhh hhhh : Most significant
1111 0011	000s ssss	-----	Song Select s ssss : Song No. = 0~19

Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description	*4
1111 1000	Timing Clock	*4
1111 1010	Start	*4
1111 1011	Continue	*4
1111 1100	Stop	*4
1111 1110	Active Sensing	

*4 : Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

2-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

Sub ID1	Sub ID2	Description
01	--	Sample Dump Header
02	--	Sample Data Packet
03	--	Sample Dump Request
05	01	Loop Point Transmission
05	02	Loop Point Request
06	01	Inquiry ID Request
7C	--	Wait
7D	--	Cancel
7E	--	NAK
7F	--	ACK

(Does not respond to Exclusive On. Off in DATA DUMP Page, except Inquiry ID Request)

2-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

* Don't receive when Sequencer is Playing. Recording except Func = 59

Function Code List		T1, T2, T3				M.I. M.R	
Func	Description	G	C	P	S	A	A
12	MODE REQUEST	○	○	○	○	○	○
1F	ALL DRUM SOUND NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
16	ALL MULTISOUND NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
19	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
1D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
18	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
0F	ALL DATA(GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
15	MULTISOUND PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	○	○
11	PROGRAM WRITE REQUEST	○	○	○	○	○	○
1A	COMBINATION WRITE REQUEST	○	○	○	○	○	○
47	ALL DRUM SOUND NAME DUMP	○	○	○	○	○	○
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	○	○	○
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	○	○	○
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	○	○	○
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	○	○	○
48	ALL SEQUENCE DATA DUMP	○	○	○	○	○	○
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○	○	○	○	○
50	ALL DATA(GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP	○	○	○	○	○	○
44	MULTISOUND PARAMETER DUMP	○	○	○	○	○	○
4E	MODE CHANGE	○	○	○	○	○	○
41	PARAMETER CHANGE	○	○	○	○	○	○
53	DRUM-KIT AND MULTISOUND PARAMETER CHANGE	○	○	○	○	○	○
59	TRACK PROGRAM BANK CHANGE	○	○	○	○	○	○

Receive when in
G : GLOBAL MODE
(○) : Does not
respond to Exclu-
sive On. Off in
DATA DUMP Page)
C : COMBI, E. COMBI
MODE
P : PROG. E. PROG
MODE
S : SEQUENCER
MODE
A : ANY OTHER
MODE

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R : Receive, T : Transmit)

(1) MODE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0001 0010	MODE REQUEST 12H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=42 message.

(2) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0001 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 10H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

(3) ALL DRUM SOUND NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0001 1111	ALL DRUM SOUND NAME DUMP REQUEST 1FH
0000 000c	PCM Data Bank (NOTE 18)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=47 or Func=24 message.

(4) ALL MULTISOUND NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0001 0110	ALL MULTISOUND NAME DUMP REQUEST 16H
0000 000c	PCM Data Bank (NOTE 18)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=45 or Func=24 message.

(5) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26(19)	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 1CH
0000 000c	Program Bank (NOTE 3-2)
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

(6) COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0001 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST 19H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=49 or Func=24 message.

(7) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26(19)	EXCLUSIVE HEADER
0001 1101	ALL COMBI. PARAMETER DUMP REQUEST 1DH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4D or Func=24 message.

(8) ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0001 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST 18H
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=48 or Func=24 message.

(9) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26(19)	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0EH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

(10) ALL DATA(GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111	ALL DATA(GLB, CMB, PRG, SEQ.) DUMP REQ. 0FH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=50 or Func=24 message.

(11) MULTISOUND PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0001 0101	MULTISOUND PARAMETER DUMP REQUEST 15H
1111 0111	EOX

Receives this message only if the PCM RAM has been installed.

Receives this message, and transmits Func=44 or Func=24 message.

(12) PROGRAM WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0001 0001	PROGRAM WRITE REQUEST 11H
0000 000c	Program Bank (NOTE 3-1)
0ppp pppp	Write Program No. (0-99)
1111 0111	EOX

Receives this message, writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(13) COMBINATION WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0001 1010	COMBINATION WRITE REQUEST 1AH
0000 0000	
0ppp pppp	Write Combination No. (0-99)
1111 0111	EOX

Receives this message, writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(14) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0100 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP 40H
0ddd dddd	Data (NOTE 6)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receives Func=10 message, and transmits this message & data.

When the Program No. is changed by SW, transmits this message & data.

(15) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.26(19)	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100	PROGRAM PARAMETER DUMP 4CH
0000 000c	Program Bank (NOTE 3-2)
00dd dddd	Data (NOTE 7)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=1C message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data by DATA DUMP.

(16) COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0100 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP 49H
00dd dddd	Data (NOTE 8)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=19 message, and transmits this message & data.
 When the Combi No. is changed by SW, transmits this message & data.

(17) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.26(19)	EXCLUSIVE HEADER
0100 1101	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP 4DH
0000 0000	Data (NOTE 9)
00dd dddd	Data (NOTE 9)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=1D message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data by DATA DUMP.

(18) ALL SEQUENCE DATA DUMP R, T (26 only)

Byte	Description
F0.42.3n.26(19)	EXCLUSIVE HEADER
0100 1000	ALL SEQUENCE DATA DUMP 48H
0000 0000	Seq. Data Size (NOTE 10-1)
00ss ssss	Control Data (NOTE 10-2)
00dd dddd	Sequence Data (NOTE 10-3)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=18 message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data by DATA DUMP.

(19) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.26(19)	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP 51H
0000 0000	Data (NOTE 11)
00dd dddd	Data (NOTE 11)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=0E message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data by DATA DUMP.

(20) ALL DATA(GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP R, T (26 only)

Byte	Description
F0.42.3n.26(19)	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000	ALL DATA(GLBL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP 50H
0000 0000	Seq. Data Size (NOTE 10-1)
00ss ssss	Data (NOTE 12)
00dd dddd	Data (NOTE 12)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=0F message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data by DATA DUMP.

(21) MULTISOUND PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.26	EXCLUSIVE HEADER
0100 0100	MULTISOUND PARAMETER DUMP 44H
000m mmmm	Number of Multisound (NOTE 16)
00dd dddd	Data (NOTE 16)
1111 0111	EOX

Receives and transmits this message only if the PCM RAM has been installed.
 Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=15 message, and transmits this message & data.

Note: When this Multisound Parameter dump is received, Drum sounds loaded from a PCM disk and PCM data received as Drum sounds via Sample Dump can be used as a Multisound.

(22) MODE CHANGE R(26 only), T

Byte	Description
F0.42.3n.26(19)	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110	MODE CHANGE 4EH
000b mmmm	Mode Data (NOTE 1-2)
000b 000c	Program Bank (NOTE 2.3-3)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, changes the Mode/Bank, and transmits Func=23 or Func=24.
 When the Mode is changed by SW, transmits this message & data.

(23) PARAMETER CHANGE		R, T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26	EXCLUSIVE HEADER	41H
0100 0001	PARAMETER CHANGE	(TABLE 6. 7)
0000 0ppp	Parameter Page	(TABLE 6. 7)
0000 0sss	Parameter Stage	(TABLE 6. 7)
0000 0ppp	Parameter Position	(TABLE 6. 7)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6~0)	(NOTE 13)
0vvv vvvv	Value (MSB bit15~7)	(NOTE 13)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
When the Parameter No. is changed by SW, transmits this message & data.

(24) DRUM-KIT AND MULTISOUND PARAMETER CHANGE		R
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0011	DRUM KIT AND MULTISOUND PARAMETER CHANGE	53H
0000 000c	Bank	(NOTE 17)
000n nnnn	Drum Kit / Multisound Number	(NOTE 17)
0sss ssss	Index / Sound Number	(NOTE 17)
0000 pppp	Parameter Number	(TABLE 8)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6~0)	(NOTE 13)
0vvv vvvv	Value (MSB bit13~7)	(NOTE 13)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

(25) ALL DRUM SOUND NAME		R, T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0111	ALL DRUM SOUND NAME	47H
0000 000c	PCM Data Bank	(NOTE 18)
0sss ssss	Number of Drum Sound	(NOTE 14)
0ddd dddd	Data	(NOTE 14)
1111 0111	EOX	

Receives Func=1F message, and transmits this message & data or transmits Func=24 message.

Receives this message only when c=1, and transmits Func=23 or Func=24 message.

Note: The transmitting device can send names for all Drums sounds loaded from a PCM disk and received via Sample Dump. If the number of drum sounds on the PCM RAM exceeds the number of received names, the extra Drum Sounds will be deleted.

(26) ALL MULTISOUND NAME		T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0101	ALL MULTISOUND NAME	45H
0000 000c	PCM Data Bank	(NOTE 18)
0sss ssss	Number of Multisound	(NOTE 14)
0ddd dddd	Data	(NOTE 14)
1111 0111	EOX	

Receives Func=16 message, and transmits this message & data or transmits Func=24 message.

