

TRITON



MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

Parameter Guide



HI HYPER INTEGRATED
SYNTHESIS SYSTEM

TouchView
Graphical User Interface

VALVE FORCE

GENERAL
MIDI

USB

KORG

取扱説明書について

本誌『Parameter Guide』は、TRITON Extremeのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページごとに説明しています。その他、エフェクトの効果の説明やパラメータの設定法、設定時の留意点等を、エフェクトごとに説明しています。

わからないパラメータが表示されたときや、機能についてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

取扱説明書の表記

TRITON Extremeの名称表記

TRITON Extremeには88keyモデル、76keyモデル、61keyモデルがあります。取扱説明書では総称してTRITON Extremeまたは本機と表記しています。また、取扱説明書中のフロント・パネル、リア・パネル等のイラストは61Keyモデルを使用していますが、88keyモデル、76keyモデルの場合も同様に参照してください。

キーやノブ類の表記 []

本機のパネル上のキーやダイヤル、ノブ類は[]で括弧で表しています。また、ボタン、タブ等はLCD画面上のオブジェクトを表しています。

LCD画面中のパラメータの表記 “ ”

LCDに表示されるパラメータは“ ”で括弧で表しています。

太字の表記

パラメータの値は太字で表しています。

また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

b>

操作 ...

操作の手順を ... で表しています。

例 p. , ...

参照するページやパラメータ・ナンバー等を表しています。

マーク

これらのマークは、順番に、使用上の注意、アドバイス、MIDIに関する説明、オルタネート・モジュレーションのソースに選ぶことができるパラメータ、エフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースに選ぶことができるパラメータ、BPM/MIDI Sync機能が使用できるパラメータ、を表しています。

プログラム、コンビネーション、ソングと

Program, Combination, Sequencer, Song Play

プログラムに対してProgram、コンビネーションに対してCombination、ソングに対してSequencerもしくはSong Play、のカタカナ表記とアルファベット表記の記述があります。前者は1つの音色(プログラム、コンビネーション)または1つの曲(ソング)を示し、後者のアルファベット表記はそのモード自身を表します。

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメータの数値などは表示の一例ですので、本体のLCD画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

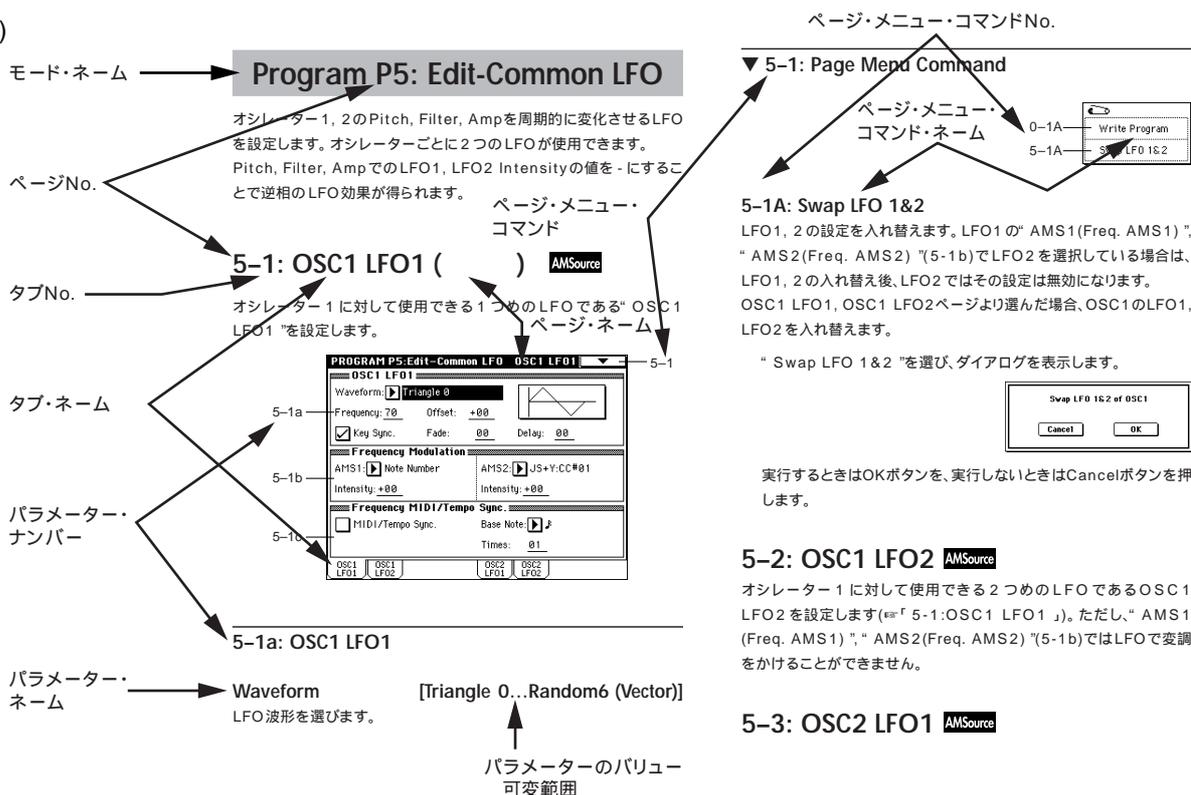
MIDIに関する表記

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

MIDIメッセージに関する[]内の数字は、すべて16進数で表しています。

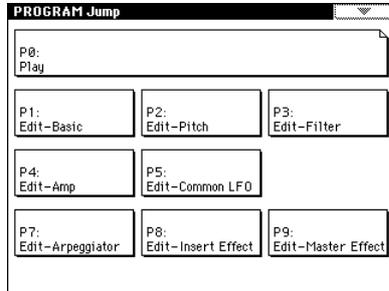
『Parameter Guide』の見方

(例)



目次

1. Program モード 1



Program P0: Play 1

プログラムを選び、演奏します。

- 0-1: Perf. Edit プログラムの選択と演奏、パフォーマンス・エディターによる簡易エディット 1
- 0-2: Arpeggio アルペジオ・パターンの選択と設定 4
- 0-3: Sampling サンプルング、オーディオ・インプット等の設定 4

Program P1: Edit-Basic 9

オシレーターの基本的な設定やスケールなどを設定します。

- 1-1: Program Basic オシレーター Single/Double/Drums, Poly/Mono, スケールなどを設定 9
- 1-2: OSC Basic オシレーター 1, 2 のマルチサンプル設定 11
- 1-3: Velo. Zone ベロシティ・ゾーン設定 13
- 1-4: Controller [SW1], [SW2] キー、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブ B モードの機能 14

Program P2: Edit-Pitch 14

オシレーター 1, 2 のピッチ (音程) に関する設定をします。

- 2-1: OSC1 P.Mod キー位置やコントローラー等によるオシレーター 1・ピッチのモジュレーション設定 14
- 2-2: OSC2 P.Mod キー位置やコントローラー等によるオシレーター 2・ピッチのモジュレーション設定 16
- 2-3: Pitch EG AMSOURCE ピッチ EG の設定 16

Program P3: Edit-Filter 17

オシレーター 1, 2 のフィルターを設定します。

- 3-1: Filter1 フィルター 1 (オシレーター 1 用) のタイプ選択, カットオフ周波数, レゾナンスの設定 17
- 3-2: Filter1 Mod. キーボード・トラックやコントローラー等によるフィルター 1・カットオフ周波数のモジュレーション設定 18
- 3-3: Filter1 LFO Mod. フィルター 1 LFO によるフィルター 1・カットオフ周波数のモジュレーション設定 20
- 3-4: Filter1 EG AMSOURCE フィルター 1 EG の設定 20

- 3-5: Filter2 フィルター 2 (オシレーター 2 用) のタイプ選択, カットオフ周波数, レゾナンスの設定 22
- 3-6: Filter2 Mod. キーボード・トラックやコントローラー等によるフィルター 2・カットオフ周波数へのモジュレーション設定 22
- 3-7: Filter2 LFO Mod. フィルター 2 LFO によるフィルター 2・カットオフ周波数のモジュレーション設定 22
- 3-8: Filter2 EG AMSOURCE フィルター 2 EG の設定 22

Program P4: Edit-Amp 22

オシレーター 1, 2 のアンプを設定します。

- 4-1: Amp1 Level/Pan オシレーター 1 の音量とパン設定 22
- 4-2: Amp1 Mod. キーボード・トラックやコントローラー等によるアンプ 1 のモジュレーション設定 23
- 4-3: Amp1 EG AMSOURCE アンプ 1 EG の設定 24
- 4-4: Amp2 Level/Pan オシレーター 2 の音量とパン設定 25
- 4-5: Amp2 Mod. キーボード・トラックやコントローラー等によるアンプ 2 のモジュレーション設定 25
- 4-6: Amp2 EG アンプ 2 EG の設定 25

Program P5: Edit-Common LFO 26

オシレーター 1, 2 のピッチ, フィルター, アンプを周期的に変化させる汎用の LFO を設定します。

- 5-1: OSC1 LFO1 AMSOURCE OSC1 LFO1 (オシレーター 1 用) の設定 26
- 5-2: OSC1 LFO2 AMSOURCE OSC1 LFO2 (オシレーター 1 用) の設定 27
- 5-3: OSC2 LFO1 AMSOURCE OSC2 LFO1 (オシレーター 2 用) の設定 27
- 5-4: OSC2 LFO2 AMSOURCE OSC2 LFO2 (オシレーター 2 用) の設定 27

Program P7: Edit-Arpeggiator 27

アルペジエーターを設定します。

- 7-1: Arpeg. Setup アルペジオ・パターンの選択と設定 27
- 7-2: Scan Zone アルペジエーターが動作するノートとベロシティの範囲設定 29

Program P8: Edit-Insert Effect 29

オシレーター出力の BUS 設定とインサート・エフェクトを設定します。

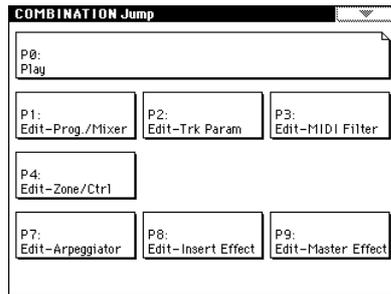
- 8-1: Routing オシレーター出力の BUS とマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定 29
- 8-2: Insert FX インサート・エフェクトの選択とオン/オフ, チェイン設定 30
- 8-3: IFX 1 IFX 1 のパラメーター設定 31
- 8-4: IFX 2 IFX 2 のパラメーター設定 31
- 8-5: IFX 3 IFX 3 のパラメーター設定 31
- 8-6: IFX 4 IFX 4 のパラメーター設定 31
- 8-7: IFX 5 IFX 5 のパラメーター設定 31

Program P9: Edit-Master Effect 32

マスター・エフェクト、マスター EQ とバルブ・フォースを設定します。

- 9-1: Master FX マスター・エフェクトの選択とオン/オフ, チェイン設定 32
- 9-2: MFX 1 MFX 1 のパラメーター設定 33
- 9-3: MFX 2 MFX 2 のパラメーター設定 33
- 9-4: Master EQ マスター EQ のパラメーター設定 33
- 9-5: VALVE FORCE バルブ・フォース設定 34

2. Combination モード 37



Combination P0: Play 37

コンビネーションを選び、演奏します。

- 0-1: Prog. Select ティンバーのプログラム選択 37
- 0-2: Mixer バン、レベルの設定 40
- 0-3: Arpegg. A アルペジエーター A のアルペジオ・パターン選択と設定 40
- 0-4: Arpegg. B アルペジエーター B のアルペジオ・パターン選択と設定 40
- 0-5: Sampling サンプリング、オーディオ・インプット等の設定 41

Combination P1: Edit-Program/Mixer 42

各ティンバーのプログラム選択、バンとレベルを設定します。

- 1-1: Program/Mixer 各ティンバーのプログラム、バン、レベル設定 42

Combination P2: Edit-Trk Param 43

各ティンバーの各種パラメーターを設定します。

- 2-1: MIDI Channel 各ティンバーの MIDI チャンネルとステータス設定 43
- 2-2: OSC 各ティンバーのモノ/ポリ、ボルタメントなど発音に関する設定 43
- 2-3: Pitch 各ティンバーのトランスポーズ、バンド・レンジなどピッチに関する設定 44
- 2-4: Other 各ティンバーのディレイ、スケール設定 45

Combination P3: Edit-MIDI Filter 45

各ティンバーの各種 MIDI メッセージに対するフィルターを設定します。

- 3-1: MIDI 1 プログラム・チェンジ、アフタータッチ等 45
- 3-2: MIDI 2 ジョイスティック、リボンコントローラー 46
- 3-3: MIDI 3 リアルタイム・コントロール・ノブ 46
- 3-4: MIDI 4 SW1/2、フット・コントローラー等 46

Combination P4: Edit-Zone/Ctrl 47

各ティンバーの発音範囲、コントローラーを設定します。

- 4-1: Key Z 各ティンバーが発音するキー範囲設定 47
- 4-2: Vel Z 各ティンバーが発音するベロシティ範囲設定 47
- 4-3: MOSS Setup オプション EXB-MOSS を装着時に表示、EXB-MOSS 関連のパラメーターを設定 48
- 4-4: Controller [SW1], [SW2] キー、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブ B モードの機能 48

Combination P7: Edit-Arp 49

アルペジエーター A, B を設定します。

- 7-1: Setup 各ティンバーへアルペジエーターをアサイン 49
- 7-2: Arpegg. A アルペジエーター A のアルペジオ・パターン選択と設定 50
- 7-3: Arpegg. B アルペジエーター B のアルペジオ・パターン選択と設定 50
- 7-4: Scan Zone アルペジエーターが動作するノートとベロシティの範囲設定 50

Combination P8: Edit-Insert FX 51

各ティンバー出力の BUS 設定とインサート・エフェクトを設定します。

- 8-1: Routing 各ティンバー出力の BUS とマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定 51
- 8-2: Insert FX インサート・エフェクトの選択とオン/オフ、チェーン設定 52
- 8-3: IFX 1 IFX 1 のパラメーター設定 52
- 8-4: IFX 2 IFX 2 のパラメーター設定 52
- 8-5: IFX 3 IFX 3 のパラメーター設定 52
- 8-6: IFX 4 IFX 4 のパラメーター設定 52
- 8-7: IFX 5 IFX 5 のパラメーター設定 52

Combination P9: Edit-Master FX 53

マスター・エフェクト、マスター EQ とバルブ・フォースを設定します。

- 9-1: Master FX マスター・エフェクトの選択とオン/オフ、チェーン設定 53
- 9-2: MFX 1 MFX 1 のパラメーター設定 53
- 9-3: MFX 2 MFX 2 のパラメーター設定 53
- 9-4: Master EQ マスター EQ のパラメーター設定 53
- 9-5: VALVE FORCE バルブ・フォース設定 54

Jump ページについて

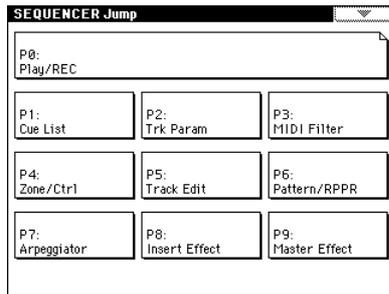
LCD 画面は、各モードの Jump ページです。

Jump ページは、各モード内のさまざまなページにアクセスするためのページ・メニューです。

Jump ページの表示方法と、各ページの選択方法は次のように行います。

- [MENU] キーを押して Jump ページを表示します。選択したいページを LCD 画面で押す、またはページ番号に該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによって、ページを選びます。(※OG p.9、13)
- [MENU] キーを押しながら、ページ番号に該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによって、ページを選びます。

3. Sequencerモード 55



Sequencer P0: Play/REC 55

ソングのプレイバック/レコーディングに関する設定、各トラックでの使用するプログラム等を選択します。

0-1: Prog. 1-8	各トラックのプログラム選択、ミュート、ソロ設定 55
0-2: Prog. 9-16 55
0-3: Mixer 1-8	各トラックのパン、ボリューム設定 62
0-4: Mixer 9-16 62
0-5: PlyLoop 1-8	各トラックのループ・トラックの設定 62
0-6: PlyLoop 9-16 62
0-7: Sampling	サンプリング、オーディオ・インプット等の設定 63
0-8: Preference	リアルタイム・レコーディング方法の選択、メトロノームの設定 67

Sequencer P1: Cue List 68

複数のソングを連続再生するキュー・リスト設定とプレイバックを行います。

1-1: Cue List	キュー・リスト設定とプレイバック 68
---------------	---------------------------

Sequencer P2: Trk Param 72

各テンパーの各種パラメーターを設定します。

2-1: MIDI Ch 1-8	各トラックのMIDIチャンネルとステータス設定 72
2-2: MIDI Ch 9-16 72
2-3: OSC 1-8	各トラックのモノ/ポリ、ボルタメントなど発音に関する設定 72
2-4: OSC 9-16 72
2-5: Pitch 1-8	各トラックのトランスポーズ、バンド・レンジなどピッチに関する設定 73
2-6: Pitch 9-16 73
2-7: Other 1-8	各トラックのディレイ、スケール設定 73
2-8: Other 9-16 73

Sequencer P3: MIDI Filter 74

各トラックの各種MIDIメッセージに対するフィルターを設定します。

3-1: MIDI 1 1-8	プログラム・チェンジ、アフタータッチ等 .. 74
3-2: MIDI 1 9-16 74
3-3: MIDI 2 1-8	ジョイスティック、リボンコントローラー ... 75
3-4: MIDI 2 9-16 75
3-5: MIDI 3 1-8	リアルタイム・コントロール・ノブ 75
3-6: MIDI 3 9-16 75
3-7: MIDI 4 1-8	SW1/2, フット・コントローラー等 76
3-8: MIDI 4 9-16 76

Sequencer P4: Zone/Ctrl 76

各トラックの発音範囲、コントローラーを設定します。

4-1: Key Z 1-8	各トラックが発音するキー範囲設定 76
4-2: Key Z 9-16 76
4-3: Vel Z 1-8	各トラックが発音するベロシティ範囲設定 77
4-4: Vel Z 9-16 77
4-5: MOSS 1-8	オプション EXB-MOSS を装着時に表示、EXB-MOSS 関連のパラメーターを設定 77
4-6: MOSS 9-16 77
4-7: Controller	[SW1], [SW2] キー、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブ B モードの機能 77

Sequencer P5: Track Edit 78

トラックのエディットやステップ・レコーディングを行います。また、トラックのプログラムをトーン調整します。

5-1: Track Edit	トラックのコピーやデリートなどのトラック・エディット、ステップ・レコーディング 78
5-2: Track Name	トラック・ネームの設定 86
Tone Adjust Parameters: トーン調整 86	
5-3: Tone1.2 1-8 86
5-4: Tone1.2 9-16 86
5-5: Tone3.4 1-8 86
5-6: Tone3.4 9-16 86
5-7: Tone5.6 1-8 86
5-8: Tone5.6 9-16 86

Sequencer P6: Pattern/RPPR 88

パターン・レコーディング、エディットと、RPPRを設定します。

6-1: Pattern Edit	パターン・レコーディングや、コピーやデリートなどのパターン・エディット 88
6-2: Pattern Name	パターン・ネームの設定 90
6-3: RPPR Setup	RPPR の設定 91

Sequencer P7: Arpeggiator 93

アルペジエーター A, B を設定します。

7-1: Setup 1-8	各トラックへアルペジエーターをアサイン 93
7-2: Setup 9-16 93
7-3: Arpegg. A	アルペジエーター A のアルペジオ・パターン選択と設定 94
7-4: Arpegg. B	アルペジエーター B のアルペジオ・パターン選択と設定 94
7-5: Scan Zone	アルペジエーターが動作するノートとベロシティの範囲設定 94

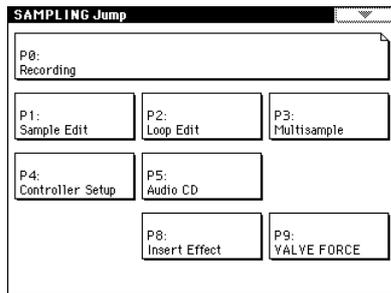
Sequencer P8: Insert Effect 95

各トラック出力のBUS設定とインサート・エフェクトを設定します。

8-1: Routing 1-8	各トラック出力のBUSとマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定 95
8-2: Routing 9-16 95
8-3: Insert FX	インサート・エフェクトの選択とオン/オフ、チェーン設定 97
8-4: IFX 1	IFX1 のパラメーター設定 97
8-5: IFX 2	IFX2 のパラメーター設定 97
8-6: IFX 3	IFX3 のパラメーター設定 97
8-7: IFX 4	IFX4 のパラメーター設定 97
8-8: IFX 5	IFX5 のパラメーター設定 97

Sequencer P9: Master Effect	98
マスター・エフェクト、マスターEQとバルブ・フォースを設定します。	
9-1: Master FX	マスター・エフェクトの選択とオン/オフ、 チェイン設定 98
9-2: MFX 1	MFX 1のパラメーター設定 98
9-3: MFX 2	MFX 2のパラメーター設定 98
9-4: Master EQ	マスターEQのパラメーター設定 98
9-5: VALVE FORCE	バルブ・フォース設定 99
Sequencerモード で対応するエクスクルーシブ・イベント	101

4. Samplingモード 103



Sampling P0: Recording	104
入力レベル設定などサンプルのレコーディングや、マルチサンプル、サンプルの基本的な設定をします。	
0-1: Recording	マルチサンプル、サンプルの選択など基本設定と、入力信号の最終段でのレベル調整. 104
0-2: Input/Setup	オーディオ入力設定と、レコーディング時のセットアップ 114
0-3: Preference	インデックス作成に関する設定 116
0-4: Memory Status	サンプル・メモリー(RAM)の残容量表示とマルチサンプル、サンプルの残数表示 .. 117

Sampling P1: Sample Edit	118
サンプル・データ(波形データ)を、コピーやレイト・コンパート等の編集をします。	
1-1: Sample Edit	サンプル・データ(波形データ)の編集 118

Sampling P2: Loop Edit	125
サンプルを再生する範囲やループ再生に関する設定、またタイム・スライスやタイム・ストレッチ等の編集をします。	
2-1: Loop Edit	ループ再生に関する設定と編集 125

Sampling P3: Multisample	135
マルチサンプルをエディットします。サンプルのアサイン、ゾーン、オリジナル・キーなどを編集、設定します。	
3-1: Multisample	マルチサンプルのエディット 135
3-2: Preference	インデックス作成に関する設定 137

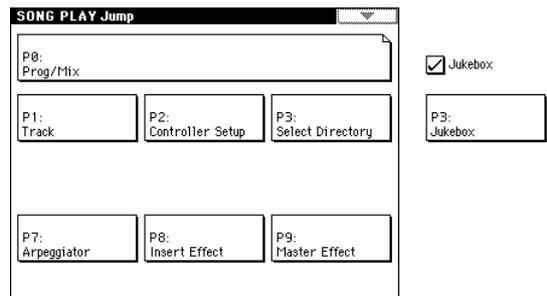
Sampling P4: Controller Setup	137
コントローラーを設定します。	
4-1: Controller Setup [SW1], [SW2] キー、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブBモードの機能	137

Sampling P5: Audio CD	138
オーディオCDの再生と、オーディオCDからサンプルをリッピングします。	
5-1: Audio CD	オーディオCDの再生とリッピング 138

Sampling P8: Insert Effect	140
サンプル出力のBUS設定とインサート・エフェクトを設定します。	
8-1: Routing	サンプル出力のBUS設定 140
8-2: Insert FX	インサート・エフェクトの選択とオン/オフ、 チェイン設定 140
8-3: IFX 1	IFX 1のパラメーター設定 141
8-4: IFX 2	IFX 2のパラメーター設定 141
8-5: IFX 3	IFX 3のパラメーター設定 141
8-6: IFX 4	IFX 4のパラメーター設定 141
8-7: IFX 5	IFX 5のパラメーター設定 141

Sampling P9: VALVE FORCE	141
バルブ・フォースを設定します。	
9-1: VALVE FORCE	バルブ・フォース設定 141

5. Song Playモード 143



Song Play P0: Prog/Mix	143
SMFを選択し、プレイバックします。	
0-1: Prog. 1-8	各トラックのプログラム選択 143
0-2: Prog. 9-16 143
0-3: Mixer 1-8	各トラックのパン、ボリューム設定 145
0-4: Mixer 9-16 145
0-5: Preference	SMFを続けてプレイバックさせるための設定と、メトロノーム設定 145

Song Play P1: Track	146
各トラックのステータスとスケールを設定します。	
1-1: Status 1-8	ステータスとスケール設定 146
1-2: Status 9-16 146
1-3: MOSS 1-8	オプションEXB-MOSSを装着時に表示、EXB-MOSS関連のパラメーターを設定 146
1-4: MOSS 9-16 146

Song Play P2: Controller Setup	147
コントローラーを設定します。	
2-1: Controller Setup [SW1], [SW2] キー、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブのBモードの機能	147

Song Play P3: Select Directory/Jukebox 148

プレイバックするSMFが入っているディレクトリを選択します。
また、“ Jukebox ”チェック時はジュークボックス・リストを作成し
ます。

- 3-1: **Select Directory** プレイバックするSMFが入っている
ディレクトリ選択 148
- 3-1: **Jukebox** ジュークボックス・リストの作成 148

Song Play P7: Arpeggiator 149

アルペジエーター A, Bを設定します。

- 7-1: **Setup 1-8** 各トラックへアルペジエーターをアサイン 149
- 7-2: **Setup 9-16** 149
- 7-3: **Arpegg. A** アルペジエーター Aのアルペジオ・パターン
選択と設定 150
- 7-4: **Arpegg. B** アルペジエーター Bのアルペジオ・パターン
選択と設定 150
- 7-5: **Scan Zone** アルペジエーターが動作するノートと
ペロシティの範囲設定 150

Song Play P8: Insert Effect 151

各トラック出力のBUS設定とインサート・エフェクトを設定します。

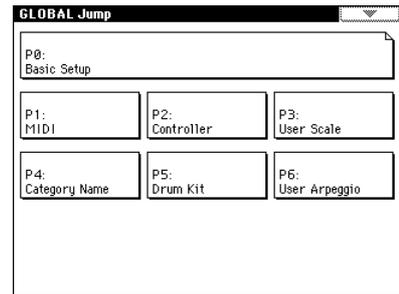
- 8-1: **Routing 1-8** 各トラック出力のBUSとマスター・
エフェクトへのセンド・レベルを設定 151
- 8-2: **Routing 9-16** 151
- 8-3: **Insert FX** インサート・エフェクトの選択とオン / オフ,
チェイン設定 152
- 8-4: **IFX 1** IFX 1のパラメーター設定 152
- 8-5: **IFX 2** IFX 2のパラメーター設定 152
- 8-6: **IFX 3** IFX 3のパラメーター設定 152
- 8-7: **IFX 4** IFX 4のパラメーター設定 152
- 8-8: **IFX 5** IFX 5のパラメーター設定 152

Song Play P9: Master Effect 153

マスター・エフェクト、マスターEQとパルプ・フォースを設定しま
す。

- 9-1: **Master FX** マスター・エフェクトの選択とオン / オフ,
チェイン設定 153
- 9-2: **MFX1** MFX 1のパラメーター設定 153
- 9-3: **MFX2** MFX 2のパラメーター設定 153
- 9-4: **Master EQ** マスターEQのパラメーター設定 153
- 9-5: **VALVE FORCE** パルプ・フォース設定 153

6. Globalモード 155



Global P0: Basic Setup 155

全体に関する基本設定と、Samplingモード以外でのAUDIO
INPUTに関する設定をします。

- 0-1: **Basic** マスター・チューン、キー・トランスポーズや、
エフェクト・グローバル・スイッチ、オート・
アルペジエーターのオン / オフ設定 155
- 0-2: **System Preference** バンク・マップ、システム・クロックや
メモリー・プロテクト設定 158
- 0-3: **Input/Sampling** Samplingモード以外でのオーディオ入力
設定 159

Global P1: MIDI 161

全体に関するMIDI設定をします。

- 1-1: **MIDI** グローバルMIDIチャンネル、MIDIクロック、
MIDIフィルター等の設定 161

Global P2: Controller 164

ダンパー・ペダル、アサインابل・フット・スイッチ / ペダルを設定し
ます。

- 2-1: **Controller** ダンパー・ペダル、アサインابل・フット・ス
イッチ / ペダルの設定 164

Global P3: User Scale 165

ユーザー・オクターブ・スケール、ユーザー・オール・ノート・ス
ケールを作成します。

- 3-1: **User Scale** ユーザー・スケールの作成 165

Global P4: Category Name 166

カテゴリーに名前を付けます。

- 4-1: **Program Cat.** プログラムのカテゴリー・ネーム設定 166
- 4-2: **Comb Cat.** コンビネーションのカテゴリー・ネーム
設定 166

Global P5: Drum Kit 166

ドラムキットをエディットまたは作成します。

- 5-1: **Sample Setup** ドラムサンプルの各キーへのアサイン ..166
- 5-2: **Voice/Mixer** 各キーのBUS, パン等の設定 169

Global P6: User Arpeggio 170

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットまたは作成します。

- 6-1: **Pattern Setup** アルペジオ・パターンの動作設定 170
- 6-2: **Pattern Edit** ステップへのTone入力 172

7. Media モード 175

ファイル、ディレクトリ、アイコンについて	175
0-1: Load 選択したファイル、ディレクトリの インターナル・メモリーへのロード	176
0-2: Save インターナル・メモリーの各データの メディアへのセーブ	187
0-3: Utility 選択したディスク、ファイルのリネーム、 コピー、デリートや、フォーマット	191
0-4: Make Audio CD オーディオCD作成	194
0-5: Play Audio CD オーディオCDの再生	197
0-6: Edit WAVE WAVEファイルの編集	198
0-7: Media Info 選択しているメディアの情報表示	203

8. Effect Guide 205

Overview	205
1. 各モードでのエフェクトについて	205
2. ダイナミック・モジュレーション (Dmod)	205
3. エフェクトの入出力について	205
インサート・エフェクト (IFX1, 2, 3, 4, 5)	206
1. イン / アウト (In/Out)	206
2. ルーティング (Routing)	207
3. ミキサー (Mixer)	209
4. インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール	210
マスター・エフェクト (MFX1, 2)	211
1. イン / アウト (In/Out)	211
2. ルーティング (Routing)	211
3. ミキサー (Mixer)	213
4. マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール	213
マスターEQ	213
Main Output	214
Individual Output	214
Valve Force	214
1. 配置 (Placement)	214
2. イン / アウト (In/Out)	215
Effect/Mixer Block Diagram	216
Filter/Dynamic	217
フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト	
000: No Effect	217
001: St. Amp Simulation (Stereo Amp Simulation)	217
002: Stereo Compressor	217
003: Stereo Limiter	217
004: Multiband Limiter	218
005: Stereo Gate	219
006: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)	219
007: St. Parametric 4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)	220
008: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7 Band EQ)	221
009: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)	221
010: St. Random Filter (Stereo Random Filter)	222
011: St. Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)	223
012: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)	223
013: Talking Modulator	224
014: Stereo Decimator	224
015: St. Analog Record (Stereo Analog Record)	225
Pitch/Phase Mod.	226
ピッチ / フェイズ・モジュレーション系エフェクト	
016: Stereo Chorus	226
017: St. Harmonic Chorus (Stereo Harmonic Chorus)	226
018: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)	227
019: Ensemble	227

020: Stereo Flanger	228	063: Comp – Wah (Compressor – Wah/Auto Wah)	250
021: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)	228	064: Comp – Amp Sim (Compressor – Amp Simulation)	251
022: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)	229	065: Comp – OD/HiGain (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)	251
023: Stereo Phaser	229	066: Comp – Param4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ) ...	251
024: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)	230	067: Comp – Cho/FIng (Compressor – Chorus/Flanger)	252
025: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)	230	068: Comp – Phaser (Compressor – Phaser)	252
026: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)	231	069: Comp – Mt. Delay (Compressor – Multitap Delay)	253
027: Stereo Vibrato	231	070: Limiter – P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)	253
028: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)	232	071: Limiter – Cho/FIng (Limiter – Chorus/Flanger)	254
029: 2Voice Resonator	232	072: Limiter – Phaser	254
030: Doppler	233	073: Limiter – Mt. Delay (Limiter – Multitap Delay)	254
031: Scratch	234	074: Exciter – Comp (Exciter – Compressor)	255
Mod./P.Shift	235	075: Exciter – Limiter	255
その他モジュレーション、ピッチシフト系エフェクト		076: Exciter – Cho/FIng (Exciter – Chorus/Flanger)	256
032: Stereo Tremolo	235	077: Exciter – Phaser	256
033: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)	235	078: Exciter – Mt. Delay (Exciter – Multitap Delay)	256
034: Stereo Auto Pan	236	079: OD/HG – Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation) ...	257
035: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)	236	080: OD/HG – Cho/FIng (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger) ...	257
036: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)	237	081: OD/HG – Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)	258
037: Detune	238	082: OD/HG – Mt. Delay (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay) ..	258
038: Pitch Shifter	238	083: Wah – Amp Sim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)	259
039: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)	238	084: Decimator – Amp (Decimator – Amp Simulation)	259
040: Rotary Speaker	239	085: Decimator – Comp (Decimator – Compressor)	259
ER/Delay	240	086: Amp Sim – Tremolo (Amp Simulation – Tremolo)	260
アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト		087: Cho/FIng – Mt. Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)	260
041: Early Reflections	240	088: Phaser – Cho/FIng (Phaser – Chorus/Flanger)	260
042: Auto Reverse	241	089: Reverb – Gate	261
043: L/C/R Delay	241	Double Size	262
044: Stereo/Cross Delay	242	ダブル・サイズのエフェクト	
045: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)	242	090: Piano Body/Damper (Piano Body/Damper Simulation)	262
046: St. Modulation Delay (Stereo Modulation Delay)	243	091: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)	262
047: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)	243	092: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)	262
048: St. Auto Panning Dly (Stereo Auto Panning Delay)	244	093: Vocoder	263
049: L/C/R BPM Delay	244	094: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)	264
050: St. BPM Delay (Stereo BPM Delay)	245	095: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)	264
051: Sequence Delay	245	096: Rotary Speaker OD (Rotary Speaker Overdrive)	265
Reverb	246	097: Early Reflections	266
リバーブ系エフェクト		098: L/C/R Long Delay	266
052: Reverb Hall	246	099: St/Cross Long Dly (Stereo/Cross Long Delay)	266
053: Reverb SmoothHall	246	100: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay)	267
054: Reverb Wet Plate	246	101: St. BPM Long Delay (Stereo BPM Long Delay)	267
055: Reverb Dry Plate	246	102: Hold Delay	268
056: Reverb Room	247	Master EQ	269
057: Reverb BrightRoom	247	Master EQ	269
Mono – Mono Chain	248		
モノ・エフェクトを2つシリーズ接続したエフェクト			
058: P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ – Exciter)	248		
059: P4EQ – Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah) ...	248		
060: P4EQ – Cho/FIng (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger) .	249		
061: P4EQ – Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser)	249		
062: P4EQ – Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay) ..	250		

9. 付 録 271

Alternate Modulation Source (AMS)	271
Alternate Modulation について	271
Alternate Modulation Source について	271
AMS (Alternate Modulation Source) List	272
Alternate Modulation ÇÄêÿË	274
各パラメーターにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例	274
Dynamic Modulation Source (Dmod)	276
Dynamic Modulation Source List	277
BPM/MIDI SYNC 機能について	278
SW1/2 Assign	279
SW1, SW2 Assign List	279
Knob 1...4 B-Assign	280
Realtime Control Knobs B-Assign List	280
Foot Switch Assign List	281
Foot Switch Assign	281
Foot Pedal Assign	282
Foot Pedal Assign List	282
本機コントローラー操作時のMIDI送信	283
コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作	285
MIDI アプリケーション	288
MIDI について	288
MIDI 機器 / コンピューターとの接続	288
本機が送受信するMIDIメッセージ	289
TRITON Extreme MIDI IMPLEMENTATION	299
各種メッセージ	302
データの互換性	309
Media モード資料	315
対応チャックについて	315
コルグ・フォーマットのファイルについて	316
AKAI Program ファイルについて	318
オプション・ボード / メモリー / カレンダー機能用バッテリー	319
安全上のご注意	319
オプション・ボード / メモリー取り付け時の注意	319
カレンダー機能用バッテリー取り付け時の注意	319
オプション・ボード / メモリー / カレンダー機能用バッテリーについて	320
取り付け後の確認	320
DRAM SIMM の取り付け方法	321
EXB-MOSS の取り付け方法	322
カレンダー機能用バッテリーの交換方法	324

外部USB機器を使用するには	325
外部USB記憶デバイスの接続	325
(本機USB A ハードディスク、CD-R/RWドライブ等)	325
コンピューターとの接続(本機USB B コンピューター)	325
USB-MIDIドライバのインストールと設定	326
TRITON Extreme とドライバのポートについて	329
本機の PACKET LIGHT ・サポート	330
索引	332

* MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

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



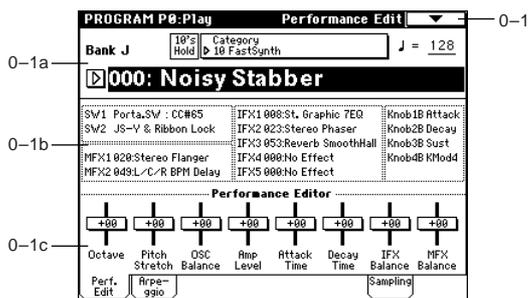
1. Program モード

Program P0: Play

プログラムを選択して演奏するためのページです。

MIDI Program P0: PlayでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル "MIDI Channel "(Global P1:1-1a)で送受信します。

0-1: Perf. Edit (Performance Edit)



0-1a: Bank, Program Select, Category, 10's Hold, J

Bank (Bank Select) [A...F, G, g(1)...g(9), g(d), H...N]

プログラム・バンクを表示します。

BANK [A] ~ [N]キーを押してバンクを選びます。

[G]キーを押すたびにバンクが次の順番で切り替わります。

G g(1) g(2) g(3) g(4) g(5) g(6) g(7) g(8) g(9)
g(d) G

note バンクFは、オプションEXB-MOSSを装着時に選択できます。装着するとEXB-MOSS専用の128プログラムが使用できます。

書き換えが可能なバンクA ~ E, H ~ Nに各128プログラム(合計1,536)、書き換えできないバンクG(GM2のキャピタル・プログラムと、バンクg(1) ~ g(9)(バリエーション・プログラム)、バンクg(d)(ドラムス)のプログラム・エリアがあります。

(工場出荷時のプログラムのリストについては「VNL」参照)

A...D, H...M	プリロード・プログラム用
E	Samplingモード等で作成したRAMマルチサンプルを使用したプログラムなど、ユーザー・プログラム用
F	EXB-MOSSプログラム用
G	GM2キャピタル・プログラム
g(1) ~ g(9)	GM2バリエーション・プログラム*
g(d)	GM2ドラムス・プログラム
N	プリロード・プログラム、ユーザー・プログラム用

* バリエーションの音色がないバンクでは、GM基本音色が呼び出されます。(プログラム名の先頭に*マークがつきます。)

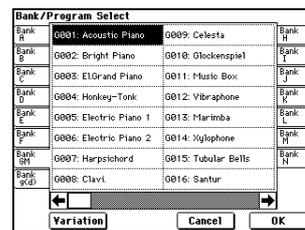
Program Select [(A...F, H...N) 0...127: name, (G, g(1)...g(9), g(d)) 1...128: name]

プログラムを選びます。このパラメーターを選び、[△]、[▽]キー、テン・キー[0] ~ [9]、[VALUE]ダイヤルで選びます。

また、ポップアップ・ボタンを押すと、Bank/Program Selectメニューが表示されます。プログラムをバンク別を選びます。

MIDI 接続した外部MIDI機器からのMIDIプログラム・チェンジを本機で受信したり、フット・スイッチを使うことによってプログラムを選ぶことができます。(「Foot SW Assign "Global P2:2-1a, "Foot Switch Assign List」p.281)

Bank/Program Selectメニュー:



“Program Select”左側のポップアップ・ボタンを押して、Bank/Program Selectメニューを表示します。

左右のタブを押してバンクを選びます。

Bank GMを選択時、Variationボタンが有効になります。

Variationボタンを押すたびに、バンクがG g(1) g(2) ... g(8) g(9) Gの順番で切り替わります。

プログラムをリストから選びます。リストを押して選ぶほか、[△]、[▽]キーで選ぶこともできます。

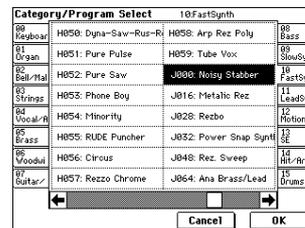
OKボタンを押して実行、Cancelボタンを押して選択を解除します。

Category [00...15]

プログラム・カテゴリーを選びます。

すべてのプログラムは、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。ポップアップ・ボタンを押すとCategory/Program Selectメニューが表示されます。

Category/Program Selectメニュー:



“Program Select”上側の(カテゴリー)ポップアップ・ボタンを押して、Category/Program Selectメニューを表示します。

左右のタブを押してカテゴリーを選びます。

プログラムをリストから選びます。リストを押して選ぶほか、[△]、[▽]キーで選ぶこともできます。

OKボタンを押して実行、Cancelボタンを押して選択を解除します。

各プログラムのカテゴリーの設定は、“Write Program”(0-1A)ダイアログで行います。

10's Hold

[./10's HOLD]キーを押して  を表示します。
プログラム・ナンバー10の位が固定されます。
テン・キー[0]~[9]を押すと、1の位がワン・アクションで入力できます。
[△]、[▽]キーを押すと10の位が変わります。
解除するときは、もう一度[./10's HOLD]キーを押して  の表示を消します。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。
ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブを回すことでも調整できます。また[ENTER]キーを押す間隔をテンポとして設定することもできます。
EXTは“MIDI Clock”(Global P1:1-1a)がExternal MIDIまたはExternal USBのときに表示され、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

0-1b: Program Information

選択しているプログラムの[SW1]、[SW2]キー、REALTIME CONTROLS Bモードの[1]、[2]、[3]、[4]ノブにアサインしている機能や、インサート・エフェクトおよびマスター・エフェクトに設定しているエフェクト・ネームを表示します。

0-1c: Performance Editor

Program P1~P9のEditページに移らなくても、おもなプログラム・パラメーターをエディットできます。この機能をパフォーマンス・エディターといいます。

現在選んでいるプログラムの複数のパラメーターをまとめてエディットでき、大まかな音作りができます。演奏中に音色やエフェクトの深さなどを調整するときや、オリジナルの音色を作るときのラフな設定などに使用できます。

エディットした結果を残しておきたいときは、プログラムをライト(保存)してください。(※ p.3、OG p.114、117)

 パフォーマンス・エディターによるエディットは、対応するパラメーターの範囲内で行えます。また、パフォーマンス・エディターで値を変更した後、他のページや他のモードに移動し、再び戻ると、音色はエディットされた状態のまま、LCD画面上のパフォーマンス・エディット表示の値だけが+00になります。この状態からさらにエディットすることができます。

パフォーマンス・エディターによるエディットは、大まかなエディットのため、パラメーター間のバランスが崩れる場合があります。このようなときはP1~P9のEditページで微調整してください。

 Enable Exclusive (Global P1:1-1b)をチェックしているときは、パフォーマンス・エディターを操作するたびにMIDIエクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジを送信します。また、“Enable Exclusive”をチェックしている本機がこれを受信すると、そのメッセージに対応したパフォーマンス・エディターがエディットされます。

Octave [-03...+00...+03]

+01で音程が1オクターブ上がります。
-01で音程が1オクターブ下がります。
ただし、4'(フィート)より上や32'(フィート)より下の音程にはなりません。

Pitch Stretch [-12...+00...+12]

オシレーターのトランスポーズとチューンを同時に調整します。これにより元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

+00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。
+01でトランスポーズが1下がります。同時にチューンが100上がります。
-01でトランスポーズが1上がります。同時にチューンが100下がります。
ただし、トランスポーズが±12の範囲を、チューンが±1200の範囲をそれぞれ超えるようにはできません。

 パンクFではこのパフォーマンス・エディットは使用できません。

OSC Balance [-10...0...+10]

オシレーター1、2のレベル・バランスを調整します。
+00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。
+側にすると、設定値よりオシレーター2のレベルが下がります。
+10で0になります。オシレーター1のレベルは変化しません。
-側にすると、設定値よりオシレーター1のレベルが下がります。
-10で0になります。オシレーター2のレベルは変化しません。

 “Oscillator Mode”(1-1a)がSingleのプログラムでは、オシレーター2は発音しません。オシレーター1のレベルのみが変化します。またDrumsのプログラムでは、このパフォーマンス・エディターによる効果はありません。

Amp Level [-10...0...+10]

アンプ・レベルを調整します。
+00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。
+側にすると、設定値よりアンプ・レベルが上がります。
+10で127(最大)になります。
-側にすると、設定値よりアンプ・レベルが下がります。
-10で0になります。

Attack Time [-10...0...+10]

フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを調整します。
+00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。
+側にすると設定値よりアタック・タイムが長くなります。
+10で90になります。
-側にすると設定値よりアタック・タイムが短くなります。
-10で0になります。

 “Attack Time”を調整すると、その効果を最大限に生かすために、アンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも同時に調整されます。

Decay Time [-10...0...+10]

フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。
+00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。
+側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが長くなります。+10で99になります。
-側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが短くなります。-10で0になります。

IFX Balance [-10...0...+10]

インサート・エフェクト 1 ~ 5 の “ Wet/Dry ” をまとめて調整します。
+ 00 でパラメーターでの設定値になります。
+ 側にすると設定値よりWetレベルが上がります、Dryレベルが下がります。
- 側にすると設定値よりWetレベルが下がります、Dryレベルが上がります。
- 10 でDryになります。

MFX Balance [-10...0...+10]

マスター・エフェクトの “ Return 1 ”、“ Return 2 ”(9-1b)をまとめて調整します。
+ 00 でパラメーターでの設定値になります。
+ 側にすると設定値よりリターン・レベルが上がります。
+ 10 で127(最大)になります。
- 側にすると設定値よりリターン・レベルが下がります。
- 10 で0になります。

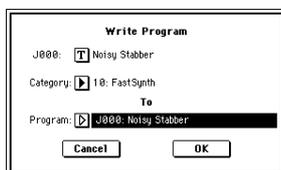
Octave	OSC1/2のOctave
Pitch Stretch	OSC1/2のTranspose, Tune
OSC Balance	OSC1/2のHigh Multisample, Low Multisample Level
Amp Level	Amp1 Level, Amp2 Level
Attack Time	Amp1/2のAmp EG Attack Time, Start Level, Attack Level, Level Modulation St, Time Modulation At, Filter1/2のFilter EG Attack Time
Decay Time	Amp1/2のAmpEG Decay Time, Slope Time, Filter1/2のFilter EG Decay Time, Slope Time
IFX Balance	IFX1, 2, 3, 4, 5の各エフェクトWet/Dry
MFX Balance	Master Effect Return1, 2

 オプションEXB-MOSS装着時に使用できるバンクFのプログラムでは、異なるプログラム・パラメーターを調整します。(※EM)

▼ 0-1: Page Menu Command**0-1A: Write Program**

エディットしたプログラムを本機のメモリーにライトします。
大切なプログラムは必ずライトしてください。エディットしたプログラムは、ライトする前に電源をオフにしたり、他のプログラムを選択すると復元できません。

“ Write Program ” を選び、ダイアログを表示します。



上段は、バンクとプログラム・ネームです。
プログラム・ネームを変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、プログラム・ネームを入力します。
“ Category ” でライトするプログラムのカテゴリーを指定します。
工場出荷時、プログラム・カテゴリー・ネームには楽器の種類などが登録されていますが、“ Program Cat. ”(Global P4:4-1)で変更することができます。

ここで設定したカテゴリーは、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードで、プログラムを選択するときにカテゴリーから探すことができます。

“ To Program ” でライト先を選択します。

note BANK [A] ~ [N]キーを押して、バンクを選ぶことができます。

 バンクG ~ g(d)にはライトできません。バンクG ~ g(d)のプログラムをエディットしてライトする場合は、バンクA ~ E、H ~ Nへライトしてください。

ライト・プログラムを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note SEQUENCER [REC/WRITE]キーでも “ Write Program ” と同様にライトすることができます。SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押してダイアログを表示し、ライトします。このとき現在選ばれているプログラムへライトが実行されます。

□ Auto Song Setup

現在のプログラム設定を、ソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで自動的に設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。SEQUENCER [START/STOP]キーを押すだけでレコーディングがすぐに開始できます。

レコーディングするプログラムを選びます。

必要に応じてエディットしてください。エディットした設定はソングにコピーされ、Sequencerモードではエディットしたサウンドでレコーディング/プレイバックできます。ソングでだけそのサウンドを使用する場合はProgramモードでプログラムをライトする必要はありません。

[ENTER]キーを押しながらSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押して、“ Setup to Record ”ダイアログを表示します。



オート・ソング・セットアップを実行するときはOKボタンを押します。実行すると、Sequencerモードへ自動的に移り、プログラムの設定をソングに設定し、自動的にレコーディング待機状態になります。設定先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

note プログラムで自動設定される内容は、ページ・メニュー・コマンド “ Copy From Program ”(Sequencer P0: 0-1L)で、以下のように設定し、実行した場合と同じです。

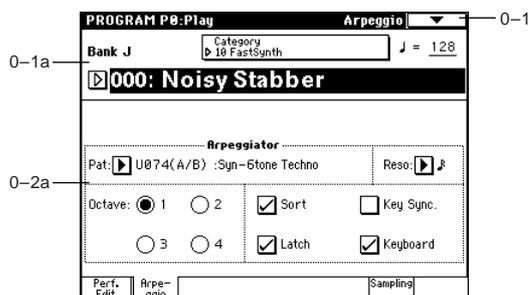
- “ with Effects ” をチェックする
- “ with Arpeggiator ” をチェックする
- “ To ” でTrack01を選ぶ
- “ Arpeggiator ” でAを選ぶ

SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度[START/STOP]キーを押します。

0-2: Arpeggio

アルペジエーターのエディットはP7:Edit-Arpeggiatorで行いますが、ここでもおんなパラメーターをエディットできます。Program P0: Playでの演奏中にアルペジオのパターンを変えるなど、リアルタイムのエディットが可能です。

エディットした内容は“ Write Program ”、または“ Update Program ”でライト(保存)します。また[TEMPO]、[GATE]、[VELOCITY]の各ノブでもアルペジオのリアルタイムのエディットが可能です。(※P.5)



0-2a: Arpeggiator

Pat (Pattern)	[P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Reso (Resolution)	[♪♪, ♪♪♪, ♪♪♪♪]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

プログラム用アルペジエーターの各パラメーターを設定します。(※P.7: Edit-Arpeggiator)

note これらのパラメーターはP7: Edit-Arpeggiatorでも設定できます。

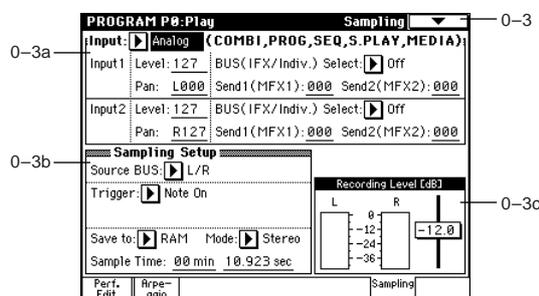
0-3: Sampling

アナログ/デジタル・オーディオ信号の入力(AUDIO INPUT、S/P DIF)に関する設定と、Programモードでのサンプリングに関する設定を行います。

入力したオーディオ信号や本機での演奏をサンプリングすることができます。また、本機を4イン6アウトのエフェクターとして使用することも可能です。

Programモードでのサンプリングは、アルペジエーター等の演奏をモニターしながらAUDIO INPUTやS/P DIF等からの外部オーディオ信号のみをサンプリングしたり、フィルター、エフェクトやアルペジエーター等を使って演奏したプログラムをリサンプリングすることができます。また、本機での演奏と外部オーディオ信号をミックスしてサンプリングすることも可能です。(※P.22, OG p.80)

note 外部オーディオ信号をサンプリングし、さらにサンプリングしたウェーブデータに内部のデジタル領域でエフェクト等をかけたり、演奏して、ふたたびサンプリングすることを一般的にリサンプリング(Resampling)といいます。



0-3a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)