(27) MODE DATA		T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0010	MODE DATA	42H
0000 mmmn	Mode Data	(NOTE 1)
0000 000c	Program Bank	(NOTE 3-3)
0011 00nn	Card Variation	(NOTE 4)
000r 01cc	PCM Memory Status	(NOTE 5)
1111 0111	EOX	

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

(28) MIDI IN DATA FORMAT ERROR		T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26(19)	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0110	MIDI IN DATA FORMAT ERROR	26H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (ex data length).

(29) DATA LOAD COMPLETED		T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26(19)	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED	23H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA LOAD PROCESSING have been completed.

(30) DATA LOAD ERROR		T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26(19)	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0100	DATA LOAD ERROR	24H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA LOAD PROCESSING have not been completed (ex protected).

(31) WRITE COMPLETED		T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0001	WRITE COMPLETED	21H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

(32) WRITE ERROR		T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0010	WRITE ERROR	22H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has not been completed.

(33) TRACK PROGRAM BANK CHANGE		R, T
Byte	Description	
FO. 42. 3n. 26	EXCLUSIVE HEADER	
0101 1001	TRACK PROGRAM BANK CHANGE	59H
0000 nnnn	MIDI Channel of the TRACK	(NOTE 3-1)
0000 000c	Program Bank	
1111 0111	EOX	

Receives and Transmits this message in Sequencer mode. Receives this message and data. Transmits Func = 23 or Func = 24, and it designates the track program bank for the forthcoming Program Change on each MIDI channel. Transmits this message prior to Program Change message when track program has changed by SW or Sequence data. This is the only system exclusive message recognized while Sequencer is playing. This message is available on ROM revision 25 or later.

NOTE 1 : mmm = 0 : COMBINATION 3 : EDIT PROG. 8: DISK/CARD
 1 : EDIT COMBI. 4 : GLOBAL
 2 : PROGRAM 6 : SEQUENCER

NOTE 2 : b = 0 : Change the Mode, Bank
 = 1 : Don't change the Mode, Bank

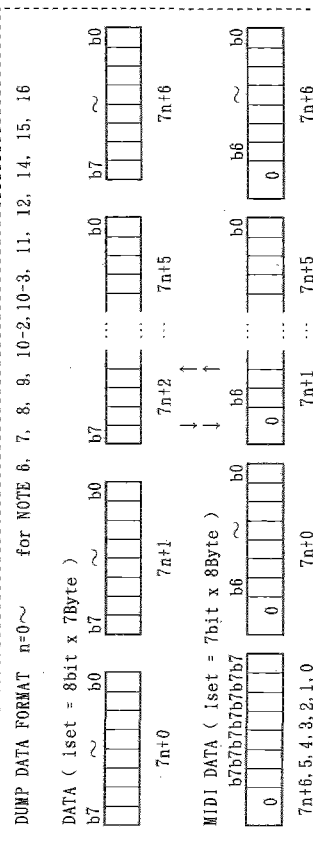
NOTE 3-1 : c = 0 : Prog. A
 = 1 : Prog. B

NOTE 3-2 : If product ID is 26 C=0 : fixed
 19 C=0 : Prog A
 C=1 : Prog B

NOTE 3-3 : If mmm=2 or 3 C=0 or 1
 otherwise C=0 fixed

NOTE 4 : ll, mm = 0 : Card Off
 = 0.1 : NG Card (ROM)
 = 0.2 : - (RAM)
 ll = 1 : ROM Card mm = 0 : GLb. +100:100
 = 2 : RAM Card (Protect Off) = 1 : GLb. + 50: 50+Seq.
 = 3 : - (- On) = 2 : Sequencer

NOTE 5 : cc = 0 : Card Off r = 0 : No PCM RAM
 = 1 : NG Card = 1 : 512k Word PCM RAM
 = 2 : PCM Card In



NOTE 6 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT
 Tl, T2, T3: [Parameter No. 00], ..., [Parameter No. 159]
 160Byte = 7x224+6 → 8x224+(1+6) = 1838Byte

NOTE 7 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT
 Tl, T2, T3: [Prog. A 00 (160Byte)], ..., [Prog. B 99 (160Byte)]
 160x200Byte = 4571x7+3 → 8x4571+(1+3) = 36572Byte (11.7Sec)
 Ml, Mir: [Prog. No. 00 (143Byte)], ..., [Prog. No. 99 (143Byte)]
 14300Byte = 7x2042+6 → 8x2042+(1+6) = 16343Byte (5.2Sec)

NOTE 8 : COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT (See TABLE 2)

Tl, T2, T3: [Parameter No. 00], ..., [Parameter No. 239]

240Byte = 7x34+2 → 8x34+(1+2) = 275Byte

NOTE 9 : ALL COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT

Tl, T2, T3: [Combi. No. 00 (240Byte)], ..., [Combi. No. 99 (240Byte)]

240x100Byte = 7x3428+4 → 8x3428+(1+4) = 27429Byte (8.8Sec)

Ml, Mir: [Combi. No. 00 (124Byte)], ..., [Combi. No. 99 (124Byte)]

12400Byte = 7x1771+8 → 8x1771+(1+8) = 14172Byte (4.5Sec)

NOTE 10 : ALL SEQUENCE DATA DUMP FORMAT (See TABLE 4)

10-1 : Sequence Data Size (2Byte)

[Data Size (bit6-0)],
 [Data Size (bit12-7)]

10-2 : Tl, T2, T3 Control Data Dump Format (4322Byte)

[Control Data (Song Size(160) x 20 = 3200Byte)],
 [Pattern Data (400Byte)],
 [Song0-Track1 Address (2Byte)], ..., [Song0-Track8 Address],
 [Song1-Track1 Address], ..., [Song1-Track8 Address], (320Byte),
 [Pattern0 Address (2Byte)], ..., [Pattern99 Address] (400Byte),
 [Pattern End Address (2Byte)]

Ml, Mir Control Data Dump Format (1522Byte)

[Control Data (Song Size(96) x 10 = 960Byte)],
 [Pattern Data (200Byte)],
 [Song0-Track1 Address (2Byte)], ..., [Song0-Track8 Address],
 [Song1-Track1 Address], ..., [Song1-Track8 Address], (160Byte),
 [Pattern0 Address (2Byte)], ..., [Pattern99 Address] (200Byte),
 [Pattern End Address (2Byte)]

10-3 : Sequence Data Dump Format

[Sequence 1st Data(4Byte)], ..., [Seq. nth Data]

n : Seq. Data Size = 0 ~ 50000 (Tl, T2, T3)
 0 ~ 7700 (Ml, Mir)

Tl, T2, T3 : 4322Byte+4x[Seq. Data Size]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte
 ∴ 10-1, 10-2, 10-3 = 2+8xA+(1+B)Byte (1.6~74.7Sec)

Ml, Mir : 1522Byte+4x[Seq. Data Size]Byte = 7xC+D → 8xC+(1+D)Byte
 ∴ 10-1, 10-2, 10-3 = 2+8xC+(1+D)Byte (0.6~11.8Sec)

NOTE 11 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT (See TABLE 3)

[Global Data (19+2Byte)],

Tl, T2, T3 : [Drum Kit Data (7x240Byte)]

21+1680Byte = 7x243+0 → 8x243 = 1944Byte

Ml, Mir : [Drum Kit Data (7x120Byte)]

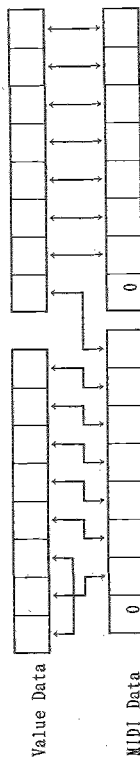
21+ 840Byte = 7x123+0 → 8x123 = 984Byte

[Global Data]. (See NOTE 11)
 [All Combination Parameter Data]. (See NOTE 9)
 [All Program Parameter Data]. (See NOTE 7)
 [All Sequence Data]. (See NOTE 10-2, 10-3)

T1, T2, T3	: 1701+24000+32000+43224x[Seq. Data Size]Byte = 7x5F	(22. 7~95. 8Sec)
	→ 8xEt(1+F)Byte	
M1, M1R	: 861+12400+14300+15224x[Seq. Data Size]Byte = 7x6H	(10. 7~17. 1Sec)
	→ 8xG(1+H)Byte	

NOTE 13 : VALUE DATA FORMAT

Bit 15-13 of Value Data is the Sign Flag, and each bit has the same value



NOTE 14 : ALL DRUM SOUND NAME DATA FORMAT

[Drum Sound 1 Name (10Byte)],, [Drum Sound n Name (10Byte)]
n : Drum Sound Number

NOTE 15 : ALL MULTISOUND NAME DATA FORMAT

```
[Multisound 1 Name (10Byte)], ....., [Multisound n Name (10Byte)]
n : Multisound Number
```

NOTE 16 : MULTISOUND PARAMETER FORMAT

[Multisound 1 Data],.....,[Multisound m Data]
 m : Number of Multisound 0~28

NOTE 17 : c=0 DRUM KIT PARAMETER CHANGE

n nnnn : Drum Kit Number = 0~3
sss ssss : Index = 0~59

SSS SSSS : INDEX
C=1 MULTISOUND PARAMETER CHANGE

MULTISOUND CHANNEL CHARGE
 n nnnn : Multisound Number = 0~27
 sss ssss : Sound Number = 0~m-1

Number of Sound in Multisound

NOTE 18 : c=0 : PCM Card

C=1 : PCM RAM

Receives and transmits the message with c=1 only if the PCM RAM has been installed.

SEQUENCER CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
SONG 0 CONTROL DATA		
00	MIDI Channel (Tr. 1)	00~0F : 1~16
07	MIDI Channel (Tr. 8)	
08	STATUS (Tr. 1)	*9
15	STATUS (Tr. 8)	
16	BEAT	*14
17	TEMPO	28~D0 : 40~208
18	PROTECT (Tr. 1)	bit0=0:ENA. =1:DIS
19	PROTECT (Tr. 8)	bit7
20	NEXT SONG NO.	FF~13:OFF. 0~19
29	SONG NAME (Head)	20~7F : , , ~ , *
30	SONG NAME (Tail)	
31	EFFECT PARAMETER	(NUL)
55		*11
TRACK 1 CONTROL DATA		
56	PROGRAM NO.	00~C7 : A00~B99
57	OUTPUT LEVEL	00~63
58	KEY TRANSPOSE	E8~18 : -24~-24
59	DETUNE	CE~32 : -50~-50
60	PAN	00~0D 00~7F *5
61	KEY WINDOW TOP	00~7F
62	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F
63	VELOCITY WINDOW TOP	01~7F
64	VELOCITY WINDOW BOTTOM	01~7F
65	MIDI OUT A/B	bit6 =0:A. =1:B
66	MIDI CHANNEL	00~0F : 1~16
TRACK 2~8 CONTROL DATA		
67	SAME AS TRACK 1(56~66) x 7	
143		
144	VELOCITY CURVE	01~08
145	AFTER TOUCH CURVE	01~08
146	FOOT CONTROLLER 1	00~09 *7
147	FOOT CONTROLLER 2	00~09 *7
148	SCALE TYPE	00~04 *8
149	PURE SCALE KEY	00~0B : 1~8
150	METRONOME LEVEL	00~03 : 0~99
151	METRONOME PAN	00~0D *5
152	METRONOME LEAD IN	0~2
153	(NUL)	
159		
SONG 1~19 CONTROL DATA		
160	SAME AS SONG 0(00~159) x 19	
3199		

(TABLE 4)

PATTERN 0 CONTROL DATA			
3200	BEAT		*14
3201	LENGTH	01~63 : 1~99	
PATTERN 1~199 CONTROL DATA			
3202	SAME AS PATTERN 0(3200, 3201)	x 199	
...			
3509			
SONGO-TRACK1 DATA ADDRESS			
3600	DATA ADDRESS(LSB)	0000 (Start Addr)	
3601	DATA ADDRESS(MSB)		
SONGO-TRACK2 ~ SONO19-TRACK8 DATA ADDRESS			
3602	SAME AS SONGO-TRACK1 ADDRESS(3600, 3601)	x 159	
...			
3919			
PATTERN 0 DATA ADDRESS			
3920	DATA ADDRESS(LSB)		
3921	DATA ADDRESS(MSB)		
PATTERN 1 ~ PATTERN 199 DATA ADDRESS			
3922	SAME AS PATTERN 0(3920, 3921)		
...			
4319			
4320	End Pattern Addr(L)		
4321	End Pattern Addr(H)		
SEQUENCE DATA			
No.	PARAMETER	DATA(Hex)	VALUE
SEQUENCE DATA 1			
4322	DATA (1-L)		*10
4323	DATA (1-H)		*10
4324	DATA (2-L)		*10
4325	DATA (2-H)		*10
SEQUENCE DATA 2 ~			
4326	SAME AS SEQUENCE DATA 1(4322~4325)		
...			

MULTI SOUND PARAMETERS (TABLE 5)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
MULTISOUND DATA		
00	NUMBER OF SOUND	00~84 : 0~100
01	MULTISOUND NAME (Head)	20~7F : ~
10	MULTISOUND NAME (Tail)	
SOUND 1 DATA		
11	SOUND NUMBER	*16
12	(NULL)	00
13	TOP KEY	0C~73 : C0~C8
14	PAN	05
15	TUNE	CE~32 : -50~50
16	TRANSPOSE SWITCH	bit7=0 TRANSPOSE.
	ORIGINAL KEY	=1 NOT TRANSPOSE bit6~0 : 0~127
17	LEVEL	CE~32 : -50~50
18	CUT OFF	CE~32 : -50~50
19	VDA DECAY	CE~32 : -50~50
20	(NULL)	00
SOUND 2 ~ n DATA		
21	SAME AS SOUND 1 DATA (11~20) x (n-1)	
...	n:DATA OF NUMBER OF SOUND (offset No.00)	

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
144	VELOCITY CURVE	01~08
145	AFTER TOUCH CURVE	01~08
146	FOOT CONTROLLER 1	00~09 *7
147	FOOT CONTROLLER 2	00~08 *7
148	SCALE TYPE	00~04 *8
149	PURE SCALE KEY	00~0B : C~B
150	(NUL)	00
159		

*1 : bit0 : ATTACK TIME SW =0:OFF, =1:ON

bit1 : DECAY TIME
bit2 : SLOPE TIME
bit3 : RELEASE TIME
bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-
bit5 : DECAY TIME
bit6 : SLOPE TIME
bit7 : RELEASE TIME

*2 : 0 : SINGLE
1 : DOUBLE
2 : DRUM

*3 : 0 : TRIANGLE (△)
1 : UP SAW (∧)
2 : DOWN SAW (∨)
3 : RECTANGLE (□)

*4 : 4 : MULTI Fixed

*5 : A B
00 : 10:00
01 : 11:00
0A : 00:10
0B : C
0C : C+D
0D : D

*6 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0:DIS, =1:ENA
bit1 : DAMPER
bit2 : AFTER TOUCH
bit3 : CONTROL CHANGE
bit6 : MIDI OUT
=0:A, =1:B

*7 : 00 : PROGRAM(COMBINATION) UP
01 : -
03 : EFFECT 1 ON/OFF
04 : - 2
05 : VOLUME
06 : VDF CUTOFF
07 : EFFECT 1 CONTROL
08 : - 2
09 : DATA ENTRY
0A : EXTERNAL (COMBINATION ONLY)

*10-1 NOTE ON/OFF
lvvv vvv t ttt ttt kkk kkk l llll llll
Velocity Event Time Key No. Length
t = 30 : J, t = lFE : Tie from Last Bar
1 = 30 : J, 1 = lFE : Tie to Next Bar

*10-2 PITCH BEND
0001 000 t ttt ttt 0 vvv vvv 0 vvv vvv
Event time Value(H) Value(L)

*10-3 AFTER TOUCH
0010 000 t ttt ttt 0000 0000 0 vvv vvv
Event time Value

*10-4 PROGRAM CHANGE
0011 000 t ttt ttt 0000 0000 pppp pppp
Event time Program No.

*10-5 CONTROL CHANGE
0100 000 t ttt ttt 0 vvv vvv 0 ccc ccc
Event time Value Control No.

c = 00~65 : Same as MIDI Control Change
= 66 : Assignable Pedal
= 67 : Effect 1 ON/OFF
= 68 : - 2
= 69 : Effect 1 Balance
= 6A : Effect 2 Balance
= 6B : Tempo

*10-6 BAR
0110 00bb bbbb bbbb xx ss ssss pppp pppp
Bar No. Type Beat Pattern No.
xx = 00 : Don't use Pattern
= 10 : Pattern continual
s = 10~18 : 1/4~9/4
= 20~2F : 1/8~16/8
= 30~3F : 1/16~16/16

*10-7 TRACK END
0111 000 t ttt ttt 0000 00bb bbbb bbbb
Event Time Last Bar No.