Input	[Analog, S/P DIF]
Input1:	
Input2:	
Level	[0...127]
Pan	[L000...C064...R127]
BUS(IFX/Indiv.) Select	[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]
Send1(MFX1), Send2(MFX2)	[000...127]

アナログ/デジタル・オーディオ機器の入力元の設定、入力レベル、パン、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。

note ここでのInputの設定は、Combination、Program、Sequencer、Song Play、Mediaの各モードで有効です。(※Global P0:0-3a)

0-3b: Sampling Setup

Source BUS	[L/R, Indiv.1/2]
------------	------------------

サンプリングするソースを選びます。ここで設定するバスへ送られている音がサンプリングされます。

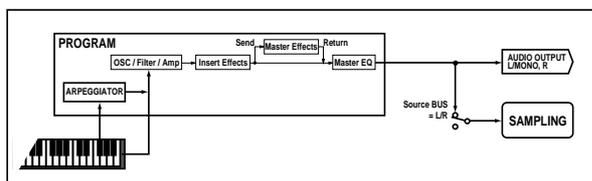
L/R: L/Rバスに送られている音がサンプリングされます。

L/Rバスに送られている外部オーディオ信号(“ Input ”0-3aで設定)や、鍵盤やMIDI入力等による本機での演奏などのL/Rバスに送られている音がサンプリングされます。

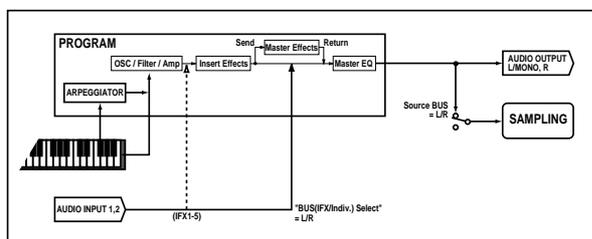
Indiv.1/2: INDIVIDUAL 1、2、1/2バスに送られている音がサンプリングされます。

1、2、1/2バスに送られている外部オーディオ信号(“ Input ”0-3aで設定)や、鍵盤やMIDI入力等による本機での演奏などのINDIVIDUAL 1、2、1/2バスに送られている音がサンプリングされます。

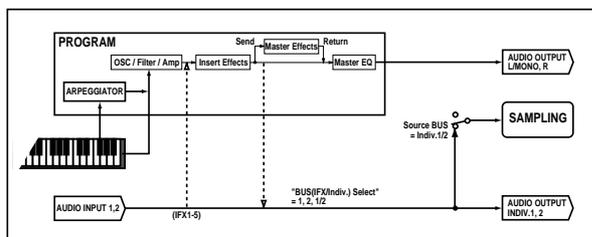
通常、Programモードでの演奏をサンプリングする場合は、L/Rに設定します。



Programモードでの演奏(例えばアルペジエーターでのドラム・パターン)と、AUDIO INPUT(またはS/P DIF)からの外部オーディオ信号をミックスしてサンプリングする場合はL/Rに設定します。このとき、Input “ BUS(IFX/Indiv.) Select ”(0-3a)をL/Rに設定して外部オーディオ信号をL/Rバスに送ります。



Programモードでの演奏をモニターしながら、AUDIO INPUT(またはS/P DIF)からの外部オーディオ信号のみをサンプリングする場合は、Indiv.1/2に設定します。Input “ BUS(IFX/Indiv.) Select ”(0-3a)を1、2、1/2に設定して外部オーディオ信号をINDIVIDUAL 1、2、1/2バスに送ります。



Trigger [Sampling START SW, Note On]

サンプリングを開始する方法を設定します。

Sampling START SW: SAMPLING [REC]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングが始まります。

Note On: SAMPLING [REC]キーを押し、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態になります。鍵盤を弾くとサンプリングが始まります。

note 鍵盤を弾く代わりにMIDIのノート・オンを受信してもサンプリングが始まります。

サンプリングを終了するには、どちらの設定の場合でも、再度SAMPLING [START/STOP]キーを押します。また“ Sample Time ”で設定した時間をサンプリングすると自動的に終了します。

操作方法はSampling P0: 0-2a "Trigger"を参照してください。

Metronome Precount [Off, 4, 8, 3, 6]

“ Trigger ”Sampling START SWでのサンプリング時に、メトロノーム音によるカウント・ダウンを入れるかどうかを設定します。

“ Trigger ”がSampling START SWの時のみ設定できます。

Off: レコーディング・スタンバイの状態からSAMPLING [START/STOP]キーを押すと同時にサンプリングが始まります。

4, 8, 3, 6: レコーディング・スタンバイの状態からSAMPLING [START/STOP]キーを押すと、サンプリングまでの開始時間を“ q (Tempo) ”(0-1a)のテンポで、指定した数をカウントします。4に設定した場合、4-3-2-1-0の0のタイミングでサンプリングが始まります。

! メトロノーム音の出力先とレベルは、ページ・メニュー・コマンド “ Metronome Setup ”(0-3A)で設定します。“ BUS(Output) Select ”をL/Rに設定した場合、サンプリング開始と同時にメトロノームは発音しなくなります。

Save to [RAM, MEDIA]

サンプリング時のデータの書き込み先を設定します。

RAM: サンプル・メモリー(RAM)にサンプリングします。

サンプル・メモリー(RAM)に書き込んだ場合、ProgramモードやSamplingモードですぐにサンプル音を聞くことができます。

書き込み先のRAM BankやSample No.の設定とプログラムへ自動的にコンバートするための設定は、ページ・メニュー・コマンド “ Select Bank & Smpl No. ”(0-3C)で行います。

! サンプル・メモリー(RAM)に書き込んだ場合、電源をオフにするとデータが消えますので、セーブする必要があります。

MEDIA: メディアにサンプリングします。

サンプリングするとWAVEファイルが作成されます。

サンプリングした結果を聞くときは、Mediaモードでサンプル・メモリー(RAM)にロードするか、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”(0-3D)等でファイルを選び、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

書き込み先のメディア、ディレクトリの選択、ファイル名の設定はページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”で行います。

! メディア内のサンプル(WAVEファイル)は、1つのサンプル・ファイルにおいてモノ時は最大16MB、ステレオ時は32MB(ただしサンプル・メモリー32MB以上拡張時)まで、サンプル・メモリー(RAM)へロードすることができます。

! USB A端子に接続したデバイスのメディアに、サンプリング、リサンプリングはできません。

Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]

サンプリングするチャンネルを指定し、作成するサンプルをモノにするか、ステレオにするかを設定します。

“ Source BUS ”(0-3b)で設定した内部L、Rバスまたは内部Indiv. 1、2バスのチャンネルに送られる音をサンプリングします。

L-Mono: “ Source BUS ”で設定した内部Lチャンネル、または内部Indiv. 1チャンネルの音をモノでサンプリングします。

R-Mono: “ Source BUS ”で設定した内部Rチャンネル、または内部Indiv. 2チャンネルの音をモノでサンプリングします。

Stereo: “ Source BUS ”で設定した内部L、Rチャンネル、または内部Indiv. 1、2チャンネルの音をステレオでサンプリングします。ステレオでサンプリングすると、ステレオのサンプルが作成されます。

(≡Sampling P0:0-1c)

Sample Time [min sec]

サンプリングする時間を設定します。1分および0.001秒単位で設定できます。

電源オン直後は選択したメモリー・バンクのメモリー残量(サンプリングできる時間)が表示されます。このままサンプリングすると([REC] [START] [STOP])、自動的に変化した残量時間を表示します。サンプル・メモリー(RAM)に余裕がある場合は、“Sample Time”を多めにとり、サンプリング実行後、 unnecessary部分 をページ・メニュー・コマンド“Truncate”(Sampling P1:1-1A, P2:2-1A)で削除して、必要最小限の容量にするとよいでしょう。サンプリングを開始し必要な部分を取り込み終えたら、SAMPLING [START/STOP]キーを押して録音を終了することもできます。(サンプリングの方法については「QS p.22、OG p.80)

書き込み先(“Save to”)がRAMの場合、最大値は選択しているBankの残り容量から計算されます。(「Sampling P0:0-1c” Bank (RAM Bank) ”)

また、書き込み先(“Save to”)がMEDIAの場合、最大値は“Select Directory”で設定しているメディアの残り容量から計算されます。1つのサンプル・ファイルにおいて、モノラル、ステレオ共に最大で80分(モノラル: 約440MB、ステレオ:879MB使用)のサンプリングが可能です。

▲ 書き込み先(“Save to”)がRAMの場合、“Auto Optimize RAM”(Global P0:0-3b)をチェックしない状態にしたままだと無駄な領域が増えて、サンプル・メモリー(RAM)が減ります。その場合はページ・メニュー・コマンド“Optimize RAM”を実行して無駄な領域をなくしてください。

RAMの残り容量はSamplingモードのP0:Recording, Memory Statusで確認できます。

note Sampling Setup 各設定はプログラムごとではなく、Programモードで1つの設定が有効です。

0-3c: Recording Level [dB]

ADC OVERLOAD !!

AUDIO INPUT 1、2からの信号レベルが、過入力の場合に「ADC OVERLOAD !!」を表示します。この場合[LEVEL]ノブ、または外部音源の出力レベルを調整してください。(「Sampling P0:0-1d” Recording Level[dB] ”)

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0dB]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します(「Sampling P0:0-1d)。レベル・メーターでCLIP!!が表示されない最適なレベルを確認して、サンプリングしてください。

▲ “Recording Level”を変更しても出力される音に変化はありませんが、サンプリングされるデータには影響します。このため、音を聞いて歪んでいない場合でも、サンプリングした音を聞くと歪んでいる場合があります。

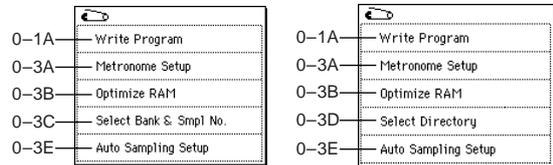
電源オン時の初期設定は - 12dB です。 - 12dB に設定するとプログラムを最大レベルで演奏しても、CLIP!!が表示されません。

note “Save to”(0-3b)をRAMに設定時、サンプル・メモリー(RAM)にサンプリングしたサンプルは、“+ 12dB”(Sampling P2:2-1c)の設定が有効になります。“+ 12dB”オン時、再生レベルが約 + 12dB 大きくなります。

ページ・メニュー・コマンド“Select Bank & Smpl No.”(0-3C)の“Auto + 12dB On”チェック・ボックスをチェックすると、サンプリング時、“+ 12dB”が自動的にオンに設定されます。

note “Save to”(0-3b)をMEDIAに設定時、メディアにサンプリングしたWAVEファイルは、“Auto + 12dB On”の設定が無効になります。“WAVE File Play Level”(Global P0:0-2a)で再生レベルを設定することができます。

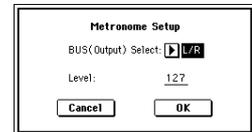
▼ 0-3: Page Menu Command



0-3A: Metronome Setup

“Trigger”Sampling START SWで、サンプリングを開始するときに発音させるメトロノーム音の出力先と、その音量を設定します。

“Metronome Setup”を選び、ダイアログを表示します。



“BUS(Output) Select”で、メトロノーム音の出力先を設定します。L/Rに設定した場合、サンプリング開始と同時にメトロノームは停止します。

“Level”でメトロノームの音量を設定します。

変更した設定にするときはOKボタンを、ダイアログに入る前の状態に戻すときはCancelボタンを押します。

▲ メトロノームは“Trigger”をSampling START SWに設定したときのみ有効です。

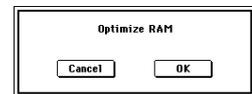
0-3B: Optimize RAM

サンプル・メモリー(RAM)を最適化(最適化)します。最適化を行うことによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。

メモリーが不足してきたときに“Optimize RAM”を実行してみてください。

RAMの残り容量はSamplingモードのP0:Recording, Memory Statusで確認できます。

“Optimize RAM”を選び、ダイアログを表示します。



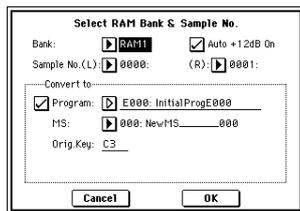
最適化を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note “Auto Optimize RAM”(Global P0:0-3b)をチェックすることによって自動的にRAMを最適化することができます。

0-3C: Select Bank & Smpl No.

サンプリング時の書き込み先RAMのバンクとサンプル・ナンバーを設定します。また、サンプリング後、自動的にプログラムへコンパートを実行するか設定します。“Select Bank & Smpl No.”は、“Save to”でRAMを選んでいるときに選択できます。

“ Select Bank & Smpl No. ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Bank ”でサンプリング時の書き込み先のサンプル・メモリ (RAM)のバンクを設定します。

“ Sample No. ”で書き込み先のサンプル・ナンバーを設定します。初期値として空のサンプル・ナンバーの最小の番号が設定されます。----:---No Assign----や、すでにデータの入っているサンプル・ナンバーを選んだ場合は、空で最小のサンプル・ナンバーに自動的にサンプリングされます。また、ステレオでサンプリングした場合は “ Sample No.(L) ”、“ Sample No.(R) ”を設定します。

“ Auto + 12dB On ”を設定します。

On (チェックする): サンプリングしたサンプルは、自動的に “ + 12dB ”(Sampling P2:2-1c)がオンに設定されます。“ + 12dB ”がオンのサンプルは、オフのレベルを基準に約 + 12dB大きなレベルで再生されます。

Program、Combination、Sequencerの各モードでの演奏をリサンプリングする場合、クリップしない最適なレコーディング・レベルを設定するには、通常 “ Recording Level ”を - 12.0(dB)程度に設定します。リサンプリングするとサンプル・データとしては最適なレベルでレコーディングされますが、再生時のレベルはリサンプリング時より小さくなります (“ + 12dB ”(Sampling P2:2-1c)がオフの場合)。このようなときに “ Auto + 12dB On ”チェック・ボックスをチェックしてリサンプリングすると、“ + 12dB ”(Sampling P2:2-1c)が自動的にオンになり、リサンプリング時と同じレベルで再生されます。

これらのモードでは、電源オン時の初期設定は、“ Recording Level ”が - 12.0(dB)、“ Auto + 12dB On ”がオンに設定されています。この状態で各モードでの演奏をリサンプリングすると、リサンプリング時と同じレベルでサンプルが再生されます。

note Program、Combination、Sequencer各モードでの演奏をモニターしながら、AUDIO INPUT等からの外部オーディオ信号のみをサンプリングする場合 (“ Source BUS ”Indiv.1/2設定時:0-3b)は、“ Recording Level ”を + 0.0(dB)程度、“ Auto + 12dB On ”をオフにしてサンプリングするとよいでしょう。

note “ Auto + 12dB On ”の設定は、Program、Combination、Sequencer、Samplingの各モードごとに設定します。

Convert to では、サンプリングした後、自動的にプログラムへコンバートを実行するか設定します。サンプリング後にすぐ音を聞きたい場合に便利です。

“ Program ”チェック・ボックスをチェックすると自動的にプログラムにコンバートします。

右側の “ Program ”と “ MS ”にコンバート先のプログラム・ナンバーとマルチサンプル・ナンバーを設定します。

“ Orig.Key ”(Sampling P0:0-1b)にオリジナル・キーの位置を設定します。マルチサンプルはこのキーを “ Top Key ”(Sampling P0:0-1b)として “ Index ”(Sampling P0:0-1a)を作成します。

“ Orig.Key ”はサンプリング後に1増加し、次のサンプリング時には1つ上の鍵盤にアサインされます。

変更した設定にするときはOKボタンを、ダイアログに入る前の状態に戻すときはCancelボタンを押します。

0-3D: Select Directory

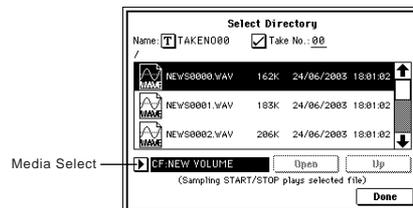
サンプリングすることによって作成されるWAVEファイルのセーブ先メディアとそのディレクトリ、ファイル名を設定します。

また、メディアにセーブしたWAVEファイルの音声を聞くときにこの “ Select Directory ”を選びます。

“ Select Directory ”は、“ Save to ”でMEDIAを選んでいるときに選択できます。

WAVEファイルのセーブ先を設定する

“ Select Directory ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Media Select ”左側のポップアップ・ボタンで、サンプリングしたデータのセーブ先のメディアを選びます。

ディレクトリは、Openボタン、Upボタンを押して移動します。

“ Name ”でサンプリング時に書き込まれるWAVEファイルの名前を設定します。

“ Take No. ”をチェックすると、ファイル名の最後の2文字に “ Take No. ”の番号がついてセーブされます。番号は、サンプリング後、自動的に1増加します。何度もサンプリングする場合に、異なるファイル名でセーブできるため便利です。

“ Name ”は “ Take No. ”をチェックしていないときは8文字まで入力できます。チェックしているとき6文字まで入力可能です。

Doneボタンを押して設定を終了します。

WAVEファイルを再生する

“ Select Directory ”を選び、ダイアログを表示し、“ Media Select ”、Openボタン、Upボタンで再生するWAVEファイル (44.1 kHzまたは48kHz)を選びます。

SAMPLING [START/STOP]キーを押して、WAVEファイルの内容を確認します。もう一度SAMPLING [START/STOP]キーを押すと停止します。

note WAVEファイルがモノの場合、L/R両方に同じ音が出力されます。

note WAVEファイルの再生中は、鍵盤を弾いたり、MIDIノート・データが入力されても発音しません。またアルペジエーターも止まりません。

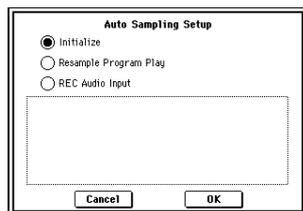
0-3E: Auto Sampling Setup

Programモードでのサンプリングに関する各種パラメーターを自動的に設定します。プログラムでの演奏をリサンプリングするときや、外部オーディオをサンプリングするときにガイドとして使用することができます。また設定を初期化するときを使用します。

note 一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に変更されます。[COMPARE]キーによるコンペア操作はできません。

note 自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的の操作に合わせて、各項目の **note** を参考に各種パラメーターを調整してください。

“ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



以下の自動設定したい項目をラジオ・ボタンで選びます。
Initialize: サンプリングに関連するパラメーターを初期状態に設定します。

Resample Program Play: プログラムでの演奏をリサンプリングするための設定にします。

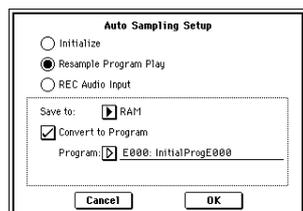
REC Audio Input: 外部オーディオをプログラムの演奏をモニターしながら、サンプリングするための設定にします。

条件を設定します。手順 で選ぶ内容によって設定が異なります。

Initialize 選択時:

Initialize を実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。(※設定されるパラメーターと設定値についてはp.9)

Resample Program Play (Resample Combination Play 選択時):



1) “ Save to ” でリサンプリングしたときにデータが書き込まれる先をRAMまたはMEDIAから選びます。

RAMではサンプル・メモリー(RAM)に書き込みます。

MEDIAではメディアにWAVEファイルで書き込みます(※p.5「Save to」)。

2) “ Save to ”にRAM設定時は、リサンプリング後、自動的に指定したプログラムにコンバートするかを設定します。コンバートする場合は“ Convert to Program ”をチェックし、“ Program ”でコンバート先のプログラムを指定します。

3) Resample Program Playを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(※設定されるパラメーターと設定値についてはp.9)

note a) リサンプリングするには、Resample Program Playを実行後に、SAMPLING [REC]、SAMPLING [START/STOP]の順にキーを押し、鍵盤等で演奏します。“ Trigger ”(0-3b)がNote Onに設定されるため、最初のノート・オンでサンプリングが始まります。演奏後、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとリサンプリングが終了します。

note b) サンプリングしたデータは次のように確認します。
“ Save to ”でRAMを設定し“ Convert to Program ”をチェックして実行した場合は、コンバート先に設定したプログラムを選び、鍵盤(C2)を弾いて確認します。“ Convert to Program ”をチェックしていない場合は、Samplingモードでサンプルを選び、確認します。

“ Save to ”でMEDIAを選んで実行した場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”で確認します。(※p.7)

note c) サンプリングするRAMバンクを変更するときは(“ Save to ”

RAM時)、ページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & SmpI No. ”(0-3C)で変更します。

WAVEファイルのセーブ先を変更するときや(“ Save to ” MEDIA時)、WAVEファイルのセーブ先を指定するときはページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”(0-3D)で設定します。

note d) サンプリングを開始する方法を変えるときは“ Trigger ”の設定を変更します。

note e) AUDIO INPUT等からの外部オーディオと、プログラムの演奏を同時にサンプリングする場合は、Samplingページ、Input 1,2 の“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”をL/R、“ Source BUS ”をL/Rに設定します。

note f) “ Save to ”でRAM、“ Convert to Program ”をチェックしてAuto Sampling Setupを実行した場合、続けてサンプリングすると自動的にC2、C#2、D2・・・のようにサンプルがマルチサンプルにアサインされます。再び“ Auto Sampling Setup ”を実行し、サンプリングすると新規マルチサンプルが作成されます。

REC Audio Input 選択時:



1) “ Source Audio ”で外部オーディオの入力ソースを選びます。Analogは、AUDIO INPUT 1、2端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。

S/P DIFは、S/P DIF IN端子に接続した楽器、DATなどのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。

2) “ Mono-1/Mono-2/Stereo ”で入力ソースとサンプリングするチャンネルをモノラルかステレオで設定します。

Mono-1は、Input 1を使用し、L-MONOにサンプリング、

Mono-2は、Input 2を使用し、R-MONOにサンプリング、

Stereoは、Input 1、2をステレオで使用し、サンプリング

するように、それぞれ設定されます。

3) “ Save to ”でサンプリングしたデータの書き込み先を選びます。RAMはサンプル・メモリー(RAM)に書き込みます。MEDIAではサンプリングしたデータでWAVEファイルを作成し、メディアに保存します。

4) “ Save to ”にRAM設定時は、サンプリング後、自動的に指定したプログラムにコンバートするかを設定します。コンバートする場合は“ Convert to Program ”をチェックし、“ Program ”でコンバート先のプログラムを指定します。

5) REC Audio Inputを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(※設定されるパラメーターと設定値についてはp.9)

note サンプリングするには、REC Audio Inputを実行後に、SAMPLING [REC]、[START/STOP]の順にキーを押すとサンプリングが始まります(“ Trigger ”がSampling START SWに設定されるため)。演奏後、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングが終了します。

note アルペジエーターによる演奏をモニターしながらサンプリングするときには、“ Latch ”をチェックし、アルペジオ演奏を鳴らしたままにして、サンプリングを始めます。

note サンプリングする音をモニターするには、INDIV. 1、2 OUTを使用します。AUDIO OUTPUT MAIN L、R、INDIV 1、2をミキサー等に接続して、出力をモニターしてください。

note “ Source Audio ”でS/P DIFを選んだ場合は、“ System Clock ”(Global P0: 0-2a)でシステム・クロックを変更します。

note 入力ソースにインサート・エフェクトをかける場合は、Program P0: Play, Samplingページ、Input1、2の“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”でIFX1～IFX5を選び、使用したインサート・エフェクト通過後の“ BUS Select ”を1/2に設定します。

note その他、「Resample Program Play選択時」の**note** b)～f)を参照してください。

自動設定されるパラメーターと設定値

Parameter	1. Initialize	2. Resample Program/Combination Play	3. REC Audio Input
Input (Input Source) :	Analog, S/P DIF*1	(Source Audio)*2	(Source Audio)*2
Input1 :			
Level	127	127	127
Pan	L000	L000	L000
BUS Select	Off	Off	1/2
Send1	000	000	000
Send2	000	000	000
Input2 :			
Level	127	127	127
Pan	R127	R127	R127
BUS Select	Off	Off	1/2
Send1	000	000	000
Send2	000	000	000
Sampling Setup :			
Source BUS	L/R	L/R	Indiv.1/2
Trigger	Note On	Note On	Sampling START SW
Metronome Precount	Off	-	-
Save to	RAM	(Save to)	(Save to)
Mode	Stereo	Stereo	(Source Audio)*3
Sample Time: RAM	最大	-	-
Sample Time: MEDIA	4min 59.999sec	-	-
Recording Level [dB]	-12.0	-12.0	+0.0
Select Bank & Smp1 No. (Page Menu Command) :			
Auto +12dB On	On	On	Off
Convert to Program	Off	(Convert to Program)	(Convert to Program)
Program	-	(Program)	(Program)
MS	-	新規作成*4	新規作成*4
Orig.Key	-	C2*4	C2*4

-: 自動設定しない

()のついたものは、ダイアログ中のパラメーターの設定によって自動設定されます。

*1: Analog、S/P DIFのそれぞれの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

*2: ダイアログ中の“ Source Audio ”で指定した入力ソースの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

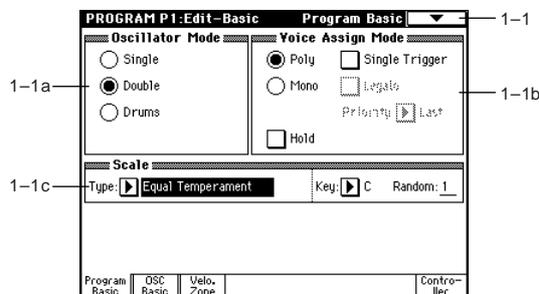
*3: “ Mono-1/Mono-2/Stereo ”がMono-1のときL-Mono、Mono-2のときR-Mono、StereoのときStereo。

*4: “ Save to ”がRAM、“ Convert to Program ”がOnのとき。

Program P1: Edit-Basic

使用するオシレーターの基本的な設定やスケールなどを設定します。

1-1: Program Basic



1-1a: Oscillator Mode

Oscillator Mode

[Single, Double, Drums]

プログラムのタイプ(オシレーターを1つ、2つ使う、またはドラムキットを使う)を設定します。

Single: プログラムは1つのオシレーター(Oscillator1, Filter1, Amplifier1)を使います。このときプログラムの最大同時発音数は、通常60音です。

Double: プログラムは2つのオシレーター(Oscillator1/2, Filter1/2, Amplifier1/2)を使用します。より複雑なサウンドをつくることができます。このとき最大同時発音数は、通常30音です。

Drums: プログラムはSingle選択時と同じで、1つのオシレーターを使いますが、Oscillator1で、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。このときプログラムの最大同時発音数は、通常60音です。

note 選択したオシレーターのマルチサンプルによってSingle最大120音、Double最大60音、Drums最大120音となります。(OG p.12)

1-1b: Voice Assign Mode

Mode (Voice Assign Mode)

[Poly, Mono]

Poly: ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono: モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

Single Trigger

[Off, On]

“ Mode(Voice Assign Mode) ”の設定をPolyにしたときに有効です。On(チェックする): 同じ鍵盤を連打しても、音は1回ずつ消えてから発音するため音が重なりません。

Legato

[Off, On]

“ Mode(Voice Assign Mode) ”の設定をMonoにしたときに有効です。

On(チェックする): レガート・オンです。複数ノート・オン時に、最初のノート・オンでリトリガーし、2音目以降はリトリガーしません。

レガート・オンの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスはリトリガーしません。あるノートがオンの状態で別のノートをオンすると最初のボイ

スが継続して発音します。オシレーター発音、エンベロープ、LFOはリセットせずにオシレーター発音ピッチが更新します。ウインド系、アナログ・シンセ系の音色に効果的です。

Off(チェックしない): レガート・オフです。ノート・オン時に常にリトリガーします。

レガート・オフの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスがノート・オンのたびにリトリガーします。オシレーター発音、エンベロープ、LFOはプログラムの設定に従い、リセット(そしてリトリガー)します。

▲ “ Legato ”をチェックした場合、マルチサンプルや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

Priority [Low, High, Last]

“ Mode(Voice Assign Mode) ”の設定を Monoにしたときに有効です。

2つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。

Low: 低音を優先します。

High: 高音を優先します。

Last: 後着を優先します。

Hold [On, Off]

On(チェックする): Hold Onです。鍵盤を離した後も、鍵盤を押し続けているように動作します。Amp1 EG, Amp2 EG(4-3a, 4-6)の “ Sustain(Sustain Level) ”を0に設定しないと音が鳴り続きますので注意してください。

ドラムス・プログラムの演奏に最適で “ Oscillator Mode ”(1-1a)で Drums を選択したときは、Onに設定します。

Off(チェックしない): Hold Offです。ドラムス・プログラム以外では、通常Offに設定します。

▲ ドラムス・プログラムで “ Hold ”をOnにすると、選択しているドラムキットの “ Enable Note Off Receive ”(Global P5:5-2a)にチェックしないキーが Hold On となります。チェックしたキーは Hold Off となります。 “ Hold ”をOffにすると、 “ Enable Note Off Receive ”の設定に関わらず Hold Off となります。

1-1c: Scale

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

本機音源の基本音階を設定します。

Equal Temperament(平均律): 一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

Pure Major(純正律長音階): 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。

Pure Minor(純正律短音階): 選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音律です。

Arabic(アラビック): アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音階です。

Pythagoras(ピタゴラス): 古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。

Werkmeister(ヴェルクマイスター): 後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。

Kirnberger(キルンベルガー): 18世紀につくられた音階で、主にハーブコードの調律に用いられています。

Slendro(スレンドロ): 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

“ Key ”をCに設定しているときに、C、D、F、G、Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律のピッチです)。

Pelog(ペログ): 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

“ Key ”をCに設定しているときに、白鍵を使用します(黒鍵は平均律のピッチです)。

Stretch: アコースティック・ピアノ用の音階です。

User All Notes Scale: “ User All Note Scale ”(Global P3:3-1b)で全音域(C - 1 ~ G9)を設定した音階です。

User Octave Scale 00 ~ 15: “ User Octave Scale ”(Global P3:3-1a)で1オクターブを設定した音階です。

Key (Scale Key) [C...B]

選んだ音階の主調和音のキーを設定します。

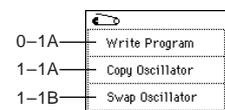
Equal Temperament、Stretch、User All Notes Scaleではこの設定は無効です。

Random [0...7]

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は0に設定します。テープ式オルガンやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するときに設定します。

▲ 平均律以外のスケールを選択した場合、“ Key ”との組み合わせによっては、基準としているキー(例えばA=440Hz)のチューニングが、ずれることがあります。このようなときは “ Master Tune ”(Global P0:0-1a)で補正してください。

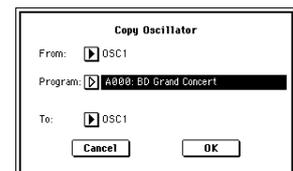
▼ 1-1: Page Menu Command



1-1A: Copy Oscillator

オシレーターの設定をコピーします。

“ Copy Oscillator ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピーするオシレーターを、“ Program ”でコピー元となるプログラムのバンク、ナンバーを選びます。[A] ~ [N]キーを押してバンクを選ぶことができます。

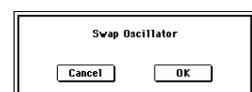
“ To ”でコピー先のオシレーターを選びます。

コピー・オシレーターを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1B: Swap Oscillator

オシレーター1と2の設定を入れ替えます。

“ Swap Oscillator ”を選び、ダイアログを表示します。



スワップ・オシレーターを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

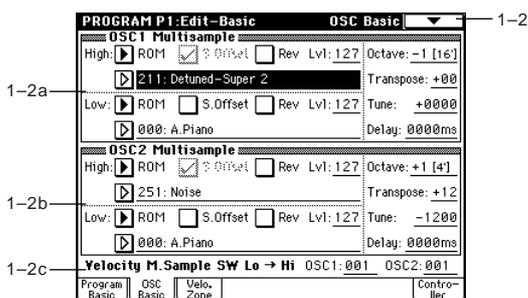
note “ Oscillator Mode ”(1-1a)がDoubleのときのみ選べます。

1-2: OSC Basic

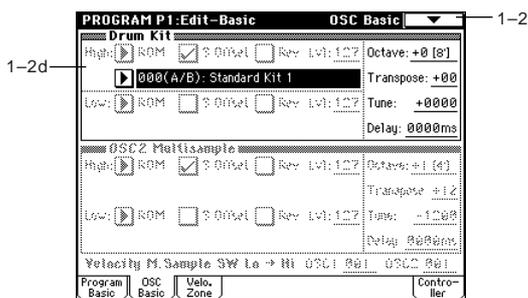
オシレーター1、2で使うプログラムの基本となる音源波形であるマルチサンプルやドラムキットを選びます。

使用できるプリセット・マルチサンプルは962種類で、ドラムキットは153種類です。RAMマルチサンプルを選択すると、Samplingモードで作成したり、Mediaモードでロードしたマルチサンプルが選択できます。

次図は、“Oscillator Mode”(1-1a)をDoubleにしたときのLCD画面です。Singleにすると、OSC2 Multisample (1-2b)は表示、設定できません。



次図は、“Oscillator Mode”(1-1a)をDrumsにしたときのドラムキットの表示です。



1-2a: OSC1 Multisample

マルチサンプルを選びます。

HighとLowのマルチサンプルを設定し、ベロシティで2つのマルチサンプルを切り替えることができます。また、HighとLowではそれぞれのマルチサンプルのスタート・オフセット、リバースとレベルが調整できます。

High:

High MS Bank [ROM, RAM, Piano...Synth]

High Multisample [表参照]

Highのマルチサンプルを、バンクとマルチサンプル・ナンバーから選びます。ここで選択したマルチサンプルは、ベロシティが“Velocity M. Sample SW Lo Hi”(1-2c)の“OSC1”の値以上のときに発音します。ベロシティ値の違いによって切り替えないときは、“OSC1”の値を001にしてマルチサンプルはHighだけを設定します。

MS Bank	Mbyte	No.	説明
ROM	32	000...424	TRITON標準プリセット・マルチサンプル
RAM	96	000...999	RAMマルチサンプル(Samplingモード等で作成、またはMediaモードでロード可)
Piano	16	000...003	ステレオ・ピアノのプリセット・マルチサンプル
New1	16	000...007	ステレオ・ピアノ、クワイヤーのプリセット・マルチサンプル
New2	16	000...048	オルガン、金管系のソロ、E.ギター、A.ギター、E.ベース、A.ベースなどのプリセット・マルチサンプル
Best	16	000...046	EP、クラビ、金管や木管系、クワイヤー、ドラムス等のプリセット・マルチサンプル
OrchS	16	000...112	オーケストラ向けストリングスのプリセット・マルチサンプル
OrchB	16	000...079	オーケストラ向け金管や木管系、打楽器/ハープ等のプリセット・マルチサンプル
Vint	16	000...157	ビンテージ・アナログ・シンセのプリセット・マルチサンプル
Synth	16	000...077	ハウス、トランス系に向くプリセット・マルチサンプル

* MS Bank: RAM以外は、プリセット・マルチサンプルです。

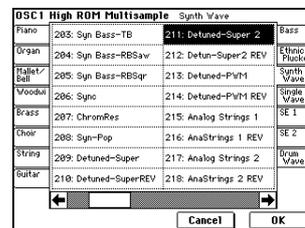
* OrchS/BはBest Service社「Peter Siedlaczek's Advanced Orchestra」より収録しています。

それぞれのマルチサンプル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出ないことがあります。

“High Multisample”のポップアップ・ボタンを押すとマルチサンプルのリストが開き、リストからマルチサンプルが選べます。

“High MS Bank”でROMを選択時、楽器等に分類されたタブ付きリストからマルチサンプルが選べます。

Category/ROM Multisample Selectメニュー:



S.Offset (High Start Offset)

[Off, On]

マルチサンプルの発音を、どこからスタートさせるのかを設定します。マルチサンプルによってはこのパラメーターは無効になります。

On(チェックする): あらかじめマルチサンプルごとに決められたスタート・オフセット用の位置からスタートします。

ただし、RAMバンク選択時は、選んだマルチサンプルによって異なります。以下のようなサンプルを含むマルチサンプルを選んだ場合、チェックするとループ・スタート・アドレスより再生がスタートします。

- Samplingモード等でレコーディング(サンプリング)したRAMサンプル
- Mediaモードでロード後、Samplingモードでループ・スタート・アドレスをエディットしたサンプル
- MediaモードでAKAI、AIFF、WAVEファイルのロード時に自動的にループ・スタート・アドレスが設定されたサンプル

Off(チェックしない): マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (High Reverse)

[Off, On]

マルチサンプルをリバース再生します。プリセット・マルチサンプルのループ設定されたマルチサンプルや、Samplingモードでループ設定

したRAMマルチサンプルもワン・ショットでリバーブ再生します。また、元々、リバーブ設定されているマルチサンプルはそのまま再生します。On(チェックする): 発音時、マルチサンプルがリバーブ再生します。Off(チェックしない): マルチサンプルが通常の発音になります。

Lvl (High Level) [000...127]
マルチサンプルのレベルを設定します。

 マルチサンプルによっては設定を大きな値にすると、和音の演奏時に音が歪むことがあります。このようなときは、レベルを下げてください。

note RAM マルチサンプルの再生レベルは、サンプルごとの“+12dB”(Sampling P2:2-1c)の設定によっても変化します。“+12dB”がオンするとき、約+12dB大きなレベルで再生されます。(☞0-3C)

Low:
OSC1のLowマルチサンプルを設定します。
Lowのマルチサンプルは、ベロシティが“Velocity M.Sample SW Lo Hi”(1-2c)の“OSC1”の値未満のときに発音します。

Low MS Bank [ROM, RAM, Piano...Synth]
Low Multisample [High Multisample 表参照]
S.Offset (Low Start Offset) [Off, On]
Rev (Low Reverse) [Off, On]
Lvl (Low Level) [000...127]
☞「Low」の各パラメーターについては「High」の各項目を参照してください。

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]
音程をオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは8(フィート)です。

Transpose [-12...+12]
音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

Tune [-1200...+1200]
ピッチをセント単位(半音=100セント)±1オクターブの範囲で設定します。

Delay [0ms...5000ms, KeyOff]
ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。
KeyOffにすると、ノート・オフで発音します。チェンバロの音色等で使用します。このときAmp1 EG, Amp2 EG(4-3a, 4-6)の“Sustain”を0に設定してください。

1-2b: OSC2 Multisample

“Oscillator Mode”(1-1a)をDoubleにしたときのみ表示します。パラメーターの動作と設定方法は、「1-2a: OSC1 Multisample」を参照してください。

1-2c: Velocity M.Sample SW Lo → Hi (Velocity Multisample Switch Low → High)

OSC1 (OSC1 Velocity Switch) [1...127]
ここで設定したベロシティ値を基準にして、“OSC1 Multisample”(1-2a)で設定したオシレーター1のHigh、Lowのマルチサンプルが切り替わります。
この値以上の強さで弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音します。

OSC2 (OSC2 Velocity Switch) [1...127]
“Oscillator Mode”(1-1a)をDoubleにしたときに表示します。
ここで設定したベロシティ値を基準にして、“OSC2 Multisample”(1-2b)で設定したオシレーター2のHigh、Lowのマルチサンプルが切り替わります。
この値以上の強さで弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音します。

1-2d: Drum Kit

Drum Kit [000(A/B)...143(User), 144(GM)...152(GM)]
ドラムキットを選びます。

000(A/B)...015(A/B)	TRITON標準プリロード・ドラムキット
016(H)...031(H) 032(I)...047(I) 048(J)...063(J) 064(K)...079(K) 080(L)...095(L) 096(M)...111(M) 112(N)...127(N) 128(User)...143(User)	プリロード・ドラムキット用: 016(H)...045(I), 128(User)...131(User) ユーザー・ドラムキット用
144(GM)...152(GM)	GM2に準拠したROMプリセット・ドラムキット

* 000(A/B)~143(User)は、Global P5: Drum Kitでアサインしているインストゥルメントを変更、設定することができます。

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]
音程をオクターブ単位で設定します。ドラムキット使用時は、オクターブを8に設定してください。

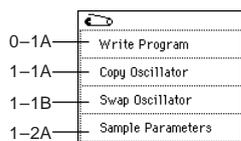
 ドラムス・プログラムをエディットするときは、必ずこのパラメーターを8に設定してください。それ以外ではドラムキットの鍵盤の割り当てがずれてしまいます。

Transpose [-12...+12]
割り当てられたドラムキットのインストゥルメントの位置をずらします。必要がなければ0に設定します。

Tune [-1200...+1200]
ピッチをセント単位で設定します。
個々のドラムキットのピッチは、Global P5:Drum Kitで設定します。

Delay (Delay Time) [0ms...5000ms, KeyOff]
ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。
KeyOffにすると、ノート・オフで発音します。このとき、Amp1 EG(4-3a)の“Sustain”を0に設定してください。

▼ 1-2: Page Menu Command



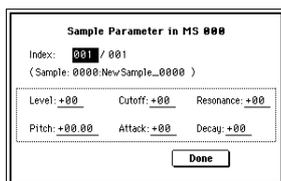
1-2A: Sample Parameters

RAMマルチサンプルの各サンプルをインデックスごとに設定します。再生レベル、カットオフ、レゾナンス、ピッチ、アタック、ディケイが調整できます。

note “ Oscillator Mode ”(1-1a)がSingleまたはDoubleで、OSC1 Multisample, OSC2 Multisampleの“ High MS Bank ”, “ Low MS Bank ”でRAMを設定し、これらが選ばれているか、“ High Multisample ”, “ Low Multisample ”が選ばれているときに設定が可能です。

! 設定は、選択したマルチサンプルに対して行われます。他のオシレーターやプログラムにそのマルチサンプルを使用している場合も、ここで変更した設定が反映されます。

“ Sample Parameters ”を選び、ダイアログを表示します。



Index: 設定するインデックスを指定します。「 / 」の後の数字は選択しているマルチサンプルの総インデックス数を示します。

Sample: インデックスのサンプル・ナンバーと名前が表示されます。各インデックスに対して、以下の設定が行えます。

Level: 音量を設定します。“ Lvl ”(1-2a)と“ Amp Level ”(4-1a, 4-4)の設定を基準に - 値でレベルは下がり、+ 値でレベルは上がります。+99で2倍の音量になります。このパラメーターは“ Level ”(Sampling P3:3-1b)とリンクしています。Samplingモードで設定している値をここに表示します。

note 音量は、“ +12dB ”(Sampling P2:2-1c)の設定によっても変化します。“ +12dB ”がオンのとき、約+12dB大きなレベルで再生されます。

Cutoff: フィルターのカットオフを設定します。Filter 1、2の“ (Filter A) Frequency ”(3-1b, 3-5)にここでの値を加算したものになります。

Resonance: フィルターのレゾナンス・レベルを設定します。Filter 1、2の“ (Filter A) Resonance ”(3-1b, 3-5)に、ここでの値を加算したものになります。

Pitch: 再生ピッチをセント単位で調整します。+12.00がオクターブ・アップ、-12.00がオクターブ・ダウンとなります。このパラメーターは“ Pitch ”(Sampling P3:3-1b)とリンクしています。Samplingモードで設定してある値をここに表示します。

Attack: フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを設定します。“ Filter1 EG ”, “ Filter2 EG ”, “ Amp1 EG ”, “ Amp2 EG ”(3-4a, 3-8, 4-3a, 4-6)の“ (Time) Attack ”に、ここでの値を加算したものになります。

Decay: フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイムを設定します。“ Filter1 EG ”, “ Filter2 EG ”, “ Amp1 EG ”, “ Amp2 EG ”(3-4a,

3-8, 4-3a, 4-6)の“ (Time) Decay ”に、ここでの値を加算したものになります。

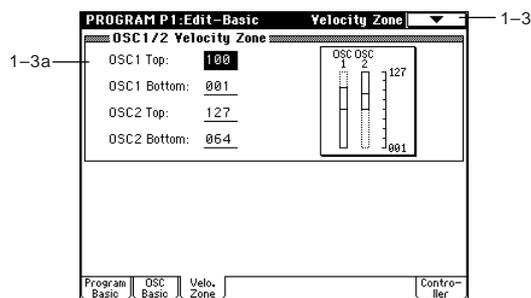
Done ボタンを押すと実行し、ダイアログが閉じます。

! このコマンドに対してはコンペアが行えませんので注意してください。

1-3: Velo. Zone (Velocity Zone)

オシレーター 1、2のベロシティによる発音範囲を設定します。

“ Velocity M.Sample SW Lo Hi ”(1-2c)の設定と、ここでの“ OSC 1/2 Velocity Zone ”の設定を組み合わせることによって、ベロシティによるHighとLowのマルチサンプル、ドラムキットの発音範囲が決定します。



1-3a: OSC 1/2 Velocity Zone

OSC1 Top [001...127]

オシレーター 1 が発音するベロシティの最大値を設定します。

OSC1 Bottom [001...127]

オシレーター 1 が発音するベロシティの最小値を設定します。

OSC2 Top [001...127]

オシレーター 2 が発音するベロシティの最大値を設定します。

OSC2 Bottom [001...127]

オシレーター 2 が発音するベロシティの最小値を設定します。

! ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に、トップ・ベロシティはボトム・ベロシティより小さい値には設定できません。

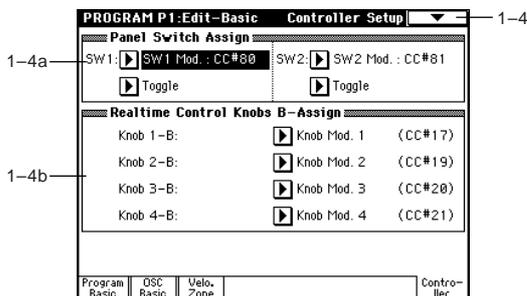
note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって値を入力することができます。

▼ 1-3: Page Menu Command

0-1A:Write Program, 1-1A:Copy Oscillator,
1-1B:Swap Oscillator

1-4: Controller (Controller Setup)

Programモードの[SW1]、[SW2]キー、およびREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードの機能を設定します。



1-4a: Panel Switch Assign

[SW1]、[SW2]キーの機能を設定します。(「SW1, SW2 Assign List」p.279)

SW1 Assign **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

[SW1]キーに機能をアサインします。

オン/オフの状態をプログラムのライト時に保存します。

機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

[SW1]キーを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1]キーを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1]キーを押しているときにだけオンになります。

SW2 Assign **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

[SW2]キーに機能をアサインします。[SW2]キーにアサインできる機能は、[SW1]キーのSW1 Mod.:CC#80に変わりSW2 Mod.:CC#81です。それ以外はSW1と同じです。

1-4b: Realtime Control Knobs B-Assign

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードに機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(「Realtime Control Knobs B - Assign List」p.280)

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS のBモードで、それぞれの[1]~[4]ノブを操作したときに有効です。

Knob 1-B (Knob 1-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 2-B (Knob 2-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 3-B (Knob 3-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 4-B (Knob 4-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

▼ 1-4: Page Menu Command

☞ 0-1A:Write Program, 1-1A:Copy Oscillator,

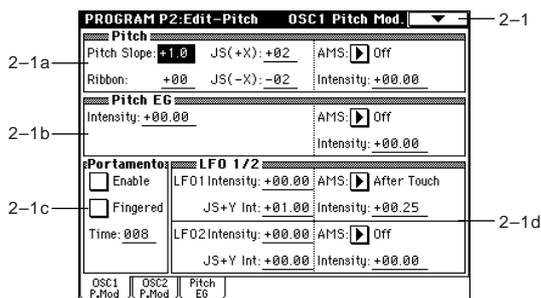
1-1B:Swap Oscillator

Program P2: Edit-Pitch

オシレーター 1、2のピッチ・モジュレーションを設定します。

2-1: OSC1 P.Mod (OSC1 Pitch Mod.)

オシレーター 1のキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。またピッチEGによるピッチ変化量や、オシレーター 1のLFO1、LFO2によるピッチ変化量をコントロールします。その他ポルタメントのオン/オフと、かかり方を設定します。



2-1a: Pitch

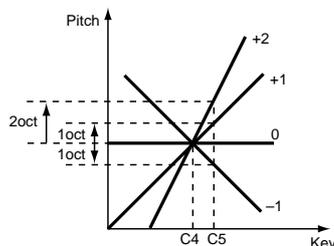
Pitch Slope [-1.0...+2.0]

通常は、+ 1.0に設定します。

+の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、-の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

0に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。

Pitch Slopeの設定とピッチとの関係



Ribbon [-12...+12]

リボン・コントローラーを押さえる位置で、ピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。

12で1オクターブです。+の値のとき、リボン・コントローラーの中心より右を押さえるとピッチが上がります、-の値ではピッチが下がります。例えば、+12に設定してリボン・コントローラーの右端を押すと、音程は1オクターブ上がります。-12に設定して右端を押すと、音程は1オクターブ下がります。

リボン・コントローラーの中央では、そのままのピッチなので、右側を押したときの音と組み合わせると、ギターのタッピングのような演奏法が行えます。

JS (+X) [-60...+12]

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。12で1オクターブです。

例えば、+12に設定してジョイスティックを右側に倒すと、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。

JS (-X) [-60...+12]

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。12で1オクターブです。

例えば、-60に設定してジョイスティックを左側に倒すと、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音になるまでピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

AMS (Pitch AMS) [Off, (FEG, AEG, EXT)]

オシレーター1のピッチにモジュレーションをかけるソースを選びます。(「AMS List」p.272)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(Pitch AMS)”による効果の深さと方向を設定します。0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00で1オクターブ変化します。

例えば、“AMS(Pitch AMS)”をAfter Touchにして鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときはピッチが上ががり、-の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。(p.274)

2-1b: Pitch EG**Intensity [-12.00...+12.00]**

P2>Edit-Pitch, Pitch EGページで設定したピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

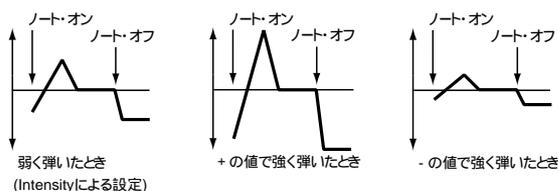
AMS (Pitch EG AMS) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするためのソースを選びます。(「AMS List」p.272)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(Pitch EG AMS)”による効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS(Pitch EG AMS)”をVelocityにして、ここを12.00にすると、ペロシティでピッチEGによるピッチ・モジュレーションを±1オクターブの範囲でコントロールできます(p.274)。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

ピッチの変化(レベル)



note “Intensity”、“AMS(Pitch EG AMS)”によるそれぞれの設定の加算で、ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

2-1c: Portamento

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果のオン/オフ、かかり方を設定します。[SW1]または[SW2]キーをPorta.SW:CC#65に設定している場合は、[SW1]または[SW2]キーによるオン/オフとここでの設定により効果がかかります。

(p.272「AMS List」、p.279「SW1, SW2 Assign List」Porta.SW:#65)

MIDI CC#65(ポルタメントSW)受信時も同様です。

Enable (Porta. Enable) [Off, On]

On(チェックする): ポルタメント効果がかかります。
Off(チェックしない): ポルタメント効果がかかりません。

Fingered (Porta. Fingered) [Off, On]

“Enable(Porta. Enable)”にチェックをしているときに有効です。
On(チェックする): ある鍵盤を押しながら、次の鍵盤を押したとき(レガート奏法)にポルタメントがかかります。
Off(チェックしない): 弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

Time (Porta. Time) [000...127]

“Enable(Porta. Enable)”にチェックをしているときに有効です。
ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

2-1d: LFO1/2**LFO1:****LFO1 Intensity [-12.00...+12.00]**

“OSC1 LFO1”(5-1)で設定したOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOは逆相になります。

JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

ジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けたときのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さを設定します。
設定した値が大きいと、ジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けたときに得られるOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションが深くなります。
12.00にすると最大±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOは逆相になります。

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選びます。(「AMS List」p.272)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(LFO1 AMS)”による効果の深さと方向を設定します。0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00にすると最大±1オクターブのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOは逆相になります。

例えば、“AMS(LFO1 AMS)”をAfter Touchにして鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときはOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、-の値のときは逆相でかかります。

“LFO1 Intensity”、“JS+Y Int.(LFO1 JS+Y Int.)”、“AMS (LFO1 AMS)”によるそれぞれの設定の加算で、OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。(p.274)

LFO2:**LFO2 Intensity [-12.00...+12.00]****JS+Y Int. (LFO2 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]****AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]****Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]**

前述の「LFO1」を参照してください。

▼ 2-1: Page Menu Command

☞ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator,
1-1B: Swap Oscillator

2-2: OSC2 P.Mod (OSC2 Pitch Mod.)

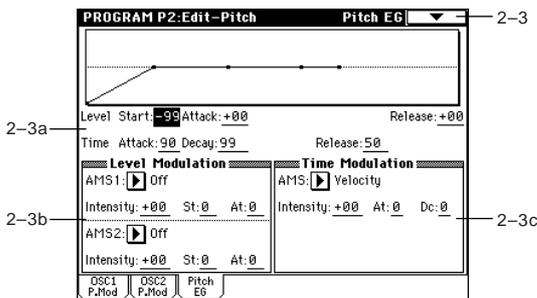
オシレーター2のキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。またピッチEGによるピッチ変化量や、オシレーター2のLFO1、LFO2によるピッチ変化量をコントロールします。その他パラメントのオン/オフと、かかり方を設定します。

各パラメーターの説明は前述の「2-1:OSC1 P.Mod (OSC1 Pitch Mod.)」を参照してください。

2-3: Pitch EG AMSource

オシレーター1、2に、ピッチの時間的変化を与えるピッチEGを設定します。

ここで設定したEGのオシレーター1、2のピッチへの深さは、“Pitch EG”(2-1b, 2-2)で調整します。



2-3a: Pitch EG

ピッチの時間的変化を設定します。

Level:

ピッチが変化する量を設定します。

“Pitch EG”(2-1b, 2-2)の“Intensity”の設定によって動作が異なります。例えば、“Intensity”が+12.00のとき、+99で1オクターブ上がり、-99で1オクターブ下がります。

Start (Start Level) [-99...+99]

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

Attack (Attack Level) [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

Release (Release Level) [-99...+99]

リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

Time:

ピッチが変化する時間を設定します。

Attack (Attack Time) [0...99]

ノート・オン時からアタック・レベル(で設定したピッチ)に達するまでの時間を設定します。

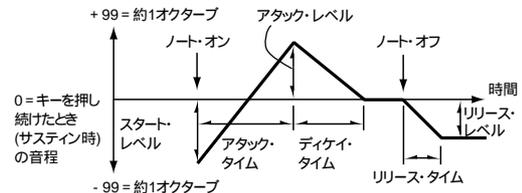
Decay (Decay Time) [0...99]

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

Release (Release Time) [0...99]

ノート・オフ時からリリース・レベル(で設定したピッチ)に達するまでの時間を設定します。

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity=+12.00のとき)



2-3b: Level Modulation

ピッチEGのLevelをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS1 (Level Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGのLevelをコントロールするソースを選びます。(「AMS List」☞p.272)

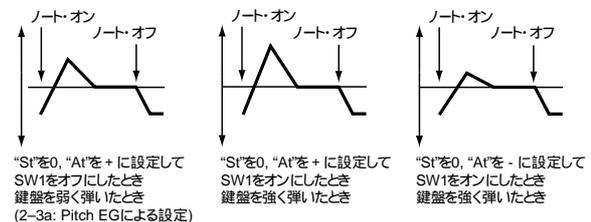
Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1 (Level Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。0のとき“Pitch EG”(2-3a)で設定したレベルで動作します。

例えば、“AMS1 (Level Mod. AMS1)”がSW1:CC#80のとき、[SW1]キーをオンにすることで、Pitch EGの“Level”を変化させることができます(“Panel Switch Assign”1-4aをSW1 Mod.CC#80に設定します)。“Intensity(AMS1 Intensity)”の絶対値を大きくするほど、[SW1]キーをオンにしたときのPitch EGのLevelの変化幅が大きくなります。変化の方向は“St(AMS1 SW Start)”、“At(AMS1 SW Attack)”で設定します。[SW1]キーがオフのときは、Pitch EGの設定レベルになります。

また、“AMS1 (Level Mod. AMS1)”がVelocityのときは、“Intensity(AMS1 Intensity)”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのPitch EGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“St(AMS1 SW Start)”、“At(AMS1 SW Attack)”で設定します。弱く弾くほど、Pitch EGの設定レベルに近づきます。

Pitch EG変化(レベル) (AMS=SW1/ Velocity, Intensity=+の値)



St (AMS1 SW Start) [-, 0, +]

“AMS1 (Level Mod. AMS1)”による“Start(Start Level)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

At (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“AMS1 (Level Mod. AMS1)”による“Attack(Attack Level)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値

のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

AMS2 (Level Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]

St (AMS2 SW Start) [-, 0, +]

At (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

前述の「AMS1(Level Mod. AMS1)」～「At(AMS1 SW Attack)」を参照してください。

2-3c: Time Modulation

ピッチEGのTimeをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS (Time Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGのTimeをコントロールするソースを選びます。(「AMS List」p.272)

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

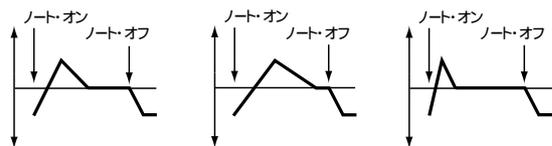
“AMS(Time Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。0にすると“Pitch EG”(2-3a)で設定したタイムで動作します。EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、ディケイ・タイムが決まります。

この値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えば、“AMS(Time Mod. AMS)”がVelocityのとき、“Intensity(AMS Intensity)”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのTimeの変化幅が大きくなります。変化の方向は“At(AMS SW Attack)”、“Dc(AMS SW Decay)”で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定タイムに近づきます。

Pitch EG変化(タイム) (AMS=Velocity, Intensity=+の値)



“At”を+、“Dc”を+に設定して鍵盤を弱く弾いたとき
“At”を+、“Dc”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき
“At”を-、“Dc”を-に設定して鍵盤を強く弾いたとき

(2-3a: Pitch EGによる設定)

At (AMS SW Attack) [-, 0, +]

“AMS(Time Mod. AMS)”によるAttack(Attack Time)の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Dc (AMS SW Decay) [-, 0, +]

“AMS(Time Mod. AMS)”によるDecay(Decay Time)の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

▼ 2-3: Page Menu Command

0-1A:Write Program, 1-1A:Copy Oscillator,
1-1B:Swap Oscillator

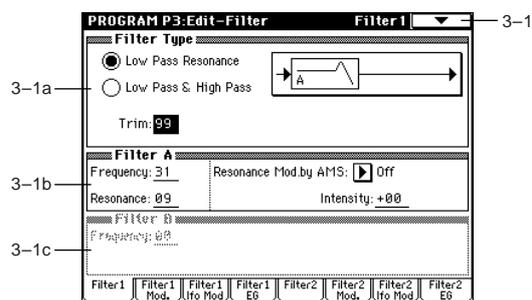
Program P3: Edit-Filter

オシレーター1、2の音色をコントロールするフィルター1、2を設定します。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続のフィルターが使用できます。

“Oscillator Mode”(1-1a)がSingleのときフィルター1が使用でき、Doubleのときフィルター1、2が使用できます。Singleときはフィルター2に関するページは選べません。

3-1: Filter1

フィルター1(オシレーター1用)の基本となるタイプ、カットオフ周波数やレゾナンスを設定します。

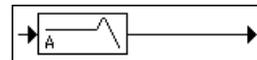


3-1a: Filter Type

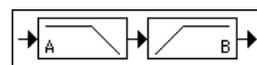
Filter Type [Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]

フィルター1のフィルター・タイプを選びます。

Low Pass Resonance: レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルターです。



Low Pass & High Pass: 12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものです。



Trim [00...99]

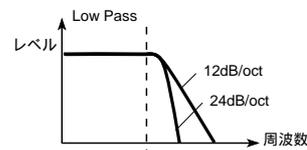
オシレーター1から出力された音声信号をフィルター1Aへ入力するレベルを設定します。

この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや、和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

3-1b: Filter A

カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。

“Filter Type”Low Pass Resonanceの方が、カットのカーブが急峻です。



Frequency (A Frequency) [00...99]

フィルター 1A のカットオフ周波数を設定します。

Resonance (A Resonance) [00...99]

“ Frequency(A Frequency) ”で設定した周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

Resonance Mod. by AMS

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

“ Resonance(A Resonance) ”のレベルをコントロールするソースを選びます。(「AMS List」※p.272)

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

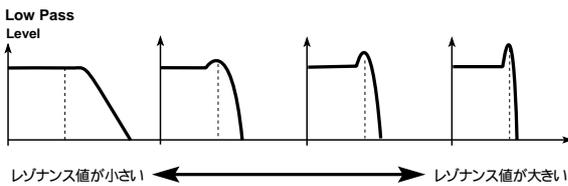
“ Resonance(A Resonance) ”で設定したレゾナンス・レベルに対して、“ Resonance Mod. by AMS ”による効果の深さと方向を設定します。

例えばVelocityを設定したとき、ベロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

+の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど “ Resonance(A Resonance) ”で設定した効果に近づきます。-の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど “ Resonance(A Resonance) ”で設定したレゾナンスの效果に近づきます。

レゾナンスのレベルは “ Resonance(A Resonance) ”、“ Intensity (AMS Intensity) ”によるそれぞれの設定の加算で決まります。

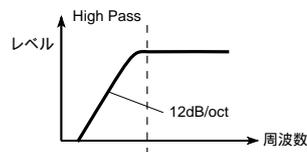
レゾナンスによる効果



3-1c: Filter B

“ Filter Type ”(3-1a)がLow Pass & High Passのときに表示します。

カットオフ周波数よりも低音域をカットするフィルターです。低音を削ることで、音色を細くします。



Frequency (B Frequency) [00...99]

フィルター 1B のカットオフ周波数を設定します。

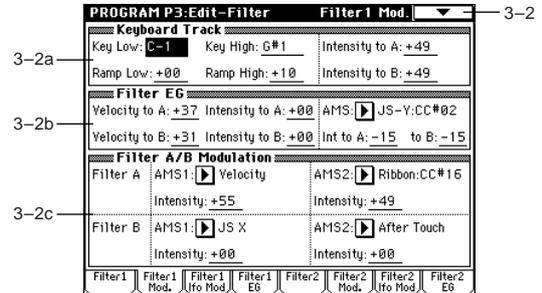
▼ 3-1: Page Menu Command

- 0-1 A: Write Program, 1-1 A: Copy Oscillator,
- 1-1 B: Swap Oscillator

3-2: Filter1 Mod.

フィルター 1 のカットオフ周波数 “ Frequency ”(A/B Frequency) にモジュレーションをかけて音色を変化させるキーボード・トラックとコントローラー、フィルター 1 EG のインテンシティを設定します。

“ Filter Type ”(3-1a)がLow Pass Resonance のときは、フィルター B に関するパラメーターは表示しません。



3-2a: Keyboard Track

フィルター 1 のカットオフ周波数のキーボード・トラックを設定します。弾く鍵盤の位置によるカットオフ周波数の変化を、“ Key Low (KBDTrk Key Low) ”、“ Key High(KBDTrk Key High) ”と “ Ramp Low (KBDTrk Ramp Low) ”、“ Ramp High(KBDTrk Ramp High) ”の各パラメーターで設定します。

Key:

キーボード・トラックがかかりはじまるノート・ナンバーを設定し、フィルター 1A、B に対する変化の深さと方向をそれぞれ “ Intensity to A (KBDTrk Int. to A) ”、“ Intensity to B(KBDTrk Int. to B) ”で設定します。

“ Key Low(KBDTrk Key Low) ”から “ Key High(KBDTrk Key High) ”までの間では、カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化します。

note ノート・ナンバーは、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

Key Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Key High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp (Ramp Setting):

キーボード・トラックの傾きを設定します。

Ramp Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

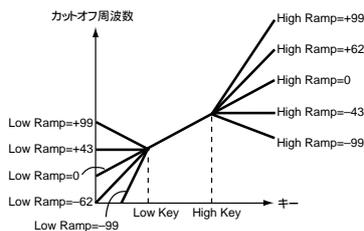
Ramp High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

“ Intensity to A(KBDTrk Int. to A) ”、“ Intensity to B(KBDTrk Int. to B) ”を + 50 に設定して、“ Ramp Low(KBDTrk Ramp Low) ”を - 62、“ Ramp High(KBDTrk Ramp High) ”を + 62 にすると、カットオフ周波数の傾きは鍵盤の位置(音程)と同じになります。従って “ Resonance(A Resonance) ”(3-1b)を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

“ Ramp Low(KBDTrk Ramp Low) ”を + 43、“ Ramp High (KBDTrk Ramp High) ”を - 43 にすると、カットオフ周波数の傾き

はなくなります。鍵盤ごとにカットオフ周波数が変化しないようにするときに設定します。

強く鍵盤の位置とRampの設定によるカットオフ周波数の変化(" Intensity to A ", " Intensity to B "= + 50)



Intensity to A (KBDTrk Int. to A) [-99...+99]

" Key Low(KBDTrk Key Low) ", " Key High(KBDTrk Key High) ", " Ramp Low(KBDTrk Ramp Low) ", " Ramp High(KBDTrk Ramp High) " で設定したキーボード・トラックのフィルター 1A に対する効果の深さと方向を設定します。

+側ではキーボード・トラックの設定に対して正方向、-側では逆方向の効果になります。

Intensity to B (KBDTrk Int. to B) [-99...+99]

キーボード・トラックのフィルター 1B に対する効果の深さと方向を設定します。(☞ Intensity to A(KBDTrk Int. to A))

3-2b: Filter EG

Velocity to A [-99...+99]

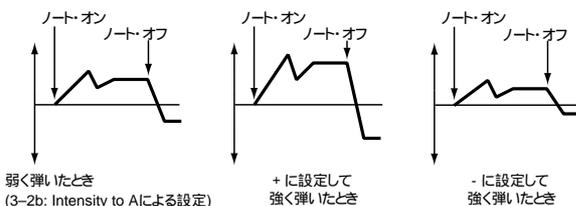
フィルター 1A のカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター 1 EG (" Filter1 EG " 3-4 で設定) を、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

+ の値にすると、強く弾くほどフィルター 1 EG によるカットオフの変化が大きくなります。- の値にすると、強く弾くほど逆相の EG によるカットオフの変化が大きくなります。

Velocity to B [-99...+99]

フィルター 1B のカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター 1 EG を、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。(☞ Velocity to A)

カットオフ周波数の変化



Intensity to A [-99...+99]

フィルター 1A のカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター 1 EG の効果の深さと方向を設定します。

+ の値にすると、Filter1 EG Level, Time (3-4a) で設定する EG レベルが+の部分では音色が明るく(鋭く)なり、-の部分では暗く(鈍く)なります。- の値にすると、Filter1 EG Level, Time で設定する EG レベルが+の部分では音色が暗く(鈍く)なり、-の部分では明るく(鋭く)なります。

Intensity to B [-99...+99]

フィルター 1B のカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター 1 EG の効果の深さと方向を設定します。(☞ Intensity to A)

AMS (Filter EG AMS) [Off, (EXT)]

フィルター 1A と 1B のカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター 1 EG の効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます。(「AMS List」☞ p.272)

Int to A (AMS Int. to A) [-99...+99]

" AMS(Filter EG AMS) " によるフィルター 1A への効果の深さと方向を設定します。

効果のかけ方については " Intensity to A " を参照してください。

Int to B (AMS Int. to B) [-99...+99]

" AMS(Filter EG AMS) " によるフィルター 1B への効果の深さと方向を設定します。(☞ Intensity to A)

note " Velocity to A (B) ", " Intensity to A (B) ", " Int to A (B) (AMS Int. to A/B) " によるそれぞれの設定の加算で、フィルター EG による効果の深さと方向が決定します。

3-2c: Filter A/B Modulation

Filter A:

AMS1 (Filter A AMS1) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

フィルター 1A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。(「AMS List」☞ p.272)

Intensity (A AMS1 Intensity) [-99...+99]

" AMS1(Filter A AMS1) " による効果の深さと方向を設定します。

" AMS1(Filter A AMS1) " が JS X のとき、ここを+の値にしてジョイスティックを右側に倒すとカットオフ周波数上がり、左側に倒すと下がります。- の値にすると逆の動作になります。

Filter A " Frequency(A Frequency) " (3-1b) の設定値への加算で動作します。

AMS2 (Filter A AMS2) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Intensity (A AMS2 Intensity) [-99...+99]

" AMS2(Filter A AMS2) " の選択と、そのソースによる効果の深さと方向を設定します。(☞ AMS1(Filter A AMS1) ", " Intensity(A AMS1 Intensity) ")

Filter B:

" Filter Type " (3-1a) が Low Pass & High Pass のときに表示します。

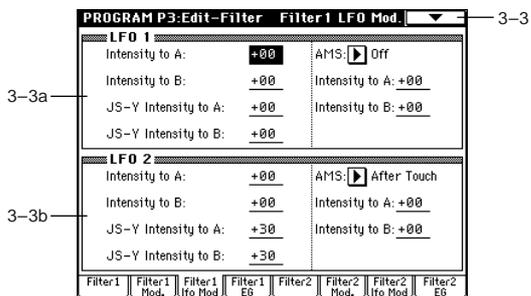
フィルター 1B のカットオフ周波数に、2つのオルタネート・モジュレーションで変調をかけます。(☞「Filter A」)

▼ 3-2: Page Menu Command

☞ 0-1A:Write Program, 1-1A:Copy Oscillator,
1-1B:Swap Oscillator

3-3: Filter1 LFO Mod.

フィルター1(オシレーター1用)のカットオフ周波数をフィルター1 LFOで周期的に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。



3-3a: LFO 1

Intensity to A (LFO1 Int. to A) [-99...+99]

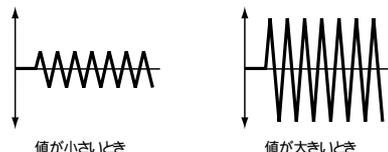
フィルター1Aのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1(5-1で設定)で変調する深さと方向を設定します。

-の値にすると、逆相になります。

Intensity to B (LFO1 Int. to B) [-99...+99]

フィルター1Bのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1で変調する深さと方向を設定します。(☞“Intensity to A (LFO1 Int. to A) ”)

カットオフの変化



JS-Y Intensity to A (LFO1 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

ジョイスティック-Y(手前)方向へ操作することでOSC1 LFO1をコントロールして、フィルター1Aのカットオフ周波数を変調します。

その効果の深さと方向を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを-Y(手前)方向に傾けたときのフィルター1へのOSC1 LFO1の効果が大きくなります。

JS-Y Intensity to B (LFO1 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

ジョイスティック-Y(手前)方向へ操作することでOSC1 LFO1をコントロールして、フィルター1Bのカットオフ周波数を変調します。

その効果の深さと方向を設定します。(☞“JS-Y Intensity to A (LFO1 JS-Y Int. to A) ”)

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

フィルター1A、1B両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます。(「AMS List」☞p.272)

Intensity to A (LFO1 AMS Int. to A) [-99...+99]

“AMS(LFO1 AMS)”によるフィルター1Aに対する効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS(LFO1 AMS)”がAfter Touchのとき、設定した値が大きいほど、鍵盤を押し込んだときのOSC1 LFO1による効果が大きくなります。

Intensity to B (LFO1 AMS Int. to B) [-99...+99]

“AMS(LFO1 AMS)”によるフィルター1Bに対する効果の深さと方向を設定します。(☞“Intensity to A(LFO1 AMS Int. to A) ”)

3-3b: LFO 2

フィルター1A、1Bのカットオフ周波数に、周期的に変化を与えるOSC1 LFO 2(5-2で設定)の効果の深さを調整します。(☞LFO 1: 3-3a)

Intensity to A (LFO2 Int. to A) [-99...+99]

Intensity to B (LFO2 Int. to B) [-99...+99]

JS-Y Intensity to A (LFO2 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

JS-Y Intensity to B (LFO2 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Intensity to A (LFO2 AMS Int. to A) [-99...+99]

Intensity to B (LFO2 AMS Int. to B) [-99...+99]

▼ 3-3: Page Menu Command

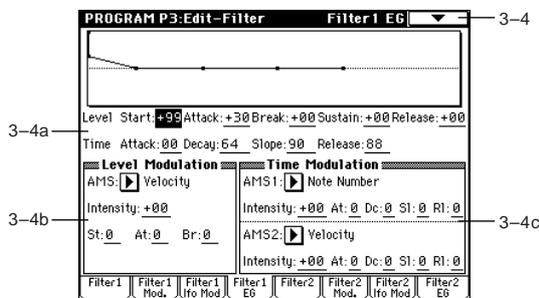
☞ 0-1A:Write Program, 1-1A:Copy Oscillator,

1-1B:Swap Oscillator

3-4: Filter1 EG AMSSource

フィルター1A、1Bのカットオフ周波数を時間的に変化させるEGを設定します。

この設定がフィルター1のカットオフ周波数に与える効果の深さはFilter EG (3-2b)で設定します。



3-4a: Filter1 EG

フィルター1 EGの時間的変化を設定します。

Level:

“Filter Type”(3-1a)で設定したフィルターによって、動作は異なります。例えば、Low Pass Resonanceで、“Intensity to A”(3-2b)が+の値のとき、ここを+の値にすると音色が明るく(鋭く)なり、-の値にすると音色が暗く(鈍く)なります。

Start (Start Level) [-99...+99]

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

Attack (Attack Level) [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Break (Break Point Level) [-99...+99]

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Sustain (Sustain Level) [-99...+99]

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Release (Release Level) [-99...+99]

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Time:

それぞれの時間を設定します。

Attack (Attack Time) [00...99]

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

Decay (Decay Time) [00...99]

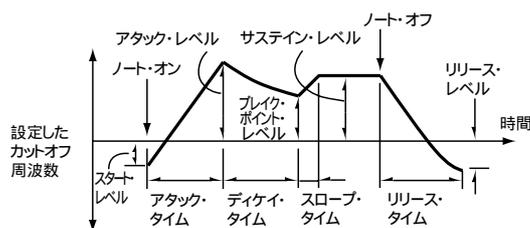
アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

Slope (Slope Time) [00...99]

ディケイ・タイムが終わったときからサステイン・レベルになるまでの時間を設定します。

Release (Release Time) [00...99]

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

**3-4b: Level Modulation**

フィルター 1 EG の *Level* をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

フィルター 1 EG の *Level* をコントロールするソースを選びます。
(「AMS List」[※]p.272)

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS(Level Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS(Level Mod. AMS)”がVelocityのとき、“St(AMS SW Start)”、“At(AMS SW Attack)”、“Br(AMS SW Break)”を+、“Intensity(AMS Intensity)”を+の値にすると強く弾くほどEGレベルは上がり、-の値にすると強く弾くほどEGレベルは下がります。0にすると、“Filter1 EG”(3-4a)で設定したレベルで動作します。

St (AMS SW Start) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“Start(Start Level)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

At (AMS SW Attack) [-, 0, +]

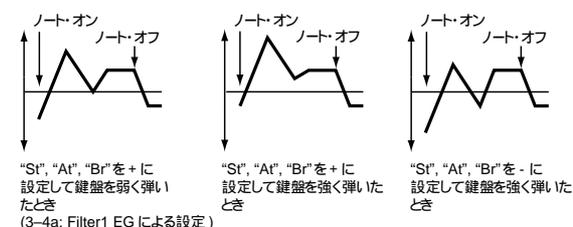
“AMS(Level Mod. AMS)”による“Attack(Attack Level)”の変

化の方向を設定します。“Intensity(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

Br (AMS SW Break) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“Break(Break Point Level)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

Filter1 EG 変化(レベル) (AMS=Velocity, Intensity= +の値)

**3-4c: Time Modulation**

フィルター 1 EG の *Time* をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS1:**AMS1 (Time Mod. AMS1)** [Off, (KT, EXT)]

フィルター 1 EG の *Time* をコントロールするソースを選びます。
(「AMS List」[※]p.272)

Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1(Time Mod. AMS1)”がFlt KTr + / +のとき、Keyboard Track(3-2a)の設定によってEGの*Time* をコントロールします。+の値にするとRamp(Ramp Setting)(3-2a)が+の値の場合、EGタイムは長くなり、Ramp(Ramp Setting)が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“ At(AMS1 SW Attack) ”、“ Dc(AMS1 SW Decay) ”、“ Sl(AMS1 SW Slope) ”、“ Rl(AMS1 SW Release) ”でそれぞれ設定します。

0にすると、Filter1 EG (3-4a) で設定した時間で動作します。

“AMS1(Time Mod. AMS1)”がVelocityのとき、+の値にすると、強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると、強く弾くほどEGタイムは短くなります。

At (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるアタック・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Dc (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるディケイ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Sl (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

RI (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるリリース・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Filter1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



AMS2:

AMS2 (Time Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]

At (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

Dc (AMS2 SW Decay) [-, 0, +]

Sl (AMS2 SW Slope) [-, 0, +]

RI (AMS2 SW Release) [-, 0, +]

フィルター 1 EG の Time をコントロールする AMS2 を設定します。(AMS1)

▼ 3-4: Page Menu Command

0-1A	Write Program
1-1A	Copy Oscillator
1-1B	Swap Oscillator
3-4A	Sync Both EGs

3-4A: Sync Both EGs

ページ・メニュー・コマンド“ Sync Both EGs ”を選ぶと、「 Sync Both EGs 」の左側にチェック・マークが付いた状態になります。この状態では、フィルター 1 EG とフィルター 2 EG を同時にエディットできます(どちらか片方をエディットすると、もう一方も変化します)。

note “ Sync Both EGs ”はフィルターEGとアンプEGに対して、別々にシンクさせることができません。例えば 4-3A でシンクさせると、ここでもシンクします。

note “ Oscillator Mode ”(1-1a) が Double のときにのみ選べます。

3-5: Filter2

3-6: Filter2 Mod.

3-7: Filter2 LFO Mod.

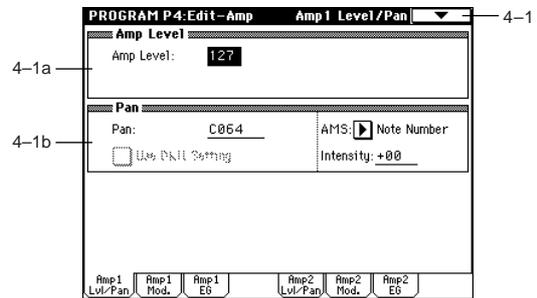
3-8: Filter2 EG **AMS**Source

オシレーター 2 の音色をコントロールするフィルター 2 を設定します。レゾナンス付き 24dB/oct ローパス・フィルター、または 12dB/oct ローパス・フィルターと 12dB/oct ハイパス・フィルターのシリーズ接続を選択します。“ Oscillator Mode ”(1-1a) が Double のときフィルター 2 が使用できます。(AMS「3-1:Filter1」~「3-4:Filter1 EG」)

Program P4: Edit-Amp

オシレーター 1 の音量をコントロールするアンプ 1 と、オシレーター 2 の音量をコントロールするアンプ 2 を設定します。

またパンも設定します。



4-1: Amp1 Level/Pan

オシレーター 1 の音量とパンを設定します。

4-1a: Amp Level

Amp Level (Amp1 Level) [0...127]

オシレーター 1 の音量を設定します。

MIDI プログラムの音量は、CC#7(ボリューム)、CC#11(エクスプレッション)の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとにCC#7とCC#11をかけ合わせた値になります。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1:1-1a)でコントロールします。

4-1b: Pan

Pan (Amp1 Pan) [Random, L001...R127]

オシレーター 1 のパン(音の定位)を設定します。

L001で左側に振り切り、C064で中央に定位、R127で右側に振り切ります。

Random: ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。

MIDI CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとの“Pan”の設定値、127で右に振り切ります。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1:1-1a)でコントロールします。

Use DKit Setting [Off, On]

“ Oscillator Mode ”(1-1a) が Drums のときに有効です。

On(チェックする): Drum Kit で Key ごとに設定した“ Pan ”(Global P5:5-2b)の値で出力します。“ Oscillator Mode ”が Drums のときは、通常この設定にします。

Off(チェックしない): Drum Kit のすべての Key が“ Pan(Amp1 Pan)”の設定になります。

AMS (Pan AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

パンを変化させるためのソースを選びます。(「AMS List」p.272) “ Pan(Amp1 Pan)”の設定を基準にして変化します。

Intensity [-99...+99]

“AMS(Pan AMS)”による効果の深さを設定します。

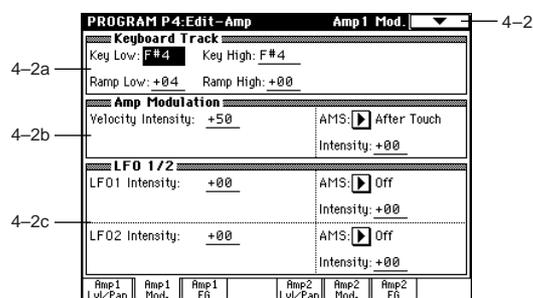
例えば、“Pan(Amp 1 Pan)”の設定値がC064で、“AMS(Pan AMS)”がNote Numberのとき、+の値にするとC4を境にしてノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほどR側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほどL側に移動します。-の値にするとこれらは逆に動作します。

▼ 4-1: Page Menu Command

0-1A:Write Program, 1-1A:Copy Oscillator,
1-1B:Swap Oscillator

4-2: Amp1 Mod.

アンプ1(オシレーター1用)にモジュレーションをかけて、音量を変化させるキーボード・トラック、ベロシティとLFO1/2のインテンシティなどを設定します。

**4-2a: Keyboard Track**

オシレーター1の音量をキーボード・トラックでコントロールします。強く鍵盤の位置による音量の変化を、“Key Low”、“Key High”と“Ramp Low”、“Ramp High”の各パラメーターで設定します。

Key:

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。“Key Low”から“Key High”までの間では、音量の変化はありません。

note ノート・ナンバーは、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても設定できます。

Key Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Key High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp:

キーボード・トラックの傾きを設定します。

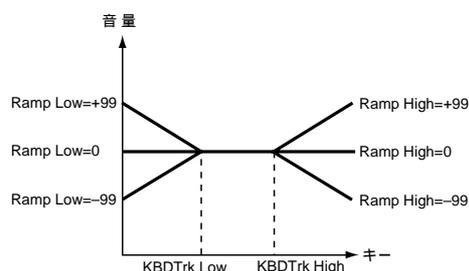
Ramp Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

+の値にすると“Key Low(KBDTrk Key Low)”で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

Ramp High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

+の値にすると、“Key High(KBDTrk Key High)”で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

強く鍵盤の位置とRampの設定による音量変化

**4-2b: Amp Modulation**

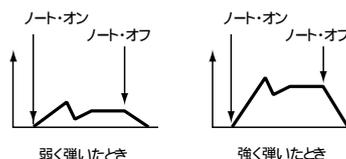
オシレーター1の音量をベロシティでコントロールするための設定を行います。

Velocity Intensity [-99...+99]

+の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。

-の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。

音量の変化(+に設定した場合)

**AMS (Amp AMS)** [Off, (PEG, FEG, EXT)]

アンプ1の音量をコントロールするソースを選びます(「AMS List」p.272)。(EXT) Velocityは選択できません。

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS(Amp AMS)”による効果の深さと方向を設定します。音量は、アンプEGによる音量変化にAlternate Modulation等の値をかけ算したもので、アンプEGの各レベルが小さいとAlternate Modulationによるモジュレーションのかけ算も小さくなります。

例えば“AMS(Amp AMS)”がAfter Touchのとき、+の値にして鍵盤を押し込むと音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。-の値にして鍵盤を押し込むと、音量は下がります。

4-2c: LFO 1/2

オシレーター1の音量を、“OSC1 LFO1”(5-1)、“OSC1 LFO2”(5-2)でコントロールします。

LFO1 Intensity [-99...+99]

オシレーター1の音量を“OSC1 LFO1”で変化させる深さと方向を設定します。-の値でLFOは逆相になります。

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

オシレーター1の音量を“OSC1 LFO1”で変化させる深さをコントロールするソースを選びます。(「AMS List」p.272)

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]
 設定の絶対値が大きいほど“AMS(LFO1 AMS)”による“OSC1 LFO1”の効果が大きくなります。-の値でLFOは逆相になります。

LFO2 Intensity [-99...+99]
AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

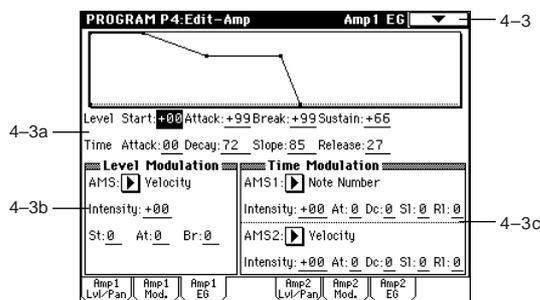
Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]
 オシレーター1の音量を“OSC1 LFO2”(5-2)で変化させる深さと方向を設定します。前述の“LFO1 Intensity”~“Intensity(AMS Intensity)”を参照してください。

▼ 4-2: Page Menu Command

- 0-1 A:Write Program, 1-1 A:Copy Oscillator,
- 1-1 B:Swap Oscillator

4-3: Amp1 EG AMSource

オシレーター1の音量を時間的に変化させるアンプ1EGを設定します。



4-3a: Amp1 EG

アンプ1EGの時間的な変化を設定します。

Level:

Start (Start Level) [00...99]

ノット・オン時の音量レベルを設定します。
 音の頭で「カッ」と鳴らしたいときは、ここを大きな値に設定します。

Attack (Attack Level) [00...99]

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

Break (Break Point Level) [00...99]

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

Sustain (Sustain Level) [00...99]

スロ・ブ・タイムが終わってからノット・オフまでの音量レベルを設定します。

Time:

Attack (Attack Time) [00...99]

ノット・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。
 スタート・レベルが0のときは、音の立ち上がりの時間となります。

Decay (Decay Time) [00...99]

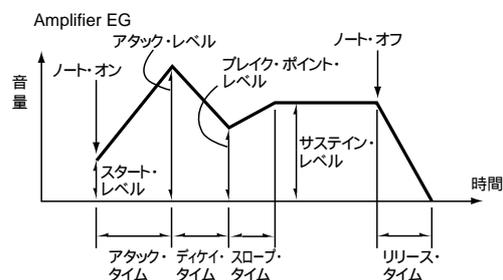
アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

Slope (Slope Time) [00...99]

ブレイク・ポイント・レベルに達してからサステイン・レベルになるまでの時間を設定します。

Release (Release Time) [00...99]

ノット・オフ時から、音量が0になるまでの時間を設定します。



4-3b: Level Modulation

“Amp1 EG”(4-3a)で設定したアンプ1EGレベルをAMSでコントロールします。

AMS (Level Mod.AMS) [Off, (KT, EXT)]

アンプ1EGのLevelをコントロールするソースを選びます。

(「AMS List」p.272)

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS(Level Mod.AMS)”の効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS(Level Mod.AMS)”がVelocityのとき、“St(AMS SW Start)”、“At(AMS SW Attack)”、“Br(AMS SW Break)”を+にして、“Intensity(AMS Intensity)”を+の値にすると強く弾くほどアンプ1EGの音量レベルは上がり、-の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0にすると、“Amp1 EG”(4-3a)で設定したレベルで動作します。

St (AMS SW Start) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod.AMS)”による“Start(Start Level)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

At (AMS SW Attack) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod.AMS)”による“Attack(Attack Level)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

Br (AMS SW Break) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod.AMS)”による“Break(Break Point Level)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

Amp1 EG 変化(レベル) (AMS=Velocity, Intensity=+の値)



“St”を0, “At”, “Br”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき (4-3a: Amp1 EGによる設定) とき
 “St”を0, “At”, “Br”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき
 “St”を0, “At”, “Br”を-に設定して鍵盤を強く弾いたとき

4-3c: Time Modulation

Amp1 EG (4-3a) で設定したアンプ1 EGタイムを変化させます。

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

アンプ1 EGのTimeをコントロールするソースを選びます。(「AMS List」※p.272)

Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS1(Time Mod. AMS1)”がAmp KTrk + / +のとき、Keyboard Track (4-2a) の設定によってEGのTimeをコントロールします。Intensity(AMS1 Intensity)を+の値にするとRampが+の値の場合、EGタイムは長くなり、Rampが-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“At(AMS1 SW Attack)”、“Dc(AMS1 SW Decay)”、“SI(AMS1 SW Slope)”、“RI(AMS1 SW Release)”でそれぞれ設定します。

“AMS1(Time Mod. AMS1)”がVelocityのとき、+の値にすると強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほどEGタイムは短くなります。0にすると、Amp1 EG (4-3a) で設定した時間で動作します。

At (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”による“Attack(Attack Time)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

Dc (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”による“Decay(Decay Time)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

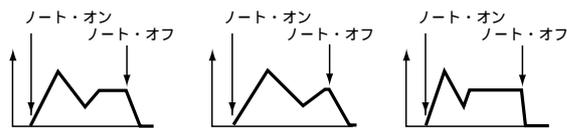
SI (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”による“Slope(Slope Time)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

RI (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”による“Release(Release Time)”の変化の方向を設定します。“Intensity(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

Amp1 EG 変化 (タイム)
(AMS=Amp KTrk + / +, Intensity= + の値)
(Amp Keyboard Track(4-2a) Low Ramp= + の値、High Ramp= + の値の場合)

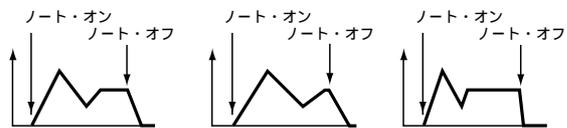


4-3a: Amp1 EG による設定

“At”, “Dc”, “SI”, “RI”を+にして低い音程を弾いたとき

“At”, “Dc”, “SI”, “RI”を-にして高い音程を弾いたとき

Amp1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



5.1-3a: Amp1 EG による設定

“At”, “Dc”, “SI”, “RI”を+にして鍵盤を強く弾いたとき

“At”, “Dc”, “SI”, “RI”を-にして鍵盤を強く弾いたとき

AMS2 (Time Mod. AMS2)	[Off, (KT, EXT)]
Intensity (AMS2 Intensity)	[-99...+99]
At (AMS2 SW Attack)	[-, 0, +]
Dc (AMS2 SW Decay)	[-, 0, +]
SI (AMS2 SW Slope)	[-, 0, +]
RI (AMS2 SW Release)	[-, 0, +]

アンプ1 EGのTimeをコントロールする“AMS2(Time Mod. AMS2)”を設定します。(※“AMS1(Time Mod. AMS1)”~“RI(AMS1 SW Release)”)

▼ 4-3: Page Menu Command

0-1A	Write Program
1-1A	Copy Oscillator
1-1B	Swap Oscillator
4-3A	Sync Both EGs

4-3A: Sync Both EGs

ページ・メニュー・コマンド“Sync Both EGs”を選びと、「Sync Both EGs」の左側にチェック・マークが付いた状態になります。この状態では、アンプ1 EGとアンプ2 EGを同時にエディットできます(どちらか片方をエディットすると、もう一方も変化します)。(※3-4A)

4-4: Amp2 Level/Pan

4-5: Amp2 Mod.

4-6: Amp2 EG

オシレーター2の音量をコントロールするアンプ2を設定します。またパンも設定します。(※「4-1:Amp1 Level/Pan」~「4-3:Amp1 EG」)

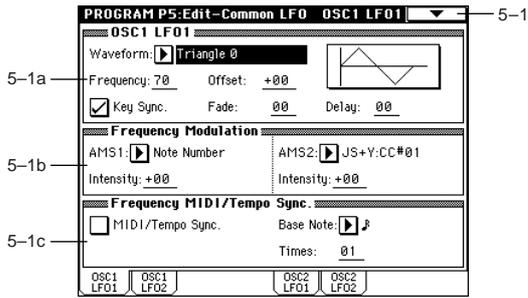
“Oscillator Mode”(1-1a)がDoubleのとき表示します。

Program P5: Edit-Common LFO

オシレーター 1、2のPitch、Filter、Ampを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます。Pitch、Filter、AmpでのLFO1、LFO2 Intensityの値を-にすることで逆相のLFO効果が得られます。

5-1: OSC1 LFO1 AMSource

オシレーター 1 に対して使用できる 1 つめの LFO である“ OSC 1 LFO 1 ”を設定します。



5-1a: OSC1 LFO1

Waveform [Triangle 0...Random6 (Vector)]

LFO 波形を選びます。

いくつかの LFO で表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。

Triangle 0			Step Triangle - 4	
Triangle 90		三角波	Step Triangle - 6	
Triangle Random		Key On時に初期位相が不規則に変化	Step Saw - 4	
Saw 0		のこぎり波 ↓□	Step Saw - 6	
Saw 180			Random1 (S/H):	間隔が一定でレベルがランダムに変化する、一般的なサンプリング&ホールド(S/H)のタイプです。
Square		矩形波	Random2 (S/H):	間隔がランダムでレベルもランダムに変化します。
Sine		サイン波	Random3 (S/H):	間隔がランダムで最大レベルと最小レベルに交互に変化します(間隔がランダムな矩形波)。
Guitar		ギター・ピブラート	Random4 (Vect.)	
Exponential Triangle			Random5 (Vect.)	
Exponential Saw Down			Random6 (Vect.)	
Exponential Saw Up			Random1 ~ 3を滑らかに変化させるタイプです。アコースティック楽器等の不安定さを再現するとき使用します。	

Frequency [00...99]

LFO 周波数を設定します。99で最も速くなります。

Offset [-99...+99]

LFO 波形の中心となる値を設定します。

例えば次図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にピブラートがかかります。+99に設定すると、ギターのピブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でピブラートがかかります。

なお、“Waveform”のGuitarは、“Offset”を0にしても+の領域で振動します。

オフセットの設定と、ピブラートのピッチの変化



Key Sync. [Off, On]

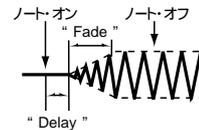
On(チェックする): 鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、鍵盤ごとに独立したLFOが動作します。

Off(チェックしない): 後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果がかけられます。(このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。)

Fade [00...99]

LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

“Fade”の設定によるLFOのかかり方 (“Key Sync.”がOnのとき)



Delay [0...99]

ノート・オンからLFO効果がかかりはじめるまでの時間を設定します。“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

5-1b: Frequency Modulation

OSC 1 LFO 1 の速さの変化量を、2つのオルタネート・モジュレーションで調整します。

AMS1 (Freq. AMS1) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

オシレーター 1 用の LFO 1 のフリケンシーをコントロールするソースを選びます(「AMS List」p.272)。OSC 1 LFO 1 は OSC 1 LFO 2 で変調をかけることができます。

Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1 (Freq. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。

この値を 16、33、49、66、82、99 にすると、それぞれの設定タイムは、最大で 2、4、8、16、32、64 倍(または 1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64 倍)にすることができます。

例えば“AMS1 (Freq. AMS1)”が Note Number のとき、+ の値にすると高音域の鍵盤を弾くほどオシレーター 1 の LFO が速くなります。

- の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーター 1 の LFO が遅くなります。中心になるキーは C4 です。

また“AMS1 (Freq. AMS1)”が JS + Y:CC#01 のとき、設定した値が大きいくほど、ジョイスティックをコントロールしたときの OSC 1 LFO スピードが速くなります。+99 にすると、ジョイスティックを奥側へ最大に傾けたとき、LFO の速さが約 64 倍になります。

AMS2 (Freq. AMS2) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]

オシレーター 1 用の LFO 1 のフリケンシーをコントロールするオルタネート・モジュレーションです。(「AMS1 (Freq. AMS1)」、「Intensity(AMS1 Intensity)」)

5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

On(チェックする): LFOの周期がテンポ(MIDI Clock)に同期します。このとき、“Frequency”(5-1a)、“Frequency Modulation”(5-1b)で設定した値は無効になります。

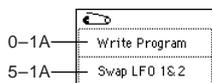
Base Note (Sync. Base Note)



Times (Sync. Times) [01...16]

“MIDI/Tempo Sync.”にチェックしているとき、“♪”(Tempo)“に対する音長”“Base Note(Sync. Base Note)”、“倍数”“Times(Sync. Times)”を設定します。これらによりOSC1 LFO1の周期が決定します。例えば“Base Note”が♪(4分音符)、“Times”を04に設定すると、LFOは4拍での1周期になります。アルペジエーター、シーケンサーの“♪”(Tempo)“を変化させても、LFOは常に4拍周期となります。

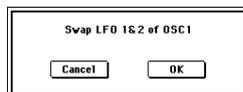
▼ 5-1: Page Menu Command



5-1A: Swap LFO 1&2

LFO1、2の設定を入れ替えます。LFO1の“AMS1(Freq. AMS1)”、“AMS2(Freq. AMS2)”(5-1b)でLFO2を選択している場合は、LFO1、2の入れ替え後、LFO2ではその設定は無効になります。OSC1 LFO1、OSC1 LFO2ページより選んだ場合、OSC1のLFO1、LFO2を入れ替えます。

“Swap LFO 1 & 2”を選び、ダイアログを表示します。



実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-2: OSC1 LFO2 AMSource

オシレーター1に対して使用できる2つめのLFOであるOSC1 LFO2を設定します(☞「5-1:OSC1 LFO1」)。ただし、“AMS1(Freq. AMS1)”、“AMS2(Freq. AMS2)”(5-1b)ではLFOで変調をかけることができません。

5-3: OSC2 LFO1 AMSource

“Oscillator Mode”(1-1a)がDoubleのときに有効になります。オシレーター2に対して使用できる1つめのLFOであるOSC2 LFO1を設定します。(☞「5-1:OSC1 LFO1」)

5-4: OSC2 LFO2 AMSource

“Oscillator Mode”(1-1a)がDoubleのときに有効になります。オシレーター2に対して使用できる2つめのLFOであるOSC2 LFO2を設定します。(☞「5-1:OSC1 LFO1」,「5-2:OSC1 LFO2」)

Program P7: Edit-Arpeggiator

プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。これらのアルペジオの設定は、プログラムを切り替えたとときに自動的にそのプログラムにメモリーされているアルペジエーターの設定に切り替えることができます。(Global P0:0-1c Auto Arpeggiator “Program”)

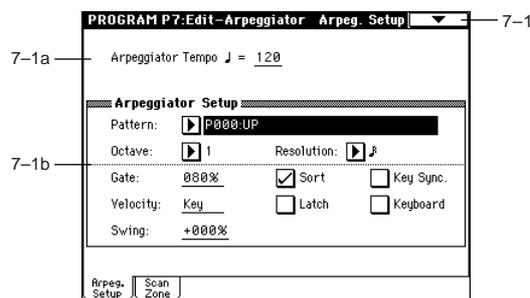
アルペジオのオン/オフはARPEGGIATOR [ON/OFF] キーで切り替えます。オン時は、キーのLEDが点灯します。また、ARPEGGIATOR [TEMPO] ノブ、[GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブ、[ON/OFF] キーの状態は、プログラムごとに保存することができます。

これらの設定が有効になるのはAuto Arpeggiator “Program” がチェックされているときです。

MIDI アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにレコーディングすることができます。(☞p.296)

note “Pattern”、“Resolution”、“Octave”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”、“♪”(Tempo)はP0:Play、Arpeggioページでも設定できます。

7-1: Arpeg. Setup



7-1a: Arpeggiator Tempo

♪(Tempo)* [040...240, EXT]

テンポを設定します。

ARPEGGIATOR [TEMPO] ノブを回すことでも調整できます。また、[ENTER] キーを押す間隔をテンポとして設定することもできます。“MIDI Clock”(Global P1:1-1a)をExternal MIDIまたはExternal USBに設定したときはEXTを表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

7-1b: Arpeggiator Setup

☞ OG p.94を参照してください。

Pattern* [P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]

アルペジオ・パターンを選びます。

P000...P004	プリセット・アルペジオ・パターン
U000(A/B)...U199(A/B)	TRITON標準プリロード・アルペジオ・パターン用
U200(H)...U215(H) U216(I)...U231(I) U232(J)...U247(J) U248(K)...U263(K) U264(L)...U279(L) U280(M)...U295(M) U296(N)...U311(N) U312(User)...U506(User)	プリロード・アルペジオ・パターン用: U200(H)...U488(User) ユーザー・アルペジオ・パターン用: U489(User)...U506(User)

note U000(A/B)~U506(User)は書き込み可能です。アルペジオ・パターンはGlobal P6で作成します。

note U000(A/B)~U506(User)のアルペジオ・パターンは、テンキー[0]~[9]、[ENTER]キーで選ぶことができます。

Octave* [1, 2, 3, 4]

アルペジオエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。

🔍 ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、“Octave Motion”(Global P6:6-1b)の設定によってアルペジオの展開が異なります。

Resolution* [♪₃, ♪₃, ♩₃, ♪₃, ♩₃, ♪₃]

アルペジオのレゾリューション(分解能)を設定します。

設定した♪₃, ♪₃, ♩₃, ♪₃, ♩₃, ♪₃を基準にアルペジオを展開します。“Arpeggiator Tempo”と“Resolution”の設定によって、アルペジオ・パターンのスピードが決定します。

Gate [000...100(%), Step]

アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。

000~100(%): 常に設定したゲート・タイムで動作します。

Step: “Pattern”でU000(A/B)~U506(User)を選んでいるときに有効で、各ステップで設定したゲート値で動作します。

ARPEGGIATOR [GATE] ノブでもコントロールすることができます。

ゲート・タイムはノブを左に回すと短く、右に回すと長く変化します。12時方向のとき、ここで設定したゲートの長さで動作します。

Velocity [001...127, Key, Step]

アルペジオ音のベロシティを設定します。

001~127: 常に設定したベロシティ値で動作します。

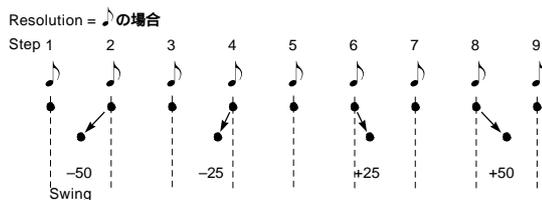
Key: 打鍵時のベロシティ値で動作します。

Step: “Pattern”でU000(A/B)~U506(User)を選んでいるときに有効で、各ステップで設定したベロシティ値で動作します。

ARPEGGIATOR [VELOCITY] ノブでもコントロールすることができます。ベロシティはノブを左に回すと小さい値、右に回すと大きな値に変化します。12時方向のとき、ここで設定したベロシティ値で動作します。

Swing [-100...+100(%)]

先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。



Sort* [Off, On]

同時に押さえている複数のノート(鍵盤)をアルペジオに展開し、発音する順番を設定します。

On(チェックする): ノート・オンした順番にかかわらず、音程順をもとにしてアルペジオが展開します。

Off(チェックしない): ノート・オンした順番をもとにしてアルペジオが展開します。

Latch* [Off, On]

鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続くかどうかを設定します。

On(チェックする): 鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続きます。

Off(チェックしない): 鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

Key Sync.* [Off, On]

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、“(Tempo)”(0-1a)に常に従うかを設定します。

On(チェックする): すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

Off(チェックしない): “(Tempo)”に常に従います。

Keyboard* [Off, On]

アルペジオ音と同時に鍵盤による演奏が発音するかどうかを設定します。(☞“Keyboard”0-2a)

On(チェックする): アルペジオ音と一緒に打鍵による発音もします。例えば、同時に複数の鍵盤を押さえたとき、打鍵による発音と展開されたアルペジオ音を同時に発音し、演奏することができます。

Off(チェックしない): アルペジオ音だけが発音します。

note *: これらのパラメーターは「P0:Play, Arpeggio」でも設定できます。

▼ 7-1: Page Menu Command

0-1A	Write Program
7-1A	Copy Arpeggiator

7-1A: Copy Arpeggiator

アルペジオの設定をコピーします。

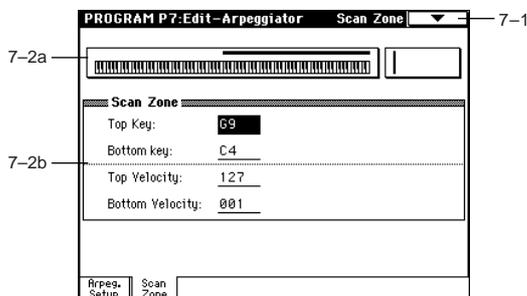
“Copy Arpeggiator”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジオ設定を選びます。

コンビネーション、ソング、Song Playモードよりコピーする場合は、A、Bのどちらの設定をコピーするかを選びます。コピー・アルペジオを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

7-2: Scan Zone



7-2a: Zone Map

Scan Zoneの範囲を表示します。

7-2b: Scan Zone

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。“Top Key”ではその上限、“Bottom Key”ではその下限を設定します。