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
00	COMBI NAME (Head)	20~7F : ~
09	COMBI NAME (Tail)	
10	COMBINATION TYPE	04 *4
11	EFFECT PARAMETER	
35		*11
36	PROGRAM NO.	00~OFF, 01~C8:A00~B99
37	OUTPUT LEVEL	00~63
38	KEY TRANSPOSE	E8~18 : -24~24
39	DETUNE	CE~32 : -50~50
40	TIMBRE, INST	bit7~0:TIM, =1:INS bit3~0 : 0~0D *5
41	PAN	
42	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
43	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G9
44	VEL WINDOW TOP	01~7F
45	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F
46	CONTROL FILTER	
47	TIMBRE ON/OFF	bit4~0:ON, =1:OFF
48	MIDI CHANNEL	bit3~0 : 1~16
123		
124	EXTERNAL PROGRAM	00~OFF, 01~80:00~127
125	EXTERNAL VOLUME	00~7F
126	(NUL)	00
127	(NUL)	00
128	(NUL)	00
129	VELOCITY CURVE	01~08
130	AFTER TOUCH CURVE	01~08
131	EXTERNAL VEL CURVE	01~08
132	EXTERNAL AFT. TOUCH CURVE	01~08
133	(NUL)	00
134	(NUL)	00
135	TIMBRE 2'~8' PARAMETER	
211		
212	FOOT CONTROLLER 1	00~0A *7
213	FOOT CONTROLLER 2	00~0A *7
214	FC 1 CONTROL NO.	00~65 : 0~101
215	FC 2 CONTROL NO.	00~65 : 0~101
216	JOY STICK X	FF:BENDER, 00~65:0~101
217	(NUL)	00
218	JOY STICK +Y	00~65 : 0~101
219	JOY STICK -Y	00~65 : 0~101

(TABLE 2)

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
220	SCALE TYPE	00~04 *8
221	PURE TYPE KEY	00~0B : C~B
222	(NUL)	00
239		

GLOBAL PARAMETERS

(TABLE 3)

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
00	MASTER TUNE	CE~32 : -50~50
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
02	DAMPER POLARITY	00 : +, 01 : -
03	(ASSIGNABLE PEDAL 1)	00~09 *7,17
04	(ASSIGNABLE PEDAL 2)	00~09 *7,17
05	(SCALE TYPE)	00~04 *8,17
06	(PURE TYPE KEY)	00~0B : C~B *17
07	USER SCALE	CE~32 : -50~50
18		
19	(NUL)	00
20	(NUL)	00
21	INST NO.	0C~73 : C0~G8
22	KEY	00~00 *5
23	PAN	88~78 : -120~120
24	TUNE	CE~32 : -50~50
25	LEVEL	CE~32 : -50~50
26	DECAY	CE~32 : -50~50
27	(NUL)	00
28	DRUM KIT1-INDEX#1 ~ DRUM KIT4-INDEX#59	
1700	SAME AS DRUM KIT1-0(21~27) x(60x4-1)	

SEQUENCER CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
SONG 0 CONTROL DATA		
00	MIDI Channel1 (Tr. 1)	00~0F : 1~16
07	MIDI Channel1 (Tr. 8)	
08	STATUS (Tr. 1)	00~03 *9
15	STATUS (Tr. 8)	
16	BEAT	28~D0 : 40~208 *14
17	TEMPO	
18	PROTECT (Tr. 1)	bit0~0:ENA, =1:DIS
18	PROTECT (Tr. 8)	bit7
19	NEXT SONG NO.	FF~13:OFF. 0~19
20	SONG NAME (Head)	20~7F : . . . ~ . . .
29	SONG NAME (Tail)	
30	(NUL)	
31	EFFECT PARAMETER	*11
55		
TRACK 1 CONTROL DATA		
56	PROGRAM NO.	00~C7 : A00~B99
57	OUTPUT LEVEL	00~63
58	KEY TRANSPOSE	E8~18 : -24~24
59	DETUNE	CE~32 : -50~50
60	PAN	00~0D *5
61	KEY WINDOW TOP	00~7F
62	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F
63	VELOCITY WINDOW TOP	01~7F
64	VELOCITY WINDOW BOTTOM	01~7F
65	MIDI OUT A/B	bit6 =0:A, =1:B
66	MIDI CHANNEL	00~0F : 1~16
TRACK 2~8 CONTROL DATA		
67	SAME AS TRACK 1(56~66) x 7	
143		
144	VELOCITY CURVE	01~08
145	AFTER TOUCH CURVE	01~08
146	FOOT CONTROLLER 1	00~09 *7
147	FOOT CONTROLLER 2	00~09 *7
148	SCALE TYPE	00~04 *8
149	PURE SCALE KEY	00~08 : 1~8
150	METRONOME LEVEL	00~63 : 0~99
151	METRONOME PAN	00~0D *5
152	METRONOME LEAD IN	0~2
153	(NUL)	
159		
SONG 1~19 CONTROL DATA		
160	SAME AS SONG 0(00~159) x 19	
3199		

(TABLE 4)

PATTERN 0 CONTROL DATA			
3200	BEAT		*14
3201	LENGTH	01~63 : 1~99	
PATTERN 1~199 CONTROL DATA			
3202	SAME AS PATTERN 0(3200, 3201) x 199		
...			
3589			
SONG0-TRACK1 DATA ADDRESS			
3600	DATA ADDRESS(LSB)	0000 (Start Addr)	
3601	(MSB)		
SONG0-TRACK2 ~ SONG19-TRACK8 DATA ADDRESS			
3602	SAME AS SONG0-TRACK1 ADDRESS(3600, 3601) x 159		
...			
3919			
PATTERN 0 DATA ADDRESS			
3920	DATA ADDRESS(LSB)		
3921	(MSB)		
PATTERN 1 ~ PATTERN 199 DATA ADDRESS			
3922	SAME AS PATTERN 0(3920, 3921)		
...			
4319			
4320	End Pattern Addr(L)		
4321	(H)		
SEQUENCE DATA			
No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE	
SEQUENCE DATA 1			
4322	DATA (1-L)		*10
4323	DATA (1-H)		*10
4324	DATA (2-L)		*10
4325	DATA (2-H)		*10
SEQUENCE DATA 2 ~			
4326	SAME AS SEQUENCE DATA 1(4322~4325)		
...			
MULTISOUND PARAMETERS TABLE			
No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE	
MULTISOUND DATA			
00	NUMBER OF SOUND	00~64 : 0~100	
01	MULTISOUND NAME (Head)	20~7F : ~ ~ ~	
...			
10	MULTISOUND NAME (Tail)		
SOUND 1 DATA			
11	SOUND NUMBER		*16
12	(NUL)	00	
13	TOP KEY	0C~73 : C0~G8	
14	PAN	05	
15	TUNE	CE~82 : -50~50	
16	TRANSPOSE SWITCH	bit7=0 TRANSPOSE, bit6~0 : 0~127	
17	ORIGINAL KEY	bit6~0 : 0~127	
18	LEVEL	CE~82 : -50~50	
19	CUT OFF	CE~82 : -50~50	
19	VDA DECAY	CE~82 : -50~50	
20	(NUL)	00	
SOUND 2 ~ n DATA			
21	SAME AS SOUND 1 DATA (11~20) x (n-1)		
...	n: DATA of NUMBER OF SOUND (offset No.00)		

PROGRAM PARAMETER

STAGE		PARAMETER	POSITION															
SC#	DBL		A	B	C	D	E	F	G	H								
PROGRAM MODE																		
1		PAGE 0	0	1	2	3	4	5	6	7								
		EDIT PROGRAM MODE																
0		0	OSC	0	1	2	3	4	5	6	7							
1		1	OSD MODE	10														
2		2	ASSIGN/HOLD	11	11													
3		3	OSC1 MULTISOUND	11, 12	86 13													
4		4	OSC2 MULTISOUND	11, 14	126 15 16 17 18													
5		5	OSC1 PITCH EG	63 64	65	66	67	68	70	69								
6		6	OSC2 PITCH EG	103 104	105	106	107	108	110	109								
7		7	PAGE 1 VDF1	0	1	2	3	4	5	6	7							
8		8	CUT OFF	71														
9		9	KBD TRACKING	73	72													
10		10	EG INTENSITY	74	77													
11		11	EG TIME VELOCITY SENSE	76	100 100 100 100													
12		12	EG TIME KBD TRACK	75	99 99 99 99													
13		13	VDF1 EG	78 79	80	81	82	83	84	85								
14		14	PAGE 2 (DBL) VDF2	0	1	2	3	4	5	6	7							
15		15	CUT OFF	111														
16		16	KBD TRACKING	113	112													
17		17	EG INTENSITY	114	117													
18		18	EG TIME VELOCITY SENSE	116	140 140 140 140													
19		19	EG TIME KBD TRACK	115	139 139 139 139													
20		20	VDF2 EG	118 119	120	121	122	123	124	125								
21		21	PAGE 2(SC#) PAGE 3(DBL) VDA1	0	1	2	3	4	5	6	7							
22		22	VELOCITY SENSE	89														
23		23	KBD TRACKING	88	87													
24		24	EG TIME VELOCITY SENSE	91	102 102 102 102													
25		25	EG TIME KBD TRACK	90	101 101 101 101													
26		26	VDA1 EG	92 93	94	95	96	97	98									
27		27	PAGE 4(DBL) VDA2	0	1	2	3	4	5	6	7							
28		28	VELOCITY SENSE	129														
29		29	KBD TRACKING	128	127													
30		30	EG TIME VELOCITY SENSE	131	142 142 142 142													
31		31	EG TIME KBD TRACK	130	141 141 141 141													
32		32	VDA2 EG	132 133	134	135	136	137	138									
33		33	PAGE 3(SC#) PAGE 5(DBL) BEND/MG	0	1	2	3	4	5	6	7							
34		34	PITCH BEND	32	33													
35		35	AFTER TOUCH	27	29 31													
36		36	PITCH MG	19	20 21 22 19													
37		37			19 28 34 35													
38		38	VDF MG	23	24 25 26 23													
39		39			23 30 36 37													
40		40	PAGE 4(SC#) PAGE 6(DBL) EFFECT	0	1	2	3	4	5	6	7							
41		41	EFFECT1 TYPE	38	46													
42		42	EFFECT1 PARAMETER	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
43		43	EFFECT2 TYPE	39	46													
44		44	EFFECT2 PARAMETER	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
45		45	PLACEMENT	46	44	45												
46		46	PAGE 5(SC#) PAGE 7(DBL) WRITE	0	1	2	3	4	5	6	7							
47		47	FOOT CONTROLLER	146	147													
48		48	SCALE TYPE	148	149													
49		49	VELOCITY/AFTER TOUCH CURVE	144	145													