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターが動作するベロシティの範囲を設定します。“Top Velocity”ではその上限、“Bottom Velocity”ではその下限を設定します。

note ノート・ナンバーとベロシティは、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって設定できます。

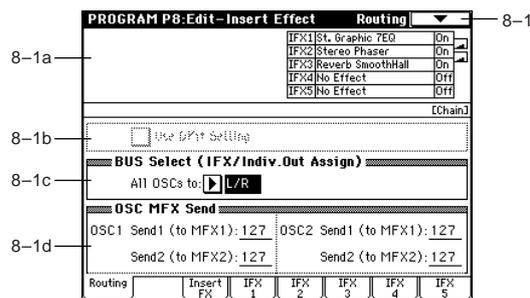
Program P8: Edit-Insert Effect

✎ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」p.205を参照してください。

8-1: Routing

オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

次図は、“Oscillator Mode”(1-1a)をDoubleにしたときのLCD画面です。



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェーン、それぞれの状態を表示します。インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定はP8: Edit-Insert Effect, Insert FXページで行います。

8-1b: Use DKit Setting

Use DKit Setting [Off, On]

“Oscillator Mode”(1-1a)がDrumsの場合に有効です。

On(チェックする): 選択しているドラムキットの各キーごとの“BUS Select”(Global P5: 5-2b)の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけた時、個別にAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)へ出力したりする場合にチェックします。

“Oscillator Mode”がSingleまたはDoubleの場合、ここでの設定は無効となります。

Off(チェックしない): BUS Select (8-1c)、OSC MFX Send (8-1d)の設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントが設定したバスに送られます。

8-1c: BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)

BUS Select (All OSCs to)

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off] オシレーター1、2出力のバスを設定します。

note オシレーター1、2の出力にバルブ・フォースをインサートするときは、3/4(Tube)または3(Tube)、4(Tube)に設定し、Valve Force “Placement”(9-5a)をInsertに設定します。

1/2または3/4(Tube)に設定すると、オシレーターのパン設定(4-1b, 4-4)でAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 と2または3と4にステレオで出力します。オシレーターのパンをCC#10(パン)やAMS(Pan AMS)などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO、Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4に出力する場合は、“BUS Select”をIFX1(またはIFX2～IFX5)に設定し、“IFX1”(または“IFX2”～“IFX5”)(8-2)に000:No Effectを選び、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel.(BUS Select)”(8-2a)で、1/2または3/4(Tube)を設定してください。

8-1d: OSC MFX Send

OSC1:

Send1 (to MFX1) [000...127]

オシレーター1の出力がマスター・エフェクト1へ送られる量(送ド・レベル)を設定します。“BUS Select”(8-1c)をL/R、Offに設定しているときに有効です。

“BUS Select”をIFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2への送ド・レベルは、Insert FXページのIFX1、2、3、4、5通過後の“Send1”、“Send2”(8-2a)で設定します。

Send2 (to MFX2) [000...127]

オシレーター1の出力がマスター・エフェクト2へ送られる量(送ド・レベル)を設定します。(※「Send1(to MFX1)」)

OSC2:

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

オシレーター2の出力がマスター・エフェクト1、2へ送られる量(送ド・レベル)を設定します。“Oscillator Mode”(1-1a)をDouble時、“BUS Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。

MIDI CC#93でOSC1/2 Send1レベル、CC#91で、OSC1/2 Send2レベルをコントロールできます。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1:1-1a)でコントロールします。実際の送ド・レベルは、オシレーターごとの送ド・レベルの設定値とのかけ算となります。

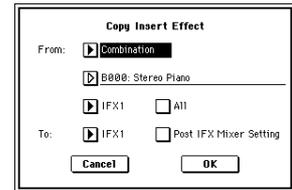
▼ 8-1: Page Menu Command

0-1A	Write Program
8-1A	Copy Insert Effect
8-1B	Swap Insert Effect

8-1A: Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、Samplingモード、Song Playモードのエフェクト設定をコピーします。

“Copy Insert Effect”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。

note BANK [A] ~ [N] キーを押してバンクを選ぶことができます。

コピーするエフェクトを選びます。

マスター・エフェクトからもコピーできます。“All”にチェックするとエフェクト全体の設定(Insert FX ページの内容およびIFX1～5のエフェクト・パラメーター、ただし“Ctrl Ch”は除く)をコピーします。

▲ マスター・エフェクトからコピーした場合、マスター・エフェクト関連のルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全に同じとはなりません。

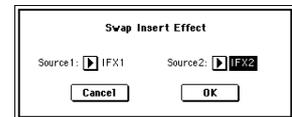
コピー先のインサート・エフェクトを選びます。

“Post IFX Mixer Setting”にチェックするとコピー元のインサート・エフェクト通過後の“Chain”、“Pan(CC#8)”、“BUS Sel.”、“Send1”、“Send2”の設定も同時にコピーします。チェックしないときはエフェクトの種類、そのパラメーターのみをコピーします。コピー・インサート・エフェクトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

8-1B: Swap Insert Effect

インサート・エフェクトの設定を入れ替え(スワップ)ます。

“Swap Insert Effect”を選び、ダイアログを表示します。

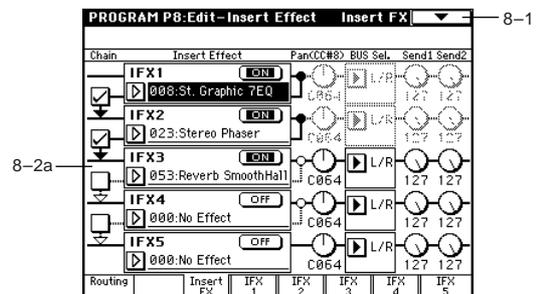


“Source1”と“Source2”で入れ替えするインサート・エフェクトをそれぞれ選びます。

スワップ・インサート・エフェクトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

8-2: Insert FX

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェイン等を設定します。インサート・エフェクトではダイレクト音(Dry)は、常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(※p.206)



8-2a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5 [000...089]

IFX2, 3, 4 [000...102]

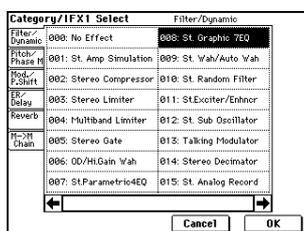
インサート・エフェクトの種類を選びます。

選択できるエフェクトは、“IFX1”、“IFX5”では000:No Effect ~ 089:Reverb-Gateまでの90種類からです。ダブル・サイズ・エフェクトは使用できません。

“IFX2”、“IFX3”、“IFX4”は、ダブル・サイズ・エフェクトを含んだ000:No Effect ~ 102:Hold Delayの103種類からです。

ダブル・サイズ・エフェクトを選択すると、次のインサート・エフェクトが使用できなくなります。例えば“IFX2”でダブル・サイズ・エフェクトを選んだら“IFX3”は使用できません。ダブル・サイズ・エフェクトは最大2個まで(“IFX1”に通常サイズ、“IFX2”と“IFX4”にダブル・サイズ)使用できます。(※p.206)

Category/IFX Selectメニュー:



ポップアップ・ボタンを押すと、Category/IFX Select メニューが表示され、エフェクトをカテゴリーから選ぶことができます。タブでエフェクトのカテゴリーを選択し、カテゴリー内のエフェクトを選びます。OKボタンで実行、Cancelボタンでキャンセルします。

IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off [Off, ON]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

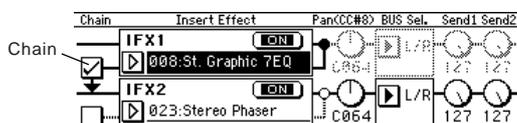
OFF時は入力をそのまま出力します。(000:No Effectではオンとオフは同じです。)

押すたびに交互にオン、オフが切り替わります。

MIDI ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ#92ですべてのインサート・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1 ~ 127で、元の設定になります。“MIDI Channel”(Global P1:1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Chain [Off, On]

インサート・エフェクトのチェーンのオン/オフを設定します。



例えばIFX1とIFX2の間にある“Chain”チェック・ボックスをチェック(On)すると、IFX1とIFX2を直列で接続します。“BUS Select”(8-1c)をIFX1に設定している場合、IFX1とIFX2が直列にインサート挿入します。最大、IFX1 ~ IFX5まで5個のインサート・エフェクトを直列にインサートすることが可能です。チェーンした場合、一番最後のIFX通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“Send1”、“Send2”の設定が有効です。

Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。次の“BUS Select”がL/Rのときにのみ有効です。(※p.209)

MIDI CC#8でコントロールできます。

BUS Sel. (BUS Select)

[L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

インサート・エフェクト通過後、どのバスに送るかを設定します。通常L/Rに設定します。AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) へ出力したい場合は、1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube)に設定します。Offは“Send1”、“Send2”を使用してさらにマスター・エフェクトへ直列接続する場合に設定します。

note インサート・エフェクト通過後、パルプ・フォースをインサートするときは、3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定し、Valve Force “Placement”(9-5a)をInsertに設定します。

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1, 2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”(8-2a)をL/R, Offに設定しているときに有効です。

MIDI CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールできます。“MIDI Channel”(Global P1:1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

8-3: IFX 1

8-4: IFX 2

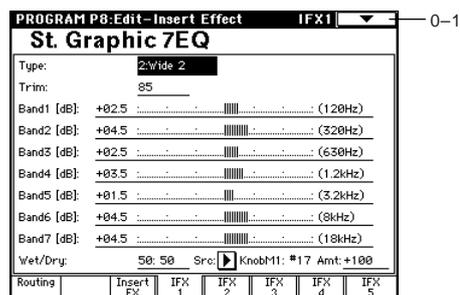
8-5: IFX 3

8-6: IFX 4

8-7: IFX 5

Insert FX ページで選択したIFX1, 2, 3, 4, 5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します。(※p.217~)

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1:1-1a)でコントロールします。(※「D.mod」p.277)

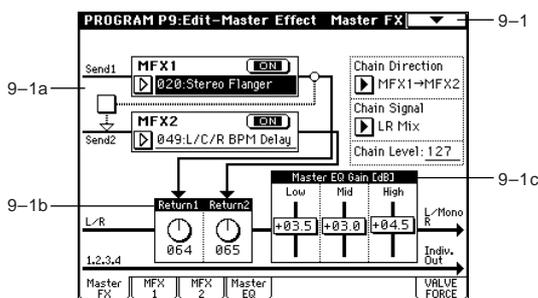


Program P9: Edit-Master Effect

☞ マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」p.205を参照してください。

9-1: Master FX

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンやマスターEQを設定します。



9-1a: MFX1, 2

マスター・エフェクトはダイレクト音(Dry)を出力しません。リターン・レベル("Return1", "Return2")でエフェクト音(Wet)をL/Rバスへ送り、ダイレクト音(8-1c) "BUS Select "L/R、または8-2a" "BUS Select "L/Rからの出力)とミックスします。

またマスター・エフェクトはモノラル入力です。オシレーター、インサート・エフェクト通過後のL/Rに定位した音は"Send1", "Send2"のレベル設定に従って、モノラルにミックスされマスター・エフェクトに入ります。

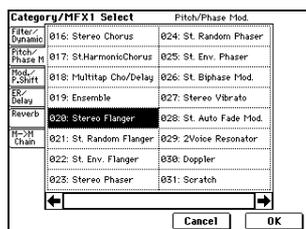
☛ マスター・エフェクトの入出力はモノ・イン - ステレオ・アウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

MFX1, 2 [000...089]

マスター・エフェクト1の種類を選びます。000:No Effect ~ 089: Reverb - Gateまでの90種類から選びます(ダブル・サイズ・エフェクトは選べません)。000:No Effectの場合、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

Category/MFX Selectメニュー:

ポップアップ・ボタンを押すとCategory/MFX Selectメニューが表示され、エフェクトをカテゴリーから選ぶことができます。タブでエフェクトのカテゴリーを選択し、カテゴリー内のエフェクトを選びます。OKボタンで実行、Cancelボタンでキャンセルします。



MFX1, 2 On/Off [Off, ON]

マスター・エフェクト1, 2のオン/オフを設定します。オフでは出力をミュートします。押すたびにオン/オフが切り替わります。

☛ ここでの設定とは別にMFX1はCC#94で、MFX2はCC#95で、それぞれオン/オフにできます。値が0でオフ、1~127で元の設定になります。グローバルMIDIチャンネル" MIDI Channel " (Global P1:1-1a)でコントロールします。

Chain [Off, On]

On(チェックする): MFX1, MFX2間のチェーン(直列接続)がオンになります。

Chain Direction [MFX1->MFX2, MFX2->MFX1]

チェーンをオンしたときのMFX1, MFX2間の接続方向を設定します。

MFX1 MFX2: MFX1, MFX2の順番で接続します。

MFX2 MFX1: MFX2, MFX1の順番で接続します。

Chain Signal [LR Mix, L Only, R Only]

チェーンをオンしたときの、最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力信号をどのように、次のマスター・エフェクトの入力(モノ)と接続するかを設定します。

L/R Mix: 最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力L, Rをミックスして、次のマスター・エフェクトに入ります。

L Only, R Only: 出力の左または右チャンネルのみを次のマスター・エフェクトに入ります。

Chain Level [000...127]

チェーンをオンしたときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへのレベルを設定します。

9-1b: Return Level

Return 1, 2 [000...127]

マスター・エフェクトからL/Rバス(メイン出力L/MONO, R)へのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

9-1c: Master EQ Gain [dB]

L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO, Rに出力する直前にある3バンドEQのゲインを設定します。Master EQ(9-4)の各"Gain"とリンクしています。

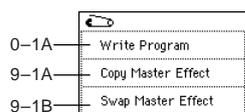
Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

"Low", "Mid", "High"のカットオフ周波数、"Mid"の"Q"はMaster EQページで設定します。単位は「dB」です。

▼ 9-1: Page Menu Command



9-1A: Copy Master Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードのエフェクト設定をコピーします。

“ Copy Master Effect ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。

コピーするエフェクトを選びます。

MFX1、MFX2を選ぶと“ Return ”(リターン・レベル)も同時にコピーされます。

Master EQを選ぶとマスターEQの設定のみコピーします。

IFX1～5を選ぶとインサート・エフェクトからもコピーできます。

“ All ”にチェックするとマスター・エフェクト、マスターEQ全体の設定をコピーします。

 インサート・エフェクトからコピーした場合、ルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全にはなりません。

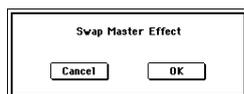
“ To ”でコピー先のマスター・エフェクトを選びます。

コピー・マスター・エフェクトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

9-1B: Swap Master Effect

MFX1とMFX2の設定を入れ替え(スワップ)ます。

“ Swap Master Effect ”を選び、ダイアログを表示します。



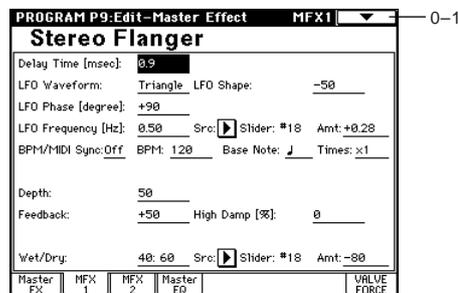
スワップ・マスター・エフェクトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

9-2: MFX 1

9-3: MFX 2

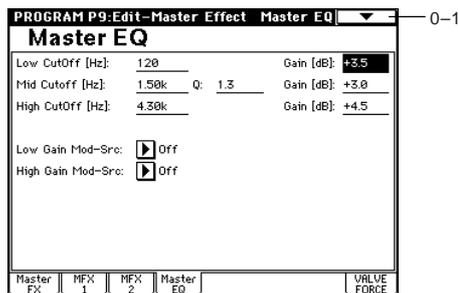
Master FX ページ(9-2)で、MFX1、2にそれぞれ選んだエフェクトのパラメーターを設定します。(※p.217～)

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル⁴ MIDI Channel ⁴(Global P1:1-1a)でコントロールします。(※「D.mod」p.277)



9-4: Master EQ

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rへ出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(※p.269)



9-5: VALVE FORCE

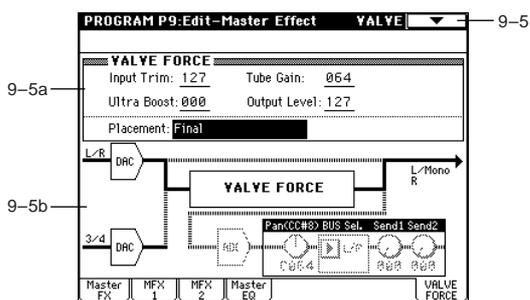
真空管を使用したアナログ回路、バルブ・フォース(Valve Force)に関する設定を行います。

バルブ・フォースをインサート・エフェクト、マスター・エフェクトと組み合わせる配置したり、プログラム出力の最終段に配置して、軽いブーストや真空管特有のオーバードライブ感を加えます。

note VALVE FORCE [ON/OFF] キーでバルブ・フォースのオン/オフをコントロールします。

note バルブ・フォースはステレオ・イン - ステレオ・アウトのアナログ回路です。

note バルブ・フォースの各パラメーター設定はプログラムごとにライトすることができます。



9-5a: VALVE FORCE

Input Trim [000...127]

バルブ・フォースへの入力レベルを設定します。“Ultra Boost”の値を上げたときに、不快な歪みを生じる場合に調整します。ここでの設定は“Ultra Boost”での低音の出方や、真空管の効果にも影響します。

note VALVE FORCE [INPUT TRIM] ノブでも設定できます。

Ultra Boost [000...127]

バルブ・フォースの初段にあるウルトラ・ブースト(重低音域増強)回路へのミックス・レベルを調整します。000では回路を通さない(バイパス)音になります。値を上げるほど、重低音がブーストされ、同時にエッジが強調されます。ドラムスのキックやベースなどで使用すると特に効果的です。

note VALVE FORCE [ULTRA BOOST] ノブでも設定できます。

Tube Gain [000...127]

真空管への入力ゲインを調整します。真空管による独特の音質、歪みが得られます。

note VALVE FORCE [TUBE GAIN] ノブでも設定できます。

Output Level [000...127]

バルブ・フォースの出力レベルを設定します。バルブ・フォースの歪み特性を含む音質を維持したまま、信号レベルが調整できます。

“Placement”をFinalに設定したときは、L/MONO、Rへの出力レベルを調整します。出力に不快な歪みが生じるときはレベルを下げてください。

“Placement”をInsert (Use 3/4 BUS) に設定したときは、アナログ信号をデジタル信号に変換するADC(Analog Digital Converter)への出力レベルを調整します。「ADC OVERLOAD !!」が表示される場合は、入力が過剰ですので、表示されないレベルを調整してください。

note VALVE FORCE [OUTPUT LEVEL] ノブでも設定できます。

MIDI VALVE FORCE [ON/OFF] キー、およびINPUT TRIM、ULTRA BOOST、TUBE GAIN、OUTPUT LEVELの各パラメーター(ノブ)は、MIDI NRPNコントロール・チェンジ・メッセージでコントロールできます(※p.285、294)。MIDI Channel (Global P1) で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

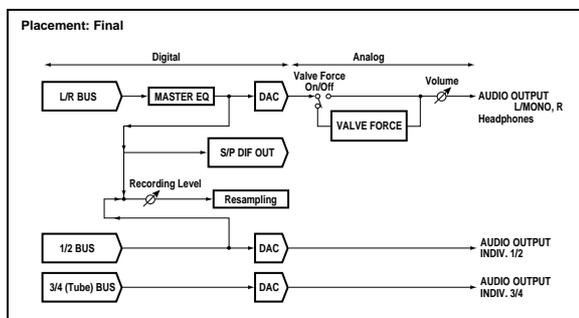
発音中にバルブ・フォースの各ツマミを回したり、バルブ・フォースの各パラメーターの設定値を変えると、使用する音色によってはノイズが出る場合があります。

Placement [Final, Insert (Use 3/4 BUS)]

バルブ・フォースの配置先を設定します。

Final: L/R出力用DAC (Digital Analog Converter) の後の、アナログ信号変換後に配置します。バルブ・フォース通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、Rおよびヘッドホンに出力されます。VOLUMEはバルブ・フォース通過後のレベルを調整します。

出力の最終段でバルブ・フォースを通し、音を適度にブーストしたり、真空管特有のオーバードライブ感を加えるときに使用します。

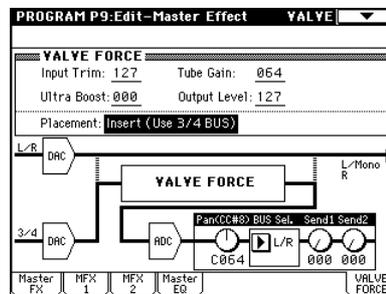


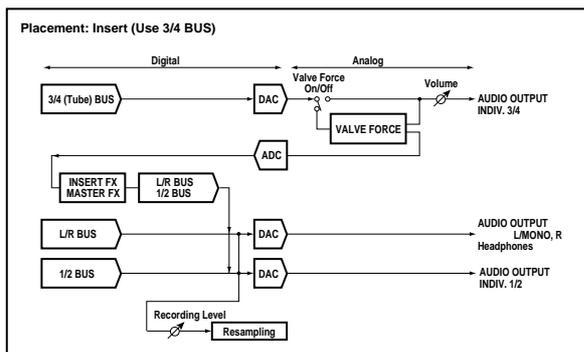
デジタル信号で処理されるS/P DIF出力、L/RをSource BUSとしたりサンプリングには、バルブ・フォースは使用できません。

Insert (Use 3/4 BUS): 3/4出力用DAC(Digital Analog Converter) の後の、アナログ信号変換後に配置します。3/4バスがバルブ・フォースへの入力となります。(同時にIndividual 3/4にも出力します。)

バルブ・フォースを通過後、ADC(Analog Digital Converter) でデジタル信号に変換され、“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“Send1”、“Send2”の設定に従い、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、L/R、Individual 1/2バスに送られます。

バルブ・フォース、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトを接続する順番を設定し、さまざまな組み合わせが可能です。(※設定例)





[設定例]

バルブ・フォースは、“BUS Select”(8-1c)またはIFX通過後の“BUS Sel.”(8-2a)の設定によって任意の位置にインサートします。Valve Force “BUS Sel.”(9-5a)でバルブ・フォースからの出力先を設定します。

- OSC → バルブ・フォース → オーディオ出力
“BUS Select”: 3/4(Tube)
Valve Force “BUS Sel.”: L/Rまたは1/2
- OSC → バルブ・フォース → インサート・エフェクト → マスター・エフェクト → オーディオ出力
“BUS Select”: 3/4(Tube)
Valve Force “BUS Sel.”: IFX1...5
IFX通過後の“Send1”、“Send2”: 適宜
IFX通過後の“BUS Sel.”: L/Rまたは1/2

IFX通過後の“BUS Sel.”を3/4(Tube)に設定しないでください。フィードバック・ループし、不快な歪みを生じることがあります。

- OSC → インサート・エフェクト → バルブ・フォース → マスター・エフェクト → オーディオ出力
“BUS Select”: IFX1...5
IFX通過後の“BUS Sel.”: 3/4(Tube)
Valve Force “BUS Sel.”: L/Rまたは1/2
Valve Force “Send1”、“Send2”: 適宜
- OSC → インサート・エフェクト → バルブ・フォース → インサート・エフェクト → マスター・エフェクト → オーディオ出力
“BUS Select”: IFX1...5
IFX通過後の“BUS Sel.”: 3/4(Tube)
Valve Force “BUS Sel.”: IFX1...5
IFX通過後の“Send1”、“Send2”: 適宜
IFX通過後の“BUS Sel.”: L/Rまたは1/2

IFX通過後の“BUS Sel.”を、前段のIFXに設定しないでください。フィードバック・ループし、不快な歪みを生じることがあります。

note Audio Inputからの入力にも同様にバルブ・フォースをインサートすることができます。(※Global P0: 0-3a)

9-5b: Post VALVE FORCE Mixer

Pan(CC#8) [L000...C064...R127]

バルブ・フォース通過後のパンを設定します。次の“BUS Sel.”がL/R、IFX1...5、1、2、1/2の場合に有効です。

MIDI CC#8でコントロールできます。MIDI Channel (Global P1)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

BUS Sel. [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

バルブ・フォース通過後、どのバスに送るかを設定します。

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

バルブ・フォース通過後のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Sel.”がL/R、Offのときに有効です。

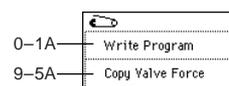
MIDI CC#93、CC#91でコントロールできます。MIDI Channel (Global P1)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

ADC OVERLOAD !!

バルブ・フォース通過後のADC(Analog Digital Converter)への信号レベルが過入力の場合に「ADC OVERLOAD !!」を表示します。“Output Level”を調整して、「ADC OVERLOAD !!」が表示されない最大レベルに設定してください。

note “Pan”、“BUS Sel.”、“Send1”、“Send2”、「ADC OVERLOAD !!」は、“Placement”がInsert (Use 3/4 BUS)のときのみ有効です。

▼ 9-5: Page Menu Command



9-5A: Copy Valve Force

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、Samplingモード、Song Playモードのバルブ・フォース設定をコピーします。

“Copy Valve Force”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。コピーするパラメーターを選びます。

“Controller”を選ぶと、Input Trim、Tube Gain、Ultra Boost、Output Levelの設定のみコピーします。

“Placement”を選ぶと、Placementの設定をコピーします。コピー元の設定がInsert (Use 3/4 BUS)の場合は、Pan (CC#8)、BUS Sel.、Send1、Send2(コピー元がSamplingモードの場合はPan(CC#8)、BUS Sel.のみ)の設定もコピーします。“All”にチェックすると、全体の設定をコピーします。

“Copy Valve Force”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

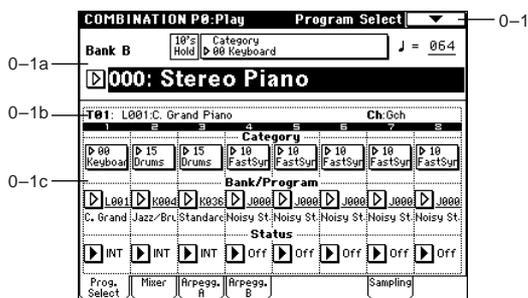


2. Combination モード

Combination P0: Play

コンビネーションを選択して演奏するためのページです。

0-1: Prog. Select (Program Select)



0-1a: Bank, Combination Select, 10's Hold, Category, J

Bank (Bank Select) [Bank A...E, H...N]

コンビネーション・バンクを表示します。

BANK [A] ~ [N] キーを押してバンクを選びます。

書き替えが可能なバンク A ~ E, H ~ N に各 128 コンビネーション (合計 1,536) のコンビネーション・プログラム・エリアがあります。

A...D, H...M	プリロード・コンビネーション用
E	ユーザー・コンビネーション用、EXB-MOSS コンビネーション用
N	ユーザー・コンビネーション用

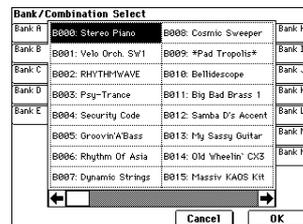
Prog. Select ページでティンバー 1 ~ 8 の "Bank/Program (Program Select)" (0-1d) が選ばれているとき、BANK [A] ~ [N] キーを押すと、ティンバー 1 ~ 8 のプログラムのバンクが切り替わります。

Combination Select [0...127]

コンビネーションを選択します。このパラメーターを選び、テン・キー [0] ~ [9]、[VALUE] ダイアル、[△]、[▽] キーで選びます。また、ポップアップ・ボタンを押すと、Bank/Combination Select メニューが表示されます。コンビネーションをバンク別に見えます。

MIDI 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信したり、フット・スイッチを使うことによってコンビネーションを選ぶことができます。(※4 Foot SW Assign "Global P2:2-1a, p.281「Foot Switch Assign List」)

Bank/Combination Selectメニュー:



"Combination Select" 左側のポップアップ・ボタンを押して、Bank/Combination Selectメニューを表示します。

左右のタブを押してバンクを選びます。

コンビネーションをリストから選びます。リストを押して選ぶほか、[△]、[▽] キーで選ぶこともできます。

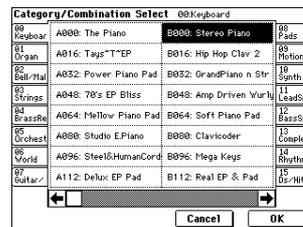
OKボタンを押して実行、Cancelボタンを押して選択を解除します。

Category [00...15]

コンビネーション・カテゴリーを選びます。

すべてのコンビネーションは、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるコンビネーションを選ぶことができます。ポップアップ・ボタンを押すとCategory/Combination Selectメニューが表示されます。

Category/Combination Selectメニュー:



"Combination Select" 上側の(カテゴリー)ポップアップ・ボタンを押して、Category/Combination Selectメニューを表示します。

左右のタブを押してカテゴリーを選びます。

コンビネーションをリストから選びます。リストを押して選ぶほか、[△]、[▽] キーで選ぶこともできます。

OKボタンを押して実行、Cancelボタンを押して選択を解除します。

各コンビネーションのカテゴリーの設定は、"Write Combination" (0-1A) ダイアログで行います。

10's Hold

[/10's HOLD] キーを押して [10's Hold] を表示します。

コンビネーション・ナンバー 10 の位が固定されます。

テン・キー [0] ~ [9] を押すと、1 の位がワン・アクションで入力できます。

[△]、[▽] キーを押すと 10 の位が変わります。

解除するときは、もう一度 [/10's HOLD] キーを押して [10's Hold] の表示を消します。

Tempo [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。ARPEGGIATOR [TEMPO] ノブを回すことで調整できます。また [ENTER] キーを押す間隔をテンポとして設定することもできます。

EXTは“ MIDI Clock ”(Global P1:1-1a)がExternal MIDIまたはExternal USBのときに表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

0-1b: Selected Timbre Information

選択しているティンバー(1~8)情報を表示します。

T (Timbre) [01...08]

ティンバー・ナンバーと、そのティンバーで設定しているプログラム・バンク/ナンバー/ネームを表示します。

Ch [01...16, Gch]

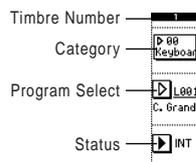
ティンバーで設定しているMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

0-1c: Timbre Number, Category, Bank/Program, Status

Timbre Number (1...8)

ティンバー・ナンバーを表示します。

“ Timbre Number ”下の各パラメーターで、そのティンバー・ナンバーに関する設定を行います。



Category [00...15]

ティンバーで使用するプログラムをプログラム・カテゴリーから選びます。すべてのプログラムは、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。

ポップアップ・ボタンを押すとCategory/Timbre Program Selectメニューが表示されます。(「Category/Program Selectメニュー」参照Program P0:0-1a)

Bank/Program (Program Select)

[A...F, G, g(1)...g(9), g(d), H...N]

ティンバーで使用するプログラムを設定します。

下段にプログラム・ネームの一部が表示されます。

“ Bank/Program(Program Select) ”が選ばれているときは、BANK [A] ~ [N] キー、VALUEコントローラーで設定できます。ポップアップ・ボタンを押すと、Bank/Timbre Program Selectメニューが表示され、プログラムが選べます。(「Bank/Program Selectメニュー」参照Program P0:0-1a)

note “ Bank/Program(Program Select) ”を選ぶと、ティンバーに選択しているプログラムのバンクのBANKキーLEDが点灯します。

▲ バンクFは、オプションEXB-MOSSを装着時に選べます。装着するとEXB-MOSS専用の128プログラムが使用できます。

MIDI 本機でコンビネーションを選択すると、コンビネーション・ナンバーのMIDIプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(Global P1:1-1a)で送信されます。同時に“ Status ”(0-1c, 2-1b)がEXT、EX2のティンバーでは、そのティンバーで設定しているMIDIチャンネルで、バンク・セレクト、プログラム・チェンジとボリューム(CC#7)を送信します。ただし、グ

ローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定したティンバーでは送信されません。送信時、EX2のティンバーは“ Bank/Program(Program Select) ”のBankを「-」と表示し、“ Bank Select ”(2-1b)で設定したバンク・ナンバーを送信します。

また本体の操作によるMIDIメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。同時に“ Status ”がEXT、EX2のティンバーではそのティンバーのMIDIチャンネルで同じメッセージを送信します。

受信したバンク・セレクト、プログラム・チェンジのMIDIチャンネルは、“ Status ”がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致すると、そのティンバーのプログラムが変わります。ただし、受信したMIDIチャンネルがグローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”と同じときは、コンビネーションが変わります。

コンビネーションを変えないようにするには、グローバルMIDIチャンネルが受信するMIDIチャンネルと一致しないように変更するか、“ Enable Combination Change ”(Global P1:1-1b)をチェックなしに設定します。また“ Enable Bank Change ”(Global P1:1-1b)をチェックなしに設定すると、バンクを変えずにプログラム・ナンバーだけが変わります。

コンビネーションを変えずにプログラムを変える場合、“ Enable Program Change ”(3-1a)でOn、Offを設定することによって、MIDIチャンネルが一致していても、あるティンバーはプログラムを変え、あるティンバーは変えないといった設定も可能です。

note “ Category ”、“ Bank/Program(Program Select) ”はP1: Edit-Program/Mixerでも設定できます。

Status [INT, Off, EXT, EX2]

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

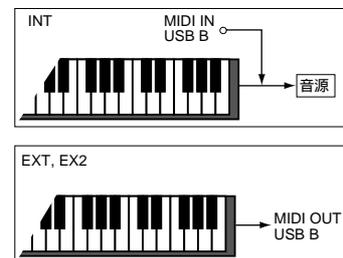
INT: 本機を操作するとティンバーが発音し、外部のMIDI機器からのMIDIメッセージに応じ発音します。MIDIデータは送信しません。

Off: ティンバーは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

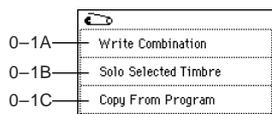
EXT: 本機を操作するとティンバーは発音せず、外部にMIDIデータを送信します。

EX2: “ Bank Select ”(2-1b)のLSB値とMSB値が有効になります。本機で選択できるA~Nのバンク・ナンバーにかわって“ Bank Select ”(2-1b)で設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。

note “ Status ”はP2: Edit-Trk Param, MIDI Ch ページでも設定できます。



▼ 0-1: Page Menu Command



0-1A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを本機のメモリーにライトします。大切なコンビネーションは必ずライトしてください。エディットしたコンビネーションは、ライトする前に電源をオフにしたり、他のコンビネーションを選択すると復元できません。

操作方法は、“Write Program”(Program P0:0-1A)を参照してください。



“Category”でライトするコンビネーションのカテゴリーを指定すると、Combination P0:Playでコンビネーションを選択するときカテゴリーから選ぶことができます。

コンビネーション・カテゴリー・ネームは、“Comb Cat.”(Global P4:4-2)で変更することができます。

note SEQUENCER [REC/WRITE]キーでも“Write Combination”と同様にライトすることができます。SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押してダイアログを表示し、ライトします。このとき現在選ばれているコンビネーションへライトが実行されます。

0-1B: Solo Selected Timbre

“Solo Selected Timbre”を選択するたびに、ソロ機能のオン/オフが切り替わります。

ページ・メニューで“Solo Selected Timbre”を選びます。選択すると、メニューの「Solo Selected Timbre」の左側にチェック・マークが付いた状態になり、ソロ機能がオンになります。ティンバーごとのパラメーターが表示されるページで、ソロにするティンバーを選ぶと(P0:Play, Program Select ページの“Bank/Program”等)、そのティンバーのみが発音し、他のティンバーはミュートされます。各ページの“Selected Timbre Information”(0-1b)に[Solo]が表示されます。

別のティンバーをソロにするときは、ソロにしたいティンバーのパラメーターを選びます。

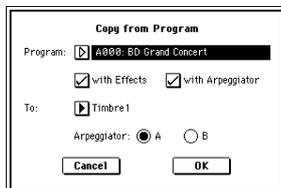
ソロ機能を解除するときは、再度ページ・メニューで“Solo Selected Timbre”を選びます。

MIDI ソロ機能によってミュートしたティンバーは、“Status”(0-1c, 2-1b)がEXT, EX2のとき、そのティンバーで設定しているMIDIノート・オン/オフを送信しません。

0-1C: Copy From Program

指定したプログラムの設定を現在選ばれているコンビネーションにコピーします。

“Copy From Program”を選び、ダイアログを表示します。



“Program”でコピー元のプログラムを選びます。

“with Effects”をチェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定もコピーされます。各エフェクトの“Control Channel”はコピー先のティンバーのMIDIチャンネルに設定されます。

“BUS Select”(8-1b/8-2a)の設定について

- “with Effects”の設定にかかわらず、コピー元プログラムの“Use DKit Setting”がチェックされている場合、“BUS Select”はDKitに設定されます。それに合わせて“DrumKit IFX Patch”の設定が初期状態にリセットされます。
- “with Effects”をチェックした場合は、コピー元プログラムの“BUS Select”の設定がコピーされます。また、コピー先ティンバー以外の“BUS Select”がIFX1～IFX5の場合、自動的にL/Rが設定されます。
- “with Effects”をチェックしない、またはコピー元プログラムとコピー先ティンバーの“BUS Select”がIFX1～IFX5の場合は、自動的にL/Rが設定されます。

“with Arpeggiator”をチェックすると、コピー元のプログラムのアルペジエーターの設定もコピーされます。で設定するアルペジエーターにコピーし、そのアルペジエーターの“Arpeggiator Run”がオンになり、コピー先ティンバーにアサイン(“Arpeggiator Assign”)されます。

“To”でコピー先のティンバーを設定します。

ティンバーごとのパラメーターは初期化されます。“Program Select”(0-1c)にコピー元のプログラムが設定されます。

- “MIDI Channel”(2-1b)の設定は、“with Arpeggiator”をチェックしているときは変わらず、“with Arpeggiator”をチェックしていないときはGchに自動設定されます。
 - “Bank Select(When Status=EX2)”(2-1b)の設定は変わりません。
 - “Status”(2-1b)の設定は、自動的にINTが設定されます。
 - コピー元がバンクFのプログラムするとき、コピー先のトラックの“Voice Allocation Reserve”(EM p.48)は6、その他のティンバーの“Voice Allocation Reserve”は0が自動的に設定されます。また、“MOSS BUS Select Reference”(EM p.48)の設定がコピー先のティンバーに自動的に設定されます。
 - コピー元のプログラムの1-4: Controllerの設定がコピーされます。
- “Arpeggiator”でコピー先のアルペジエーターを設定します。コピーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

□ Auto Song Setup

現在のコンビネーション設定を、ソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで自動的に設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。SEQUENCER [START/STOP]キーを押すだけでレコーディングがすぐに開始できます。

- [ENTER]キーを押しながらSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。“Setup to Record”ダイアログでOKボタンを押すと、オート・ソング・セットアップが実行されます。実行すると、Sequencerモードへ自動的に移行し、コンビネーションの設定をソングに設定し、自動的にレコーディング待機状態になります。

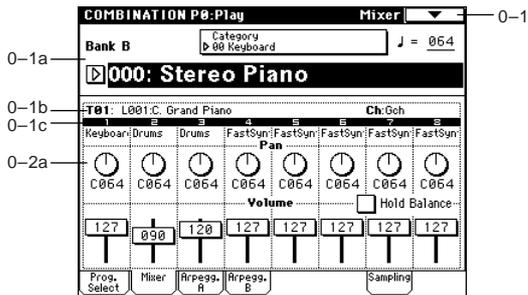
note コンビネーションで自動設定される内容は、ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ”(0-1F)において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- “ with Effects ”をチェックする
- “ To ”でTrack1 to 8 を選ぶ
- “ Auto Adjust Arp setting for Multi REC ”をチェックする

操作方法等については、Program モードの“ Auto Song Setup ”(☞p.3)を参照してください。

0-2: Mixer

ティンバー 1 ~ 8 のパンとボリュームを設定します。



0-2a: Program Category, Pan, Volume, Hold Balance

Program Category

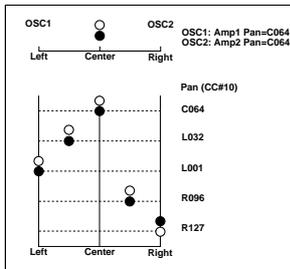
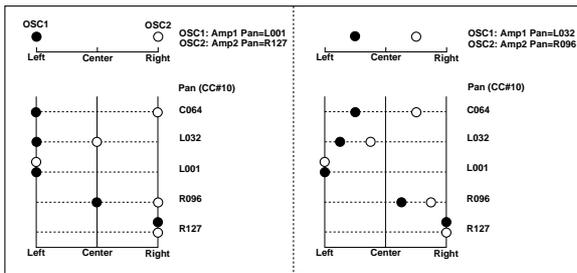
ティンバーで使用するプログラム・カテゴリー名の一部を表示します。

Pan

[RND, L001...C064...R127]

ティンバー 1 ~ 8 のパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Program モードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現します。



インサート・エフェクトに、モノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定が無視されます。その場合はInsert FXページ「Pan(CC#8)」(P8: 8-2)でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(「3. ミキサー(Mixer)」☞p.209)

RND: ノート・オンのたびにオシレーターのパンがランダムに変化します。

MIDI “ Status ”(0-1c、2-1b)がINTのとき、MIDIコントロール・チャンネル#10(パンポット)の受信でコントロールし、設定が変わります。CC#10が0または1で左に振り切り、64で中央、127で右に振り切ります。

各ティンバーのMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(2-1b)でコントロールします。

Volume

[000...127]

ティンバー 1 ~ 8 のボリューム(音量)を設定します。

MIDI ティンバーの音量はここでのボリュームの設定値とMIDIボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値の掛け算で決まります。“ Status ”(0-1c、2-1b)がINTのとき、MIDI CC#7、CC#11の受信でティンバーの音量をコントロールできます(本パラメーターの設定値には影響しません)。

“ Status ”がEXTまたはEX2のとき、コンビネーションを切り替えると本パラメーターの設定値をMIDI CC#7で送信します。ただし、グローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定されたティンバーは送信しません。各ティンバーのMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(2-1b)でコントロールします。

note “ Pan ”、“ Volume ”はP1:Edit-Program/Mixer でも設定できます。

Hold Balance

[Off, On]

On(チェックする): いずれかのボリューム・スライダー(ボリューム値)の1つを動かすと、その他のティンバーのボリュームも同時に動きます。このときティンバー 1 ~ 8 のボリューム・バランスを保ちながら動きます。全体の音量を調整するときに便利です。

0-3: Arpegg. A (Arpeggio Play A)

0-4: Arpegg. B (Arpeggio Play B)

コンビネーションのアルペジエーターを設定します。コンビネーションでは2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

アルペジエーターのパラメーターはP7:Edit-Arp. でエディットしますが、ここでもおんなパラメーターをエディットできます。Combination P0:Playでの演奏中にアルペジオ・パターンを変えるなど、リアルタイムでのエディットが可能です。

エディットした内容は“ Write Combination ”で保存します。ARPEGGIATOR [TEMPO] ノブ([ENTER] キー)、[GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブでもアルペジエーターをリアルタイムでエディットできます。



0-3a: Arpeggiator Run A, B, Timbre assign

Arpeggiator Run A, B

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが Arpeggiator Assign (7-1b) でティンバーにアサインされている場合に起動します。

アルペジエーターがオンの状態で、A、Bそれぞれのオン/オフのコントロールができます。

このパラメーターは P7: Edit-Arp. Setup ページ Arpeggiator Run A, B でも設定できます。

Timbre assign

アルペジエーター A、B がアサインされているティンバー 1 ~ 8 を表示します。Arpeggiator Assign (7-1b) で設定します。

0-3(4)b: Arpeggiator A (B)

Pat (Pattern) [P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]

Octave [1, 2, 3, 4]

Reso (Resolution) [♪₃, ♪, ♪₃, ♪, ♪₃, ♪]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。

(☞ Program P7: Edit-Arpeggiator)

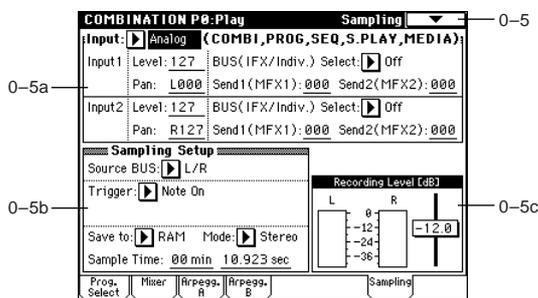
これらのパラメーターは 7-2(3): Arpegg. A(B) でも設定できます。

0-5: Sampling

アナログ / デジタル・オーディオ信号の入力 (AUDIO INPUT、S/P DIF) に関する設定と、Combination モードでのサンプリングに関する設定を行います。

Combination モードでのサンプリングは、Program モードでのサンプリングと同様に、入力したオーディオ信号や本機での演奏をサンプリングすることができます。(☞ Program P0:0-3)

また、本機を 4 イン 6 アウトのエフェクターとして使用することも可能です。



0-5a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)

Input [Analog, S/P DIF]

Input1:

Input2:

Level [0...127]

Pan [L000...C064...R127]

BUS(IFX/Indiv.) Select

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Send1(MFX1), Send2(MFX2) [000...127]

アナログ / デジタル・オーディオ機器の入力元の設定、入力レベル、パン、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。

note Input の設定は、Combination、Program、Sequencer、Song Play、Media の各モードで有効です。(☞ Global P0:0-3a)

0-5b: Sampling Setup

Source BUS [L/R, Indiv.1/2]

Trigger [Sampling START SW, Note On]

Metronome Precount [Off, 4, 8, 3, 6]

Save to [RAM, MEDIA]

Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]

Sample Time [min sec]

Combination モードでのサンプリングに関する設定を行います。

(☞ Program P0:0-3)

note Sampling Setup の設定は、コンビネーションごとではなく、Combination モードで 1 つの設定が有効です。

0-5c: Recording Level [dB]

ADC OVERLOAD !!