See P. 36

See P. 36

COMBINATION PARAMETER PAGE STAGE POSITION → OFFSET TABLE (TABLE 7)

STAGE	PARAMETER	A	B	C	D	E	F	G	H
COMBINATION MODE									
	PAGE 0	0	1	2	3	4	5	6	7
1	PROGRAM	36	47	58	69	80	91	102	113
2	OUTPUT LEVEL	37	48	59	70	81	92	103	114
	PAGE 1	0	1	2	3	4	5	6	7
1	EXTERNAL PROGRAM	124	135	146	157	168	179	190	201
2	EXTERNAL VOLUME	125	136	147	158	169	180	191	202
EDIT COMBINATION MODE									
	PAGE 0 INT-1	0	1	2	3	4	5	6	7
0	PROGRAM SELECT	36	47	58	69	80	91	102	113
1	OUTPUT LEVEL	37	48	59	70	81	92	103	114
2	VELOCITY CURVE	129	140	151	162	173	184	195	206
3	AFTER TOUCH CURVE	130	141	152	163	174	185	196	207
	PAGE 1 INT-2	0	1	2	3	4	5	6	7
0	TRANPOSE	38	49	60	71	82	93	104	115
1	DETUNE	39	50	61	72	83	94	105	116
2	PANPOT	40	51	62	73	84	95	106	117
	PAGE 2 EXTERNAL	0	1	2	3	4	5	6	7
0	PROGRAM	124	135	146	157	168	179	190	201
1	VOLUME	125	136	147	158	169	180	191	202
2	VELOCITY CURVE	131	142	153	164	175	186	197	208
3	AFTER TOUCH CURVE	132	143	154	165	176	187	198	209
	PAGE 3 MIDI-1	0	1	2	3	4	5	6	7
0	MIDI CHANNEL	46	57	68	79	90	101	112	123
1	VELOCITY WINDOW TOP	43	54	65	76	87	98	109	120
2	VELOCITY WINDOW BOTTOM	44	55	66	77	88	99	110	121
3	KEY WINDOW TOP	41	52	63	74	85	96	107	118
4	KEY WINDOW BOTTOM	42	53	64	75	86	97	108	119
	PAGE 4 MIDI-2	0	1	2	3	4	5	6	7
0	PROGRAM CHANGE	45	56	67	78	89	100	111	122
1	CONTROL CHANGE	45	56	67	78	89	100	111	122
2	DAMPER	45	56	67	78	89	100	111	122
3	AFTER TOUCH	45	56	67	78	89	100	111	122
	PAGE 5 CONTROL	0	1	2	3	4	5	6	7
0	JOY STICK X	216							
1	JOY STICK Y	218							
2	JOY STICK -Y	219							
3	FOOT CONTROLLER 1	212	214						
4	FOOT CONTROLLER 2	213	215						
5	SCALE TYPE	220	221						
	PAGE 6 EFFECT	0	1	2	3	4	5	6	7
0	EFFECT 1 TYPE	11	19						
1	EFFECT 1 PARAMETER	*	*	*	*	*	*	*	*
2	EFFECT 2 TYPE	12	19						
3	EFFECT 2 PARAMETER	*	*	*	*	*	*	*	*
4	PLACEMENT	19	17	18					

See P.36

See P.36

DRUM KIT AND MULTI-SOUND PARAMETER CHANGE PARAMETER LIST (TABLE 8)
DRUM KIT PARAMETER CHANGE (C=0)
MULTI-SOUND PARAMETER CHANGE (C=1)

PARAMETER	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
0	SOUND NUMBER	*16
1	TOP KEY	0C~73 : C0~G8
2	TUNE	88~78 : -120~120
3	TRANPOSE SWITCH	0 : TRANPOSE 1 : NOT TRANPOSE
4	ORIGINAL KEY	00~7F : C-1~G9
5	LEVEL	CE~32 : -50~50
6	CUT OFF	CE~32 : -50~50
7	VDA DECAY	CE~32 : -50~50

*11 EFFECT PARAMETER

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
(00)	Effect 1 Pattern No.	0~20 21:1~33, Tri
(01)	- 2 -	0~20 21:1~33, Tri
(02)	- 1 L-Ch E. Balinc	00~64 : 00~100
(03)	- 1 R-Ch -	00~64 : 00~100
(04)	- 2 L-Ch -	00~64 : 00~100
(05)	- 2 R-Ch -	00~64 : 00~100
(06)	Output 3 Pan	00.01~65 *11-1
(07)	- 4 -	00.01~65 *11-1
(08)	Effect I/O	bit4~0 *11-2
(09)	Effect 1 Parameter	
(10)	- - - (H)	
(11)	- - - (H)	
(12)	- - - (H)	
(13)	- - - (H)	
(14)	- - - (H)	
(15)	- - - (H)	
(16)	- - - (H)	
(17)	Effect 2 Parameter	
(18)	- - - (H)	
(19)	- - - (H)	
(20)	- - - (H)	
(21)	- - - (H)	
(22)	- - - (H)	
(23)	- - - (H)	
(24)	- - - (H)	

*11-0 : DRY/EFFECT BALANCE : Set the same value L and R-ch of Effect Balance parameters

for type 1~25

*11-1 : 00 : Off *11-2 :

01 : R bit0=0:Effct1 L-Ch Off. =1:On
 02 : 01:99 bit1=0: - 1 R-Ch Off. =1:On
 03 : bit2=0: - 2 L-Ch Off. =1:On
 04 : 99:01 bit3=0: - 2 R-Ch Off. =1:On
 05 : L bit4=0:Effct2 Para.=1:Serial

*11-3 : Effect Parameter (8Byte) 33 Type

offset	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
1~3	Hall. (4.5 : Room, 6 : Live Stage)	
(00)	Reverb Time	00~61(2F):0.2~9.9(4.9)
(01)	(NUL)	00
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(04)	E/R Level	00~63 : 00~99
(05)	(NUL)	00
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

*Nul' is omitted from the next table. The data of 'Nul' must be 00.

7~9 : Early Reflection 1.2.3

(00)	E/R Time	00~46 : 100~800
(01)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(02)	EQ High	F4~0C : -12~12
(03)	EQ Low	F4~0C : -12~12

10 : Stereo Delay. 11 : Cross Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- - - (H)	
(02)	Feed Back	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	- - - (H)	
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

12.13 : Stereo Chorus 1.2. (14.15 : Flanger)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 *11-3-2
(02)	MG Status *11-3-3	bit1 ← 0, (1) bit2 ← 0, (1)
(03)	(Feed Back)	(9D~63 : -99~99)
(04)	Delay Time	0~C8(32):0~200(50)
(05)	EQ High	F4~0C : -12~12
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	Phase Shifter 1, (17 : Phase Shifter 2)	
(08)	Depth	00~63 : 00~99
(09)	Speed	00~D8 *11-3-2
(10)	MG Status *11-3-3	bit1 ← 0, (1) bit2 ← 0, (1)
(11)	Feed Back	9D~63 : -99~99
(12)	Manual	00~63 : 00~99

18 : Stereo Tremolo 1, (19 : Stereo Tremolo 2)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 : *11-3-2
(02)	MG Status *11-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri bit1 ← 0, (1) bit2 ← 0
(03)	Shape	9D~63 : -99~99
(04)	EQ High	F4~0C : -12~12
(05)	EQ Low	F4~0C : -12~12

20 : 3 Band EQ

(00)	Mid fc	0.1, 2 : 0.5k, 1k, 2k
(01)	Mid Gain	F4~0C : -12~12
(02)	Low fc	0.1, 2~0.25k, 0.5k, 1k
(03)	High fc	0.1, 2 : 1k, 2k, 4k
(04)	High Gain	F4~0C : -12~12
(05)	Low Gain	F4~0C : -12~12

21 : Over Drive

(00)	EQ Mid fc	0.1, 2 : 0.5k, 1k, 2k
(01)	EQ Mid Gain	F4~0C : -12~12
(02)	Drive	00~63 : 00~99
(03)	Level	00~63 : 00~99
(04)	EQ High	F4~0C : -12~12
(05)	EQ Low	F4~0C : -12~12

22 : Distortion

(00)	Distortion	00~63 : 00~99
(01)	Level	00~63 : 00~99
(02)	EQ Low Gain	F4~0C : -12~12

23 : Exciter

(00)	Blend	9D~63 : -99~99
(01)	Emphatic Point	00~09 : 01~10
(02)	EQ High	F4~0C : -12~12
(03)	EQ Low	F4~0C : -12~12

24 : Symphonic Ensemble

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	EQ High	F4~0C : -12~12
(02)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(03)	Rotary Speaker	
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed Rate	F6~0A : -10~10
(06)	Delay / Hall	
(07)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(08)	Delay Time (H)	9D~63 : -99~99
(09)	Feed Back	00~63 : 00~99
(10)	High Damp	00~63 : 00~99
(11)	Reverb Time	00~61 : 0.2~9.9
(12)	High Damp	00~63 : 00~99
(13)	Pre Delay	00~96 : 00~150
(14)	Delay / Room	

27 : Delay / Room

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(01)	- - - (H)	
(02)	Reverb Time	00~2F : 0.2~4.9
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Pre Delay	00~96 : 00~150
(05)	Delay / Early Reflection	
(06)	Delay Parameter	*11-3-1
(07)	- - - (H)	
(08)	E/R Time	00~1E : 100~400
(09)	Pre Delay	00~96 : 00~150

29 : Delay / Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- - - (H)	
(02)	Feed Back L	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp L	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	- - - (H)	
(06)	Feed Back R	9D~63 : -99~99
(07)	High Damp R	00~63 : 00~99

30 : Delay / Chorus. (31 : Delay / Flanger)

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(01)	- - - (H)	
(02)	Depth	00~63 : 00~99
(03)	Speed	00~D8 *11-3-2
(04)	MG Status *11-3-3	bit0=0:Sin. =1:Tri (←0) bit1 ← 0 bit2 ← 0, (←1)
(05)	Feed Back	0, (9D~63:-99~99)

32 : Delay / Phaser

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(01)	- - - (H)	
(02)	Depth	00~63 : 00~99
(03)	Speed	00~D8 *11-3-2
(04)	Feed Back	9D~63 : -99~99

33 : Delay / Tremolo

(00)	Delay Parameter	*11-3-1
(01)	- - - (H)	
(02)	Depth	00~63 : 00~99
(03)	Speed	00~D8 *11-3-2
(04)	Shape	9D~63 : -99~99

*11-3-1 : Delay Parameter

Same as 26-(00)~(03)

*11-3-2 : Data(Hex) Value[Hz]
 00~63 0.03~3.00 (0.03step)
 64~C7 3.1~13.0 (0.1 step)
 C8~D8 14~30.0 (1 step)

*11-3-3 : MG Status

bit0 : Wave Form =0:Sin. =1:Tri
 bit1 : Phase =0:0° =1:180°
 bit2 : Wave Shape =0:Normal
 =1: for Flanger

*13 :

MULTISOUND VALUE(for NO.11 bit4/6 NO.12/14)
 PARAMETER CHANGE)

00~99 00H~63H 0 00H~63H
 100~189 64H~BDH 1 00H~59H
 C0~C27 BEH~D9H 0 64H~7FH
 D0~D27 BEH~nc~ 1 64H~7FH
 nc : NUMBER of MULTISOUND in CARD

*14 : 10~18 : 1/4~9/4

20~2F : 1/8~16/8

30~3F : 1/16~16/16

*16 : DRUM SOUND DRUMKIT

PARAMETER CHANGE

NO ASSIGN 00H
 01~44 01H~2CH
 45~85 2DH~55H
 C00~C29 56H~73H
 D00~ 56H~nc~
 nc : Number of DRUM SOUND in CARD

*17 : COPY OF PROGRAM A00

4. UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (R : Receive, T : Transmit)

(1) Sample Dump Header			R, T
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
01	Sample Dump Header (Sub ID)		
ss ss	Sample Number (LSB first)	(NOTE 1)	
ee	Sample Format	(NOTE 2)	
ff ff ff	Sample Period (1/Sample Rate) (LSB first)		
gg gg gg	Sample Length in Words (LSB first)		
hh hh hh	Sustain Loop Start Point Word Number (LSB first)		
ii ii ii	Sustain Loop End Point Word Number (LSB first)		
tt	Loop Type	(NOTE 3)	
F7	EOX		
(2) Sample Data Packet			R, T
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
02	Sample Data Packet (Sub ID)		
kk	Running Packet Count (0~7F)		
dd ... dd	Data (120 bytes)		
ll	Check Sum (XOR of 7E cc 02 kk (120 bytes))		
F7	EOX		
(3) Sample Dump Request			R
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
03	Sample Dump Request (Sub ID)		
ss 00	Requested Sample	(NOTE 4)	
F7	EOX		
(4) ACK			R, T
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
7F	ACK (Sub ID)		
pp	Packet Number		
F7	EOX		
(5) NAK			R, T
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
7E	NAK (Sub ID)		
pp	Packet Number		
F7	EOX		
(6) Cancel			R, T
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
7E	Cancel (Sub ID)		
pp	Packet Number		
F7	EOX		
(7) Wait			R
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
7C	Wait (Sub ID)		
pp	Packet Number		
F7	EOX		

(8) Loop Point Transmit			R, T
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
05	Loop Point Message (Sub ID #1)		
01	Loop Point Transmission (Sub ID #2)	(NOTE 4)	
ss 00	Sample Number	(NOTE 5, 6)	
bb bb	Loop Number	(NOTE 3)	
tt	Loop Type		
dd dd dd	Loop Start Address (LSB first)		
ee ee ee	Loop End Address (LSB first)		
F7	EOX		
(9) Loop Point Request			R
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
05	Loop Point Message (Sub ID #1)		
02	Loop Point Request (Sub ID #2)		
ss 00	Sample Number	(NOTE 4)	
bb bb	Loop Number (LSB first)	(NOTE 5)	
F7	EOX		
(10) Inquiry ID Request			R
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
06	Inquiry Message (SUB ID #1)		
01	ID Request (Sub ID #2)		
F7	EOX		
(11) Inquiry ID Reply			T
Byte	Description		
F0 7E cc	Exclusive Non-Realtime Header		
06	Inquiry Message (Sub ID #1)		
02	ID Reply (Sub ID #2)		
42	KORG ID (Manufacturers ID)		
26 00	T1, T2, T3 ID (Family Code, LSB first)		
0m 00	m = 0: T1 = 1: T2 = 2: T3 (Member Code, LSB first)		
rr 00	ROM Number 1~ (Minor Version, LSB first)		
ss 00	Soft Version 1~ (Major Version, LSB first)		
F7	EOX		
cc = 00~0F : Global Channel			
= 7F : Receive Any Channel			

NOTE 1 : Sample Number is ignored on receiving Sample Dump Header, and the new sample is always appended as the last data and given an internal sample number.

On transmitting ss ss = 00H~63H

NOTE 2 : ee = 08~1CH (Receive)
= 0FH (Transmit)

NOTE 3 : tt = 00 : Forward Only
7F : Loop Off

If the received loop type is 01 (means backward/forward), this is converted into 00.

NOTE 4 : SS = 00H~63H (Drum Sound D00~D99)

If the Sample Number is over 63H, the message is ignored.

NOTE 5 : Loop number is ignored on receiving, and the loop point is set to the last loop point.
On transmitting, loop number is always 00.

NOTE 6 : Delete All Loops (loop number 7F 7F) is ignored.