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0dB]

Combination モードでのサンプリングする最終段の信号レベルを調整します。(☞ Sampling P0:0-1d)

電源オン時の初期設定は -12dB です。-12dB に設定するとコンビネーションを最大レベルで演奏しても、CLIP!! が表示されません。

(☞ Program P0:0-3c "Recording Level")

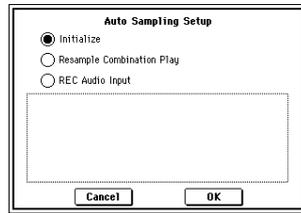
▼ 0-5: Page Menu Command

0-1A	Write Combination
0-1B	Solo Selected Timbre
Program 0-3A	Metronome Setup
Program 0-3B	Optimize RAM
Program 0-3C	Select Bank & Smpl No.
0-5A	Auto Sampling Setup
0-1C	Copy From Program

☞ 図は "Save to" が RAM 時の表示です。MEDIA 時は "Select Bank & Smpl No." ではなく "Select Directory" が表示されます。"Select Directory" については Program P0:0-3D を参照してください。

0-5A: Auto Sampling Setup

Combinationモードでのサンプリングに関する各種パラメーターを自動的に設定します。コンビネーションでの演奏をリサンプリングするときや、外部オーディオをサンプリングするときにガイドとして使用することができます。また設定を初期化するときにも使用します。



- Initialize: サンプリングに関連するパラメーターを初期状態に設定します。

Resample Combination Play: コンビネーションでの演奏をリサンプリングするための設定にします。

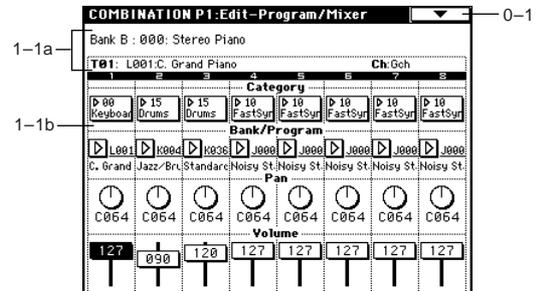
REC Audio Input: 外部オーディオを、コンビネーションの演奏をモニターしながらサンプリングするための設定にします。

操作方法、設定されるパラメーターと設定値については、“Auto Sampling Setup”(Program 0-3E)を参照してください。

Combination P1: Edit-Program/Mixer

1-1: Program/Mixer

ティンバー 1 ~ 8 のバンク、プログラム、パンとボリュームを設定します。



1-1a: Combination Name, Selected Timbre Information

Combination Name

Combination P0:Play で選択したコンビネーションのバンク、コンビネーション・ナンバーとネームを表示します。

Selected Timbre Information

選択しているティンバー(1 ~ 8)情報を表示します。(※P0:0-1b)

1-1b: Timbre Number, Category, Program Select, Pan, Volume

Timbre Number (1...8)

Category [00...15]

Bank/Program (Program Select)
[A...F, G, g(1)...g(9), g(d), H...N]

各ティンバーのプログラムを選びます。

これらのパラメーターは、P0:Play, Program Select ページでも設定できます。(※P0:0-1c)

Pan [RND, L001...C064...R127]

Volume [000...127]

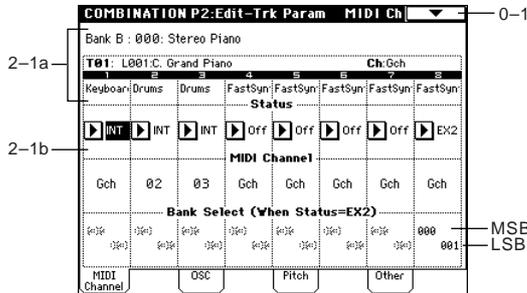
各ティンバーのパンとボリュームを設定します。

これらのパラメーターは、P0:Play, Mixer ページでも設定できます。(※P0:0-2a)

Combination P2: Edit-Trk Param

2-1: MIDI Channel (MIDI Ch)

各ティンバーのMIDIに関する設定を行います。



2-1a: Combination Name, Selected Timbre Information, Timbre Number, Program Category

Combination Name

Combination P0:Play で選択したコンビネーションのバンク、コンビネーション・ナンバーとネームを表示します。

Selected Timbre Information

選択しているティンバー(1 ~ 8)情報を表示します。(☞P0:0-1b)

Timbre Number

(1...8)

ティンバー・ナンバーを表示します。(☞P0:0-1c)

Program Category

ティンバーで使用しているプログラム・カテゴリーを表示します。(☞P0:0-2a)

2-1b: Status, MIDI Channel, Bank Select

Status

[INT, Off, EXT, EX2]

“ Status ”は、P0:Play, Program Select ページでも設定できます。(☞P0:0-1c)

MIDI Channel

[01...16, Gch]

ティンバー 1 ~ 8 の MIDI 送受信チャンネルを設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(Global P1:1-1a) にティンバーのMIDIチャンネルを常に一致させます。

“ Status ”がINTのときは、この設定と同じチャンネルのMIDIメッセージを受信します。グローバルMIDIチャンネルと同じに設定すると、本体の設定で内部の音源を発音します。EXT, EX2のときは、本体を操作すると、ここで設定したMIDIチャンネルでMIDIメッセージを送信します。(グローバルMIDIチャンネルでも同時に送信します。)

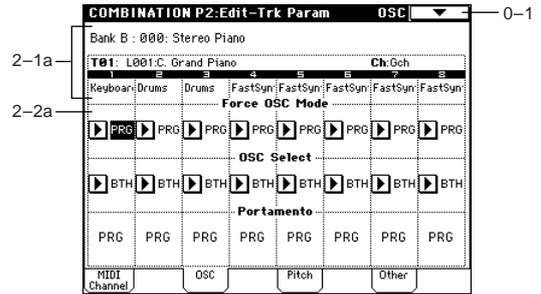
Bank Select (When Status=EX2) [000:000...127:127]

“ Status ”がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。左側がMSB、右側がLSBです。

“ Status ”がEX2以外のとき、ここでの設定は無効となります。

2-2: OSC

各ティンバーの発音に関する設定を行います。



2-2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode

[PRG, Poly, MN, LGT]

ティンバー 1 ~ 8 で選択したプログラムの Voice Assign Mode (Program P1:1-1b) を設定します。

PRG: プログラムの設定に従います。

Poly: プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

MN(Mono): プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

LGT(Legato): モノフォニックで発音し、シングル・トリガー(レガート)がかかります。

MN, LGT のとき、発音する優先順位はプログラムの“ Priority ” (Program P1:1-1b) の設定に従います。

OSC Select

[BTH, OS1, OS2]

ティンバー 1 ~ 8 で選択したプログラムの“ Oscillator Mode ”を設定します。選択した“ Oscillator Mode ”(Program P1:1-1a)がDoubleのときに一方のオシレーターのみを発音させることができます。

BTH(Both): プログラムの設定に従いOSC 1, 2が発音します。

OS1: OSC 1 のみが発音します。

OS2: OSC 2 のみが発音します。“ Oscillator Mode ”がSingleまたはDrumsのときは発音しません。

Portamento

[PRG, Off, 001...127]

ティンバー 1 ~ 8 のポルタメントを設定します。

PRG: プログラムの設定に従い、ポルタメントがかかります。

Off: プログラムでポルタメントがかかる設定でも強制的にオフにします。

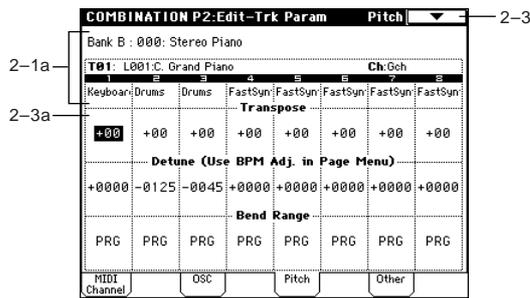
001...127: プログラムでポルタメントがオフでもここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

MIDI

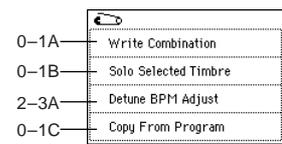
“ Status ”(0-1c, 2-1b)がINTのとき、CC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールし、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。“ MIDI Channel ”(2-1b)で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

2-3: Pitch

各ティンバーのピッチに関する設定を行います。



▼ 2-3: Page Menu Command



2-3a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

各ティンバーの音程を半音単位で調整します。
12で1オクターブです。

MIDI “Status”(0-1c、2-1b)がINTのときは、本体で発音するピッチが変わります。EXTのときは、MIDIで送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

例えば、EXTに設定した2つのティンバーに対し、それぞれ+04、+07を設定すると、Cの鍵盤を弾いたとき、Cのノート・ナンバーをグローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、E、Gのノート・ナンバーをそれぞれのティンバーのMIDIチャンネルで送信します。

Detune (Use BPM Adj. in Page Menu) [-1200...+1200]

各ティンバーの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。
0: 基準ピッチです。

note ページ・メニュー・コマンド“Detune BPM Adjust”を使用して、BPM単位の計算により、自動的にデチューンをセットすることができます。

MIDI “Transpose”、“Detune”はMIDI RPNの受信でコントロールできます。ティンバー1～8で設定したプログラムの“Oscillator Mode”(Program P1:1-1a)の設定により、次のようにコントロールされます。

“Oscillator Mode”がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“Transpose”が、ファイン・チューンの受信で“Detune”が、それぞれコントロールされ、設定が変わります。“Oscillator Mode”がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“Detune”が、コントロールされ、設定が変わります。コントロール可能な範囲はコース・チューン、ファイン・チューン合わせて、±1オクターブとなります。

Bend Range [PRG, -24...+24]

ピッチ・ベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

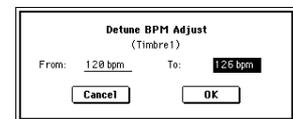
-24～+24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチベンド・レンジの受信でコントロールし、設定が変わります(設定がPRGのときは受信しません)。“MIDI Channel”(2-1b)で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

2-3A: Detune BPM Adjust

ティンバーのプログラムに、SamplingモードでBPMを合わせて作成したフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを使用しているとき、そのBPMを変更します。“Detune BPM Adjust”はピッチを変えることによってフレーズやリズムのBPMを変化させます。ティンバーの“Detune”が選択されているときに、そのティンバーに対して有効となります。実行すると、選択されている“Tune”、“Detune”値が自動的に設定されます。(※Program P1:1-2a、1-2b、Global P5:5-1b、5-1c)

“Detune BPM Adjust”を選び、ダイアログを表示します。



“From”にオリジナルのBPM値を、“To”に設定したいBPM値を設定します。“Detune”の自動計算はこの2つの値を元に行います。

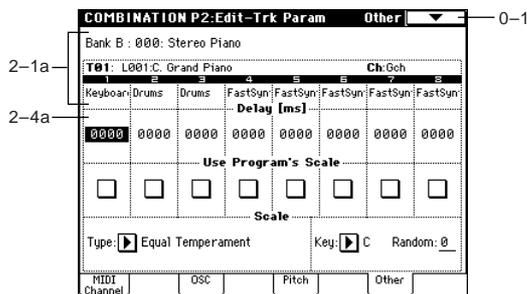
例えば“From”60bpm、“To”120bpmを実行すると、+1200(1オクターブ・アップ)を“Detune”にセットします。

デチューンBPMアジャストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

▲ ここで実行計算したデチューン値は“Detune”+0000に対して加算します。“From”のBPM値は、“Detune”+0000のときの値をセットします。“From”60bpm、“To”120bpmを実行後、さらに“From”120bpm、“To”60bpmを実行しても、元に戻りません(この場合、Detune=-1200<1オクターブ・ダウン>となります)。

2-4: Other

各ティンバーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムと、スケールを設定します。



2-4a: Delay, Use Program's Scale, Scale

Delay [ms] (Delay Time) [0000...5000, KeyOff]

各ティンバーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOff: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンプEGのサスティン・レベルが0以外のときは音が消えませんが、チェンパロの音色等で使います。

通常は0に設定します。

Use Program's Scale [Off, On]

各ティンバーに、Scale (Program P1:1-1c) で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On(チェックする): プログラムのスケールを使用します。

Off(チェックしない): Scaleでの設定を使用します。

Scale:

コンビネーションで使用するスケールを設定します。

Type (Combi's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールのタイプを選びます。(☞ Type "Program P1:1-1c)

Key

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。(☞ Key "Program P1:1-1c)

Random

[0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にズれます。(☞ "Random "Program P1:1-1c)

Combination P3: Edit-MIDI Filter

ティンバー1～8が送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等に設定が行えます。

On(チェックする): MIDIデータの送受信がイネーブル(可能)になります。“Status”(0-1c、2-1b)がINTのとき、本機のコントローラー操作やMIDIデータの受信によって、チェックしてある項目の効果がティンバーのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能は、ここでの設定は影響しません)。

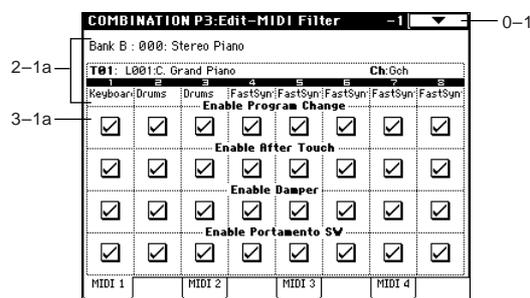
EXTまたはEX2のとき、本機のコントローラー操作によってそのティンバーのチャンネルでMIDIデータを送信します。本体全体のMIDI送受信の設定は“MIDI Filter”(Global P1:1-1b)で行います。

Edit-MIDI Filter 3、-4ページにある、機能がアサインナブル(ユーザーが設定可能)なコントローラーのMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジに設定してある場合、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。

このときEdit-MIDI Filter 1、-2ページにあるコントロール・チェンジに設定してある場合は、MIDI 1、2ページでの設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジがEdit-MIDI Filter 3、-4ページにある複数のコントローラーにアサインしてある場合、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジは有効となります。

Off(チェックしない): MIDIデータの送受信がディセーブル(不可能)になります。

3-1: MIDI 1 (MIDI Filter -1)



3-1a: Enable Program Change, Enable After Touch, Enable Damper, Enable Portamento SW

Enable Program Change [Off, On]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Enable After Touch [Off, On]

MIDIアフタータッチ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

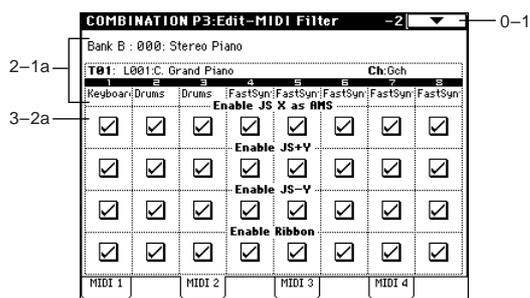
Enable Damper [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#64 ホールド(ダンパー・ペダル)を送受信するかしないかを設定します。

Enable Portamento SW [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#65 ポルタメント・オン/オフを送受信するかしないかを設定します。

3-2: MIDI 2 (MIDI Filter -2)



3-2a: Enable JS X as AMS, Enable JS+Y, Enable JS-Y, Enable Ribbon

Enable JS X as AMS [Off, On]

MIDI ピッチベンド・メッセージ(本機のジョイスティックをX方向)の受信によって、JS Xを設定したAMS (※p.271「Alternate Modulation Source」)での効果を受信するかしないかを設定します(MIDI ピッチベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

Enable JS+Y [Off, On]

MIDI コントロール・メッセージCC#1 (本機のジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

Enable JS-Y [Off, On]

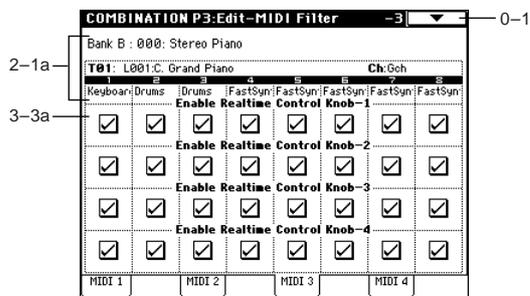
MIDI コントロール・メッセージCC#2 (本機のジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

Enable Ribbon [Off, On]

MIDI コントロール・メッセージCC#16 (本機のリボン・コントローラーや、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

3-3: MIDI 3 (MIDI Filter -3)

REALTIME CONTROL[1]、[2]、[3]、[4]ノブのA、Bモードでの効果を送受信するかしないかを設定します。Aモードの各ノブは、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージが固定です。BモードはP4:Edit-Zone/Ctrl, Control ページで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。



3-3a: Enable Realtime Control Knob -1...4

Enable Realtime Control Knob -1 [Off, On]

Aモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#74 (本機のローパス・フィルター・カットオフ周波数)と、Bモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob -2 [Off, On]

Aモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#71 (本機のローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)と、Bモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

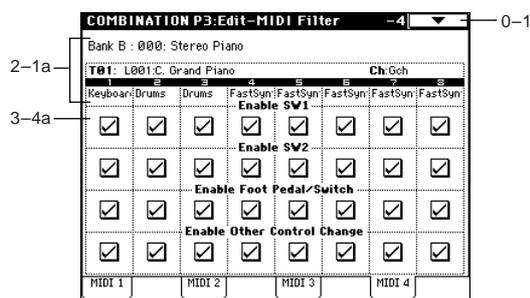
Enable Realtime Control Knob -3 [Off, On]

Aモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#79 (本機のフィルターEGインテンシティ)と、Bモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob -4 [Off, On]

Aモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#72 (本機のフィルターおよびアンプEG、リリース・タイム)と、Bモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

3-4: MIDI 4 (MIDI Filter -4)



3-4a: Enable SW1, Enable SW2, Enable Other Control Change

Enable SW1, Enable SW2 [Off, On]

[SW1]、[SW2]キーでの効果を送受信するかしないかを設定します。[SW1]、[SW2]キーはP4:Edit-Zone/Ctrl, Control ページで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。SW1 Mod.:CC#80、SW2 Mod.:CC#81、またはPorta.SW:CC#65に設定したときに有効です。

Enable Foot Pedal/Switch [Off, On]

ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH の効果を送受信するかしないかを設定します。機能はGlobal P2:Controller ページで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Enable Other Control Change [Off, On]

前述のMIDI Filter 1 ~ 4の項目で該当しないMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Combination P4: Edit-Zone/Ctrl

4-1: Key Z (Key Zone)

各ティンバーが発音するキーの範囲を設定します。

トップ/ボトム・キーで、ティンバー1～8が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

音色の異なるティンバーで、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤の位置で異なる音色を弾き分けることができます(キー・スプリット)。

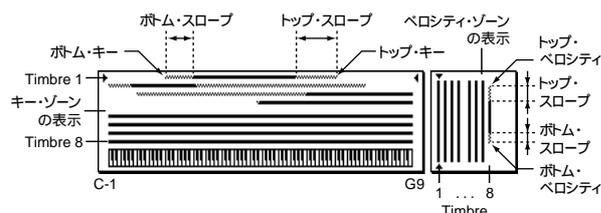
発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音します(レイヤー)。

さらに、スロープ(網掛け部分)が重なるように設定すると、音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤の位置で変化します(ポジション・クロスフェード)。

COMBINATION P4:Edit-Zone/Ctrl Key Zone							
Bank B : 000: Stereo Piano							
T01: L001:C: Grand Piano							
Keyboard	Drums	Drums	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn
09	C8	G9	09	09	09	09	09
Top Key			09	09	09	09	09
Top Slope			00	00	00	00	00
Bottom Slope			01	00	00	00	00
Bottom Key			C-1	C-1	C-1	C-1	C-1
Key Z	Vel Z	MOSS Setup	Controller				

4-1a: Zone Map

各ティンバーのノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。発音する音域/ベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。



4-1b: Top Key, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Key

Top Key [C-1...G9]

ティンバー1～8が発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Top Slope [00...72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: トップ・キーから5オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Slope [00...72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

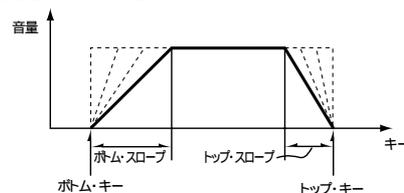
12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: ボトム・キーから5オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Key [C-1...G9]

ティンバー1～8が発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



note “Top Key”、“Bottom Key”の値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによってキーが入力できます。

1つのティンバー内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

4-2: Vel Z (Vel Zone)

トップ/ボトム・ベロシティで、ティンバー1～8が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

複数のティンバーで、ベロシティ・ゾーンが発音部分が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く強さで異なる音色を弾き分けることができます(ベロシティ・スイッチ)。

発音範囲が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音されます(レイヤー)。

さらに、スロープ(網掛けの部分)が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音し、それらの重なり具合は弾く強さによって変化します(ベロシティ・クロスフェード)。

1つのティンバー内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

COMBINATION P4:Edit-Zone/Ctrl Vel Zone							
Bank B : 000: Stereo Piano							
T01: L001:C: Grand Piano							
Keyboard	Drums	Drums	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn
127	127	127	127	127	127	127	127
Top Velocity			000	000	000	000	000
Top Slope			000	000	000	000	000
Bottom Slope			000	000	000	000	000
Bottom Velocity			001	001	001	001	001
Key Z	Vel Z	MOSS Setup	Controller				

4-2a: Top Velocity, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

ティンバー 1 ~ 8 が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Top Slope [0...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Slope [0...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

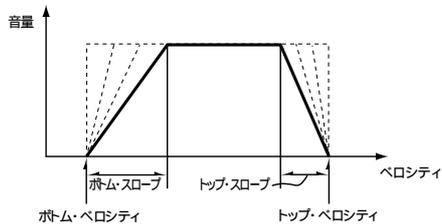
0: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Velocity [1...127]

ティンバー 1 ~ 8 が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



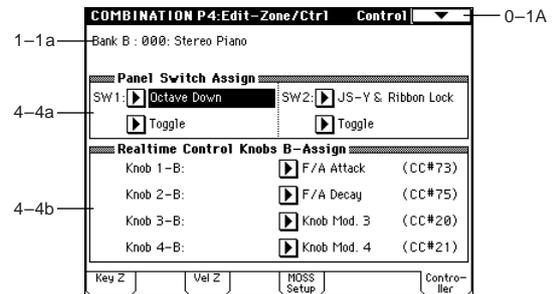
note “ Top Velocity ”、“ Bottom Velocity ”は、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによってもベロシティが入力できます。

4-3: MOSS Setup (MOSS)

このページはオプションEXB-MOSS装着時に表示します。(☞EM)

4-4: Controller (Control)

Combinationモードの[SW1]、[SW2]キー、およびREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードの機能を設定します。



4-4a: Panel Switch Assign

[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします。(☞p.279「SW1, SW2 Assign List」)

コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプログラムの [SW1]、[SW2] キーの機能は無効になるので、新たに設定します。

SW1 (SW1 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

☞ Program P1:1-4a

4-4b: Realtime Control Knobs B-Assign

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(☞p.280「Realtime Control Knobs B-Assign List」)

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS のBモード時にそれぞれの [1] ~ [4] ノブを操作したときに機能します。

コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプログラムの REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

Knob 1-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 2-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 3-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 4-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

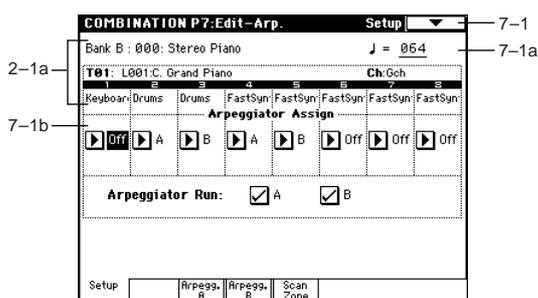
☞ Program P1:1-4b

Combination P7: Edit-Arp

コンビネーションでのアルペジエーターの動作を設定します。2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

キー・スプリットした2つの音に別々のアルペジオ・パターンをかけたリ、ペロシティによって2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなど、さまざまな効果的な設定が可能です。

7-1: Setup



7-1a: ♩ (Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。

ARPEGGIATOR [TEMPO] ノブを回すことでも調整できます。また、[ENTER] キーを押す間隔をテンポとして設定することもできます。“MIDI Clock”(Global P1:1-1a)をExternal MIDIまたはExternal USBに設定したときはEXTを表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

7-1b: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

ティンバー1～8にアルペジエーターAまたはBをアサインします。ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオンのとき、“Arpeggiator Run”と、ここでの設定に従い、設定したティンバーのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーターAが動作します。Arpeggiator A ページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーターBが動作します。Arpeggiator B ページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

MIDI アルペジエーターA、Bをアサインしたティンバー1～8は、各ティンバーの“Status”(0-1c、2-1b)がINTのとき各ティンバーの“MIDI Channel”(2-1b)の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。

EXTまたはEX2のときは、各ティンバーの“MIDI Channel”でMIDIノート・データを送信します。

このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDIチャンネルは、アルペジエーターA、Bをそれぞれアサインしているティンバー1～8の設定“MIDI Channel”すべてで行えます。

Local Control On (Global P1:1-1a)のとき、鍵盤ではアルペジエーターをトリガーしません。MIDI INからはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本機の

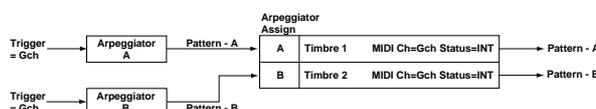
アルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。

MIDI アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにレコーディングすることができます。(※p.296)

例1)ティンバー1、2の“MIDI Channel”(2-1b)をGchに、“Status”(0-1c、2-1b)をINTに設定します。ティンバー1にアルペジエーターAを、ティンバー2にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B”(0-3a、7-1b)にチェックをします。

- ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1、2は同時に発音します。(レイヤー)
- ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにして鍵盤を弾くと、ティンバー1にはアルペジエーターAが、ティンバー2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。



例2)ティンバー1、2、3、4、5の“MIDI Channel”(2-1b)をそれぞれGch、Gch、02、Gch、03に、“Status”(0-1c、2-1b)をINT、Off、INT、Off、INTに設定します。ティンバー2、3にアルペジエーターAを、ティンバー4、5にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B”(0-3a、7-1b)をチェックします。

- ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1のみ発音します(ティンバー2、4はGchですが、“Status”がOffなので発音しません)。
- ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにすると、ティンバー2、3にはアルペジエーターAが、ティンバー4、5にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作するようになります。(アルペジエーターA、Bは、アサインしたティンバーのいずれかのMIDIチャンネルでノート・データを受信することによってトリガーしますが、この例ではGchによりトリガーしています。)

鍵盤を弾くとティンバー2、3にはアルペジエーターAが動作しますが、“Status”をINTに設定したティンバー3のみが発音します。同様に、ティンバー4、5にはアルペジエーターBが動作しますが、“Status”をINTに設定したティンバー5のみが発音します。

このようにアルペジエーターがオフのときは発音せずに、アルペジエーターがオンのときのみ発音するようなティンバーの設定が可能です。

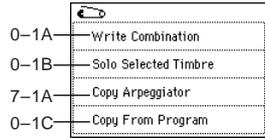
プリロード・コンビネーションでアルペジエーターがオンのときのみ、ドラム音が発音する場合、このような設定になっています。



Arpeggiator Run A, B

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターがArpeggiator Assign(7-1b)でティンバーにアサインされている場合に起動します。(※0-3a)

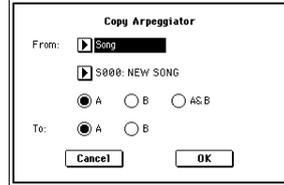
▼ 7-1: Page Menu Command



7-1A: Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

“ Copy Arpeggiator ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジエーターを選択します。

コンビネーション、ソング、Song Play モードからコピーする場合、どちらか一方のアルペジエーター設定をコピーするときはAまたはBを選びます。両方のアルペジエーター設定をコピーするときはA&Bを選びます。

プログラムからコピーする場合や、コンビネーション、ソング、Song PlayモードからA、Bの1つをコピーする場合は、“ To ”でコピー先をA、Bのどちらかに指定します。

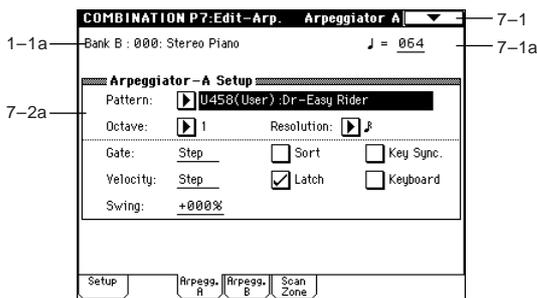
コピー・アルペジエーターを実行するときはOKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

7-2: Arpegg. A (Arpeggiator A)

7-3: Arpegg. B (Arpeggiator B)

Arpeggiator A ページでアルペジエーターAを、Arpeggiator B ページでアルペジエーターBを設定します。

note ページ・メニュー・コマンド“ Copy Arpeggiator ”を使用して Programモードなど他のモードの設定をコピーすることができます。



7-2(3)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern*	[P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]
Octave*	[1, 2, 3, 4]
Resolution*	[♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪]
Gate	[000...100%, Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100%]
Sort*	[Off, On]
Latch*	[Off, On]

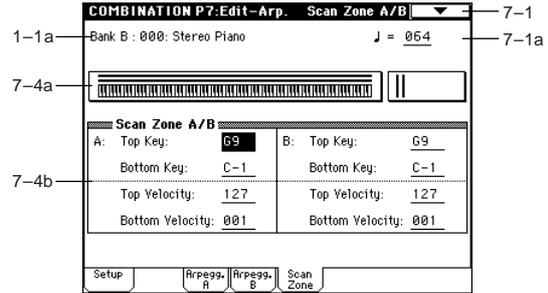
Key Sync.* [Off, On]
Keyboard* [Off, On]

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。
(☞「 Program P7: Edit-Arpeggiator 」)

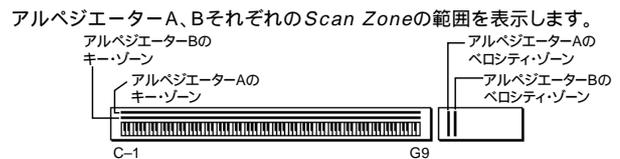
* これらのパラメーターは「 0-3(4): Arpegg. A(B) 」でも設定できます。

7-4: Scan Zone (Scan Zone A/B)

アルペジエーターA、Bそれぞれを動作させるノート、ベロシティの範囲を設定します。



7-4a: Zone Map



7-4b: Scan Zone A/B

A:

Top Key [C-1...G9]
Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターAが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。
“ Top Key ”ではその上限、“ Bottom Key ”ではその下限を設定します。

Top Velocity [001...127]
Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターAが動作するベロシティの範囲を設定します。
“ Top Velocity ”ではその上限、“ Bottom Velocity ”ではその下限を設定します。

B:

Top Key [C-1...G9]
Bottom Key [C-1...G9]

Top Velocity [001...127]
Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターBが動作するノート(鍵盤)とベロシティの範囲を設定します(☞A)。

note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

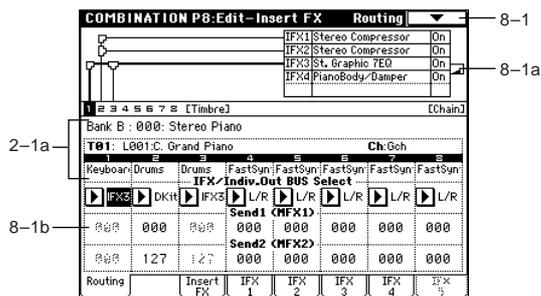
Combination P8: Edit-Insert FX

ティンバー1～8のバスと、インサート・エフェクトを設定します。

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」p.205を参照してください。

8-1: Routing

ティンバー1～8で使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。

エフェクトの種類、オン/オフ、チェインの設定はInsert FX ページ(8-2)で行います。

8-1b: BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select) [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]
ティンバー1～8のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態はRouting Mapで確認できます。

DKit: 設定したプログラムがドラムス・プログラム(“Oscillator Mode”Drums)の場合にのみ選択できます。DKitに設定するとドラムキットで設定したキーごとの“BUS Select”(Global P5:5-2b)が有効になります。

例えばドラムキットの“BUS Select”で、Snare系がIFX1に、Kick系がIFX2に送るように各キーで設定してあるとき、DKitに設定するとSnare系はIFX1に、Kick系はIFX2に送られます。このルーティングを再設定する場合は、ページ・メニュー・コマンド“DrumKit IFX Patch”(8-1C)を使用します。

note ティンバーのプログラム・オシレーター出力にバルブ・フォースをインサートするときは、3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定し、Valve Force “Placement”(9-5a)をInsertに設定します。

2 1/2または3/4(Tube)に設定すると、ティンバー1～8のプログラムは、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1と2または3と4にステレオで出力します。プログラム・オシレーターのパンをMIDIコントロール・チェンジCC#10(パン)やAMSなどでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して

(MAIN) L/MONO、Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4に出力する場合は、“BUS Select”をIFX1(またはIFX2～IFX5)に設定、“IFX1”(または“IFX2”～“IFX5”)(8-2)に000: No Effectを選び、IFX通過後の“BUS Select”(8-2)で1/2または3/4(Tube)を設定してください。

Send1 (MFX1) [000...127]

Send2 (MFX2) [000...127]

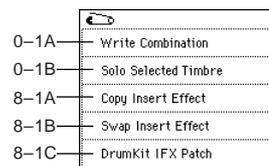
ティンバー1～8のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルはInsert FX ページのIFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

“BUS Select”を1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube)に設定している場合はここでの設定は無効です。

MIDI CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールでき、値が変わります。P2:MIDI Channelページで設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

実際のセンド・レベルは、ティンバーで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベル“Send1”、“Send2”(Program P8:8-1d)とのかけ算となります。

▼ 8-1: Page Menu Command



8-1A: Copy Insert Effect

☞ 「Program P8:8-1A: Copy Insert Effect」

ただし、IFX1～5ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

8-1B: Swap Insert Effect

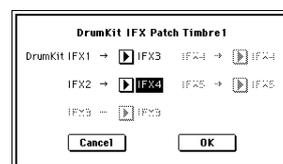
☞ 「Program P8:8-1B: Swap Insert Effect」

ただし、IFX1～5ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

8-1C: DrumKit IFX Patch

ドラムキットのキーごとの“BUS Select”設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えます。ティンバーに設定したプログラムがドラムス・プログラムで、“BUS Select”(8-1b)がDKitの場合にのみ選択でき、さらにドラムキットで設定したキーごとの“BUS Select”(Global P5:5-2b)がIFX1～5のいずれかに設定しているときにのみ実行できます。

“DrumKit IFX Patch”を選び、ダイアログを表示します。



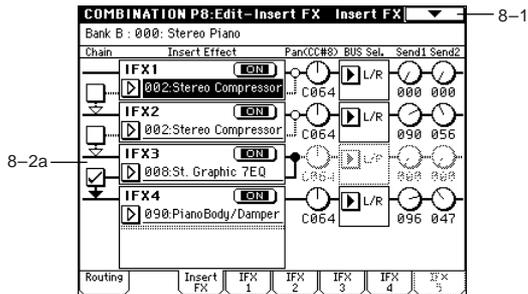
DrumKit“ IFX ”のポップアップでパッチ先のインサート・エフェクトを選びます。

ドラムキット・インサート・エフェクト・パッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Drum Kitの状態を戻したい場合は、IFX 1 IFX 1、IFX 2 IFX 2、IFX 3 IFX 3、IFX 4 IFX 4、IFX 5 IFX 5を設定して実行してください。

8-2: Insert FX

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーン等を設定します。



8-2a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5 [000...089]

IFX2, 3, 4 [000...102]

IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off [Off, ON]

Chain [Off, On]

Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

BUS Sel. (BUS Select) [L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

Programモードと同様です。(※Program 8-2a)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“ Pan(CC#8) ”、“ Send 1 ”、“ Send 2 ”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、“ Ctrl Ch ”(8-3a ~ 7a)のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジはProgramモードと同じです。

8-3: IFX 1

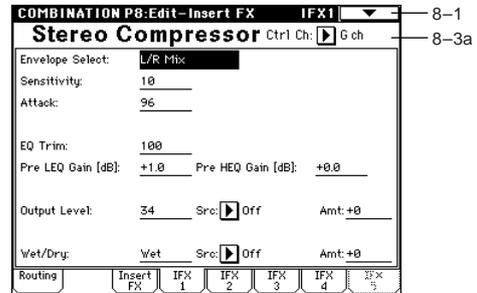
8-4: IFX 2

8-5: IFX 3

8-6: IFX 4

8-7: IFX 5

Insert FX ページで選んだIFX 1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します。(※p.217 ~)



8-3(~7)a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, G ch, All Routed]

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後のパン(CC#8)、Send1、Send2をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

IFXにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーにはCh01 ~ 16の右に「*」がつきます。MIDIチャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(Global P1:1-1a)でコントロールします。通常、G chにします。

All Routed: ルーティングしているティンバーのチャンネルすべてでコントロールが可能です(ルーティングしているティンバーのチャンネルには「*」を表示します)。

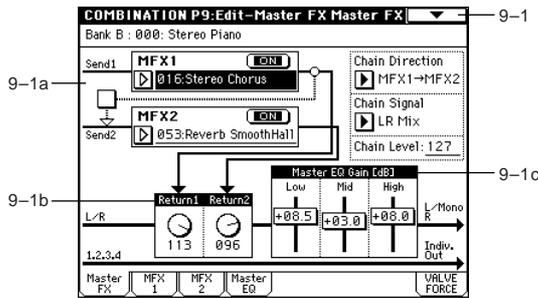
! ドラムス・プログラムを選択したティンバーの“ BUS Select ”(8-1b)をDKitに設定したときは、ドラムキットの“ BUS Select ”(Global P5:5-2b)、ページ・メニュー・コマンド“ DrumKit IFX Patch ”での設定にかかわらず、そのティンバーのMIDIチャンネルはIFX1 ~ 5どれでもAll Routedにすることによって有効となります。

Combination P9: Edit-Master FX

☞ マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」p.205を参照してください。

9-1: Master FX

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインやマスターEQを設定します。



9-1a: MFX1, 2

MFX1, 2	[000...089]
MFX1, 2 On/Off	[Off, ON]
Chain	[Off, On]
Chain Direction	[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]
Chain Signal	[LR Mix, L Only, R Only]
Chain Level	[000...127]

9-1b: Return Level

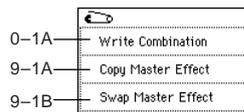
Return 1, 2	[000...127]
-------------	-------------

9-1c: Master EQ Gain [dB]

Low	[-18.0...+18.0]
Mid	[-18.0...+18.0]
High	[-18.0...+18.0]

Program モードと同様です。(☞「Program 9-1:Master FX」)

▼ 9-1: Page Menu Command



9-1A: Copy Master Effect

☞ Program P9:9-1A: Copy Master Effect

ただし、MFX1、2ページの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

9-1B: Swap Master Effect

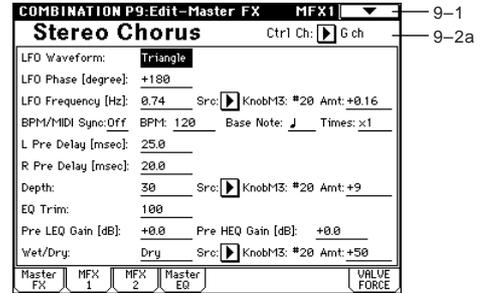
☞ Program P9:9-1B: Swap Master Effect

ただし、MFX1、2ページの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

9-2: MFX 1 (Master Effect1)

9-3: MFX 2 (Master Effect2)

Master FX ページで、MFX1、MFX2にそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(☞p.217～)



9-2(3)a: Ctrl Ch

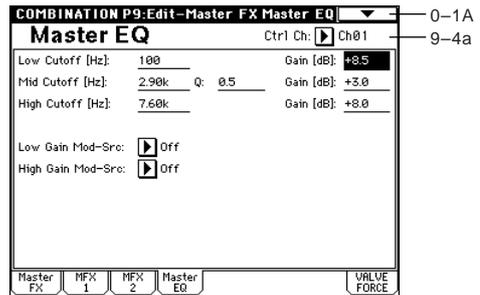
Ctrl Ch [Ch01...16, G ch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1:1-1a)でコントロールします。通常、G chにします。

9-4: Master EQ

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RパスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(☞p.269)



9-4a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, G ch]

MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1:1-1a)でコントロールします。通常G chにします。

9-5: VALVE FORCE

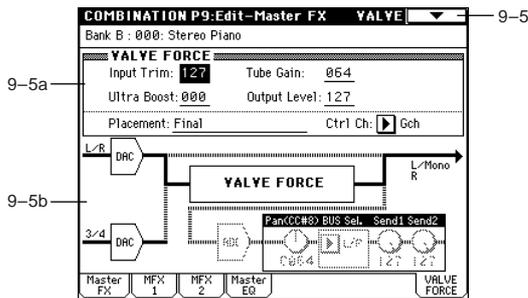
真空管を使用したアナログ回路、バルブ・フォース(Valve Force)に関する設定を行います。

バルブ・フォースの効果をかけたいティンバーにインサート・エフェクトと組み合わせて配置したり、コンビネーション出力の最終段に配置して、軽いブーストや真空管特有のオーバードライブ感を加えます。

note VALVE FORCE [ON/OFF] キーでバルブ・フォースのオン/オフをコントロールします。

note バルブ・フォースはステレオ・イン - ステレオ・アウトのアナログ回路です。

note バルブ・フォースの各パラメーター設定はコンビネーションごとにライトすることができます。



9-5a: VALVE FORCE

Input Trim	[000...127]
Ultra Boost	[000...127]
Tube Gain	[000...127]
Output Level	[000...127]

バルブ・フォースへの入力、重低音域のブースト、真空管への入力ゲイン、バルブ・フォースからの出力レベルを設定します。

パラメーターについてはProgram モードを参照してください。

MIDI Program モード同様に、VALVE FORCE [ON/OFF] キーと、これらの各パラメーター(ノブ)は、MIDI NRPN コントロール・チェーン・メッセージでコントロールできますが、コントロールするMIDI チャンネルは“ Ctrl Ch ”のチャンネルになります。

Placement [Final, Insert(Use 3/4 BUS)]

バルブ・フォースの配置先を設定します。

パラメーターについてはProgram モードを参照してください。

ここではCombination モードでの“ Placement ”をInsert(Use 3/4 BUS)にしたときの設定例を示します。

[設定例]

バルブ・フォースは、“ BUS Select ”(8-1b)またはIFX 通過後の“ BUS Sel. ”(8-2a)の設定によって任意の位置にインサートします。Valve Force “ BUS Sel. ”(9-5a)でバルブ・フォースからの出力先を設定します。

- ティンバー → バルブ・フォース → オーディオ出力

“ BUS Select ”: 3/4(Tube)

Valve Force “ BUS Sel. ”: L/Rまたは1/2

note 複数のティンバーをバルブ・フォースに送ることができます。ただしティンバーごとに個別に設定することはできません。

- ティンバー → バルブ・フォース → インサート・エフェクト → マスター・

エフェクト → オーディオ出力

“ BUS Select ”: 3/4(Tube)

Valve Force “ BUS Sel. ”: IFX1...5

IFX 通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”: 適宜

IFX 通過後の“ BUS Sel. ”: L/Rまたは1/2

▲ IFX通過後の“ BUS Sel. ”を3/4(Tube)に設定しないでください。フィードバック・ループし、不快な歪みを生じることがあります。

- ティンバー → インサート・エフェクト → バルブ・フォース → マスター・エフェクト → オーディオ出力

“ BUS Select ”: IFX1...5

IFX通過後の“ BUS Sel. ”: 3/4(Tube)

Valve Force “ BUS Sel. ”: L/Rまたは1/2

Valve Force “ Send1 ”、“ Send2 ”: 適宜

- ティンバー → インサート・エフェクト → バルブ・フォース → インサート・エフェクト → マスター・エフェクト → オーディオ出力

“ BUS Select ”: IFX1...5

IFX通過後の“ BUS Sel. ”: 3/4(Tube)

Valve Force “ BUS Sel. ”: IFX1...5

IFX 通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”: 適宜

IFX 通過後の“ BUS Sel. ”: L/Rまたは1/2

▲ IFX通過後の“ BUS Sel. ”を、前段のIFXに設定しないでください。フィードバック・ループし、不快な歪みを生じることがあります。

note Audio Input からの入力にも同様にバルブ・フォースをインサートすることができます。(Global P0: 0-3a)

Ctrl Ch(Control Channel) [Ch01...16, Gch]

バルブ・フォースをコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1) でコントロールします。

通常、GchまたはグローバルMIDIチャンネルで設定したチャンネルに設定します。

9-5b: Post VALVE FORCE Mixer

Pan(CC#8) [L000...C064...R127]

BUS Sel. [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

ADC OVERLOAD !!

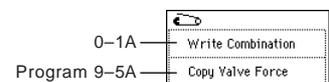
バルブ・フォースからの出力の送り先を設定します。

パラメーターについてはProgram モードを参照してください。

MIDI Program モード同様に、“ Pan(CC#8) ”はCC#8、“ Send1 ”はCC#93、“ Send2 ”はCC#93でコントロールできますが、コントロールするMIDIチャンネルは“ Ctrl Ch ”のチャンネルになります。

note “ Pan ”、“ BUS Sel. ”、“ Send1 ”、“ Send2 ”(「ADC OVERLOAD !!」)は、“ Placement ”がInsert(Use 3/4 BUS)のときのみ有効です。

▼ 9-5: Page Menu Command



3. Sequencer モード

16 MIDIマルチトラック・シーケンサーです(この他、テンポや拍子を管理するマスター・トラックがあります)。

さまざまな方法でソングをレコーディングしたりエディットして、プレイバックすることができます。

MIDIトラック(Track01~16)は、本機の鍵盤やコントローラー、アルペジエーター、RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ・レコーディング)機能などの演奏をレコーディングし、プログラム(やコンビネーション)の音でプレイバックします。エクスクルーシブ・メッセージやトラック・パラメーターがレコーディングでき、音色やエフェクトを曲の途中で変更することもできます。

外部のMIDI機器からのMIDIデータをレコーディングしたり、外部のMIDI音源を発生させることも可能です。

これらのレコーディング、またはロードしたMIDIデータは、イベント・エディットなどのさまざまなエディットが可能です。

また、トラックへMIDIレコーディングする他に、パターンのレコーディングやエディットができます。作成したパターンやプリセット・パターンは、トラックにコピーしたり、RPPR機能として使用することができます。

この他にも、サンプリングしたデータに対応させてMIDIデータを配置するタイム・スライスとイントラック・サンプリング機能があります。

タイム・スライスは、Samplingモードの“Time Slice”(Sampling P2:2-1B)を実行すると、リズム・ループ等のサンプルを分割すると同時に、分割したサンプルに対応するソングの演奏データも作成します。Sequencerモードでテンポを変えても、ピッチを変えずにリズム・ループのテンポを変えることができます。ノート・ナンバーを入れ替たり、タイミングを変更したり、MIDIデータをエディットすることによって、素材のリズム・ループを自由に作り替えることもできます。

イントラック・サンプリング機能は、ソングのプレイバックに合わせて、AUDIO INPUT等からの外部オーディオ(ボーカルやギター)や鍵盤での演奏をサンプリングし、同時にそのサンプルを発生させるきっかけとなるMIDIノート・データを自動的に作成するものです。ソングをプレイバックに合わせてサンプルを発生させ、あたかもオーディオ・レコーダーのようにサンプリングしたマルチサンプルが扱えます。

上記のさまざまな方法でレコーディングしたソングは、キュー・リスト(Cue List)に並べることによって、複数のソングを連続再生することができます。

さらに、このように完成したソングは、メディアにWAVEファイルとしてリサンプリングして、USB A端子に接続したCD-R/RWドライブでオーディオCDを作成することもできます。(OG p.123)

電源をオフにすると、設定やレコーディングしたソング・データはバックアップされません。必要なデータは電源をオフにする前にメディア、またはデータ・ファイラーに保存(セーブ)してください。電源オンの直後は、ソング・データは入っていないので、データをロードしてください。

Sequencer PO: Play/REC

0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)

0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)

ソングのプレイバック/レコーディングに関する設定、各トラックで使用するプログラムの選択など基本的な設定を行います。



0-1a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR On/Off

Location [001:01.000...999:16.191]

ソングの現在位置です。

左から、小節(Location Measure)、拍(Location Beat)、クロック(Location Tick)を表示します。それぞれを個別に設定でき、ソングの現在位置が移動します。

MIDI “MIDI Clock”(Global P1:1-1a)がInternalの場合、ロケーションを変えるとソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、External MIDIまたはExternal USBの場合、“Receive Ext. Realtime Command”(Global P1:1-1a)がオンのとき、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが変わります。

拍とクロックの可変範囲は、そのとき設定している拍子によって異なります。

Meter [** / ** , 1/4...16/16]

ソングの現在位置での拍子です。拍子は小節単位で変更できます。

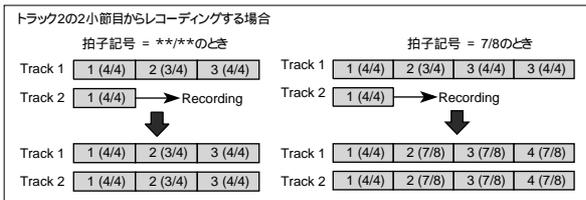
/: SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押したときに表示します。すでにその小節に記録されている拍子を使用し、拍子を変更しないでレコーディングするときに指定します。

1/4 ~ 16/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16: ソングの現在位置での拍子です。

“Track Select”でTrack01~16を選び、SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押して、ここで拍子を指定します。SEQUENCER [START/STOP]キーを押してレコーディングを開始すると、指定した拍子はマスター・トラック(Master Track)とレコーディング済みのトラックに記録されます。

プリカウント時にSEQUENCER [START/STOP] キーを押してレコーディングを終了してしまうと記録されません。

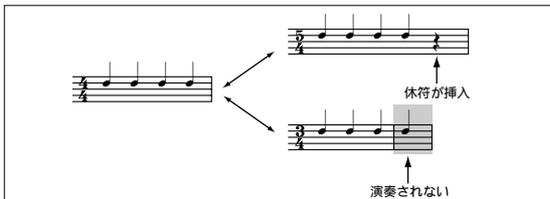
通常、最初のトラックをレコーディングするときに拍子を設定し、その他のトラックをレコーディングするときは**/**にします。



小節の途中で拍子を変更する

あらかじめ小節の途中で拍子を変える位置が分かっている場合は、“Insert Measure”(5-1H)で同じ拍子の小節ごとに拍子を指定して挿入し、その後に演奏データをレコーディングするとよいでしょう。また、すでに演奏データが入っているソングの拍子を途中で変更する場合は、“Track Select”でMaster Track(データの入っているTrack01~16でも可)を指定して“Event Edit”(5-1B)でバーイベントの拍子を修正します。

拍子を変更して小節内の拍数が増えると、増えた部分に休符が挿入されます。反対に少なくなると、少なくなった部分を隠し、その部分は演奏されません。元の拍子に戻すと、隠されたデータが演奏されます。(データ自体は消去されません。)



♪ (Tempo) [040...240, EXT]

ソングの演奏テンポとアルペジエーターのテンポを設定します。040...240: “Tempo Mode”がManuのときは、ここで設定するテンポでレコーディング/プレイバックします。RECのときは、ここで設定したテンポがマスター・トラックへレコーディングされます。

EXT: “MIDI Clock”(Global P1:1-1a)がExternal MIDIまたはExternal USBのときに表示され、本体のシーケンサーのテンポは外部のシーケンサー等から受信したMIDIクロックに同期します。Internalのとき、上記テンポ(040...240)の設定で動作します。

note ARPEGGIATOR [TEMPO] ノブを回すことでも調整できます。また、[ENTER] キーを押す間隔をテンポとして設定することもできます。

note オルタネート・モジュレーション・ソースにTempoを選んだときは、♪ = 120 が基準となります。

Tempo Mode [Auto, Manu, REC]

Auto: マスター・トラック(Master Track)のテンポに従います。マスター・トラックのテンポは、“Track Select”でMaster Trackを指定した“Event Edit”(5-1B)、または下記のREC等で設定します。Autoにすると、ソングのプレイバック、レコーディング中(またはスタンバイ中)は“♪(Tempo)”の設定は変更できません。

Manu (Manual): “♪(Tempo)”の設定に従います。

REC: マスター・トラック(Master Track)にテンポの変化をレコーディングします。

“Track Select”でTrack01~Track16を選び、SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押して、レコーディング・スタンバイにするとRECが選択できます。

レコーディングをスタートさせ“♪(Tempo)”の値を変えます。

[TEMPO] ノブを回す、または[ENTER] キーを押すタイミングで、テンポを変化させることができます。

Preference ページ“Recording Setup”がLoop All Tracksのときは選べません。

また、テンポの変化は“Event Edit”(5-1B)や“Create Control Data”(5-1L)でも設定できます。

note テンポ変化のみをレコーディングするときは“Recording Setup”(0-8a)をOverDubにします。“Track Select”の演奏データに影響なく、テンポがマスター・トラックにレコーディングされます。

Song Select [000...199]

レコーディング/プレイバックするソングを選びます。

ポップアップ・メニューでソング・ネームを選ぶか、テン・キー[0]~[9]でソング・ナンバーを指定後、[ENTER] キーを押します。

新規ソングを作成するときは、ポップアップ・メニューからソング・ネームが空白のナンバーを選ぶか、テン・キー[0]~[9]でソング・ナンバーを指定後、[ENTER] キーを押すことによって、ダイアログを表示します。このとき“Set Length”でソングの長さを小節数で指定し、OKボタンを押します。



note ソングを作成後、長さを変更したい場合はページ・メニュー・コマンド“Set Song Length”(5-1Q)を実行します。新規ソング作成時に、長めに設定しておいて、レコーディングやエディットを行い、最後に“Set Song Length”で設定し直すことができます。

MIDI “MIDI Clock”(Global P1:1-1a)がInternalのとき、他のソングを選択するとソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、External MIDIまたはExternal USBのとき、ソング・セレクト・メッセージを受信することによって、ソングが変わります。

ソングが変わると、トラック・ステータス(“Status”(2-1a)がEXT、EX2やBOTHのトラックは、バンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1/2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1/2のメッセージをそのトラックのMIDIチャンネルで送信します。

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

Track01~Track16: レコーディングするMIDIトラックを選びます。また、P5; Track EditなどでMIDIトラックをエディットするときに選びます。ひとつのトラック(シングル・トラック)にリアルタイム・レコーディングするときは、ここで選んだトラックに演奏データが記録されます。複数のトラックに同時にリアルタイム・レコーディングするときは(ESP “Multi REC”(0-8a)、この設定とは関係なく、“PLAY/MUTE/REC”(0-1c)でレコーディングするトラックを選びます。トラック・ネームは“Track Name”(5-2)で設定します。

MIDI 本機の鍵盤を弾いたり、各コントローラーを操作すると、ここで選んだトラックの設定(プログラムやレベル等)で本体内の音源が発音し(“Status”(2-1a/2a)はINTまたはBOTH)、さらに、MIDIチャンネルが一致する他のトラックも同時に発音します(“Status”はINTまたはBOTH)。また、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルで、それらのメッセージを送信します(“Status”はEXT、EX2またはBOTH)。

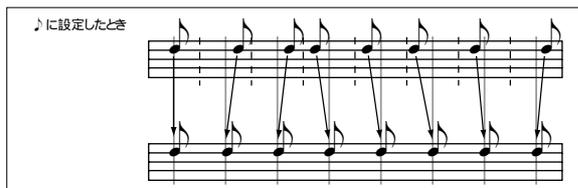
Master Track: マスター・トラックはP5:Track Edit のページ・メニュー・コマンドでマスター・トラックをエディットするときを選びます。リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングでマスター・トラックだけのレコーディングはできません。

Reso (Realtime Quantize Resolution) [Hi, $\frac{1}{3}$... $\frac{1}{4}$]

MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します(レコーディング済みのデータは補正しません)。

Hi(High Resolution): 補正は行わないで、最大分解能($\frac{1}{4}$ /192)でレコーディングします。

$\frac{1}{3}$ ~ $\frac{1}{4}$: 設定した音符単位でタイミングを補正します。たとえば、 $\frac{1}{3}$ のときは32分音符の3連符単位でタイミングを補正し、 $\frac{1}{4}$ のときは4分音符単位でタイミングを補正します。



レコーディング時のすべてのMIDIデータを、設定した分解能で補正しますので、分解能を粗く設定したときは、ピッチ・ベンドのような連続的に変化するコントローラーの値は、階段状に変化してレコーディングされます。このようなときは、Hiでレコーディングした後で“Quantize”(5-1N)に必要なデータ(ノート・データ等)だけを補正したり、最初から分解能をあまり粗くしないでレコーディングするとよいでしょう。

RPPR On/Off [Off, On]

RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) 機能をオン/オフします。RPPRは、ソングのパターンをキーごとに割り当て、鍵盤を押すことによってパターンをプレイバックさせたり、それをレコーディングする機能です。

On(チェックする): RPPR機能をオンします。P6:Pattern/RPPR, RPPR Setup ページでキーごとにパターンがアサインされているとき、そのキーを押すとアサインしたパターンがプレイバックされます。(☞P6-3:RPPR Setup)

0-1(2)b: Selected Track Information

MIDIトラック(1 ~ 16)情報を表示します。

T (Track) (01...08 (09...16))

トラック・ナンバーと、そのトラックで設定しているプログラム・バンク/ナンバー/ネームを表示します。

Ch (01...16)

トラックで設定しているMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

RPPR (NoAssign, C#2...C8)

トラックにアサインされているRPPRがスタートするキー・ナンバーを表示します。(多数の場合、全部は表示しません。全体のアサイン状況の確認はP6:Pattern/RPPR, Pattern Edit ページで確認できます。)

0-1(2)c: Track Number, Category, Bank/Program, PLAY/MUTE/REC, SOLO ON/OFF

Track Number (1...8 (9...16))

MIDIトラック・ナンバーを表示します。

“Track Number”下の各パラメーターで、そのトラック・ナンバーに関

する設定を行います。

Category [00...15]

MIDIトラックで使用するプログラムをカテゴリーから選びます。すべてのプログラムは、16個に分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。

ポップアップ・ボタンを押すとCategory/Track Program Select メニューが表示されます。(「Category/Program Select メニュー」☞Program P0:0-1a)

Program Select (Bank/Program)

[A...F/H...N: 0...127: name, G/g(1)...g(9)/g(d): 1...127: name]

各MIDIトラックで使用するプログラムを選びます。

下段にプログラム・ネームの一部が表示されます。

“Program Select”が選ばれているときは、BANK [A] ~ [N] キー、VALUEコントローラーで設定できます。

ポップアップ・ボタンを押すと、Bank/Track Program Select メニューが表示され、プログラムが選べます。(「Bank/Program Selectメニュー」☞Program P0:0-1a)

note “Program Select”を選ぶと、トラックに選択しているプログラムのバンクのBANKキーLEDが点灯します。

▲ バンクFは、オプションEXB-MOSSを装着時に選べます。装着するとEXB-MOSS専用の128プログラムが使用できます。

ここで選択したプログラムは、ソングの先頭からのプレイバック、レコーディング時に使用されます。レコーディング中にプログラムを変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはプログラムが変わります。また、プレイバック中にプログラムを変えることもできます。ただし、演奏データ(プログラム・チェンジ)をレコーディングしてある場合は、その時点でプログラムが変わります。

MIDI “Status”(2-1a/2a)がINT、BTHのときは、MIDIプログラム・チェンジの受信でプログラムを設定できます。またソングを変えたとき、またはソングの先頭に戻ったとき、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、バンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。“Status”がEX2のトラックは、Bankを「-」表示にし、“Bank Select”(2-1a/2a)で設定するバンク・ナンバーをMIDIで送信します。

PLAY/MUTE/REC [PLAY, MUTE, REC]

各MIDIトラックのミュートや、マルチ・トラック・レコーディング時のレコーディング・トラックを選びます。プレイバック時のトラックや、シングル・トラック・レコーディング(通常の録音)時のレコーディング・トラック以外のトラック(プレイ・トラック)は、PLAY、MUTEが選べます。マルチ・トラック・レコーディング時のトラックは、PLAY、MUTE、RECが選べます。PLAY/MUTE/RECボタンを押すたびに設定が切り替わります。PLAY: トラックをプレイバック(再生)します。

MUTE: トラックをミュート(消音)します。

REC: シングル・トラック・レコーディング(通常の録音)時に表示します。選択はできません。

マルチ・トラック・レコーディング(Preference ページ”Multi REC”オン)時、レコーディングするトラックをRECにします。

SOLO ON/OFF [SOLO ON, SOLO OFF]

ソロ機能をオン/オフします。

SOLO ONにしたトラックだけが発音します。他のトラックはミュートします。

SOLO ON/OFFボタンを押すたびに設定が切り替わります。

MIDI ミュートやソロ機能でミュートしたMIDIトラックは“ Status ”(2-1a/2a)がBTH、EXT、EX2のとき、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルのノート・オン/オフを送信しません。

▲ ページ・メニュー・コマンド^④ Solo Selected Track ”(0-1B)がオンのときは、そこでのソロの状態を優先します。“ SOLO ON/OFF ”またはその他のトラックのパラメーターを押すと、そのトラックのみがソロになり、発音します。

▼ 0-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Load Template Song	0-1G
0-1B	Solo Selected Track	Save Template Song	0-1H
0-1C	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song	GM Initialize	0-1K
0-1F	Copy From Combi	Copy From Program	0-1L

0-1A: Memory Status

シーケンサー・メモリーの残り容量を表示します。

0-1B: Solo Selected Track

“ Solo Selected Track ”を選択するたびに、ソロ機能のオン/オフが切り替わります。

ページ・メニューで“ Solo Selected Track ”を選びます。選択すると、メニューの「 Solo Selected Track 」の左側にチェック・マークが付いた状態になり、ソロ機能がオンになります。トラックごとのパラメーターが表示されるページで、ソロにするトラックを選ぶと(P0:Play, Program Select ページの“ Program Select ”等)、そのトラックのみが発音し、他のトラックはミュートされます。各ページの“ Selected Track Information ”(0-1b/2b)に[Solo]が表示されます。トラックごとのパラメーターがないページではこの機能は選択できません。

別のトラックをソロにするときは、ソロにしたいトラックのパラメーターを選びます。

ソロ機能を解除するときは、再度ページ・メニューで“ Solo Selected Track ”を選びます。

▲ 複数の“ SOLO ON/OFF ”(0-1c/2c)がオンの状態でも、ここでのソロ機能をオンにすると、“ SOLO ON/OFF ”またはその他のトラックのパラメーターを押すとそのトラックのみが、ソロになり、発音します。

MIDI ソロ機能によりミュートしたトラックが“ Status ”(2-1a)でEXT、EX2、BTHのとき、そのトラックで設定しているMIDIノート・オン/オフは送信しません。

0-1C: Rename Song

選択しているソングをリネームします。16文字まで入力が可能です。(※OG p.115)

0-1D: Delete Song

現在選ばれているソングを削除します。

“ Delete Song ”を選び、ダイアログを表示します。



デリート・ソングを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターン等を削除し、そのソング用に確保していたメモリー領域が開放されます。

0-1E: Copy From Song

現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データと演奏データをコピーします。

“ Copy From Song ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のソング・ナンバーを指定します。

コピーするデータを選びます。

All: すべての設定データと演奏データ(トラック・イベント、パターンなど)をコピーします。

Without Track/Pattern Events: Play LoopとRPPR以外のソングの設定データのみをコピーします。

コピー・ソングを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

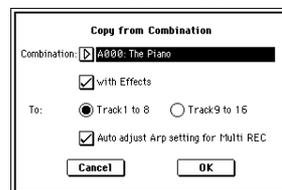
Allで実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データをそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。

Without Track/Pattern Eventsで実行すると、Play LoopとRPPR以外のソングの設定データをそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。

0-1F: Copy From Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションの設定を、現在選ばれているソングの設定としてコピーします。

“ Copy From Combi ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Combination ”でコピー元のコンビネーションを選びます。

“ with Effects ”でエフェクト、EQの設定もコピーするかどうかを設定します。

チェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定もコピーされます。

“ To ”でコピー先のトラック(1～8または9～16)を選びます。

で“ To ”Track1 to 8を選んだ場合、“ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”は、アルペジエーターをオンにしてマルチ・レコーディングを行った場合、レコーディング時の演奏と同じサウンドが、プレイバック時に再現できるように、必要な一部のトラックのMIDIチャンネル等を補正したり、必要なトラックを追加したりします。

note コンビネーションでのARPEGGIATOR [ON/OFF] の状態によって補正します。オフでライトされているコンビネーションをコピーする場合は、ソングでも、アルペジエーターをオフで使用する事が前提になります。ソングでアルペジエーターをオンで使用する場合は、コンビネーションでアルペジエーターをオンにしてライトしてから、コピーしてください。

チェックするとトラックのMIDIチャンネル等の補正を実行します。

“ Multi REC ”(0-8a)、“ PLAY/MUTE/REC ”(0-1c/2c)も自動

的に設定します。また、“Recording Setup”OverWrite(0-8a) が選ばれます。(自動設定された“Multi REC”、“PLAY/MUTE/REC”は、ソングを選び直すと、リセットするので注意してください。)

note 補正する内容は、下記を参考にしてください。ここでの内容を自動的に補正します。コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えてさらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

コピー・フロム・コンビネーションを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データを削除し、コンビネーションの設定データに書き替えます。

note レコーディング時の演奏が再生時に再現できないときはページ・メニュー・コマンド“Copy From Combi”でコンビネーションの設定をコピーし、アルペジエーターをオンにしてマルチトラック・レコーディングを行ったとき、レコーディング時の演奏が再生時に再現できないことがあります。

同一のMIDIチャンネルに設定されている複数のトラックは、レコーディング時に演奏データが1つにまとめられます。アルペジエーター機能によって発音しているトラックと同一のMIDIチャンネルのトラックがある場合、アルペジエーターによって演奏されたデータと、手弾き等で入力した演奏データが1つにまとめられ、同じチャンネルの各トラック(“Status”INT時)すべてが発音してしまいます。

このような場合は、アルペジエーター機能によって発音しているトラックのMIDIチャンネルを変更し、さらにアルペジエーターを起動させるためのトラックを作成することによって解決できます。

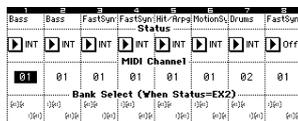
レコーディング時の演奏が再生時に再現できない場合は、次の条件を確認してください。

ページ・メニュー・コマンド“Copy From Combi”で“Auto adjust Arp setting for Multi REC”にチェックをつけたとき、ここでの内容を自動的に実行します。通常チェックをつけて実行してください。その場合、ここでの修正は必要ありませんが、自動修正の内容をここで確認してください。

- Sequencer P7: Arpeggiator, Setup T01-08 ページ
“Arpeggiator Assign”と“Arpeggiator Run”A、Bの設定



- Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T01-08 ページ“MIDI Channel”の設定



“Arpeggiator Run”A、Bがチェックされ、アルペジエーターがトラックにアサインされている場合、“MIDI Channel”(Global P1:MIDI)に01以外が設定されているかを確認します。(グローバルMIDIチャンネルが01の場合です。)

Arpeggiator Run	MIDI Channel *1	修正
“A”、“B”のどちらかがチェックされている場合	01のみ	修正必要
	01 02、01 03、etc.	修正必要なし
“A”、“B”が両方ともチェックされている場合	01のみ	修正必要
	01 02、01 03、etc.	片方のみ修正必要
	01 02 03、etc.	修正必要なし/必要*2

*1 アルペジエーターが動作する複数のトラックにそれぞれ設定されている“MIDI Channel”が01だけの場合は、「01のみ」の欄を見ます。“MIDI Channel”が01と02または01と03のように01ともう1つのチャンネルが設定されている場合は「01 02、01 03、etc.」の欄を、01と02と03のように01とその他複数のMIDIチャンネルが設定されている場合は「01 02 03、etc.」の欄を見ます。

*2 修正が必要な場合は、1つのアルペジエーターが動作するトラックが“MIDI Channel”01だけを使用しているときです。また、2つのアルペジエーターで同じMIDIチャンネルを使用している場合にも修正が必要な場合があります。

コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えて、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

前図は、コンビネーションJ056:“In the Pocket”を“Copy From Combi”で“Auto adjust Arp setting for Multi REC”をチェックしないでコピーした例です。新規ソングを選び、実際にコピーして確認してください(このコンビネーションのアルペジエーター設定についてはOG p.97を参照してください)。

この設定を例として修正が必要か、そして修正が必要な場合、どこを修正するかを確認します。

“Arpeggiator Run”AとBにチェックがついていて、アルペジエーターが動作するトラックには“MIDI Channel”01と02が設定されています。片方のアルペジエーターに対して修正が必要です。この設定のままマルチトラック・レコーディングを行うと、T01、02、03、04、05、06がMIDIチャンネルが同一のため、低音側のベース(T01、T02)、高音側のシンセ・プラス/パッド(T03、T04、T06)、アルペジエーターBによるシンセ・マレット(T05)の演奏データが1つにまとめられてしまい、再生時に演奏が再現されません。(T08はアルペジエーターAをトリガーするためのダミー・トラックです。)

アルペジエーターBによるシンセ・マレットの演奏データを分けてレコーディングするために、T05のMIDIチャンネルを変更します。

Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T01-08 ページを選び、Track05の“MIDI Channel”を03に変更します。

アルペジエーターBをトリガーするための設定を加えます。

Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T09-10 ページを選び、トラック9(または使用していないトラックのいずれかを選択)の“Status”をOff、“MIDI Channel”を01に設定します。(T09はアルペジエーターBをトリガーするためのダミー・トラックとなります。) Sequencer P7:Arpeggiator, Setup T09-16 ページを選びます。トラック9のAssignをBに設定します。

以下の設定になります。

トラック	T01	T02	T03	T04	T05	T06	T07	T08	T09
Assign	Off	Off	Off	Off	B	Off	A	A	B
Status	INT	Off	Off						
MIDI Ch.	01	01	01	01	03	01	02	01	01

以上で修正が終了しました。Sequencer P0:Play/REC, Preference ページで“Track Select”にMIDIチャンネルが01のトラックのいずれかを選びます。“Multi REC”をチェックし、マルチトラック・レコーディングしてください。

0-1G: Load Template Song

テンプレート・ソングをソングにロードします。

内蔵シーケンサーには、音楽ジャンル別に適切なプログラムやエフェクトをあらかじめ設定したプリセット・テンプレート・ソング(P00 ~ 15の16種類)をメモリーしています。また、よく使用するプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の各設定を自分で作成し、使用できるユーザー・テンプレート・ソング(U00 ~ 15の16種類)があります。

(☞ “ Save as User Template Song ”(0-1H))

“ Load Template Song ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でロードするテンプレート・ソングを選びます。

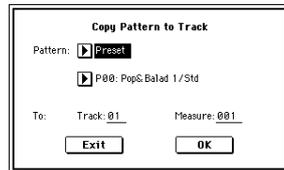
“ Copy Pattern to Track too? ”にチェックすると“ Load Template Song ”を実行後に、パターンをコピーするダイアログが自動的に表示されます。

チェックしないで実行すると、で選んだテンプレート・ソングのみがロードされます。

テンプレート・ソングのロードを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

実行すると、PlayLoop とRPPR以外のソングの設定データがコピーされます。

で“ Copy Pattern to Track too? ”にチェックし、OKボタンを押したとき“ Copy Pattern To Track ”ダイアログが表示されます。



このダイアログは、ページ・メニュー・コマンド“ Copy To Track ”(6-11)と同様のものです。

“ Pattern ”でコピーするパターンを選びます。SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと選択したパターンがプレイバックし

ます。

To “ Track ”でコピー先のトラックを選びます。

“ Measure ”でコピー先の先頭の小節を設定します。

note 16種類のプリセット・テンプレート・ソングのトラック1には、すべてドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。(P02、P04、P08、P15のプリセット・テンプレート・ソングは、複数トラックにドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。)

150種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームには、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。(☞下表)

例えばP00:Pop&Balad 1/Stdは、「Pop&Balad 1」が音楽ジャンルを、「Std」が最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部を示しています。

これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラム・トラックを効率よくセットアップすることができます。

実行するときはOKボタンを押します。実行すると“ Measure ”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときはExitボタンを押します。

☞ ソングにプリセット・テンプレート・ソングとプリセット・パターンをコピーする例は、QS p.24を参照してください。

0-1H: Save Template Song

(Save as User Template Song)

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・ソングU00 ~ 15にセーブします。ここでセーブした設定は、Song Playモードでロードすることもできます。

“ Save Template Song ”を選び、ダイアログを表示します。



“ To ”でセーブする先のユーザー・テンプレート・ソング(U00 ~ 15)を選びます。

Preset Template Song	Track No.: Name	Program	対応するPreset Pattern No.:Name
P00: Pop/Balade	Track01: Drums	J036:Standard Kit 1	P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Track01: Drums	K020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process
	Track01: Drums 1(Std 2)	K036:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2
P02: R & B	Track09: Drums 2(Std)	J036:Standard Kit 1	P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std
	Track01: Drums	K004:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz
P03: Jazz	Track01: Drums	K004:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz
	Track08: Percussion	K116:Percussion Kit	P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz
	Track01: Drums	K068:Drum'nBass Kit	P43: Latin 4/Perc ... P45: Latin 6/Perc
P04: Latin	Track01: Drums	K068:Drum'nBass Kit	P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B
P05: Reggae	Track01: Drums	J036:Standard Kit 1	P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std
P06: Country	Track01: Drums	J036:Standard Kit 1	P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std
P07: Folk	Track01: Drums	J036:Standard Kit 1	P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std
	Track08: Percussion	K116:Percussion Kit	—
P08: European Trad.	Track01: Percussion	J116:Orchestra&Ethnic	—
P09: Orchestral	Track01: Drums	J020:House Kit	P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House
P10: Techno/Euro Beat	Track01: Drums	J020:House Kit	P79: House 1/House ... P92: House14/House
P11: House	Track01: Drums	K068:Drum'nBass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P12: Drum'n'Bass	Track01: Drums	K036:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2
P13: Acid Jazz	Track01: Drums	J068:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop
P14: Hip Hop/Rap	Track01: Drums	J068:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Track09: Drums 2(Tricky)	J004: {Tricky} Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky
P15: Big Beats			

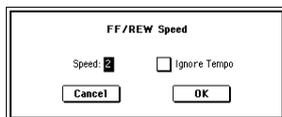
セーブを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

実行するとセーブ先のUser Template Songの設定データをすべて削除し、書き替えます。

0-1I: FF/REW Speed

[FF]キーまたは[REW]キーを押したときの、早送りと巻戻しのスピードを設定します。

“FF/REW Speed”を選び、ダイアログを表示します。



“Speed”で早送りと巻戻しのスピードを設定します。

再生テンポが基準になります。

2にすると再生テンポの2倍、3にすると3倍、4にすると4倍のスピードになります。ただし、演奏データが密集している部分では、早送り、巻戻しのスピードが落ちることがあります。

“Ignore Tempo”にチェックすると、再生テンポや音符の長さ等を無視し、最高スピードで早送りと巻戻しをします。

演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。

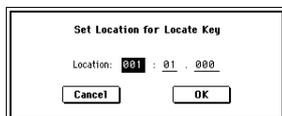
チェックしないと“Speed”で設定したスピードで早送りと巻戻しをします。

実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1J: Set Location (Set Location for Locate Key)

[LOCATE]キーを押したときに移動するロケーションを設定します。

“Set Location”を選び、ダイアログを表示します。



“Location”で[LOCATE]キーを押したときに移動するロケーションを設定します。

001:01.000に設定し、[LOCATE]キーを押すとソングの先頭に戻ります。

実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note このダイアログが開いていない状態で、[ENTER]キーを押しながら[LOCATE]キーを押すと、現在のロケーションを“Set Location”の値として設定できます。

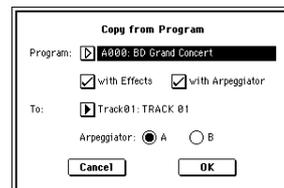
0-1K: GM Initialize

GMシステム・オン・メッセージをSequencerモードに送り、各トラックをGM用の設定にリセットします(※下表)。

0-1L: Copy From Program

指定したプログラムの設定を現在選んでいるソングのトラックにコピーします。

Combinationモードの“Copy From Program”(0-1C)と同様の機能です。SequencerモードのCombinationモードと異なる点は、コピー先のトラックの“MIDI Channel”が“with Arpeggiator”の設定に関わらず、ソングのトラックに設定されているチャンネルに保たれることです(※p.39 手順 1項目)。



GM Initialize Parameters

	Parameter	Track1-9, 11-16	Track10	
P1	Bank/Program (Program Select)	G001: Acoustic Piano	g001: (d): STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
P2	Status	-	-	設定値のままで変化しない
	Use Program's Scale	-	-	設定値のままで変化しない
P7	Arpeggiator Assign	-	-	設定値のままで変化しない
	その他Arpeggiatorパラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
P8	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX1...5	-	-	設定値のままで変化しない
	Pan(CC#8)	-	-	設定値のままで変化しない
	BUS Select	-	-	設定値のままで変化しない
	Send1	-	-	設定値のままで変化しない
	Send2	-	-	設定値のままで変化しない
	その他Insert Effectパラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
P9	MFX1	-	-	016: Stereo Chorus
	MFX2	-	-	053: Reverb SmoothHall
	Return1	-	-	127
	Return2	-	-	050
	その他Master Effect, Master EQ, Valve Forceパラメーター	-	-	初期設定

0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)

0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)

各MIDIトラックのパン、ボリュームを設定します。

ここで設定するパン、ボリュームは、ソングの先頭からのプレイバック、レコーディング時に使用されます。レコーディング中に設定を変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはパン、ボリューム・データが変わります。また、プレイバック中に設定を変えることもできます。ただし、パン、ボリューム・データをレコーディングした場合は、それらに従って設定が変わります。



0-3(4)a: Track Number, Program Category, Pan, Volume

Track Number (1...8 (9...16))

MIDIトラック・ナンバーを表示します。(※0-1c/2c)

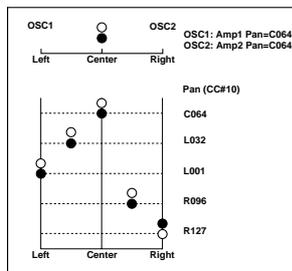
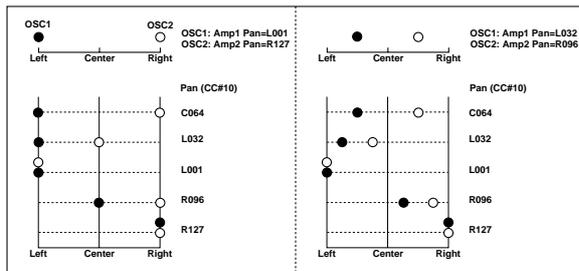
Program Category

MIDIトラックで使用するプログラム・カテゴリー名の一部を表示します。

Pan [RND, L001...C064...R127]

MIDIトラック1~16のパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現します。



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定を無視します。その場合はP8:Insert Effect, Insert FX ページの "Pan (CC#8)" でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(「3.ミキサー(Mixer)」参照p.209)

RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

MIDI "Status"(2-1a/2a)がINT、BTHのとき、CC#10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0、1で左側に振り切り、64で中央、127で右側に振り切ります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、"Status"がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したパンをMIDIで送信します(RNDは除く)。

Volume [000...127]

MIDIトラック1~16のボリューム(音量)を設定します。

MIDI "Status"(2-1a/2a)がINTまたはBTHのとき、CC#7でボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量はMIDIボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値のかけ算で決まります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、"Status"がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したボリュームをMIDIで送信します。

0-5: PlyLoop 1-8 (PlayLoop T01-08)

0-6: PlyLoop 9-16 (PlayLoop T09-16)

ソングのプレイバック/レコーディング時に、プレイバック中のMIDIトラック1~16を別々にループさせます。



0-5(6)a: Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro

Track Play Loop [Off, On]

MIDIトラック1~16のループのオン/オフを設定します。

On(チェックする): そのトラックは、次の"Loop Start Measure"と"Loop End Measure"間を繰り返します。

Loop Start Measure [001...999]

ループする最初の小節を設定します。

Loop End Measure [001...999]

ループする最後の小節を設定します。

Play Intro [Off, On]

On(チェックする): "Loop Start Measure"で設定した小節以前の小節を1度プレイバックした後に、"Loop Start Measure"~"Loop End Measure"間を繰り返します。

例えば、ドラムス・トラックでイントロのフィル・インを演奏させた後にループさせるときなどに使用します。

Off(チェックしない): "Loop Start Measure"からプレイバックが始まり、"Loop End Measure"の間を繰り返します。

☛ “Track Play Loop” をチェックし、“Loop Start Measure” を 001 以外に設定したときに有効となります。

例: “Play Intro” をチェックした場合

1	2	3	4	5	6	7	8
Drums	Bass	Keyboard	Guitar/Pi	SlowSun	Guitar/Pi	Guitar/Pi	Strings
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Track Play Loop							
000	001	002	003	004	005	006	007
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
Loop Start Measure							
004	005	006	007	008	009	010	011
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loop End Measure							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Play Intro							

トラック 1 は次のようにループします。

M001 - M002 - M003 - M004 - M003 - M004 - M003 - M004...

“Play Intro” をチェックしない場合

1	2	3	4	5	6	7	8
Drums	Bass	Keyboard	Guitar/Pi	SlowSun	Guitar/Pi	Guitar/Pi	Strings
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
Track Play Loop							
000	001	002	003	004	005	006	007
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loop Start Measure							
004	005	006	007	008	009	010	011
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loop End Measure							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Play Intro							

トラック 1 は次のようにループします。

M003 - M004 - M003 - M004 - M003 - M004 - M003 - M004...

“Track Play Loop” を利用して、リアルタイム・レコーディングの作業を効率よく進めることができます。(☞QS p.25)

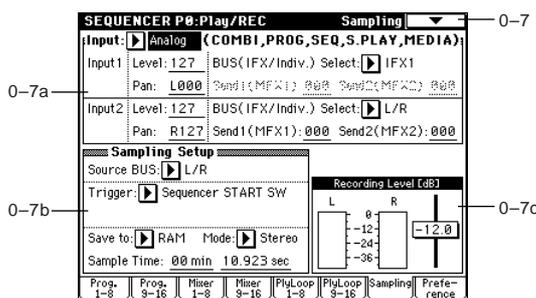
0-7: Sampling

アナログ/デジタル・オーディオ信号の入力(AUDIO INPUT、S/P DIF)に関する設定と、Sequencerモードでのサンプリングに関する設定を行います。

本機を 4 イン 6 アウトのエフェクターとして使用することも可能です。(☞Program P0:0-3)

☛ サンプリング中にソングやパターンへのリアルタイム・レコーディングはできません。また、ソングやパターンへのリアルタイム・レコーディング中にサンプリングをすることもできません。

☛ USB A 端子に接続したデバイスのメディアには、サンプリングできません。



0-7a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)

Input [Analog, S/P DIF]
 Input1:
 Input2:
 Level [0...127]
 Pan [L000...C064...R127]
 BUS(IFX/Indiv.) Select

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]
 Send1(MFX1), Send2(MFX2) [000...127]
 アナログ/デジタル・オーディオ機器や楽器等の入力ソースの選択、入力レベル、パン、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。

☛ Input の各設定は、Combination、Program、Sequencer、Song Play、Mediaの各モードで有効です。(☞Global P0:0-3a)

0-7b: Sampling Setup

Source BUS [L/R, Indiv.1/2]
 Save to [RAM, MEDIA]
 Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]
 Sample Time [min sec]

Sequencerモードでのサンプリングに関する設定を行います。(☞Program P0:0-3)

Trigger [Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW]

サンプリングを開始するトリガーを設定します。

Sampling START SW: (☞Program P0:0-3)

☛ Sequencerモードでは、メトロノームによるカウントは Metronome Setup(0-8b) の設定で動作します。

Note On: (☞Program P0:0-3)

Threshold: 入力レベルが “Level” の設定値を超えると、自動的にサンプリングが始まります。(☞Sampling P0:0-7b)

Sequencer START SW: SAMPLING [REC] キーを押し、SAMPLING [START/STOP] キーを押すと、サンプリング・スタンバイ状態になります。SEQUENCER [START/STOP] キーを押すとサンプリングが開始します。ソングの演奏をリサンプリングする場合等に設定します。

☛ Sampling Setup の各設定は、ソングごとではなくSequencerモードで1つの設定が有効です。

0-7c: Recording Level [dB]

ADC OVERLOAD !!

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0dB]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。(☞Sampling P0:0-1d)

電源オン時の初期設定は -12dB です。-12dB に設定するとソングを最大レベルで演奏しても、CLIP!! が表示されません。(☞Program P0:0-3c “Recording Level”)

▼ 0-7: Page Menu Command

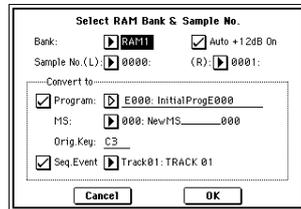
0-1A	Memory Status	FF/REW Speed	0-1I
0-1B	Solo Selected Track	Set Location	0-1J
0-1C	Rename Song	Optimize RAM	Program 0-3B
0-1D	Delete Song	Select Bank & Smpl No.	0-7A
0-1E	Copy From Song	Auto Sampling Setup	0-7B
0-1F	Copy From Combi	Copy From Program	0-1L
0-1G	Load Template Song		
0-1H	Save Template Song		

☞ Program P0:0-3D: Select Directory(⑧p.7)

0-7A: Select Bank & Smpl No.

サンプリング時の書き込み先RAMのバンクとサンプル・ナンバーを設定します。また、サンプリング後、自動的にプログラムへコンバートを実行するかを設定します。“Select Bank & Smpl No.”は、“Save to”でRAMを選んでいるときに選択できます。

“Select Bank & Smpl No.”を選び、ダイアログを表示します。



“Bank”でサンプリング時の書き込み先のサンプル・メモリー(RAM)のバンクを設定します。

“Sample No.”で書き込み先のサンプル・ナンバーを設定します。初期値として空のサンプル・ナンバーの最小の番号が設定されます。----:----No Assign---- や、すでにデータの入っているサンプル・ナンバーを選んだ場合は、空で最小のサンプル・ナンバーに自動的にサンプリングされます。また、ステレオでサンプリングした場合は“Sample No.(L)”、“Sample No.(R)”を設定します。

“Auto + 12dB On”を設定します。

On(チェックする): サンプリングしたサンプルは、自動的に“+ 12dB”(Sampling P2:2-1c)がオンに設定されます。“+ 12dB”がオンのサンプルは、オフのレベルを基準に約+ 12dB大きなレベルで再生されます。

Program、Combination、Sequencerの各モードでの演奏をリサンプリングする場合、クリップしない最適なレコーディング・レベルを設定するには、通常“Recording Level”を- 12.0(dB)程度に設定します。リサンプリングするとサンプル・データとしては最適なレベルでレコーディングされますが、再生時のレベルはリサンプリング時より小さくなります(“+ 12dB”(Sampling P2:2-1c)がオフの場合)。このようなときに“Auto + 12dB On”チェック・ボックスをチェックしてリサンプリングすると、“+ 12dB”(Sampling P2:2-1c)が自動的にオンになり、リサンプリング時と同じレベルで再生されます。

これらのモードでは、電源オン時の初期設定は、“Recording Level”が- 12.0(dB)、“Auto + 12dB On”がオンに設定されています。この状態で各モードでの演奏をリサンプリングすると、リサンプリング時と同じレベルでサンプルが再生されます。

note Program、Combination、Sequencer各モードでの演奏をモニターしながら、AUDIO INPUT等からの外部オーディオ信号のみをサンプリングする場合(“Source BUS”Indiv.1/2設定時:0-7b)は、“Recording Level”を+ 0.0(dB)程度、“Auto + 12dB On”をオフにしてサンプリングするとよいでしょう。

note “Auto + 12dB On”の設定は、Program、Combination、Sequencer、Samplingの各モードごとに設定します。

Convert to では、サンプリングした後、自動的にプログラムへコンバートを実行するかを設定します。また、サンプリングと同時にノート・イベントを作成するかを設定します。

“Program”チェック・ボックスをチェックすると自動的にプログラムにコンバートします。

右側の“Program”と“MS”にコンバート先のプログラム・ナンバーとマルチサンプル・ナンバーを設定します。

“Orig.Key”(Sampling P0:0-1b)にオリジナル・キーの位置を設定します。マルチサンプルはこのキーを“Top Key”(Sampling P0:0-1b)として“Index”(Sampling P0:0-1a)を作成します。“Orig.Key”はサンプリング後に1増加し、次のサンプリング時には1つ上の鍵盤にアサインされます。

“Seq.Event”チェック・ボックスをチェックすると、“Track”で設定されたトラックにノート・イベントを自動的に作成します。サンプリングがスタートした位置でノート・オン、ストップした位置でノート・オフします。ノート・イベントは“Recording Setup”Over Dub(すでにあるイベントは消さずに追加)で作成されます。ソングの演奏を止めずに何度もサンプリングした場合には、ソングの演奏を止めた時点で、イベントを自動的に作成します。“Track”で作成されたトラックの“Program Select”(0-1c/2c)は“Program”で設定したプログラムに自動的に変わります。

note “Seq.Event”は“Program”をチェックしているときのみに有効です。

note “Convert to”でSeq.Eventをチェックしてサンプリングしたときは、マルチサンプルとサンプルはコンペアの対象となります。サンプリングをやり直したいときに[COMPARE]キーを押すと、マルチサンプルとサンプルがサンプリングする前の状態に戻り、必要のないサンプルが残ることがありません。プログラムはコンペアの対象とはならず、元に戻りません。

変更した設定にするときはOKボタンを、ダイアログに入る前の状態に戻すときはCancelボタンを押します。

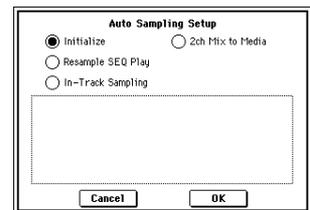
0-7B: Auto Sampling Setup

Sequencerモードでのサンプリング(イントラック・サンプリング等)、2チャンネル・ミックス等をするために必要な各種パラメーターを自動的に設定します。ソングをリサンプリングするときや、外部オーディオをサンプリングするときにガイドとして使用すると便利な機能です。

一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に変更されます。[COMPARE]キーによるコンペア操作はできません。

自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的の操作に合わせて、各項目の **note** を参考に各種パラメーターを調整してください。

“Auto Sampling Setup”を選び、ダイアログを表示します。



以下の自動設定したい項目をラジオ・ボタンで選びます。

Initialize: サンプリングに関するパラメーターを初期値に設定します。

Resample SEQ Play: Sequencerモードでの鍵盤による演奏をリサンプリングするための設定にします。

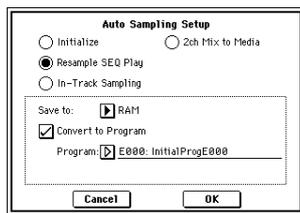
In-Track Sampling: イントラック・サンプリング機能を使って、外部オーディオ信号のみをサンプリングするための設定にします。
2ch Mix to Media: 完成したソングをリサンプリングし、ステレオ2チャンネルのWAVEファイルを作成するための設定にします。(WAVEファイル作成後、MediaモードMake AudioCDページでUSB A端子に接続したCD-R/RWDドライブでオーディオCDにする場合などに使用します。)

条件を設定します。手順 で選ぶ内容によって設定が異なります。

Initialize 選択時:

Initialize を実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。(※設定されるパラメーターと設定値についてはp.66)

Resample SEQ Play 選択時:



1) “ Save to ”でリサンプリングしたデータの書き込み先をRAM または MEDIA から選びます。RAM ではサンプル・メモリー (RAM) に書き込みます。MEDIA ではメディアにWAVEファイル・フォーマットで書き込みます。

2) “ Save to ”でRAM 設定時は、リサンプリング後、自動的に指定したプログラムにコンバートするかどうかを設定します。コンバートする場合は“ Convert to Program ”をチェックし、“ Program ”でコンバート先のプログラムを指定します。

3) Resample SEQ Play を実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。(※設定されるパラメーターと設定値についてはp.66)

note a) リサンプリングするには、Resample SEQ Play を実行後に、SAMPLING [REC]、SAMPLING [START/STOP] の順にキーを押し、鍵盤等で演奏します。“ Trigger ”(0-7b)がNote Onに設定されるため、最初のノート・オンでサンプリングが始まります。演奏後、SAMPLING [START/STOP] キーを押すと、リサンプリングが終了します。

note b) サンプリングしたデータは次のように確認します。
“ Save to ”でRAMを設定し“ Convert to Program ”をチェックして実行した場合は、Program モードで設定したプログラムを選び、鍵盤C2を弾いて確認します。“ Convert to Program ”をチェックしていない場合は、Sampling モードでサンプルを選び、確認します。
“ Save to ”でMEDIA を選んだ実行した場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”(0-7、Program P0:0-3D)で確認します。

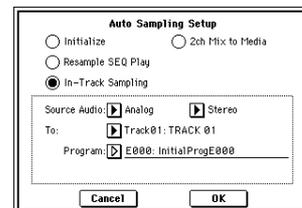
note c) サンプリングするRAMバンクを変更するときは(“ Save to ”RAM時)、ページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & Smpl No. ”(0-7A)で変更します。
WAVEファイルのセーブ先を変更するときは(“ Save to ”MEDIA時)、WAVEファイルのセーブ先を指定するときはページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”で設定します。

note d) サンプリングを開始する方法を変えるときは“ Trigger ”の設定を変更してください。

note e) AUDIO INPUT 等からの外部オーディオと、プログラムの演奏を同時にサンプリングする場合は、Sampling ページ、Input 1,2 の“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”をL/R、“ Source BUS ”をL/Rに設定します。

note f) “ Save to ”でRAM、“ Convert to Program ”をチェックして Resample SEQ Play を実行した場合、設定を変えずに、続けてサンプリングすると、自動的にC#2、D2・・・にサンプルがアサインされます。

In-Track Sampling 選択時:



1) “ Source Audio ”で外部オーディオの入力ソースを選びます。Analog は、AUDIO INPUT 1、2端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。

S/P DIF は、S/P DIF IN 端子に接続した楽器、DAT などのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。(P0: 0-7a “ Input ”、Global P0: 0-3a “ Input ”)

2) “ Mono-1 / Mono-2 / Stereo ”で入力ソースとサンプリングするチャンネルをモノラルかステレオで設定します。

Mono-1 はInput1 を使用しL-MONOにサンプリング、Mono-2 はInput2 を使用しR-MONOにサンプリング、Stereo はInput1、2 をステレオで使用し、サンプリングするように設定されます。

3) “ To ”でイントラック・サンプリング用のトラックを選びます。選択したトラックへ自動的にノート・データを書き出します。

4) “ Program ”でコンバート先のプログラムを指定します。サンプリングが終了すると、新規マルチサンプル作成からプログラムへのコンバート、トラックへのプログラムのアサインを自動的に行います。

5) イントラック・サンプリングを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。(※設定されるパラメーターと設定値についてはp.66)

note イントラック・サンプリングをするには、コマンドを実行後、次の手順で作業します。

- 1) “ Location ”でソングをプレイバックする位置を設定します。
- 2) SAMPLING [REC] キーを押してサンプリング・スタンバイにします。
- 3) SEQUENCER [START/STOP] キーを押してプレイバックします。
- 4) サンプリングを開始するタイミングでSAMPLING [START/STOP]キーを押します。イントラック・サンプリングが始まります。
- 5) “ Source Audio ”で選択したAUDIO INPUT 端子に接続した楽器等で演奏します。
- 6) 演奏後、SAMPLING [START/STOP] キーを押すと、サンプリングのみが終了します。また SEQUENCE [START/STOP] キーを押すと、サンプリングとソングのプレイバックが終了します。

note サンプリングしたデータを確認するには、“ Location ”を戻してからSEQUENCER [START/STOP] キー押し、ソングをプレイバックします。

または、“ To ”(ダイアログ)で設定したトラックを“ Track Select ”(0-1a)で選び、鍵盤のC2を弾きます。

note サンプリングする音をモニターするには、INDIV. 1 2 OUTを使用します。AUDIO OUTPUT MAIN L、R、INDIV 1、2をミキサー等に接続して、出力をモニターしてください。

note 入力ソースにインサート・エフェクトをかけるときは、Sequencer P0: Play/REC Sampling ページのInput 1、2の“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”でIFX1～IFX5を選択します。使用したインサート・エフェクト通過後の“ BUS Select ”を1/2に設定します。

note サンプリングを開始する方法を変える場合は“ Trigger ”の設定を変更してください。Thresholdに設定すると、入力レベルが設定値を越えたと同時にリサンプリングを開始します。

note サンプリング先のサンプル・メモリー(RAM)は、ページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & Smpl No. ”(0-7A)で設定します。

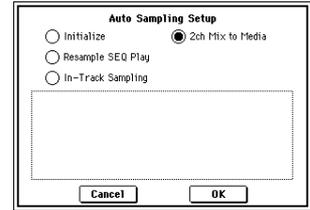
note プレイバック中に連続してサンプリングする場合は、“ Auto Optimize RAM ”(Global P0: 0-3b)をOffに設定します。

note イントラック・サンプリングを実行した後、続けてサンプリングすると自動的にC#2、D2...のようにサンプルがマルチサンプルにアサインされます。ただし、Auto Sampling Setupを再び実行し、サンプリングすると新規マルチサンプルにサンプルが作成されます。

note “ Source Audio ”でS/P DIFを選んだ場合は、“ System Clock ”(Global P0: 0-2a)でシステム・クロックを変更します。

note その他、「Resample SEQ Play選択時」の**note** b)～f)を参照してください。

2ch MIX to Media選択時:



“ 2ch Mix to Media ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(※設定されるパラメーターと設定値についてはp.66)

note ソングを2chのWAVEファイルにするには、2ch Mix to Mediaを実行後、次の手順で作業します。

- 1) リサンプリングするソングを選びます。
- 2) SAMPLING [REC]、[START/STOP] キーを順番に押します(スタンバイ)。
- 3) SEQUENCER [START/STOP] キーを押します。ソングがプレイバックされ、同時にリサンプリングが始まります。
- 4) ソングのプレイバックが終わると、リサンプリングが終了し、WAVE ファイルが作成されます。プレイバック中でもSEQUENCER [START/STOP] キーを押すことによって、プレイバックとリサンプリングを終了し、WAVE ファイルが作成されます。

note 作成したWAVEファイルを確認するには、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”で確認します。

note 作成されるWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”で設定します。

Audio Sampling Setup 自動設定されるパラメーターと設定値

Parameter	1. Initialize	2. Resample SEQ Play	3. In-Track Sampling	4. 2ch Mix to Media
Input (Input Source) :	Analog, S/P DIF*1	Analog, S/P DIF*1	(Source Audio)*2	Analog, S/P DIF*1
Input1 :				
Level	127	127	127	127
Pan	L000	L000	L000	L000
BUS Select	Off	Off	1/2	Off
Send1	000	000	000	000
Send2	000	000	000	000
Input2 :				
Level	127	127	127	127
Pan	R127	R127	R127	R127
BUS Select	Off	Off	1/2	Off
Send1	000	000	000	000
Send2	000	000	000	000
Sampling Setup :				
Source BUS	L/R	L/R	Indiv.1/2	L/R
Trigger	Sequencer START SW	Note On	Sampling START SW	Sequencer START SW
Save to	RAM	(Save to)	RAM	MEDIA
Mode	Stereo	Stereo	(Source Audio)*3	Stereo
Sample Time: RAM	最大	-	-	-
Sample Time: MEDIA	4min 59.999sec	-	-	-
Recording Level [dB]	-12.0	-12.0	+0.0	-12.0
Select Bank & Smpl No. (Page Menu Command) :				
Auto +12dB On	On	On	Off	-
Convert to Program	Off	(Convert to Program)	On	-
Program	-	(Program)	(Program)	-
MS	-	新規作成*4	新規作成*4	-
Orig.Key	-	C2*4	C2*4	-
Seq.Event	Off	Off	On	-
Track	-	-	(To)	-

-: 自動設定しない

()のついたものは、ダイアログ中のパラメーターの設定によって自動設定されます。

*1: Analog、S/P DIFのそれぞれの設定(“ Input 1 ”および“ Input 2 ”)が自動設定されます。

*2: ダイアログ中の“ Source Audio ”で指定した入力ソースの設定(“ Input 1 ”および“ Input 2 ”)が自動設定されます。

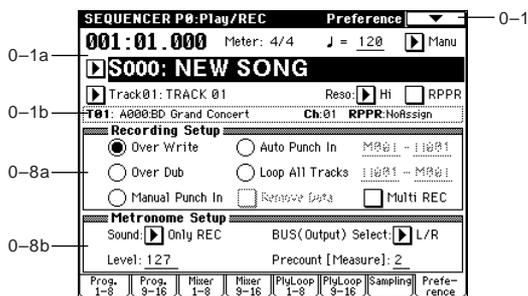
*3: “ Mono-1/Mono-2/Stereo ”がMono-1のときL-Mono、Mono-2のときR-Mono、StereoのときStereo。

*4: “ Save to ”がRAM、“ Convert to Program ”がOnのとき。

note イントラック・サンプリングを選択して実行すると、“ To ”で設定したトラックの“ Status ”がBTHに自動設定されます。

0-8: Preference

リアルタイム・レコーディングに関する設定をします。その他、メトロノームを設定します。



0-8a: Recording Setup

Recording Mode [Over Write...Loop All Tracks]

リアルタイム・レコーディングの方法を設定します。レコーディングの手順はOG p.43を参照してください。

Over Write

通常、最初にレコーディングするときは、この方法を選びます。SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押してから SEQUENCER [START/STOP] キーを押し、レコーディングを開始します。もう一度 [START/STOP] キーを押すとレコーディングが終了します。すでにデータがレコーディングされているトラックに対してこの方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータをすべて消去します。

Over Dub

すでにレコーディングされているトラックにデータを追加するときは、この方法を選びます。SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押してから、SEQUENCER [START/STOP] キーを押してレコーディングを開始します。もう一度 [START/STOP] キーを押すとレコーディングが終了します。すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

Manual Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、SEQUENCER [REC/WRITE] キー、フット・スイッチの操作で部分的に書き替えるときは、この方法を選びます。SEQUENCER [START/STOP] キーを押してソングをプレイバックします。レコーディングをし直す小節で SEQUENCER [REC/WRITE] キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングを開始します。レコーディングが終わった時点でもう一度 [REC/WRITE] キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングが終了します。

Auto Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的にレコーディングし直すときは、この方法を選びます。Auto Punch In を選ぶと、右側に“ M*** (Auto Punch In Start Measure) - M*** (Auto Punch In End Measure) ”が表示され、書き替える小節範囲をあらかじめ指定します。SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押してから SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと指定した小節の前までをプレイバックし、指定した範囲 (Auto Punch In Start Measure ~ Auto Punch In End Measure) だけがレコーディングされ、新たなデータがレコー

ディングされます。

M-M (Auto Punch In Start Measure – Auto Punch In End Measure) [M001...M999 – M001...M999]

“Recording Mode”がAuto Punch In時のレコーディング開始の小節と終了の小節を設定します。

Loop All Tracks

指定した小節範囲のトラックを繰り返しレコーディングし、データを追加していくときは、この方法を選びます。ドラム・パターン作成などに向きます。

Loop All Tracks を選ぶと、右側に“ M*** (Loop Start Measure) - M*** (Loop End Measure) ”が表示され、繰り返しレコーディングする小節範囲をあらかじめ指定します。

SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押してから SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと、指定した小節の前までをプレイバックした後、指定した範囲 (Loop Start Measure ~ Loop End Measure) を繰り返しレコーディングします。すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

また、レコーディング中に“ Remove Data ”をチェックして、不要なデータを削除することができます。

▲ “Multi REC”チェック時、このパラメーターは選ばません。

M-M (Loop Start Measure – Loop End Measure)

[M001...M999 – M001...M999]

“Recording Mode”がLoop All Tracks時のレコーディングを繰り返す区間の小節を設定します。レコーディングを繰り返す区間の小節を設定します。

Remove Data

[Off, On]

Loop All Tracksでのレコーディング中に不必要な演奏データを消去します。“Recording Mode”でLoop All Tracksを選択したときに有効です。

On(チェックする): Loop All Tracksでレコーディング中に、消去したい演奏データに対応した鍵盤(ノート・ナンバー)を押すと、押している間に演奏された演奏データから鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。

同様にコントローラーのデータも消去できます。例えば、ジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はベンドのデータを、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。

また、SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押すと、押している間すべての演奏データが消去されます。

Multi REC

[Off, On]

On(チェックする): マルチトラック・レコーディング・モードになります。複数のトラックを同時にレコーディングするときにチェックします。アルベジエーターを使ってチャンネルの異なる複数トラックの演奏をリアルタイム・レコーディングするときなどに使用します。

チェックをすると、すべてのトラックの“PLAY/MUTE/REC”(0-1c/2c)(ボタン)が同時にRECになります。レコーディングしないトラックは“PLAY/MUTE/REC”(ボタン)を押して、PLAYまたはMUTEにします(PLAY MUTE RECの順番で切り替わります)。

また、本機に接続したマルチトラック・シーケンサーからMIDIチャンネルが異なる複数のMIDIデータを受信して、複数のトラックへ同時にレコーディングすることができます。(OG p.45)

この場合“Track Select”(0-1a)の設定とは関係なく“PLAY/MUTE/REC”をRECにしているトラックに、MIDIチャンネルが一致するMIDIデータがレコーディングできます。

Sequencer P1: Cue List

“ MIDI Clock ”(Global P1:1-1a)をExternal MIDIまたはExternal USBにして外部シーケンサーに同期させるとよいでしょう。ただし、テンポの変化はレコーディングできません。(※p.296「外部機器からの演奏データをレコーディングする」)

Off(チェックしない): シングルトラック・レコーディング・モードになります。“ Track Select ”で選んだトラックにレコーディングします。

▲ “ Recording Mode ”でLoop All Tracksを選んでいるときは選べません。

0-8b: Metronome Setup

メトロノームを設定します。

Sound [Only REC, REC & Play, Off]

Only REC: レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。

REC & Play: レコーディング時とプレイバック時にメトロノームが鳴ります。

Off: メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング開始時のプリカウントは鳴ります。

このパラメーターは“ Metronome Sound ”(6-1b)でも設定できます。

BUS (Output) Select

[L/R, L, R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube)]

メトロノーム音の出力先を設定します。

L/R, L, R: OUTPUT (MAIN) L/Mono、Rから出力します。

1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube): OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4からそれぞれ出力します。

Level [000...127]

メトロノームの音量を設定します。

Precount [Measure] [0...2]

レコーディング時のプリカウントする小節数を設定します。

0にすると、(SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押した後) SEQUENCER [START/STOP] キーを押した瞬間にレコーディングが始まります。

1-1: Cue List

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックします。各ソングでは繰り返す回数を指定することができます。

本機では20個のキュー・リストが作成でき、1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげることができます。

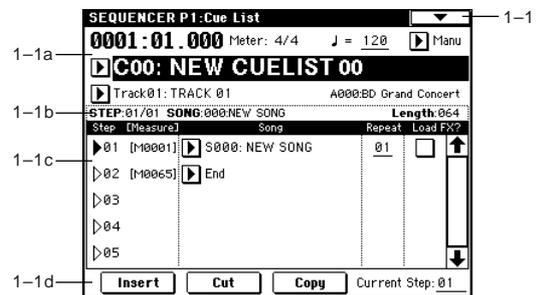
キュー・リストを構成する単位をステップといい、1つのステップにソング・ナンバー、リピート(繰り返し回数)を指定します。

例えば、イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ、ソロ・バックিং、エンディングなどの1曲を構成する単位を、それぞれソングごとに作成し、キュー・リストでイントロを2回、Aメロディーを4回、Bメロディーを4回、サビを2回、Aメロディーを4回、...などと組み合わせて1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどに、このキュー・リストで効率よく作業することができます。

また、ページ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”(1-1D)で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。

バックিংをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。

▲ キュー・リストでエフェクトの設定を切り替えてプレイバックするときは、ソングの切り替わるまでに時間がかかる場合があります。このような場合は、“ Convert to Song ”で、1曲にコンバートすることによって、連続して再生することができます。(※p.70)



1-1a: Location, Meter, ♩, Tempo Mode, Cue List Select, Track Select

Location [0001:01.000...9999:16.191]

選ばれているキュー・リストの現在位置を表示します。

左から、小節(Location Measure)、拍(Location Beat)、クロック(Location Tick)を表示します。それぞれを個別に設定でき、キュー・リストの現在位置が移動します。

拍とクロックの可変範囲は、該当するソングに設定している拍子によって異なります。

▲ “ MIDI Clock ”(Global P1:1-1a)がInternalのとき、キュー・リストのロケーションを変えると、そのたびにソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、External MIDIまたはExternal USBの場合、“ Receive Ext. Realtime Commands ”(Global P1:1-1a)がオンのとき、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが変わります。ロケーションが、ソング・ポジション・ポインター・メッセージのデータ範囲をこえる場合は送信しません。

Meter (Time Signature) [1/4...16/16]

再生しているソングの拍子を表示します。

♪(Tempo) [040...240]

キュー・リストでソングをプレイバックするときのテンポを設定します。
(「0-1a: Tempo」)

Tempo Mode [Auto, Manu]

Auto: 現在選ばれているのソングで設定しているテンポに従ってプレイバックします。プレイバック中は、♪(Tempo) の設定、変更はできません。

Manu (Manual): ソングで設定しているテンポを無視して、上記「♪(Tempo)」での設定でプレイバックします。

Cue List Select [C00...C19: name]

プレイバックするキュー・リストを選びます。

キュー・リストでソングをプレイバックするときは、あらかじめメディアからデータをロードしたり、外部MIDIシーケンサーからMIDIダンプ・データを受信して、必要なデータをインターナル・メモリーに取り込んでください。

MIDI “MIDI Clock”(Global P1:1-1a)がInternalのとき、このページでキュー・リストを選ぶと、そのたびにソング・セレクト(キュー・リスト・ナンバーに対応)とソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。External MIDIまたはExternal USBのとき、指定ソースからのソング・セレクト・メッセージの受信で、キュー・リストが切り替わります。

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

プレイバックに合わせて鍵盤で演奏するトラックを選びます。

キュー・リストは、“Step”(1-1c)で選んだソングのトラック設定と演奏データに従って、プレイバックします。

ここで選ばれるトラックはソングごとに設定できます。

ソングを連続してプレイバックするときに、同じプログラムで鍵盤による演奏をしたい場合は、“Step”のソングごとに“Track Select”(0-1a)で、同じトラック、プログラムを設定してください。

右側には、“Track Select”で選択したトラックのプログラム・バンク・ナンバー、プログラム・ナンバー、ネームが表示されます。

 Master Track の設定は無効です。最後に選択したTrack1 ~ 16 が有効になります。

1-1b: Selected Step Information

現在選択、またはプレイバックしている“Step”の情報を表示します。

STEP (01...99/01...99)

左側に選択されているステップ・ナンバー、右側に総ステップ数(最後のステップは含みません)を表示します。

SONG (000...199)