エラー・メッセージ

各モード共通

エラー・メッセージ	エラーの内容
Battery Low (Internal)	本体メモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっている。(最寄りの営業サービス係または販売店にお問い合わせください。)
Memory Protected	書き込みなどを行おうとしたメモリーに対して、GLOBALモードでプロテクトが設定されている。

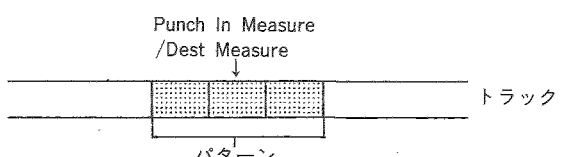
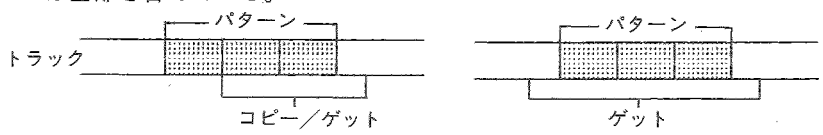
DISKモード

エラー・メッセージ	エラーの内容
Drive Not Ready	ディスクドライブにディスクがセットされていない。
Protected Disk	ディスクのライトプロテクトタブが書き込み禁止の状態になっているために、フォーマットやセーブができない。 ライトプロテクトタブを書き込み可能な状態にしてから、同じ操作をしてください。
Disk Type Error	T1/T2/T3用ディスクでない。または、PCMディスク・フォーマットのディスクに対して、FILE B～FILE Dを指定した。
Data Error	セーブ時にディスクへ書き込んだデータ、あるいはロード時にディスクから読み出したデータが不完全で意味を持たない。 または、セットされたディスクがT1/T2/T3用にフォーマットされていない。 多くの DATA ERROR はディスクについたキズやゴミによって起きます。また、ディスクがディスクドライブと相性の悪い時にも起きます。ヘッドの汚れも原因になります。 DATA ERRORが出た場合は、次のような操作を試みてください。 ・ディスクをセットし直して同じ操作を試みる。 ・フォーマットとセーブの場合は、他のディスクをセットして同じ操作を試みる。 ・ヘッドのクリーニングをしてから同じ操作を試みる。 (ヘッドのクリーニングについてはオペレーションガイドP.18をご覧ください。)
No File	指定されたファイルがディスク上に存在しない。
Memory Overflow	MIDI DATA FILEのセーブにおいて、受信したデータが64K Byte(65534 byte)を越えてしまった。
Insufficient Memory	シーケンス・データメモリーの空きが少ないため、MIDIデータ・ファイルのセーブ／ロードが行えない。
No Multisound	指定されたマルチサウンドがディスク上に存在しない。
No Sound	指定されたサウンドがディスク上に存在しない。またはセーブすべきサウンドがメモリーに存在しない。
PCM Memory Overflow	PCM RAMの空きが少ないため、マルチサウンド／サウンドのロードが行えない。またはサウンドの合計が100を越えてしまうため、マルチサウンド／サウンドのロードが行えない。

カードモード

エラー・メッセージ	エラーの内容
Battery Low (Card)	カード・メモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっている。(カード内のメモリーをもう一度本体内にロードしてから電池を交換し、再びセーブし直してください。電池を抜き取ると、それまであったメモリーは失われてしまいますので充分ご注意ください。)
Card Format Mismatch	そのフォーマットのカードに含まれないデータを読み出そうとした。
Invalid (Unformatted) Card	データの入っていないカード、またはM1/M1R/Tシリーズ用でないカードがさされている。
No Card Inserted	カードがさされていない時に、カードの読み出し、書き込みを行おうとした。
ROM Card or Protected Card	ROMカードまたは、ライト・プロテクト・スイッチがONになっているRAMカードに書き込みを行おうとした。

SEQUENCERモード

エラー・メッセージ	エラーの内容
Blank Measure	ソースに指定した小節にデータが存在しない。
Blank Pattern	ソースに指定したパターンにデータが存在しない。
Blank Track	ソースに指定したトラックにデータが存在しない。
Measure Occupied by Pattern	パンチ・イン／アウトに指定した小節、またはメジャー・エディットでディスティネーションに指定した小節にパターンの一部がかかっている。 
Measure Overflow	エディットを実行するとトラックの長さが999小節を越える。
Memory Full	全ソングとパターンのステップ数の合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまった。
No Events Exist	イベント・エディットにおいて、指定したトラック・パターンに演奏データがない。
Pattern Across Source	トラックからのコピーにおいて、ソース側の指定する範囲にパターンの一部を含んでいる。またはゲットにおいてソース側の指定する範囲にパターンの一部または全部を含んでいる。 
Pattern Conflicts with Events	バウンスにおいて一方のトラックがパターンを含んでおり、もう一方のトラックの同じメジャーにイベントまたはパターンが含まれているため、バウンスできない。
Track Protected	指定したトラックがプロテクト"ON"に設定されている。

スペック&オプション

方式	: AIシンセシス・システム (フルデジタル・プロセッシング)
音源部	: 16ボイス、16オシレータ (シングル・モード) 8ボイス、16オシレータ (ダブル・モード)
キーボード部	: T1 88鍵盤、T2 76鍵盤、T3 61鍵盤 イニシャル／アフタータッチ付き
波形メモリー	: T1 PCM ROM 4Mword (8MByte)、 PCM RAM 512Kword (1MByte) T2/T3 PCM ROM 4Mword (8MByte)
音源bit数	: 16bit
エフェクター部	: マルチデジタルエフェクト2系統
プログラム数	: 200プログラム
コンビネーション数	: 100コンビネーション
シーケンサ部	: 20ソング、200パターン、最大50,000ノート 8トラック、8マルチ・ティンバー (ボイス・ダイナミック・アロケーション)
コントロールインプット	: ダンパーペダル、 アサイナブル・フットスイッチ (ペダル) 1、2
アウトプット	: 1/L、2/R、3、4、ヘッドフォン
フロッピーディスク・ドライブ	: 3.5インチ、2HD PCMデータ、プログラム／コンビネーション／ シーケンス・データ
カード・スロット	: PCMデータ、プログラム／コンビネーション／ シーケンス・データ
MIDI	: IN、OUT A (2)、OUT B (2)、THRU
ディスプレイ	: LCD 64×240dot フルドット・マトリクス、バックライト付き
オプション	: EXK-T (T2、T3のみ)、コントロール・ホイール (T1のみ)、 PCMデータ・ディスク、RAMカード (MCR-03)、ROMカード、 PCMカード
電源	: 100V
消費電力	: 定格11W
外形寸法	: T1 1475 (W)×507(D)×135.5(H) mm T2 1268.3(W)×355(D)×111.5(H)mm T3 1058 (W)×355(D)×111.5(H)mm
重量	: T1 35 kg T2 15.5kg T3 13.6kg

※仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

故障とお思いになる前に

POWERスイッチを押してもLCDが表示が出ない

- 電源コード、コンセントは接続されていますか？
- コントラストツマミが左に回りきっていませんか？

音が出ない

- アンプやヘッドフォンは正しい端子に接続されていますか？
- マスター・ボリュームは上がっていますか？
- 各モードでレベルに関するパラメータが0になっていませんか？
- GLOBALモードで、ローカルの設定がOFFになっていませんか？
- スプリットや音域の割当の都合で音の出ない鍵盤を弾いていませんか？

ディスクのフォーマットができない

- ディスクのライトプロテクトタブが開いていませんか？
- ディスクは正しくセットされていますか？

ディスクにデータをセーブできない

- ディスクのライトプロテクトタブが開いていませんか？
- ディスクは正しくセットされていますか？
- 正しくフォーマットされた信頼できる2HDのディスクを使っていますか？

ディスクのデータをロードできない

- ディスクは正しくセットされていますか？
- ディスクにデータは入っていますか？

カードにデータをセーブできない

- カードのプロテクト・スイッチがONになっていませんか？
- ROMカードを使っていますか？
- カードは正しく入っていますか？

—— カードのデータをロードできない ——

- カードは正しく入っていますか？
- カードにデータは入っていますか？

—— 音色が違っている ——

- 音色を作成した時と同じPCMデータ・ガードが入っていますか？
- PCM RAMに音色を作成した時と同じデータがロードされていますか？

—— シーケンサがスタートしない ——

- クロック・ソースがEXTになっていませんか？
- データは入っていますか？

—— シーケンサにレコードできない ——

- メモリー・プロテクトやトラック・プロテクトが設定されていませんか？

T1/T2/T3 MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション・・・	送信	受信	備考
ベーシック電源ON時 チャンネル設定可能	1～16 1～16	1～16 1～16	記憶される
モード電源ON時 メッセージ 代用	× *****	3 ×	
ノート ナンバー：音域	9～120 *4 *****	0～127 0～127	Seq. Dataは送信時0～127
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1～127 ×	○ 9n, V=1～127 ×	Seq. Dataは送信時2～126
アフター キー別 タッチ チャンネル別	× ○	× ○	GLOBALモードでAFTER TOUCH=ENAの時、送受信する
ピッチ・ベンダー	○	○	*1
コントロール チェンジ	1 ○ 2 ○ 6 ○ 7 ○ 38 ○ 64 ○ 96 ○ 97 ○ 100 × 101 × 0～101 ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	ピッチ・モジュレーション *1 VDFモジュレーション *1 データ・エントリ- (MSB) *2 ボリューム *1 データ・エントリ- (LSB) *2 ダンパー・ペダル *1 データ・インクリメント *2 データ・デクリメント *2 RPCのLSB、マスター・チューン *2 RPCのMSB、マスター・チューン *2 *5
プログラム チェンジ：設定可能範囲	○ 0～99 *****	○ 0～127 0～99	GLOBALモードでPROG/COMBI CHANGE=ENAの時送受信する
エクスクルーシブ	○	○	*2
コモン ：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	○ ○ 0～19 ×	○ ○ 0～19 ×	*3 *3
リアル タイム ：クロック ：コマンド	○ ○	○ ○	*3 *3
その他 ：ローカル ON/OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × ○ ×	○ ○ 123～127 ○ ×	
備考 *1 グローバルでCONTROL=ENAの時、送受信する。 *2 グローバルでEXCLUSIVE=ENAの時、送受信する。 *3 クロックがインターナルの時、送信し受信はしない。エクスターナルの時は、その逆。 *4 T1の場合。T2は16～115、T3は24～108。 *5 ASS. PEDALにアサインした時、及びシーケンスデータの送受信の時。			

モード1：オムニ・オン、ポリ

モード3：オムニ・オフ、ポリ

モード2：オムニ・オン、モノ

モード4：オムニ・オフ、モノ

○：あり

×：なし

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ①消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ②輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③天災（火災等）によって生じた故障。
- ④故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤コルグサービスステーション及びコルグ指定者以外の手によって修理、改造された部分の修理が不適当であった場合。
- ⑥保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦保証期間が切れている場合。
- ⑧日本国内で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても、3か月以内に限り無償修理いたします。

また仕様変更に関しては有償になりますので、ご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取り扱い店、またはコルグ・インフォメーションセンターまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと、修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任をもってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。

ただし外装部品（パネル、スイッチなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

株式会社コルグ

インフォメーションセンター	〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F	☎ (03) 3363-5995
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎ (03) 3323-5241
横浜営業所	〒220 横浜市西区北幸2-10-42	☎ (045) 324-7776
北関東営業所	〒331 大宮市桜木町4-929-2	☎ (048) 644-6800
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052) 832-1419
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F	☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業サービス課 : 〒160 東京都世田谷区南烏山14-28-20 ☎ (03) 3309-7001

＜＜WARNING＞＞

This product is only suitable for sale in Japan. Property qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

MULTISOUND

00 Piano	38 DoubleReed	76 VoiceWvNT2	114 SynthBass3	152 Clang Hit
01 E.Piano 1	39 Koto Trem	77 DWGS E.P. 1	115 Mandolin	153 ClangHitNT
02 E.Piano 2	40 BambooTrem	78 DWGS E.P. 2	116 Banjo	154 Stick Hit
03 Clav	41 Rhythm	79 DWGS E.P. 3	117 Harp	155 StickHitNT
04 Harpsicord	42 Lore	80 DWGS Piano	118 Koto	156 Block 2
05 Organ 1	43 Lore NT	81 DWGS Clav	119 Pick Piano	157 Block 2 NT
06 Organ 2	44 Flexatone	82 DWGS Vibe	120 PicPianoNT	158 Cabasa
07 MagicOrgan	45 WindBells	83 DWGS Bass1	121 Stick	159 Cabasa NT
08 Guitar 1	46 Pole	84 DWGS Bass2	122 Marimba	160 Choriana
09 Guitar 2	47 Pole NT	85 DWGS Bell1	123 Gamelan	161 Analog
10 E.Guitar	48 Block	86 DWGS Orgn1	124 Pot Covers	162 Piano Pad
11 Sitar 1	49 Block NT	87 DWGS Orgn2	125 PotCoverNT	163 PianoPad A
12 Sitar 2	50 FingerSnap	88 DWGS Voice	126 Music Box	164 WaveSweep1
13 A.Bass	51 Pop	89 SquareWave	127 Toy Piano	165 WvSweep 1A
14 Pick Bass	52 Drop	90 Digital 1	128 Cymbell	166 WvSweep 1B
15 E.Bass	53 Drop NT	91 Saw Wave	129 Bellsynth	167 WaveSweep2
16 Fretless	54 Breath	92 Digital 2	130 BellsynthA	168 WvSweep 2A
17 SynthBass1	55 Breath NT	93 25% Pulse	131 Timpani	169 WvSweep 2B
18 SynthBass2	56 Pluck	94 10% Pulse	132 Vocoder	170 MouthHrp1
19 Vibes	57 Pluck NT	95 Digital 3	133 Da Voice	171 MouthHrp1A
20 Bell	58 Vibe Hit	96 Digital 4	134 Cha Voice	172 MouthHrp2
21 Tubular	59 VibeHit NT	97 Digital 5	135 Strings 2	173 MouthHrp2A
22 Bell Ring	60 Hammer	98 DWGS TRI	136 Strings 3	174 Zawinul
23 Karimba	61 Metal Hit	99 DWGS Sine	137 SoloString	175 Spectrum 1
24 KarimbaNT	62 MetalHitNT	100 Piano 2	138 Hard Flute	176 Spectrum 2
25 SynMallet	63 Pick	101 Soft E.P.	139 Clarinet	177 Spectrum 4
26 Flute	64 Distortion	102 Hard E.P.	140 Alto Sax	178 Spctrum4NT
27 Pan Flute	65 Dist NT	103 Clav 2	141 Hard Sax	179 Noise
28 Bottles	66 Bass Thumb	104 Organ 3	142 BaritonSax	180 Noise NT
29 Voices	67 BasThumNT1	105 Organ 4	143 Trombone	181 Perc.Wave
30 Choir	68 BasThumNT2	106 PipeOrgan1	144 FrenchHorn	182 Wire 2
31 Strings	69 Wire	107 PipeOrg 1A	145 Harmonica	183 Prosync
32 Brass 1	70 Pan Wave	108 PipeOrgan2	146 Accordion	184 16% Pulse
33 Brass 2	71 Ping Wave	109 E.Guitar 2	147 Clicker	185 8% Pulse
34 Tenor Sax	72 Fv Wave	110 Harmonics	148 Clicker NT	186 6% Pulse
35 Mute TP	73 Mv Wave	111 E.Bass 2	149 Waterphone	187 4% Pulse
36 Trumpet	74 Voice Wave	112 Slap Bass	150 Bell Hit	188 2% Pulse
37 TubaFlugel	75 VoiceWvNT1	113 Round Bass	151 BellHit NT	189 Saw Wave 2

NT のついたマルチサウンドは、どのキーを弾いても同じ音程で発音します。

The "NT" designation on certain Multisounds indicates that the pitch of the sound is the same regardless of the key played.

DRUM SOUND

01 Kick 1	18 Timbales 1	35 Pluck	52 Ambient SD	69 Cabasa
02 Kick 2	19 Timbales 2	36 FlexaTone	53 Synth SD	70 Block 2
03 Kick 3	20 Cowbell	37 Wind Bell	54 Rim Shot	71 Bell Hit
04 Snare 1	21 Claps	38 Tubular 1	55 Stick Hit	72 Techno Zap
05 Snare 2	22 Tambourine	39 Tubular 2	56 AmbientTom	73 Marimba
06 Snare 3	23 E.Tom	40 Tubular 3	57 Closed HH3	74 Gamelan 1
07 Snare 4	24 Ride	41 Tubular 4	58 Open HH3	75 Gamelan 2
08 Side Stick	25 Rap	42 Bell Ring	59 Pedal HH	76 Potcover
09 Tom 1	26 Whip	43 Metronome1	60 Clang Hit	77 Cymbell
10 Tom 2	27 Shaker	44 Metronome2	61 Bell Ride	78 Timpani
11 Closed HH1	28 Pole	45 Pro BD	62 Ping Ride	79 Clicker 1
12 Open HH1	29 Block	46 Tight BD	63 Bongo Low	80 Clicker 2
13 Closed HH2	30 FingerSnap	47 Punch BD	64 Bongo High	81 Spectrum4L
14 Open HH2	31 Drop	48 Synth BD	65 Bongo Slap	82 Spectrum4H
15 Crash	32 Vibe Hit	49 Pro SD 1	66 Claps 2	83 Noise
16 Conga 1	33 Hammer	50 Pro SD 2	67 Maracas 1	84 Perc.WaveL
17 Conga 2	34 Metal Hit	51 Tight SD	68 Maracas 2	85 Perc.WaveH

■本社: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691(代)■インフォメーションセンター: 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一フロンティア ☎(03)3363-5895
 ■東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3323-5241 ■横浜営業所: 〒220 横浜市中区北幸2-10-42 ☎(045)324-7778(代)
 ■北関東営業所: 〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎(048)644-6800(代) ■大阪営業所: 〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)374-0691(代) ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419(代) ■福岡営業所: 〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166(代)

KORG

©KORG INC. 1991

PRINTED IN JAPAN
1992 0402 GH CR