選択されているステップのソング・ナンバー / ネームを表示します。

Length (000...999)

選択されているステップのソングの小節数を表示します。

1-1c: Step, Song, Repeat, Load FX?**Step [Measure]** [01...100 (M0001...M9999)]

ステップ・ナンバーとその開始小節を表示します。

“Step”に各ステップ・ナンバーを示します。▶マークが付いた“Step”が現在選択またはプレイバックされているステップです。“Song”(1-1c)または“Current Step”(1-1d)で直接選ぶことができます。停止時、SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと、このステップよりプレイバックします。

“Measure”に各ステップの開始小節を表示します。エディットはできません。

Song (Cue Edit-Song)**[S000...S199: name/End, Continue to Step01]**

S000...S199: ステップにソングを設定します。プレイバック中は設定できません。

EndとContinue to Step01は、キュー・リストの一番最後のステップにのみ設定可能です。

End: キュー・リストの一番最後のステップでプレイバックを終了します。Continue to Step01: キュー・リストの一番最後のステップで“Step”01に戻り、キュー・リストをエンドレスでプレイバックします。終了する場合はSEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

Repeat [01...64, FS]

ステップのソングを何回繰り返すか設定します。

FS: リア・パネルに接続したフット・スイッチでリピートを終了するタイミングをコントロールできます。フット・スイッチを踏むと、そのソングの終わり、リピートせずに次のステップへ移行します。“Foot Switch Assign”(Global P2:2-1a)をCue Repeat Controlに設定します。

Load FX? (Cue Edit-Load Fx) [Off, On]

ステップに設定したソングのエフェクトを使用するかどうかを設定します。

On(チェックする): ステップに設定したソングのエフェクトが有効になります。ステップが切り替わるとき、エフェクトの設定も同時に切り替わります。

Off(チェックしない): エフェクトの設定は切り替わりません。

 エフェクトの設定によっては、エフェクトが切り替わるまでにある程度の時間がかかります。この場合、ソングからソングへの繋ぎ目がスムーズに再生できません。

ソングからソングの繋ぎ目をスムーズに行うには、“Step”01で“Load FX?”をチェックします。残りのステップでは“Load FX?”をチェックしません。

この設定では、再生スタート前にエフェクトが設定されるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングの繋ぎ目でのタイムラグはありません。

エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用して、あるソングではリバーブを深くかけ、あるソングではLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。

キュー・リストを使用して1つの曲を作成するときは、この方法をおすすめします。ページ・メニュー・コマンド“Convert to Song”(1-1D)の実行にも、“Step”01のソングのエフェクト設定が、コンパート先のソングに設定されます。

“Load FX?”にチェックしていない場合でも、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングの繋ぎ目でのタイムラグが発生することがあります。またソングからソングの繋ぎ目の演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンパートしてソングを再生してください。“Convert to Song”(1-1D)で1つのソングにコンパートしてソングを再生すると、繋ぎ目でのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

1-1d: Insert, Cut, Copy, Current Step

Insert

Copy ボタンや Cut ボタンでバッファーに一時的に保存したステップ・データを、Insert ボタンを押して“ Current Step ”に挿入します(コピーやカットを実行する前は初期データを挿入します)。

Cut

Cut ボタンを押すと“ Current Step ”のデータをカットして、削除したデータをバッファーに一時的に保存します。カットした直後に Insert を行うと、カット前の状態に戻ります。

Copy

Copy ボタンを押すと“ Current Step ”のデータをバッファーに一時的に保存します。

Insert ボタンを押してコピーしたステップのデータを“ Current Step ”に挿入します。

Current Step [01...100]

インサート、カット、コピーを実行するステップを選びます。

また、途中のステップより再生する場合は、ここでそのステップを選び、SEQUENCER [START/STOP] キーを押します。

キュー・リストの作成と編集方法については、OG p.53を参照してください。

▼ 1-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Convert to Song	1-1D
1-1A	Rename Cue List	Copy Song	1-1E
1-1B	Delete Cue List	FF/REW Speed	0-1I
1-1C	Copy Cue List	Set Location	0-1J

1-1A: Rename Cue List

選択しているキュー・リストをリネームします。16文字まで入力が可能です。(OG p.115)

1-1B: Delete Cue List

現在選ばれているキュー・リストを削除します。

“ Delete Cue List ”を選び、ダイアログを表示します。



デリート・キュー・リストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。実行すると、現在選ばれているキュー・リストの設定データを削除します。

1-1C: Copy Cue List

現在選ばれているキュー・リストに、別のキュー・リストの設定をコピーします。

“ Copy Cue List ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のキュー・リストを指定します。

コピー・キュー・リストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

実行すると選択されているキュー・リストの設定データを削除し、コピー元のデータに書き替えます。

1-1D: Convert to Song (Convert Cue List to Song)

複数のソングで構成しているキュー・リストを、1つのソングにコンバートします。キュー・リストではトラックに追加しコーディングはできませんが、ソングにコンバートすることで、空いたトラックにソロ演奏などをレコーディングすることが可能になります。

またメディアにSMFで書き出すときにもソングにコンバートの必要があります。コンバートを実行すると、“ Step ”01に選択したソングのトラックやエフェクトの設定がコンバート先のソングにコピーされ、それ以降のソングのトラックやエフェクトの設定は、すべて“ Step ”01のソングを基準にコンバートされます。

ソングにコンバートするキュー・リスト(C00 ~ C19)を選びます。

“ Convert to Song ”を選び、ダイアログを表示します。



“ To Song ”でコンバート先のソング・ナンバーを指定します。

新規にソングを選ぶと、確認のダイアログが表示されます。

OKボタンを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコンバートします。

コンバートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

すでに設定、演奏データがあるソングを選択し、実行するとそのソングのデータを消去し、キュー・リストからコンバートしたデータに書き替えますので、実行前に注意してください。

実行した後、[COMPARE] キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。

“ Convert to Song ”では、キュー・リストの以下の内容がソングへコンバートされます。

- “ Step ”01のSong/Trackパラメーター設定
Song/Trackパラメーター設定は“ Step ”01の設定が使用されます。

トラックのMIDIチャンネルは“ Step ”01のソングの設定が使用されます。“ Step ”02以降のソングで異なる設定をしていた場合、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。キュー・リストで作成する曲に使用するソングは、再度ソングにコンバートすることを考慮して、トラックのMIDIチャンネルはあらかじめそろえておくことを心がけてください。

以下のトラック・パラメーターはコンバートに反映されません。MIDIチャンネル同様にキュー・リストで使用するソングでは、設定をそろえておくことをおすすめします。

SOLO ON/OFF, Status, MIDI Channel, Bank Select(When Status = EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Delay, Use Programs Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone

- トラック・イベントにコンバートされるSong/Trackパラメーター
“ Step ”01のソングの2回目以降のリピート、“ Step ”02以降のソングの設定は、すべてトラック・イベント(演奏データ)にコンバートされます。コンバートされる内容は次のとおりです。

Track1~16	Program Select, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range
Master Track	Tempo, Meter

“ Pan ”(0-3a/4a)がRNDのときC064にコンバートされます。
 “ Portamento ”(2-3a/4a)がPRG、“ Bend Range ”(2-5a/6a)がPRGまたは-値のとき、コンバートに反映されません。

▲ “ Detune ”(2-5a/6a)は、RPNファイン・チューニングとコース・チューニングに分けて、イベントにコンバートされます。

例えば、“ Detune ”の設定が+600のとき、ファイン・チューニングが00、コース・チューニングが6になります。ファイン・チューニングでは、再生ピッチを変化(Detune)させます。コース・チューニングでは、再生するノートを変化(Transpose)させます。このため、ドラムス・プログラムなど、プログラムによっては、キュー・リストでの再生状態をソングで再現できない場合があります。

- “ PLAY/MUTE ”
 (P0: Program T01-08, 09-16 “ PLAY/MUTE/REC ”)
 トラック・パラメーター“ PLAY/MUTE ”がソングに反映されます。
 “ SOLO ON/OFF ”は反映されません。
- “ Track Play Loop ”(P0: PlyLoop 1-8, 9-16 ページ)
 “ Track Play Loop ”がオンになっている場合、“ Loop Start ”から“ Loop End ”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。
 例えば、“ Track Play Loop ”がM005 ~ M008、マスター・トラックの小節が10までであった場合、トラックの先頭からM005、6、7、8、M005、6、7、8、M005、6と展開します。
- “ Play Intro ” (P0: PlyLoop 1-8, 9-16 ページ)
 “ Track Play Loop ”がオンになっている場合、Play Loop の設定に従ってマスター・トラックの最後の小節まで展開します。
 “ Play Intro ”をチェックしている場合、トラックの先頭から“ Loop End ”までを展開し、その後“ Loop Start ”から“ Loop End ”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。
 “ Play Intro ”をチェックしていない場合、“ Loop Start ”から“ Loop End ”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。
 例えば、“ Track Play Loop ”がM005 ~ M008、マスター・トラックの小節が10までであった場合、“ Play Intro ”をチェックしているときは、トラックの先頭からM001、2、3、4、5、6、7、8、M005、6、7、8、M005、6と展開します。
 “ Play Intro ”をチェックしていない場合は、“ Track Play Loop ”の例を参照してください。
- パターン
 “ Step ”01のソングのパターンがコンバート先のソングのパターンにコピーされます。
 “ Step ”01の2回目以降のリピート、“ Step ”02以降のソングのトラックにパターンがある場合は、トラック・イベント(演奏データ)に展開されます。
- “ Transpose ”
 “ Step ”02以降のソングの各トラックの“ Transpose ”(2-5a/6a)が“ Step ”01のソングの設定と異なる場合、ノート・データのノート・ナンバーがシフトされます。
 例えば、“ Step ”01の“ Transpose ”が+1で、“ Step ”02の“ Transpose ”が-1の場合、“ Step ”02のトラックのノート・ナンバーが2下がります。
- “ Repeat ”FS(Foot Switch) “ Repeat ”1
 “ Repeat ”をFS(Foot Switch)に設定している場合、“ Repeat ”1にコンバートされます。

▲ “ Convert to Song ”を実行して、キュー・リストをソングにコンバートするときに、キュー・リストでのリピートの設定、キュー・リストで使用しているソングのパターン、トラック・プレイループの設定は、すべてノート・データ等のイベントとしてコンバートされます。そのためデータ量が増え、内部メモリーの残量によってはコンバートできない場合があります。特に長いソングをキュー・リストで使用している場合や、リピートを多く設定している場合、またソングでパターンを多く使用している場合などは、“ Convert to Song ”をキュー・リスト作成中に試して、メモリー残量を確認しながら作成してください。

▲ 999小節を超えるキュー・リストはソングにコンバートできません。

1-1E: Copy Song

“ Step ”に設定されたソングの一部(数小節)をコピーし、1つのソングにします。キュー・リストでの曲の構成や展開を変更したいときに便利です。

例えば、8小節のソングの中の5 ~ 8小節を繰り返したいときなどに、その区間を“ Copy Song ”で4小節のソングとして作成します。そして、作成したソングを“ Step ”に配置して、その区間をリピートさせるというような使い方ができます。

“ Current Step ”または“ Song ”で数小節をコピーしたいソングを選びます。

“ Copy Song ”を選び、ダイアログを表示します。



コピーしたい区間の小節を指定します。

“ From Measure ”で始めの小節を、“ To End of Measure ”で終わりの小節を指定します。

“ To Song ”で、コピー先のソングを指定します。新規にソングを選ぶと、確認のダイアログが表示されます。OKボタンを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコピーされます。

すでに設定や演奏データがあるソングを選び、実行すると、そのソングのデータは消去され、コピー元のデータに書き換えられますので、実行前に注意してください。

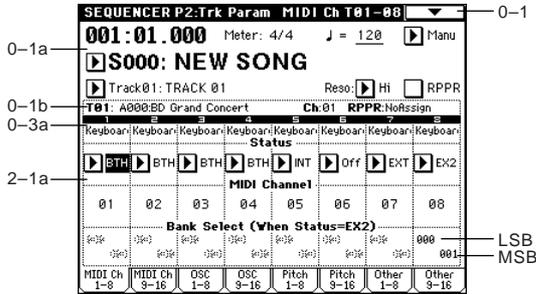
“ Replace to original Song in Cue List ”をチェックして実行すると、“ Current Step ”のソングが新たに作られたソングに入れ替わります。

チェックしないで実行すると入れ替わりは行われません。実行後、キュー・リストのステップにそのソングを選択することができます。コピー・ソングを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Sequencer P2: Trk Param

2-1: MIDI Ch 1-8 (MIDI Ch T01-08) 2-2: MIDI Ch 9-16 (MIDI Ch T09-16)

各トラックのMIDIに関する設定を行います。



2-1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank Select

Status [INT, Off, BTH, EXT, EX2]

各トラックのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

INT: そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックする、またはINTに設定したトラックを“Track Select”(0-1a)で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音し、外部へはMIDIデータを送信しません。

Off: プログラムは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

BTH: INTとEXTの両方の動作をします。そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックする、またはBTHに設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音し、同時にその演奏データをMIDIで送信します。

EXT: そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックする、またはEXTに設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、MIDIデータを送信しますが、本体の音源は発音しません。

他のソングを選んだときや、ソングの先頭に戻ったとき、EXTに設定したトラックのプログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1、2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、2をMIDIで送信します。EX2: “Bank Select (When Status=EX2)”が有効になります。本機で選択できるA～Nのバンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。

MIDI MIDIデータの送受信は、“MIDI Channel”で設定したトラックごとのMIDIチャンネルを使用します。

	レコーディングしたデータ 本体での操作		受信したデータ	
Status	内部音源	MIDI OUT	内部音源	MIDI OUT
INT		x		-
EXT, EX2	x		x	-
BTH				-

MIDI Channel [01...16]

トラックが演奏データを送受信するときに使用するMIDIチャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネルは、“Status”がINTのときは受信チャンネル、EXT、EX2のときは送信チャンネル、BTHのときは送受信チャンネルになります。INTでMIDIチャンネルが同じトラック

はMIDIデータの受信や、シーケンサー・トラックの演奏データで、同じように発音し、コントロールされます。

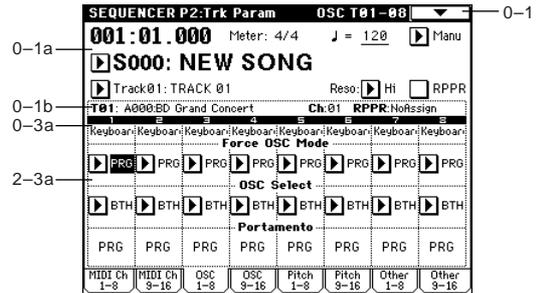
Bank Select (When Status=EX2) [000:000...127:127]

“Status”がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。左側がMSB、右側がLSBです。

“Status”がEX2以外するとき、ここでの設定は無効となります。

2-3: OSC 1-8 (OSC T01-08) 2-4: OSC 9-16 (OSC T09-16)

各トラックの発音に関するパラメーターを設定します。



2-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

トラック1～16で選択したプログラムのVoice Assign Mode (Program P1:1-1b)を設定します。(※Combination P2:2-2a)

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

トラック1～16で選択したプログラムの“Oscillator Mode”(Program P1:1-1a)を設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときは、一方のオシレーターのみを発音させることができます。(※Combination P2:2-2a)

Portamento [PRG, Off, 001...127]

トラック1～16にポルタメントの効果を設定します。(※Combination P2:2-2a)

MIDI ここで設定するポルタメントは、ソングの先頭からのプレイバック、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされます(ただし、PRGにしたときはレコーディングされません)。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただしレコーディングしたポルタメント・オン/オフ、ポルタメント・タイムのデータがある場合は、それらに従って設定が変わります。

“Status”(2-1a/2a)がINT、BTHのトラックは、MIDIコントロール・チェンジCC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、この設定をMIDIで送信します。OffのときはCC#65で0を送信します。001～127のときはCC#65で127を、CC#05で1～127を送信します。PRGのときは送信しません。

“MIDI Channel”(2-1a/2a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。

2-5: Pitch 1-8 (Pitch T01-08)

2-6: Pitch 9-16 (Pitch T09-16)

各トラックのピッチに関する設定をします。



2-5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose

[-24...+24]

各トラックの音程を半音単位で調整します。
12で1オクターブです。

Detune (BPM Adj. in Page Menu) [-1200... +1200]

各トラックの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

0: 基準ピッチです。

ページメニューコマンド“ Detune BPM Adjust ”(2-5A)を使用してBPM単位の計算により自動的にDetuneをセットすることができます。

MIDI “Transpose”、“Detune”の設定は、MIDIで送信するノートデータには影響しません。“Transpose”、“Detune”はMIDI RPNの受信でコントロールできます。トラック1～16で設定したプログラムの“Oscillator Mode”(Program P1:1-1a)の設定で次のようにコントロールされます。“MIDI Channel”(2-1a/2a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルでコントロールします。

- “Oscillator Mode”がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“Transpose”が、ファイン・チューンの受信で“Detune”がそれぞれのコントロールされ、設定が変わります。
- “Oscillator Mode”がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“Detune”がコントロールされ、設定が変わります。コントロールが可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・チューンを合わせて±1オクターブとなります。

Bend Range

[PRG, -24...+24]

ピッチ・バンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24 ~ +24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチ・バンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのときは受信しません)。

▼ 2-5: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Load Template Song	0-1G
0-1B	Solo Selected Track	Save Template Song	0-1H
0-1C	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song	Detune BPM Adjust	2-5A
0-1F	Copy From Combi	Copy From Program	0-1L

2-5A: Detune BPM Adjust

トラックのプログラムに、Samplingモード等でBPMを合わせて作成(またはMediaモードでロード)したフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを使用しているとき、そのBPMを変更します。“Detune BPM Adjust”はピッチを変えることによってフレーズやリズムのBPMを変化させます。

トラックの“Detune”が選択されているときに、そのトラックに対して有効となります。実行すると、選択している“Detune”値が設定されます。操作方法については“Detune BPM Adjust”(Combination P2: 2-3A)参照してください。

2-7: Other 1-8 (Other T01-08)

2-8: Other 9-16 (Other T09-16)

各トラックに関するその他の設定をします。



2-7(8)a: Delay [ms], Use Program's Scale, Scale

Delay [ms]

[0000...5000, KeyOff]

各トラックのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOff: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンペEGのサスティン・レベルが0以外のときは音が消えません。チャンネル口の音色等で使います。通常は0に設定します。

Use Program's Scale

[Off, On]

各トラックにプログラムごとに設定したスケールを使用するかどうかを設定します。

On(チェックする): プログラムのスケールを使用します。

Off(チェックしない): Scaleでのスケールを使用します。

Scale:

ソングで使用するスケールを設定します。

Type (Song's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールのタイプを選びます。(☞ "Type" Program P1:1-1c)

Key

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを設定します。(☞ "Key" Program P1:1-1c)

Random

[0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にずれます。(☞ "Random" Program P1:1-1c)

Sequencer P3: MIDI Filter

トラック1～16が受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば、同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等の設定ができます。

MIDI このMIDIフィルターは、すでにレコーディングされているMIDIメッセージの送信には影響ありません。

MIDI "Status"(2-1a/2a)がBTH、EXT、EX2のトラックで、プログラム、パン、ボリューム、ポルタメント、センド1、2の各パラメーターの設定を変えたときに送信されるMIDIメッセージには、ここの設定が有効となります。

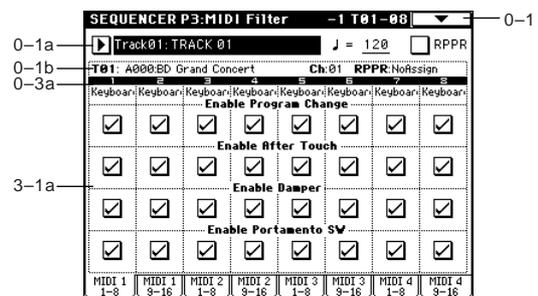
On(チェックする): MIDIデータの受信がイネーブル(有効)になります。
"Status"(2-1a/2a)がINT、BTHのトラックは、MIDIチャンネルが一致する、チェックしてある項目のMIDIメッセージを受信します。本機のコントローラー操作やMIDIデータの受信によって、チェックしてある項目の効果がトラックのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能はここでの設定は影響しません)。本機全体のMIDI送受信の設定はMIDI Filter (Global P1:1-1b)で行います。

MIDI 3、MIDI 4ページにある、機能がアサインナブル(ユーザーが設定可能)なコントローラーのMIDIフィルターは、MIDIのコントロール・チェンジに設定してある場合、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このとき、MIDI 1、MIDI 2ページにあるコントロール・チェンジに設定してある場合は、MIDI 1、MIDI 2ページでの設定を優先します。またこのとき、同じコントロール・チェンジがMIDI3、MIDI 4ページにある複数のコントローラーにアサインしてある場合、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジは有効となります。

Off(チェックしない): MIDIデータの受信がディセーブル(無効)になります。

3-1: MIDI 1 1-8 (MIDI Filter -1 T01-08)

3-2: MIDI 1 9-16 (MIDI Filter -1 T09-16)



3-1(2)a: Enable Program Change, Enable After Touch, Enable Damper, Enable Portamento SW

Enable Program Change [Off, On]
MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

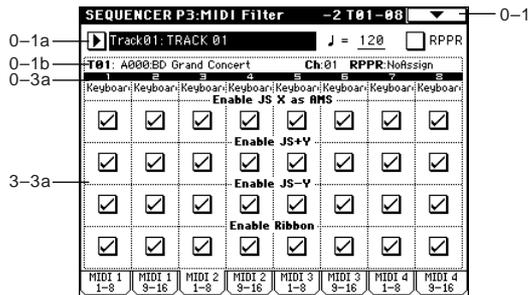
Enable After Touch [Off, On]
MIDIアフタータッチ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable Damper [Off, On]
 MIDIコントロール・メッセージCC#64 ホールド(ダンパー・ペダル)を受信するかしないかを設定します。

Enable Portamento SW [Off, On]
 MIDIコントロール・メッセージCC#65 ポルタメント・オン/オフを受信するかしないかを設定します。

3-3: MIDI 2 1-8 (MIDI Filter -2 T01-08)

3-4: MIDI 2 9-16 (MIDI Filter -2 T09-16)



3-3(4)a: Enable JS X as AMS, Enable JS+Y, Enable JS-Y, Enable Ribbon

Enable JS X as AMS [Off, On]
 MIDI ピッチ・バンド・メッセージ(本体ジョイスティック X 方向)の受信によって、JS X に設定した AMS (p.272) の効果を設定します(MIDI ピッチ・バンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

Enable JS+Y [Off, On]
 MIDIコントロール・メッセージCC#1 (本機ジョイスティック+Y 方向や、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBアサインで設定)を受信するかしないかを設定します。

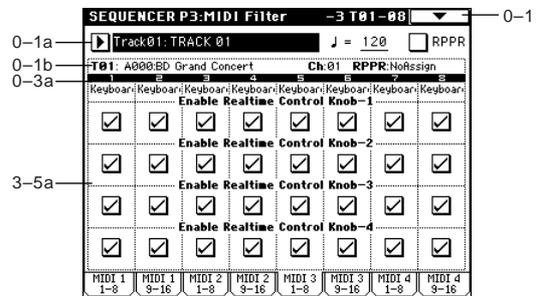
Enable JS-Y [Off, On]
 MIDIコントロール・メッセージCC#2 (本機ジョイスティック-Y 方向や、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBアサインで設定)を受信するかしないかを設定します。

Enable Ribbon [Off, On]
 MIDIコントロール・メッセージCC#16 (本機リボン・コントローラーや、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBアサインで設定)を受信するかしないかを設定します。

3-5: MIDI 3 1-8 (MIDI Filter -3 T01-08)

3-6: MIDI 3 9-16 (MIDI Filter -3 T09-16)

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのA、Bモードでの効果を送受信するかを設定します。Aモードでの各ノブのMIDIコントロール・メッセージは固定です。BモードはP4:Zone/Ctrl, Controller ページで設定します。



3-5(6)a: Enable Realtime Control Knob 1...4

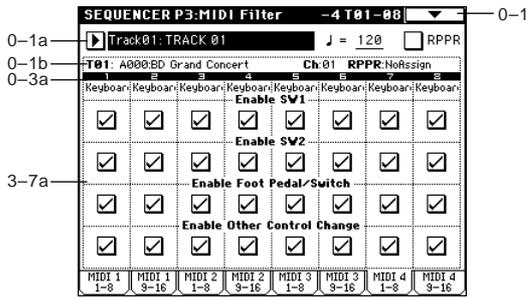
Enable Realtime Control Knob 1 [Off, On]
 AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#74(本機ローパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob 2 [Off, On]
 AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#71(本機ローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob 3 [Off, On]
 AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#79(本機フィルターEG インテンシティ)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob 4 [Off, On]
 AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#72(本機フィルターおよびアンブレグ、リリースタイム)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかしないかを設定します。

- 3-7: MIDI 4 1-8 (MIDI Filter -4 T01-08)
- 3-8: MIDI 4 9-16 (MIDI Filter -4 T09-16)



3-7(8)a: Enable SW1, Enable SW2, Enable Foot Pedal/Switch, Enable Other Control Change

Enable SW1, Enable SW2 [Off, On]
 [SW1]、[SW2] キーでの効果を受信するかしないかを設定します。
 [SW1]、[SW2] キーは、P4:Zone/Ctrl, Controller ページで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。
 SW1 Mod.:CC#80, SW2 Mod.:CC#81またはPorta.SW:CC#65に設定したとき有効です。

Enable Foot Pedal/Switch [Off, On]
 ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH の効果を受信するかしないかを設定します。機能はGlobal P2で設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したとき有効です。

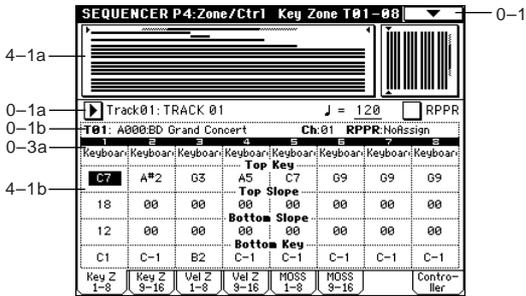
Enable Other Control Change [Off, On]
 前述のMIDI Filter1 ~ 4の項目で該当しないMIDIコントロール・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Sequencer P4: Zone/Ctrl

- 4-1: Key Z 1-8 (Key Zone T01-08)
- 4-2: Key Z 9-16 (Key Zone T09-16)

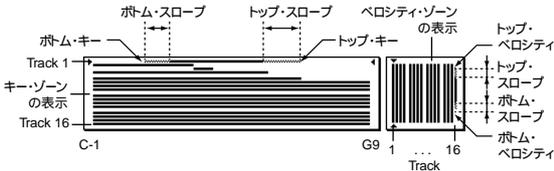
トラック1 ~ 16が発音するキーの範囲を設定します。
 トップ/ボトム・キーで、トラック1 ~ 16が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送受信には影響ありません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信されます。



4-1a: Zone Map

トラック1 ~ 16のノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。
 発音する音域/ベロシティの範囲で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。



4-1(2)b: Top Key, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Key

Top Key [C-1...G9]
 トラック1 ~ 16が発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Top Slope [00...72]
 トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

Bottom Slope [00...72]
 ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

Bottom Key [C-1...G9]
 トラック1 ~ 16が発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

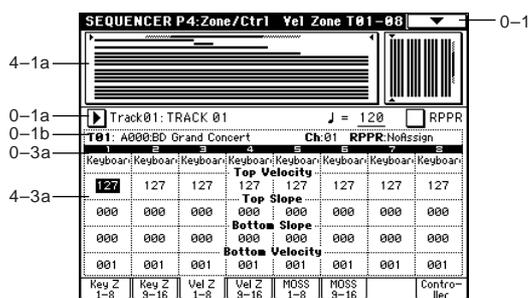
note 各パラメーター値は、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによって入力できます。

4-3: Vel Z 1-8 (Vel Zone T01-08)

4-4: Vel Z 9-16 (Vel Zone T09-16)

トップ/ボトム・ベロシティで、トラック1～16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送受信には影響しません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信します。



4-3(4)a: Top Velocity, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

トラック1～16が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Top Slope [0...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

Bottom Slope [0...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

Bottom Velocity [1...127]

トラック1～16が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力ができます。

4-5: MOSS 1-8 (MOSS T01-08)

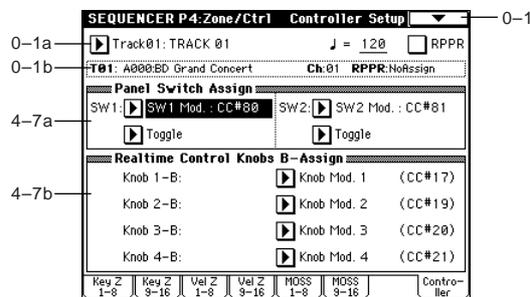
4-6: MOSS 9-16 (MOSS T09-16)

このページはオプションEXB-MOSS装着時に表示します(EM)。

4-7: Controller (Controller Setup)

Sequencerモードでの[SW1]、[SW2]キー、およびREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードの機能を設定します。

MIDI レコーディング中にこれらのスイッチ、ノブを操作すると、ここでアサインされたMIDIメッセージがレコーディングされます。



4-7a: Panel Switch Assign

[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします。(「SW1、SW2 Assign List」p.279)

各トラックに割り当てられているプログラムのアサイン可能パネル・スイッチの機能は無効になるので、新たに設定します。

SW1 (SW1 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

EM Program P1:1-4a

4-7b: Realtime Control Knobs B-Assign

REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします(「Realtime Control Knobs B-Assign List」p.280)。ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSのBモード時にそれぞれの[1]～[4]ノブを操作したときに機能します。

各トラックに割り当てられているプログラムのREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

Knob 1-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 2-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 3-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 4-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

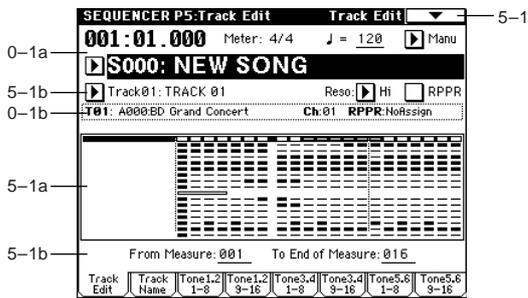
EM Program P1:1-4b

Sequencer P5: Track Edit

5-1: Track Edit

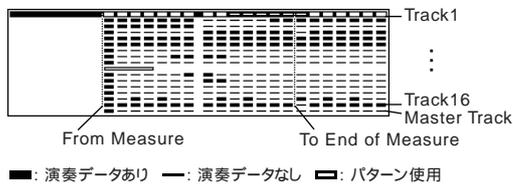
MIDIトラック、マスター・トラックをエディットします。
MIDIトラックについては、ノートやコントロール・チェンジなどの各種データをイベント単位で移動、挿入や削除したり、指定した小節やトラックをコピー、移動、挿入や削除することができます。その他、ステップ・レコーディングもこのページで行います。
マスター・トラックについては、マスター・トラックのテンポや拍子がエディットできます。

note エディットやステップ・レコーディングをするときは、トラックとその範囲を指定してからページ・メニュー・コマンドで選んでください。



5-1a: Track data Map

演奏データの有無、エディットする範囲等を表示します(“Track Select”で選んでいるトラックが反転します)。



! 実際にデータがあっても空の表示になる場合があります。

5-1b: Track Select, From Measure, To End of Measure

Track Select [Track01...Track16, Master Track]
演奏データをエディット(またはコピー元となる)やレコーディングするトラックを選びます。
すべてのトラックを対象にするときは、ここを指定する必要はありません。ページ・メニュー・コマンドのダイアログ内の“ All Tracks ”にチェックをしてください。

From Measure [001...999]
To End of Measure [001...999]
エディット(またはコピー元となる)やステップ・レコーディングする小節の範囲を指定します。

“ From Measure ”で始めの小節を、“ To End of Measure ”で終わりの小節を指定します。

▼ 5-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Delete Measure	Quantize	5-1G	5-1N
5-1A	Step Recording	Insert Measure	Shift/Erase Note	5-1H	5-1O
5-1B	Event Edit	Repeat Measure	Modify Velocity	5-1I	5-1P
5-1C	Erase Track	Copy Measure	FF/REW Speed	5-1J	0-1I
5-1D	Copy Track	Move Measure	Set Location	5-1K	0-1J
5-1E	Bounce Track	Create Ctrl Data	Set Song Length		5-1Q
5-1F	Erase Measure	Erase Ctrl Data		5-1L	5-1M

5-1A: Step Recording

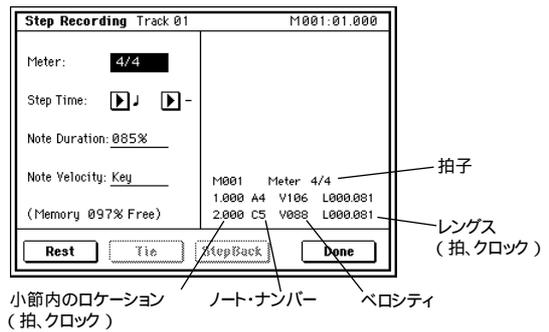
ステップ・レコーディングは、各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤で入力する方法です。その他 Rest ボタン、Tie ボタンで休符やタイを入力します。

! すでにシーケンス・データが入力されているトラックにステップ・レコーディングでデータを入力すると、“ From Measure ”に指定した小節以降のデータがすべて消去されます。入力後、入力前のデータに戻す場合は、コンペアしてください。

ピッチ・ベンドのように連続的に値が変化するデータのときは“ Create Ctrl Data ”(5-1L)で入力し、プログラム・チェンジのようにデータが1つのときは“ Event Edit ”(5-1B)で入力するとよいでしょう。

データ入力するトラックを“ Track Select ”で選び、入力を開始する小節を“ From Measure ”(5-1b)で指定します。

“ Step Recording ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Meter ”で拍子を設定します。
その小節にすでに設定されている拍子を表示します。
拍子の設定を変えると、レコーディングする小節の拍子のデータが変わり、その小節ではすべてのトラックが変更した拍子になります。
“ Step Time ”で入力の基本となる1ステップの長さを音符単位で設定します。

左側のポップアップ・メニューで、音符の長さを ♪ (全音符) ~ ♪ (32分音符) から選びます。

左側で選んだ音符を付点音符または三連符にする場合は、右側のポップアップ・メニューで、付点音符「. (Dot) 」、三連符「 3 (Triplet) 」を選びます。左側で設定した音符の長さのままにする場合は「 - (Normal) 」にします。

“ Step Time ”の設定とクロックの関係は、下表のとおりです。

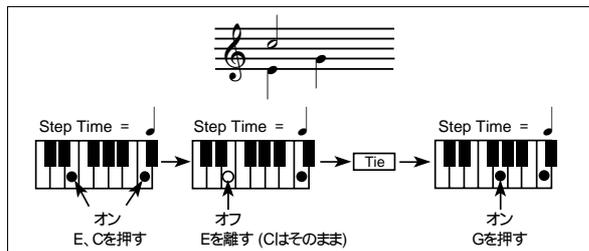
♪ (0:24)	♪ (0:48)	♪ (0:96)	♪ (1:00)	♪ (2:00)	♪ (4:00)
♪ (0:36)	♪ (0:72)	♪ (1:144)	♪ (1:96)	♪ (3:00)	♪ (6:00)
♪ (0:16)	♪ (0:32)	♪ (0:64)	♪ (0:128)	♪ (1:64)	♪ (2:128)

“ Note Duration ”で、“ Step Time ”の設定に対する実際の音の長さを指定します。目安としては100 %でテヌート、85%で通常、50 %でスタッカートになります。

“ Note Velocity ”で、ノート・データのベロシティ値(鍵盤を弾く強さ)を指定します。[PAUSE] キーを押した状態では、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことで、ベロシティ値を指定できます。Key にすると、鍵盤を実際に弾いたときの強さで入力されます。

鍵盤、またはダイアログ下の各ボタンを押して、次のようにノート・イベントを入力します。

- 音符の入力
鍵盤を押すとそのノート・ナンバーが で指定した長さの音符で入力できます。
鍵盤を和音で押すと、そのノート・ナンバーが で指定した長さの和音で入力できます。すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・ナンバーは同じロケーションに入力できるので、鍵盤を押すタイミングが違っていても和音が入力できます。
鍵盤を押すたびに、 で指定した長さ分のロケーションが進みます。
- 休符の入力
Rest ボタンを押すと、 で指定した長さの休符を入力します。
- タイの入力
鍵盤を押さずにTie ボタンを押すと、直前に入力した音符がタイになり で指定した長さだけ長くなります。
また、鍵盤を押しながら Tie ボタンを押すと、押している音符がタイになり、 で指定した長さだけ長くなります。
次のような音符の入力もできます。



- 音符、休符の削除
音符または休符を削除するときは、StepBack ボタンを押します。
 で指定した長さ分のロケーションが戻り、その間のデータを削除します。
- 次に入力する音符の確認
次に入力する音符を確認したいときは、[PAUSE] キーを押します(LED点灯)。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度[PAUSE] キーを押す(LED消灯)と待機状態を解除し、入力が行えます。
ステップ・レコーディングが終わったら Done ボタンを押します。
[COMPARE] キーを押すとステップ・レコーディングする前の状態に戻ります。

5-1B: Event Edit

入力したMIDIデータをイベント単位でエディットします。

エディットするトラックを“ Track Select ”で選び、エディットする先頭の小節を“ From Measure ”(5-1b)で指定します。
“ TrackSelect ”でTrack01 ~ 16を指定し、“ EventEdit ”を選ぶと、Set Event Filters ダイアログが表示されます。
“ TrackSelect ”でMasterTrack (マスター・トラック)を指定したときは、このダイアログは表示しません。

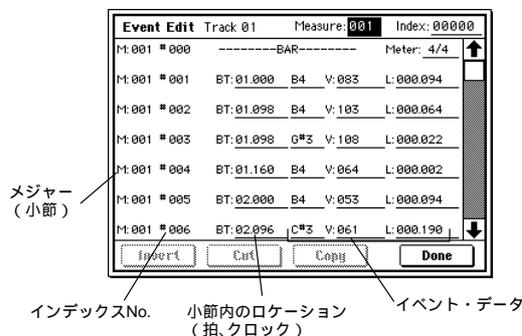


Set Event Filters ダイアログでは、イベント・エディットの画面に表示、およびエディットするイベント(演奏データ)の種類を選びます。“ Note ”では、“ Bottom ”、“ Top ”の設定でノートの範囲を指定します。[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても値を入力ができます。通常はC - 1、G9にします。

“ Control Change ”では、コントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。通常はALL にします。

その他、表示する各イベント(“ Pitch Bend ”、“ Program Change ”、“ After Touch ”、“ Poly After Touch ”、“ Exclusive ”)にチェックします。

OKボタンを押して、イベント・エディット・ダイアログを表示します。



ダイアログの上段の“ Measure ”と“ Index ”で、エディットする小節とその小節内のインデックス・ナンバーのイベントをダイアログの先頭に表示します。

右端のスクロール・バーに触れて、エディットするイベントまで移動させることもできます。

エディットするイベントを選び、VALUEコントローラーで値を入力します。

- 小節内のロケーション“ BT ”(Beat, Tick)では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。
- イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。ノート・イベントを選びと発音します。
ダイアログ下の各ボタンを押して、イベントをエディットします。
- イベントの挿入
イベントを挿入するロケーション“ BT ”を選びInsert ボタンを押して、イベントを挿入します。
- イベントの削除
削除するイベントを選び、Cutボタンを押してイベントを削除します。
- イベントの移動
Cut ボタンとInsert ボタンで、イベントが移動できます。(イベントのカット&ペースト)。
Cut ボタンで移動するイベントを削除し、Insert ボタンで移動先に挿入します。
また、“ BT ”を変更しても、イベントが移動します。
- イベントのコピー
コピー元のイベントを選び、Copyボタンを押してコピー先を選びInsert ボタンを押すと、その位置にイベントを挿入します。
イベント・エディットが終わったらDone ボタンを押します。
[COMPARE] キーを押すとイベント・エディットでエディットする前の状態に戻ります。

“ Event Edit ”で演奏データの種類と設定できる値は下表のとおりです。

BAR(表示のみ) (小節線)		Meter: 1/4...16/16 *1 (拍子)
C - 1...G9 *2 (ノート・データ)	V: 1...127 *2 (ベロシティ)	L:000.000...15984.000 (レンジス:拍、クロック)
PAFT (ポリ・アフタータッチ)	C - 1...G9 (ノート・ナンバー)	0...127 (バリュー)
CTRL (コントロール・チェンジ)	C: 0...101 (コントロール・チェンジ・ナンバー)	0...127 (バリュー)
PROG (プログラム・チェンジ)	Bank:A...F, H...N, 000...127, G, g(1)..g(9) g(d), ..., (プログラム・バンク)	P: 0...127, 1...128(G, g(1)..g(d)のとき) (プログラム・ナンバー)
AFTT (アフタータッチ)	0...127 (バリュー)	
BEND (ビッチ・ベンド)	- 8192... + 8191 (バリュー)	
EXCL *3 (エクスクルーシブ)	-	

 *1 拍子は、マスター・トラックにレコーディングされるため、いずれかのトラックで変更しても、すべてのトラックの同じ小節にも影響を与え、その拍子で演奏されるので注意してください。

 *2 ノート・データとベロシティの値は、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

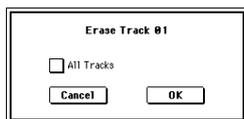
 *3 エクスクルーシブ・イベントは、ノート・イベントやコントロール・チェンジなどの他のイベントに変更することはできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

パターンをブット(配置)している部分にはパターン・ナンバーを表示します。また、トラックの最後には、End of Track を表示します。

5-1C: Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。ただし、マスター・トラックのみは消去できません。

- “ Track Select ”で消去するトラックを選びます。
- “ Erase Track ”を選び、ダイアログを表示します。



データを消去するトラックを設定します。
 “ All Tracks ”にチェックしないときは、“ Track Select ”で選択したトラックのデータだけが消去されます。
 “ All Tracks ”にチェックすると、すべてのトラックのデータが消去されます。
 “ Erase Track ”を実行するときはOK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

5-1D: Copy Track

コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。コピー・トラックを実行すると、コピー先のトラック・データは消去されますので、十分に注意してください。

- “ Track Select ”でコピーするMIDIトラック(Track01 ~ 16)を選びます。

“ Copy Track ”を選び、ダイアログを表示します。

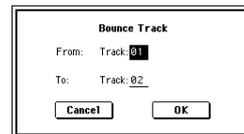


“ From ”でコピー元のトラックを、“ To ”でコピー先を選びます。(“ From ”には“ Track Select ”のトラックが初期状態としてセットされます。)
 コマンドを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

5-1E: Bounce Track

バウンス元とバウンス先にあるトラックの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。
 バウンス元のトラックとバウンス先のトラックにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。そのようなときはあらかじめ2つのトラックのMIDIコントロール・データを、“ Event Edit ”(5-1B)、“ Erase Control Data ”(5-1M)で整理するとよいでしょう。

- “ Track Select ”でバウンスするMIDIトラック(Track01 ~ 16)を選びます。
- “ Bounce Track ”を選び、ダイアログを表示します。

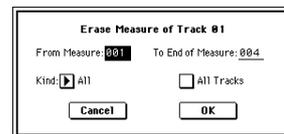


“ From ”でバウンス元のトラックを、“ To ”でバウンス先のトラックを選びます。(“ From ”には“ Track Select ”のトラックが初期状態としてセットされます。)
 コマンドを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。
 “ Bounce Track ”の場合、バウンス元トラックのデータは“ゼロ”になります。

5-1F: Erase Measure

指定した小節内から演奏データを含む各種データを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

- “ Track Select ”でデータを消去する小節を含むMIDIトラック(Track01 ~ 16)、マスター・トラックを選びます。
- “ Erase Measure ”を選び、ダイアログを表示します。



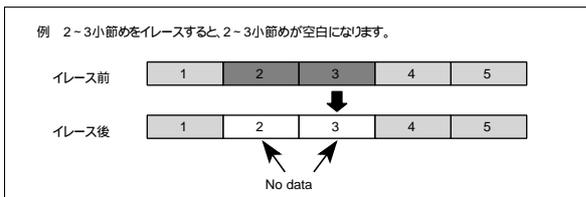
“ From Measure ”でイレースする先頭のの小節を、“ To End of Measure ”でイレースする最後の小節を選びます。(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
 MIDIデータを消去するときは、“ Kind ”で消去するデータの種類を指定します。
 All ではそのトラック内のすべての種類のデータを、Note ではノート・データを、Control Change ではコントロール・チェンジ・データ

を、After Touch ではチャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータを、Pitch Bend ではピッチ・ベンド・データを、Program Change ではプログラム・チェンジ・データを、Exclusive ではエクスクルーシブを、それぞれ消去します。コマンドを実行するトラックを設定します。

“ All Tracks ”にチェックしないで実行すると、“ Track Select ”で選択したトラックのデータだけにコマンドが実行されます。

“ All Tracks ”にチェックすると、すべてのトラックのデータに対してコマンドが実行されます。

イレース・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。



コントロール・データが、消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。また、ノート・データが何小節もまたがっている場合、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されるので注意してください。

note ノート・データの消去は“ Shift/Erase Note ”(5-1O)でも実行できます。消去するノートの範囲や“ Beat.Tick ”(拍、クロック)単位の範囲を指定して消去するときに使用してください。

note コントロール・チェンジの消去は“ Erase Control Data ”(5-1M)でも実行できます。消去するコントロール・チェンジの種類や、“ Beat.Tick ”単位での範囲を指定して消去するときに使用してください。

5-1G: Delete Measure

指定した小節を削除します。

デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

“ Track Select ”で、削除する小節を含むMIDIトラック(Track01 ~ 16)を選びます。

“ Delete Measure ”を選び、ダイアログを表示します。



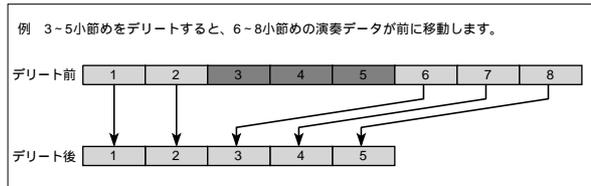
“ From Measure ”でデリートする先頭の小節を、“ To End of Measure ”でデリートする最後の小節を選びます。(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

コマンドを実行するトラックを設定します。

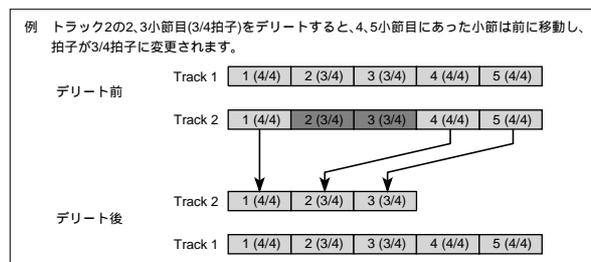
“ All Tracks ”にチェックしないで実行すると、“ Track Select ”で選択したトラックのデータだけにコマンドが実行されます。

“ All Tracks ”にチェックすると、すべてのトラックのデータに対してコマンドが実行されます。

デリート・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。



で“ All Tracks ”のチェックをしないで実行したときは、マスター・トラックは削除されません。拍子やテンポのデータはそのまま残り、デリートによって前に移動した小節の拍子やテンポが変わります。



で“ All Tracks ”にチェックをして実行すると、指定した小節からマスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データが削除され、拍子やテンポもデリートした小節分だけ前へ移行します。削除する範囲の中と外にコントロール・データがまたがっているときは、範囲内のデータだけを削除します。また、何小節もまたいで入っているノート・データの途中の小節を削除すると、それ以降の小節のノート・データも削除します。

5-1H: Insert Measure

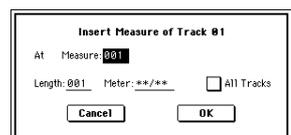
指定した数の小節を、指定したトラックにインサート(挿入)します。

インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

タイでつながれているノート・データの途中で演奏データを挿入すると、挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分を消去します。

“ Track Select ”でインサートするMIDIトラック(Track01 ~ 16)を指定します。

“ Insert Measure ”を選び、ダイアログを表示します。



“ At Measure ”で挿入する小節位置を指定します。(Track Edit ページ“ From Measure ”で指定した小節が初期状態としてセットされます。)

“ Length ”で挿入する小節数を設定します。

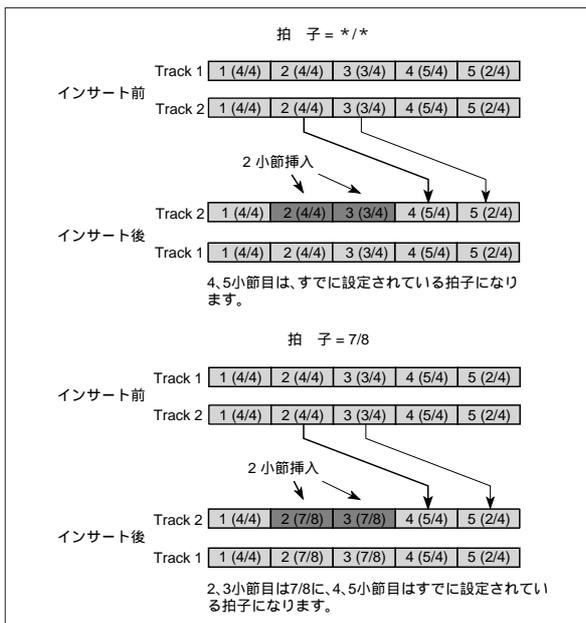
“ Meter ”で挿入する小節の拍子を設定します。

インサートする小節の拍子をすでに設定されている拍子に合わせるときは、**/**に設定します。**/**以外に設定すると、挿入される小節の拍子が変わり、その小節でのすべてのトラックが、設定した拍子になります。

マスター・トラックを含むすべてのトラックに小節を挿入するときは、“ All Tracks ”をチェックします。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏します。

チェックしないときは、指定したトラックに挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは、挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

インサート・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

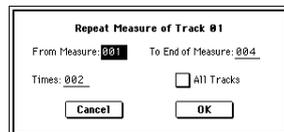


5-1I: Repeat Measure

指定したトラックの演奏データを、小節単位で回数を指定して繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、“To End of Measure”の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。“Track Play Loop” (0-5a/6a) をオンにして再生していたソングを、演奏データとして展開する場合などに利用するとよいでしょう。

“Track Select” でインサートするMIDIトラック(Track 01 ~ 16)を指定します。

“Repeat Measure” を選び、ダイアログを表示します。



“From Measure” と “To End of Measure” でリピートさせる小節範囲を指定します。(“From Measure” と “To End of Measure” にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

“Times” でリピートする回数を設定します。

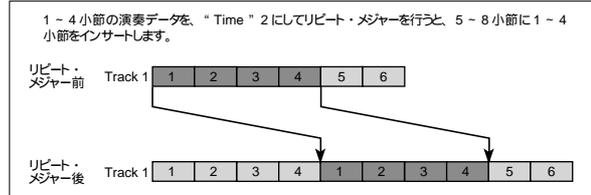
例えば “From Measure” を001、“To End of Measure” を004、“Times” を2に設定すると、5~8小節に1~4小節の演奏データを挿入し、結果1~4小節を2回繰り返します。

コマンドを実行するトラックを設定します。

“All Tracks” にチェックしないで実行すると、“Track Select” で指定したトラックに演奏データを挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

“All Tracks” をチェックすると、マスタートラックを含むすべてのトラックに演奏データを挿入します。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏されます。

リピート・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

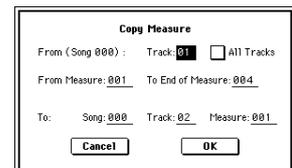


5-1J: Copy Measure

コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを書き替えます。

コピー元のソングを選びます。

“Copy Measure” を選び、ダイアログを表示します。



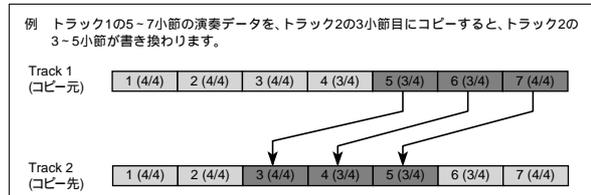
From: “Track” でコピー元のトラックを選びます。(“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。)

“All Tracks” にチェックすると、マスタートラックを含むすべてのトラックの演奏データをコピーします。

“From Measure” と “To End of Measure” でコピー元の小節の範囲を指定します。(“From Measure” と “To End of Measure” にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

To: “Song” でコピー先のソングを、“Track” (“All Tracks” をチェックしていない場合)でコピー先のトラックを、“Measure” でコピーを挿入する先頭の小節を設定します。

コピー・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。



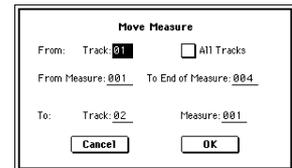
5-1K: Move Measure

演奏データの数小節を指定した小節へ移動します。

ムーブ・メジャーを実行すると、移動元の小節より後ろにある演奏データは、移動した小節数だけ前へ移動し、移動先の小節より後ろにある演奏データは、移動させた小節数だけ後ろへ下がります。

移動元のソングを選びます。

“Move Measure” を選び、ダイアログを表示します。



From: “Track” で移動元のトラックを選びます。(“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。)

“From Measure” と “To End of Measure” でムーブ元の小節の範囲を指定します。(“From Measure” と “To End of Measure” にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

“ Track ” (“ All Tracks ”をチェックしていない場合)で移動する先のトラックを、“ Measure ”で挿入する先頭の小節を設定します。ムーブ・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

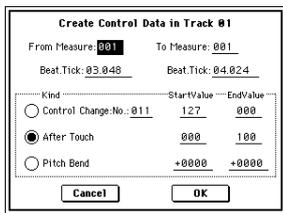
5-1L: Create Ctrl Data (Create Control Data)

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、テンポの各データを指定した範囲に作成します。

“ Track Select ”でクリエイト・コントロール・データを行トラックを指定します。

テンポ・データを变化させるときは、トラックをMaster Track に設定します。そのとき の“ Kind ”がTempo になります。

“ Create CtrlData ”を選び、ダイアログを表示します。



コントロール・データを挿入する範囲を指定します。

“ From Measure ”と“ To End of Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します。(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

“ Kind ”でクリエイトする演奏データ(イベント)の種類を選びます。Control Change :コントロール・チェンジのデータを挿入します。このときコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。

After Touch :アフタータッチのデータを挿入します。

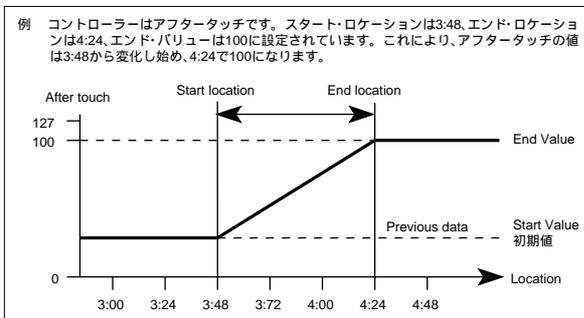
Pitch Bend :ピッチ・バンドのデータを挿入します。

“ Start Value ”でコントロール・データのスタート位置の値を、

“ End Value ”でエンド位置の値を設定します。

“ Start Value ”には初期状態としてスタート位置での値がセットされます。スタート位置でのバリューから、スムーズに変化するコントロール・データを作成するときは、“ Start Value ”はそのままで、“ End Value ”を設定するとよいでしょう。

クリエイト・コントロール・データを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。



▲ クリエイト・コントロール・データを実行すると、多量のシーケンス・メモリーを消費します。従って、メモリーの残量が少ないときは、クリエイトできないことがあります。このようなときは、あらかじめ“ Quantize ”(5-1N)でクオンタイズを行い、不用なコントロール・データを削除しておいてください。また、クリエイト・コントロール・データで挿入したデータにクオンタイズをかける方法もあります。

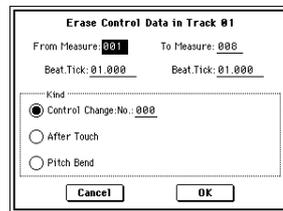
5-1M: Erase Ctrl Data (Erase Control Data)

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、テンポの各データを指定した範囲でイレース(消去)します。

“ Track Select ”でイレース・コントロール・データを行トラックを指定します。

テンポ・データを消去するときには、トラックをMaster Track に設定します。そのとき の“ Kind ”がTempo になります。

“ Erase CtrlData ”を選び、ダイアログを表示します。



コントロール・データを消去する範囲を指定します。

“ From Measure ”と“ To End of Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します。(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

“ Kind ”で消去する演奏データ(イベント)の種類を選びます。

Control Change :コントロール・チェンジのデータを消去します。このときコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。

After Touch :アフタータッチのデータを消去します。

Pitch Bend :ピッチ・バンドのデータを消去します。

イレース・コントロール・データを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

note ある小節範囲のコントロール・チェンジをまとめて消去するには、“ EraseMeasure ”(5-1F)で“ Kind ”にControlChange を選択することで行えますが、ここでは“ Beat.Tick ”で範囲を指定したり、特定のコントロール・チェンジ・データのみを消去することができます。

5-1N: Quantize

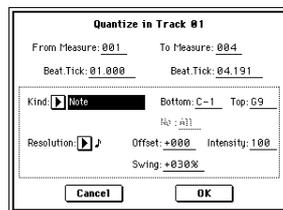
入力したMIDIデータ(ノート・データ、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、プログラム・チェンジ等)のタイミングを補正します。

クオンタイズを実行すると、演奏データは以下のようになります。

- ノート・データにクオンタイズを実行するとノート・オンのタイミングは補正されますが、長さ(音符の長さ)は変わりません。
- クオンタイズのレゾリューションをHi にすると、ベース・レゾリューション(1/192)のタイミングで補正しますので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。また、同じコントロール・データが同じタイミングで含まれていると、それらが1つにまとめ内部メモリーが節約できます。

“ Track Select ”でクオンタイズを行トラックを指定します。

“ Quantize ”を選び、ダイアログを表示します。



クオンタイズを行う範囲を指定します。

“ From Measure ”と“ To End of Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します。(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

クオンタイズをかける演奏データ(イベント)の種類を“ Kind ”で選びます。

All :すべてのMIDIデータにクオンタイズをかけます。

Note :ノート・データにクオンタイズをかけます。ノートの範囲を“ Bottom ”、“ Top ”で設定します。“ Bottom ”でNote の下限を、“ Top ”でNote の上限を設定します。特定のノートのみ(例えばドラム・トラックでのスネア音のみ)にクオンタイズをかけるときなどに利用できます。また、すべてのノートにクオンタイズをかけるときはC-1、G9に設定します。ノートは[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

Control Change :コントロール・チェンジにクオンタイズをかけます。コントロール・チェンジの種類を限定するときは、ナンバー(“ No. ”)を指定します。すべてのコントロール・チェンジにクオンタイズをかけるときはAll を設定します。

After Touch :チャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータをクオンタイズします。

Pitch Bend :ピッチ・ベンドのデータにクオンタイズをかけます。

Program Change :プログラム・チェンジのデータにクオンタイズをかけます。

“ Resolution ”では、補正時の分解能を指定します。

レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。

“ Offset ”では、基準のタイミングからどの方向へどの位ずらすかをクロック単位で指定します。96にすると♪、48にすると♪です。+のときは前へずれ、-のときは後ろへずれます。これで、前ノリや後ノリが再現できます。

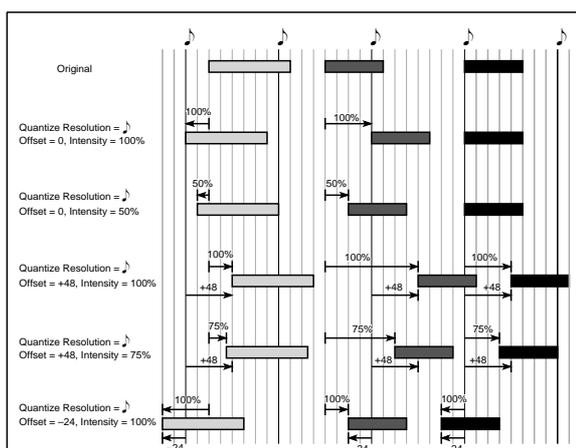
“ Intensity ”では、補正時の感度(と の指定へのどのくらい近づけるか)を指定します。

0では補正しません。100で、 の設定どおりに補正します。

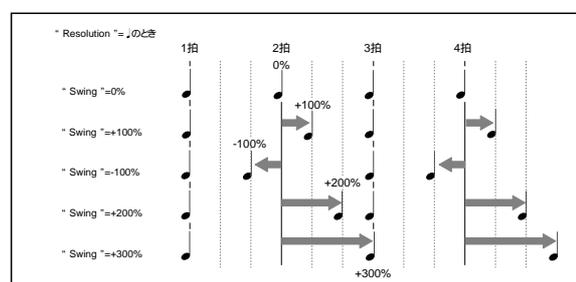
“ Swing ”で、リズムにスイング感をつけます。例えば、スクエアな16ビートを絶妙なシャッフル・グループに簡単に変換できます。0%以外に設定すると、“ Resolution ”で設定した分解能に対して偶数拍の音符の位置をずらして、リズムにスイング感をつけます。+100% に設定すると、“ Resolution ”で設定した分解能に対して1/3の位置に移動します。+300% に設定すると、偶数拍の音符は次の奇数拍の音符の位置まで移動します。

クオンタイズを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

* “ Offset ”、“ Intensity ”の設定によって、次のようなクオンタイズの結果が得られます。



* “ Swing ”の設定によって、次のような結果が得られます。

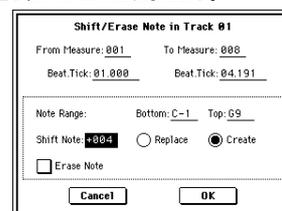


5-10: Shift/Erase Note

指定したトラック、小節範囲での、任意のノート・ナンバーを、シフト(移動)またはイレース(消去)します。

“ Track Select ”でシフト/イレース・ノートを実行するトラックを指定します。

“ Shift/EraseNote ”を選び、ダイアログを表示します。



ノート・ナンバーをシフト(移動)またはイレース(消去)する範囲を指定します。

“ From Measure ”と“ To End of Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します。(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

シフト/イレース・ノートを実行するノートの範囲を設定します。Note Range: “ Bottom ”で下限を、“ Top ”で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とする場合は、“ Bottom ”をC-1に、“ Top ”をG9に設定します。これらの設定は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

・ ノートをシフトする場合

“ Shift Note ”では、ノートを移動させる量を設定します。

シフト量は半音単位で、-127 ~ +127 の範囲で設定できます。+1で半音上がります。

“ Replace ”でノート・ナンバーを移動するか、“ Create ”で新しく追加するかを指定します。

例えば、ドラムス・プログラムをトラックに設定している場合、“ Replace ”は、あるスネア音を別のスネア音に入れ替えるなどに利用でき、“ Create ”は、あるスネア音に効果音を重ねる場合などに利用できます。また、ギターフレーズにオクターブ下のノートを加えたりするときにも利用できます。

シフト・ノートを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

・ ノートをイレースする場合

“ Erase Note ”をチェックします。

ある小節範囲のノート・データをまとめて消去するには“ Erase Measure ”(5-1F)で“ Kind ”にNote を選ぶことを行えますが、ここでは“ Beat.Tick ”で範囲を指定したり、特定のノート・データのみを消去できます。

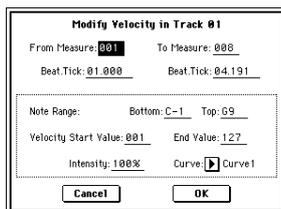
イレース・ノートを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

5-1P: Modify Velocity

指定した範囲内のノート・データのベロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

“ Track Select ”でモディファイ・ベロシティを行うトラックを指定します。

“ Modify Velocity ”を選び、ダイアログを表示します。



ベロシティを変更する範囲を指定します。

“ From Measure ”と“ To End of Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します。(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

モディファイ・ベロシティを実行するノートの範囲を設定します。NoteRange: “ Bottom ”で下限を、“ Top ”で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とするときは、“ Bottom ”をC-1に、“ Top ”をG9に設定します。これらの設定は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

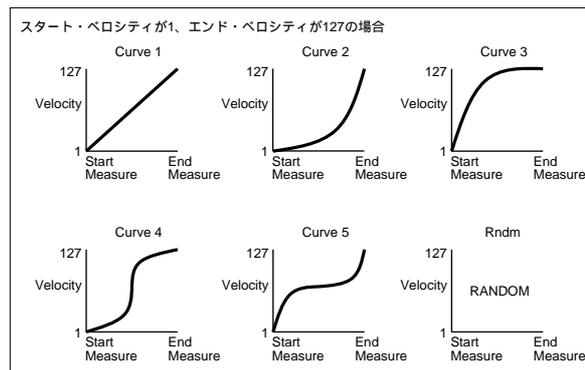
“ Velocity Start Value ”でスタート位置でのベロシティ値を、“ End Value ”でエンド位置でのベロシティ値を設定します。これらの設定は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

“ Intensity ”で指定するカーブへどれくらい近づけるかを設定します。0 [%]にするとベロシティは変わらず、100 [%]にすると設定したカーブにそったベロシティになります。

“ Curve ”では、ベロシティが時間の経過とともに変化するときのカーブ(6種類)を指定します。

モディファイ・ベロシティを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

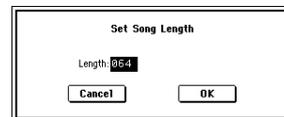
* 6種類のカーブ¹ Curve は次のとおりです。



5-1Q: Set Song Length

ソングの長さ(小節数)を変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。

“ Set Song Length ”を選び、ダイアログを表示します。



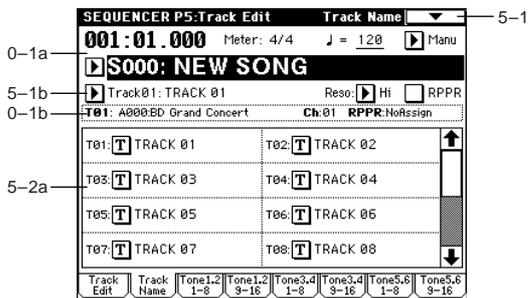
“ Length ”でソングの長さを設定します。

セツ・レングスを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

🔊 “ Length ”で設定した小節の後のデータはすべて削除されます。

5-2: Track Name

各トラックに名前をつけます。



5-2a: Track Name

Track Name [TRACK 01...TRACK 16]

トラックをリネームします。

テキスト・エディット・ボタンを押してダイアログを表示し、文字を入力します。16文字まで入力が可能です。(※OG p.115)

Tone Adjust Parameters:

5-3: Tone1.2 1-8 (Tone1/2 T01-08)

5-4: Tone1.2 9-16 (Tone1/2 T09-16)

5-5: Tone3.4 1-8 (Tone3/4 T01-08)

5-6: Tone3.4 9-16 (Tone3/4 T09-16)

5-7: Tone5.6 1-8 (Tone5/6 T01-08)

5-8: Tone5.6 9-16 (Tone5/6 T09-16)

トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調整します。ソングの作成中に、Program モードに戻ってプログラムをエディットすることなく、ソングの曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くするなどの調整が可能です。

note エクスクルーシブ・イベントのレコーディング/プレイバック(※OG p.46)を使用して、ソングの途中でリアルタイムに音色を変化させることも可能です。

▲ エクスクルーシブ・イベントをレコーディングするときは、Global P1 MIDI: MIDI Filter “Enable Exclusive”にチェックをしてください。

1ソングにつきフィルター・カットオフ、レゾナンス、フィルターEG、アンプEG等からトラックごとに最大6パラメーターを選択、調整できます。



5-3(4)(5)(6)(7)(8)a: Tone Adjust 1-Tone Adjust 6

Destination [LPF Cutoff...Reverse]

調整するパラメーターを選びます。

Value [-99...+99, -199...+199, -12.00...+12.00, -1200...+1200, Off...On]

“Destination”で選択したパラメーターの値を設定します。値を+00またはPRGに設定すると、プログラムの設定が使用されます。

“Destination”と“Value”で設定できるパラメーターおよび値を以下に示します。

LPF Fc (LPF Cutoff) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のローパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。調整すると音色の明るさが変化します。CC#74受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.286、バンクF: EM p.10)

Reso HPF (Resonance/HPF Cutoff) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。プログラムで設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。CC#71受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.286、バンクF: EM p.10)

F EG Int (Filter EG Intensity) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかけ具合)を調整します。CC#79受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.287、バンクF: EM p.10)

Amp Vel I (Amp Velocity Intensity) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のアンプ・ベロシティ・インテンシティ(アンプへのベロシティのかけ具合)を調整します。Amp Modulationの“Velocity Intensity”(Program P4:4-2b)をコントロールします。

note プログラムがバンクFの場合は、Amp EG Level Modulationの“Velocity Control”(※EM p.43)をコントロールします。

F/A EG A (Filter/Amp EG Attack) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGとアンプEGのアタック・タイムを調整します。また、その効果を最大限に生かすために、アンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも同時に調整されます。CC#73受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.286、バンクF: EM p.10)

F/A EG D (Filter/Amp EG Decay) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGとアンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。CC#75受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.287、バンクF: EM p.10)

F/A EG S (Filter/Amp EG Sustain) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGとアンプEGのサステイン・レベルを調整します。CC#70受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.286、バンクF: EM p.10)

F/A EG R (Filter/Amp EG Release) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGとアンプEGのリリース・タイムを調整します。CC#72受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.286、バンクF: EM p.10)

Filtr EG A (Filter EG Attack) [-99...+00...+99]
Filtr EG D (Filter EG Decay) [-99...+00...+99]
Filtr EG S (Filter EG Sustain) [-99...+00...+99]
Filtr EG R (Filter EG Release) [-99...+00...+99]
 それぞれ“ F/A EG A ”、“ F/A EG D ”、“ F/A EG S ”、“ F/A EG R ”
 でのフィルターEGのパラメーターのみを調整します。

Amp EG A (Amp EG Attack) [-99...+00...+99]
Amp EG D (Amp EG Decay) [-99...+00...+99]
Amp EG S (Amp EG Sustain) [-99...+00...+99]
Amp EG R (Amp EG Release) [-99...+00...+99]
 それぞれ“ F/A EG A ”、“ F/A EG D ”、“ F/A EG S ”、“ F/A EG R ”
 でのアンプEGのパラメーターのみを調整します。

LFO1 Spd (LFO1 Speed) [-199...+00...+199]
 プログラムOSC1/2のLFO1スピードを調整します。CC#76受信時
 と同じパラメーターをコントロールします。(※p.287、バンクF: EM
 p.10)

LFO1 P Int (LFO1 Pitch Intensity) [-12.00...+00.00...+12.00]
 プログラムOSC1/2のピッチLFO1インテンシティ(LFO1のピッチ・
 モジュレーションのかけ具合)を調整します。CC#77受信時と同じパ
 ラメーターをコントロールします。(※p.287、バンクF: EM p.10)

note プログラムがバンクFの場合は、バリュースは - 99 ~ +00 ~ +99と
 なり、他のバンクと異なります。 - 12.00 ~ +00.00 ~ +12.00
 で設定した値は有効となりますが、レゾリューションの違いから正
 確なピッチにならない場合があります。

LFO1 Fade [-99...+00...+99]
 プログラムOSC1/2のLFO1“ Fade ”(LFO1による効果がかかりはじ
 めてから最大になるまでの時間、5-1a ※p.24)をコントロールしま
 す。

note プログラムがバンクFの場合は、LFO1、2、3、4 の“ Fade ”(5-
 1(2)(3)(4)a ※EM p.45)をコントロールします。Pitch
 ModulationのAMS1、AMS2(2-1(2)b ※EM p.37)、
 Common P.ModのAMS(2-4b ※EM p.38)でLFO1 ~ 4を
 選択している場合に、そのLFOに対応します。

LFO1 Dly (LFO1 Delay) [-99...+00...+99]
 プログラムOSC1/2のピッチLFO1ディレイ(ノート・オンからLFOに
 よる効果がかかりはじめるまでの時間)を調整します。CC#78受信時
 と同じパラメーターをコントロールします。(※p.287、バンクF: EM
 p.10)

Ptch Str. (Pitch Stretch) [-12...+00...+12]
 プログラムOSC1/2のトランスポーズとチューンを同時に調整しま
 す。元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリ
 エーションを得ることができます。
 Performance Editor “ Pitch Stretch ”(Program P0: 0-1c)と
 同じパラメーターをコントロールします。

note プログラムがバンクFの場合には効果がありません。

Dtun 1 (Detune 1) [-1200...+0000...+1200]
 プログラムOSC1のチューンを調整します。OSC1 Multisample
 “ Tune ”(Program P1: 1-2a)をコントロールします。

note プログラムがバンクFの場合は、OSC Basicの“ Transpose ”と
 “ Tune ”(※EM p.14)をコントロールします。

Dtun 2 (Detune 2) [-1200...+0000...+1200]
 プログラムOSC2のチューンを調整します。OSC2 Multisample-
 “ Tune ”(Program P1: 1-2a)をコントロールします。

note プログラムがバンクFの場合は、OSC Basicの“ Transpose ”と
 “ Tune ”(※EM p.14)をコントロールします。

🔍 プログラムの“ Oscillator Mode ”(Program P1: 1-1a)が
 Doubleのときだけ有効です。

Hold [Off, PRG, On]
 プログラムVoice Assign “ Hold ”(Program P1: 1-1b)をコント
 ロールします。Offのとき、その効果を最大限に生かすためにAmp1
 EG/Amp2 EGの“ Release (Release Time) ”を0に設定します。

note プログラムがバンクFの場合は、Ampで使用しているEGの
 “ Release Time ”を0に設定します。

通常、ドラムス・プログラムで効果的に使用できます。Offにすると、
 キー・オフのタイミングが有効となり、キー・オン/オフのタイミングで
 ゲート・タイムをコントロールできます。すでに作成したドラム・トラック
 に対して、Offにしてみると面白い効果が得られる場合があります。

Rev (Reverse) [Off, PRG, On]
 プログラムOSC1/2のMultisampleごと、Drumsampleごとの
 “ Rev ”(Program P1: 1-2a、Global P5: 5-1b)をコントロールし
 ます。Onにすると、すべてのマルチサンプルとドラムサンプルが逆再生
 します。Offにすると、すべてのマルチサンプルとドラムサンプルが通常
 再生されます。PRGにすると、プログラム(またはプログラムで使用し
 ているドラムキット)での設定となります。通常、ドラムス・プログラムで
 効果的に使用できます。

🔍 プログラムがバンクFの場合には効果ありません。

note 通常、同じトラックで複数の“ Destination ”に同じパラメーターを
 選ばないようにします。選択した場合、次のように動作します。
 HoldReverse 以外

“ Destination ”で同一のパラメーターを選択した場合、
 “ Value ”はトラックごとに加算されます。ただし、“ Destination ”
 でコントロールするパラメーターの“ Value ”は、設定範囲を超え
 ることはありません。例えば、同一トラックにDetune1が3つアサ
 インされた場合、それぞれの“ Value ”が+1000、+1000、
 +1000だと+1200になります。(加算結果+3000を
 Detune1パラメーターの設定範囲である+1200で制限)また、
 +1000、+1000、-1000だと+1000になります。

HoldReverse

複数の“ Destination ”のうち、最後に設定されたものが有効にな
 ります。

Sequencer P6: Pattern/RPPR

パターンは、P00 ~ 149 のプリセット・パターンとU00 ~ 99 のユーザー・パターンがあります。ユーザー・パターンは1ソングあたり100個まで持つことができます。プリセット・パターンにはあらかじめドラムストラックに適したパターンをメモリーに用意しており、どのソングからも選ぶことができます。

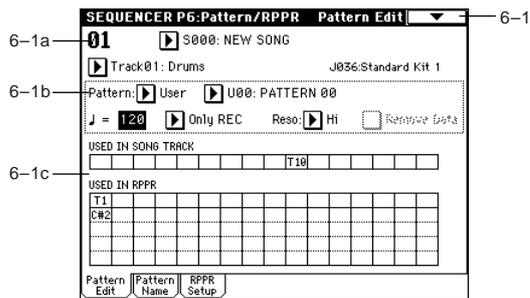
プリセット・パターンはエディットできませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによってエディットできます。

ユーザー・パターンは、リアルタイム・レコーディング(アルベジエーターによる演奏のレコーディングも可能)、ステップ・レコーディング、ゲット・フロム・トラック(トラックから取り込む)、コピー・パターン(他のパターン・データをコピー)によって作成します。

これらのパターンは、RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能でキーごとに割り当てて、鍵盤を押すことによりパターンをプレイバックさせたり、その演奏をシーケンサーにレコーディングすることができます。(☞RPPR Setupページ)

6-1: Pattern Edit

パターンのレコーディング、エディット、ソングのトラックへのアサインを行います。



6-1a: Location, Song Select, Track Select

Location [01...99]

選択しているパターンの現在位置を小節単位で表示します。

Song Select [000...199: name]

ソングを選びます。

ユーザー・パターンは選択したソングに作成されます。

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

パターン・データをレコーディング/プレイするためのトラックを選びます。パターン・データは選択したトラック設定を使用してレコーディング/プレイされます。右側には、選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが表示されます。

☛ Master Track の設定は無効です。最後に選択した Track 1 ~ 16 が有効になります。

6-1b: Pattern, Pattern Select, Tempo, Metronome Sound, Reso, Remove Data

パターン・データをレコーディングするときは、“Pattern”、“Pattern Select”でユーザー・パターンと、パターン・ナンバーを選択します。次にページ・メニュー・コマンド“Pattern Parameter”でパターンの小

節数と拍子を設定し、Pattern Edit タブでリアルタイム・レコーディングまたはページ・メニュー・コマンド“Step Recording(Loop Type)”でステップ・レコーディングを行います。その後、ページ・メニュー・コマンドでイベント・エディットや編集等を行います。

Pattern (Pattern Bank) [Preset, User]

パターンの種類を選びます。

Preset を選んだ場合はレコーディングはできません。

ページ・メニュー・コマンド“Copy Pattern”、“Bounce Pattern”、“Put to Track”、“Copy to Track”が選択、実行できます。

Pattern Select [P000...149, U00...U99]

パターンを選びます。

ユーザー・パターンは Pattern Name ページでリネームできます。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

パターンの演奏テンポを設定します。(☞0-1a)

Metronome Sound [Only REC, REC & Play, Off]

レコーディング時、またはプレイバック時にメトロノームを鳴らすかどうかを設定します。(☞0-8b“Sound”、“Metronome Setup”)

Reso (Resolution) [Hi, $\frac{1}{3}$... $\frac{1}{4}$]

パターンのリアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します。(☞0-1a“Reso(Resolution)”)

Remove Data [Off, On]

On(チェックする): パターンのレコーディング中に、不必要な演奏データを消去します。消去方法は Loop All Tracks での“Remove Data”と同様です。(☞0-8a)

6-1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR

USED IN SONG TRACK

選択しているパターンのソング・トラックでの使用状況を表示します。

USED IN RPPR

選択しているパターンの RPPR での使用状況を表示します。

アサインしたキーと、そこで設定しているトラックを表示します。

ユーザー・パターンのレコーディングについて

ユーザー・パターンを作成するソングを“Song Select”で確認します。

レコーディングする音色を“Track Select”で選びます。

レコーディングしたパターンは、“Track Select”に依存して発音します。

“Pattern Bank”、“Pattern Select”でユーザー・パターンとパターン・ナンバーを選びます。

ページ・メニュー・コマンド“Pattern Parameter”を選び、ダイアログでパターンの小節数と拍子を設定します。

“♪”でテンポを確認します。

リアルタイム・レコーディングを行うときは、“Reso”でレゾリューションを設定し、SEQUENCER [REC/WRITE]、[START/STOP] キーを押してレコーディングします。

“Pattern Parameter”で設定した小節までレコーディングが終わると最初の小節に戻り、データを追加しながら、レコーディングを繰り返します。(☞“Loop All Tracks”0-8a)

ステップ・レコーディングを行うときは、ページ・メニュー・コマンド“Step Recording(Loop Type)”を選び、ダイアログを表示してレコーディングします。

▼ 6-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Bounce Pattern	6-1F
6-1A	Step Recording(Loop Type)	Get From Track	6-1G
6-1B	Event Edit	Put To Track	6-1H
6-1C	Pattern Parameter	Copy To Track	6-1I
6-1D	Erase Pattern	FF/REW Speed	0-1I
6-1E	Copy Pattern		

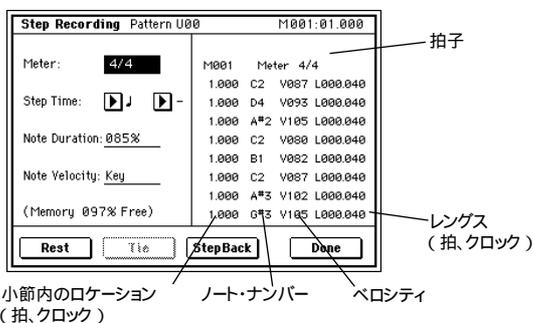
6-1A: Step Recording (Loop Type)

パターンをステップ・レコーディングします。
ユーザー・パターンのとき有効です。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でレコーディングするパターンを選びます。

初期状態ではパターンの長さは1小節です。パターンの小節数を変更するときは“ Pattern Parameter ”(6-1C)で設定します。

“ Step Recording(Loop Type) ”を選び、ダイアログを表示します。



以降の操作はトラックのステップ・レコーディングと同様です。“ Step Recording ”(5-1A)の から の操作を参照してください。ただし、パターンでのステップ・レコーディングはトラックのステップ・レコーディングと異なり、パターンの最後まで行くと先頭に戻り、繰り返しレコーディングしてデータを追加していきます。

6-1B: Event Edit

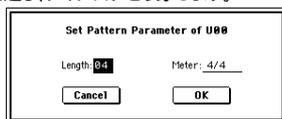
入力したパターンの演奏データをイベント単位でエディットします。エディットするパターンを“ Pattern ”、“ Pattern Select ”で選びます。そしてこのコマンドを選びます。その後の操作は、トラックのイベント・エディットと同じです。“ Event Edit ”(5-1B)を参照してください。

6-1C: Pattern Parameter

指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でパターンを選びます。

“ PatternParameter ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Length ”でパターンの小節数を設定します。

“ Meter ”でパターンの拍子を設定します。

ただし、ここで設定した拍子で作成したパターンは、ソングのトラックにプットまたはコピーすると、ソングの小節に設定した拍子で演奏されます。

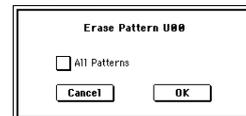
パターン・パラメーターを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

6-1D: Erase Pattern

指定したパターンの演奏データを消去します。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でパターンを選びます。

“ ErasePattern ”を選び、ダイアログを表示します。



“ AllPatterns ”にチェックすると、ソング内のすべてのユーザー・パターンを消去します。

チェックしないときは、で指定したパターンを消去します。

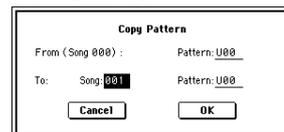
イレース・パターンを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

6-1E: Copy Pattern

指定したパターンの設定と演奏データを他のパターンへコピーします。ユーザー・パターンはソングに付属していますが、コピー・パターンによって、他のソングでも使用できます。

またプリセット・パターンはエディットはできませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによってユーザー・パターンとしてエディット、セーブができます。コピー・パターンを実行すると、コピー先のパターンの設定、演奏データを消去しますので注意してください。

“ Copy Pattern ”を選び、ダイアログを表示します。



From(Song ***): “ Pattern ”でコピー元のパターンを選びます。(Pattern Edit ページで選んでいるソング、パターンが初期状態としてセットされます。)

To: “ Song ”、“ Pattern ”でコピー先のソング、パターンを選びます。“ Pattern ”にはU00 ~U99のユーザー・パターンが選ばれます。

コピー・パターンを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

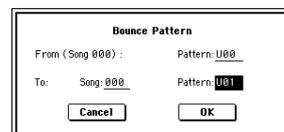
6-1F: Bounce Pattern

バウンス元のパターンとバウンス先のパターンの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。実行後のパターンの拍子と長さは、バウンス先の設定に従います。トラックのバウンスと異なり、バウンス元の演奏データは消去しません。

選択しているパターンとバウンス先のパターンにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。あらかじめ2つのパターンのMIDIコントロール・データを、“ Event Edit ”(6-1B)で整理してください。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でバウンス元になるパターンを選びます。

“ Bounce Pattern ”を選び、ダイアログを表示します。



From(Song ***): “ Pattern ”でバウンス元のパターンを選びます。(Pattern Edit ページで選んでいるソング、パターンが初期状態としてセットされます。)

To: “ Song ”、“ Pattern ”でバウンス先のソングとパターンを選びます。“ Pattern ”にはU00 ~U99のユーザー・パターンが選べます。

バウンス・パターンを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

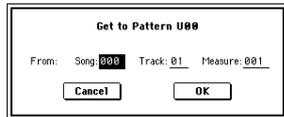
6-1G: Get From Track

トラックの演奏データを指定したパターンへ取り込みます。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”で取り込み先を選びます。

“ Pattern Parameter ”(6-1C)で、取り込み先のパターンの長さを設定します。

“ Get From Track ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Song ”で取り込み元のソングを選びます。

“ Track ”で取り込み元のトラックを選びます。

“ Measure ”で取り込み元の先頭の小節を設定します。

ゲット・フロム・トラックを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

6-1H: Put To Track

パターンをトラックに配置します。

“ Copy To Track ”(6-1I)とは異なり、パターン・ナンバーのみをソングに配置してプレイバック時にパターンを呼び出します。パターンの演奏データはトラック上に存在しません。

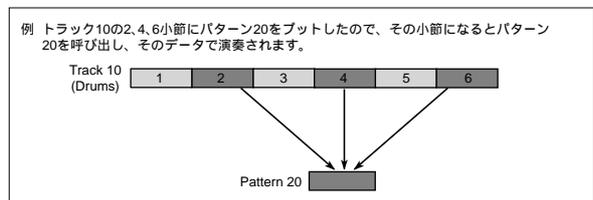
繰り返し使用することの多いフレーズや、ドラム・パターン等をパターンとして用意しておき、それをトラック上に配置することで、メモリーを大幅に節約できます。

また、パターンを修正すると、それを配置してあるソングの演奏に影響を与えます。

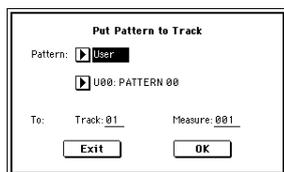
プット・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- プット先にすでにある演奏データを消去します。
- プットしたパターンは、プット先の小節で設定している拍子に従います。
- トラックにすでにあるピッチ・バンド等のコントロール・データ(ボリュームを除く)は、パターンをプットした小節の直前でリセットします。(パターンがプットされる小節でピッチ・バンド等のコントロールを行うときは、あらかじめパターンに書き込む必要があります。)

1 度トラックに配置したパターンを取り消したい場合は、“ Erase Measure ”(5-1F)でパターンをプットした範囲を指定し、“ Kind ”をAll にして実行してください。



“ Put To Track ”を選び、ダイアログを表示します。



no.3 ダイアログを開いた状態で SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと、選択したパターンがプレイバックされます。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でプット元のパターンを選びます。(Pattern Edit ページで選んでいるパターンが初期状態としてセットされます。)

To: “ Track ”でプット先のトラックを選びます。

“ Measure ”でプット先の先頭の小節を設定します。

プット・トゥ・トラックを実行するときはOK ボタンを押します。実行すると、“ Measure ”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをプットすることができます。コマンドを終了するときは、Exit ボタンを押します。

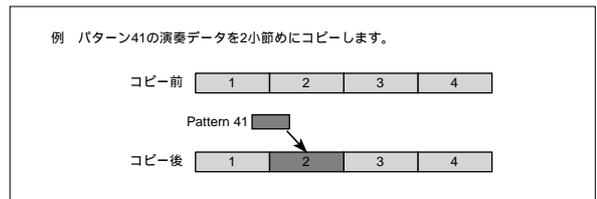
6-1I : Copy To Track

指定したパターンの内容(演奏データ)をトラックの演奏データとしてコピーします。

プット・トゥ・トラックとは異なり、トラックに演奏データ自体を入力するので、コピーしたトラックをソング上でエディットすることができます。またコピー元のパターンをエディットしてもソングの演奏データには影響がありません。

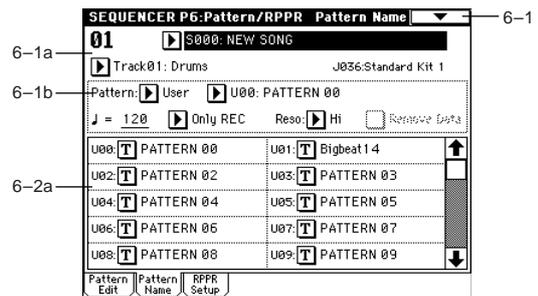
コピー・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- コピー先の小節にすでにあった演奏データを消去します。
- コピーした演奏データは、コピー先の小節で設定している拍子に従います。



操作はプット・トゥ・トラックと同じです。“ Put To Track ”(6-1H)を参照してください。

6-2: Pattern Name



6-2a: Pattern name

Pattern name [U00...U99]
 パターンをリネームします。テキスト・エディット・ボタンを押してダイアログを表示し、文字を入力します。16文字まで入力が可能です。(≪OG p.115)

6-3: RPPR Setup

RPPR(Realtime Pattern Play/Recording) 機能を設定します。RPPRは、ソングのパターンをキーごとに割り当てて、鍵盤を弾くことによってパターンをプレイバックするものです。そして、その演奏をレコーディングすることもできます。

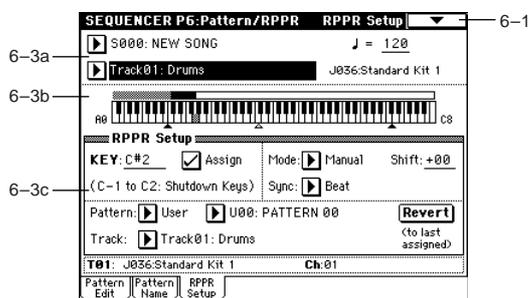
ソングごとにC#2 ~ C8 の72 キーにプリセット・パターンまたはユーザー・パターンをアサインできます。キーごとにパターンとトラック・ナンバー、そのプレイバックのしかたを設定します。

▲ RPPRによるパターン演奏にアルペジエーターはかかりません。RPPRオン時、パターンをアサインしていないキーでは、“Track Select”で選んでいるトラックで発音します。このとき、そのトラックにアルペジエーターAまたはBを設定していて、オンになっているとアルペジエーターは動作します。またアルペジエーターによって展開されたノートにはRPPRはかかりません。

MIDI ローカル・コントロール・オフ(“Local Control On”Global P1: 1-1a)のとき、鍵盤ではRPPRによるパターン演奏をトリガーしません。MIDI INからは、“Track Select”で現在選ばれているトラックのチャンネルでトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体RPPRによるパターン演奏を動作させる場合、ローカル・コントロール・オフにします。

RPPRのノート情報を外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。(※p.297)

▲ RPPR Setup ページでは、RPPR を自動的にオンします。“RPPR”チェック・ボックスにチェック(0-1a)した状態と同じになります。



6-3a: Song Select, Track Select, Tempo

Song Select [000...199: name]

ソングを選びます。

RPPRは選択したソングに設定されます。

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

RPPRを設定したキー以外のキーで演奏するトラックを選びます。

鍵盤で演奏するトラックを選びます。

(Tempo) [040...240, EXT]

パターンの演奏テンポを設定します。(※0-1a)

6-3b: Keyboard & Assigned drawing

選択しているキー、RPPR機能でパターンをアサインしているキーを表示します(グレー表示のキーにはアサインできません)。



6-3c: RPPR Setup

KEY (Key Select) [C#2...C8]

RPPRのパターンをアサインするキーを指定します。

以下のパラメーターはここで選択したキーに関する設定になります。[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことでも選択できます。

Assign [Off, On]

On(チェックする): “KEY”で指定したキーを弾くと“Pattern”で設定したパターンがプレイバックします。

Off(チェックしない): 通常のSequencerモードでの状態同様、現在選ばれているトラックがそのキーの音程で発音します。

Pattern (Pattern Bank) [Preset, User] Pattern Select [P000...149, U00...99]

“KEY”で指定したキーに、RPPRのパターンを設定します。設定したユーザー・パターンに演奏データがない場合は、そのキーを弾いても発音しません。

Track [Track 01...Track16: name]

“KEY”で指定したキーに、RPPRで使用するトラックを設定します。キーを弾いたとき、ここで選択したトラックの設定に従ってパターンがプレイバックされます。トラックの設定は、P0:Play/REC、P2:Trk Param、P3: MIDI Filter、P4: Zone/Ctrlの各ページで設定します。RPPR機能をオンの状態でリアルタイム・レコーディングを行うと、ここで設定したトラックにレコーディングされます。(※OG p.56)

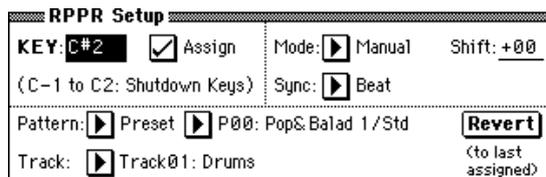
下段に“Track”で設定しているプログラム・バンク: ネームとMIDIチャンネル(Ch)を表示します。

Revert

直前にエディットしていた“Assign”にチェックがついた“KEY”の“Pattern(PatternBank)”、“PatternSelect”、“Track”設定を、現在選択している“KEY”の上記パラメーターにコピーします。

例) プリセット・パターンP00、P01、P02を“KEY”に割り当てる場合トラック1にはあらかじめA036などのドラムス・プログラムを設定します。

“KEY”にC#2 を選び、“Assign”をチェックします。“Pattern (PatternBank)”にPreset を、“PatternSelect”にP00 を、“Track”にTrack01 を設定します。

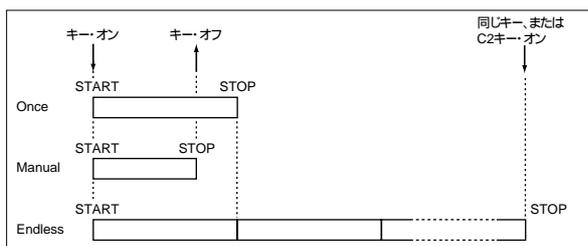


“ KEY ”でD2 を選び、Revert ボタンを押します。
 で設定した“ Pattern(Pattern Bank) ”、“ Pattern Select ”、“ Track ”の各値が自動的にコピーされます。
 “ Pattern Select ”だけを変更します。“ Pattern Select ”を選び、[△]キーを押し、P01:Pop&Balad2/Std を選びます。
 “ KEY ”でD#2 を選び、Revert ボタンを押します。
 で設定した“ Pattern Select ”P01: Pop&Balad 2/Stdと、“ Pattern(Pattern Bank) ”、“ Track ”が自動的にコピーされます。
 の要領で“ PatternSelect ”をP02:Pop&Balad3/Std に設定します。

このように“ Revert ”を使用することによって、RPPR 設定時に“ KEY ”への Pattern(PatternBank) “ PatternSelect ”、“ Track ”のアサインが効率よく行えます。特に上の例のように、キーにアサインするパターンが、連続した番号や近い番号で、同じトラックで使用するときなどに便利です。

Mode [Once, Manual, Endless]

キーにアサインしたパターンのプレイバックのしかたを設定します。
Once: キーを押すと、パターンを1回だけ最後までプレイバックします。
Manual: キーを押している間はパターンを繰り返しプレイバックし、離れたときに止まります。
Endless: キーを離しても、パターンを繰り返しプレイバックします。パターンのプレイバックを止めるときは、C2 より下の鍵盤を押すか、再び同じ鍵盤を押します。

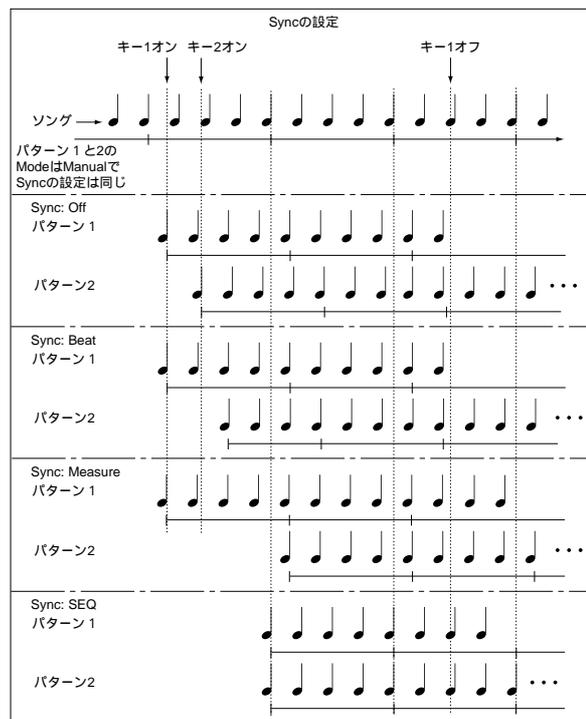


Shift [-12...+12]

キーに設定したパターンのプレイバック時の音程を、±1 オクターブの範囲(半音単位)で調整します。
 0 のとき、元のパターンの音程で演奏されます。

Sync [Off, Beat, Measure, SEQ]

キーに設定したパターンをプレイバックするときの、同期のとしかた(プレイバックのタイミングを何に合わせるか)を設定します。
Off: キーを押さえたときにパターン演奏がスタートします。
Beat: ファースト・キー(すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたキー)でスタートしたパターン演奏の拍に合わせます。ユニゾンなどのフレーズ・パターンに向いています。
Measure: ファースト・キーでスタートしたパターン演奏の小節に合わせます。リズム・ベースやドラム・パターンに向いています。
SEQ: シーケンサーのソングの小節に合わせます。



- Beat、Measure では、ファースト・キーを弾いたときにパターン演奏がスタートします。2番目以降に弾いたキーのパターンは、ファースト・キーで演奏しているパターンに同期しますが、Beat のときは拍単位で、Measure のときは小節単位で同期します。
- SEQの場合、パターンはシーケンサーのソングの小節に合わせてプレイバックされます。演奏中のソングに同期しますので、ソングをスタートさせてから弾いてください。
- Beat、Measure、SEQのときは、それぞれ拍や小節の位置から、♩以内のタイミングで弾くと同時にスタートしますが、それを越えたときは拍や小節単位で遅れてスタートします。

RPPR でのパターン・プレイの停止について

C2 より下のいずれかの鍵盤を押すと、RPPRでのパターンのプレイバックを途中で一斉に止めることができます。

“ Sync ”がOff の鍵盤でのパターン・プレイはすぐに止まりますが、それ以外の鍵盤でのパターン・プレイは拍や小節の頭の位置で止まります。

“ Sync ”がOff の鍵盤でのパターン・プレイは、C2 より下の鍵盤を2回すばやく押すとすぐに止めることができます。

Sequencer P7: Arpeggiator

Sequencerモードでのアルペジエーターの動作を設定します。ソングごとに設定できます。Sequencerモードでは、Combinationモード同様に、2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

キー・スプリットした2つの音色に別々のアルペジオ・パターンをかけたリ、ペロシティによって、2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなど、さまざまな効果的な設定が可能です。

Sequencerモードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングのときにアルペジエーターによって展開したノート・オン/オフなどの演奏データをレコーディングすることができます。このときレコーディングしながら、アルペジオ・パターンやパラメーターを変えたり、[GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブを操作したりすることができます。

 アルペジエーターとシーケンサーのテンポは独立して設定できません。

“MIDIClock” (GlobalP1:1-1a) がInternal のとき、内蔵シーケンサーのスタートのタイミングで、アルペジエーターを同期させることができます。(OP p.102)

- アルペジエーターをオンにして、SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと、アルペジエーターがシーケンサーのタイミングに同期します。
- SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと、シーケンサーと共にアルペジエーターもストップします。アルペジエーターのみをストップさせるときは、ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオフにします。

また、アルペジエーターの“Key Sync”がオフのとき、ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにして、シーケンサーのリアルタイム・レコーディング前のプリカウント中に鍵盤でアルペジエーターを動作させると、レコーディング開始と同時にパターンの先頭からアルペジエーターによる演奏がレコーディングされます。

MIDI “MIDIClock” がExternalMIDI またはExternalUSB のときは、MIDI INまたはUSB B端子に接続した外部MIDI機器が出力する、MIDIリアルタイム・クロック・コマンドによって同様にコントロールできます。

この場合、シーケンサーのスタート/ストップは本体シーケンサーのSEQUENCER [STRAT/STOP] キーでも行えます。

7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)

7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)



7-1(2)a: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run A, B

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

トラック1～8、9～16にアルペジエーターAまたはBをアサインします。ARPEGGIATOR[ON/OFF] キーがオンのとき、“Arpeggiator Run A, B”と、ここでの設定に従い、設定したトラックのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーターAが動作します。Arpeggiator A ページでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

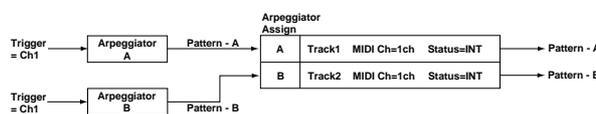
B: アルペジエーターBが動作します。Arpeggiator B ページでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

リアルタイム・レコーディングするトラックにAまたはBのアルペジエーターを設定します。複数のトラックにアルペジエーターを設定した場合、設定したすべてのトラックがアルペジエーターによって発音します。A、BをMIDIチャンネルの違う2つのトラックに設定して、一方は鍵盤からコントロールし、もう一方はMIDI INに接続した外部MIDI機器によりコントロールすることもできます。マルチトラック・レコーディング(Multi REC)により2つのアルペジエーターで展開したノート・データを同時にレコーディングすることもできます。

例1) トラック1、2の“MIDI Channel” (2-1a)を01に、“Status” (2-1a)をINTに設定します。トラック1にアルペジエーターAを、トラック2にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B” (7-1a)をチェックします。“Track Select” でTrack01を選びます。

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1、2が同時に発音します。

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1にはアルペジエーターAが、トラック2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。



例2) トラック1、2、3の“MIDI Channel” (2-1a)の設定をそれぞれ01、02、03に、“Status” (2-1a)をINTに設定します。トラック1、2にアルペジエーターAを、トラック3にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B” (7-1a)にチェックをします。

- “TrackSelect” でTrack01を選びます。ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1が発音します。

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。

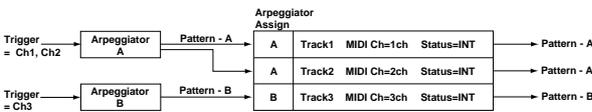
- “TrackSelect” でTrack02を選びます。ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック2が発音します。

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。

- “TrackSelect” でTrack03を選びます。ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック3が発音します。

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック3のアルペジエーターBが動作し発音します。

- “Track Select” でTrack01 を選びトラック1、2のアルペジエーターAを動作させて発音し、本機のMIDI INに接続した外部MIDI機器でMIDIチャンネル3でノート・データを送信してトラック3のアルペジエーターBを動作、発音させることもできます。



シーケンサーをプレイバックしたときのノートにはアルペジエーターはかかりません。

MIDI アルペジエーター A、B をアサインしたトラック 1 ~ 16 は、各トラックの Status (2-1a/2a) が INT、BTH のとき、各トラックの “MIDI Channel” (2-1a/2a) の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。BTH、EXT、EX2 のときは、各トラックの “MIDI Channel” で MIDI ノート・データを送信します。

このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDIチャンネルは、アルペジエーターA、Bをそれぞれアサインしているトラック 1 ~ 16 の “MIDI Channel” すべてで行えます。

MIDI ローカル・コントロール・オフ (“Local Control On” Global P1: 1-1a) のとき、鍵盤ではアルペジエーターをトリガーしません。MIDI IN からはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。(p.297)

Arpeggiator Run A, B

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが “Arpeggiator Assign” でトラックに設定されている場合に起動します。

アルペジエーターがオンの状態でA、Bそれぞれのオン/オフを設定できます。

▼ 7-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Copy From Combi	0-1F
0-1B	Solo Selected Track	Copy Arpeggiator	7-1A
0-1C	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song		

7-1A: Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

☞Combination P7: 7-1A: Copy Arpeggiator

7-3: Arpegg. A (Arpeggiator A)

7-4: Arpegg. B (Arpeggiator B)

Arpegg. A ページでアルペジエーターAを、Arpegg. B ページでアルペジエーターBを設定します。

note ページ・メニュー・コマンド “Copy Arpeggiator” (7-1A) を使用して、Program モードなど他のモードの設定をコピーすることもできます。



7-3(4)a: Arpeggiator-A(B) Setup

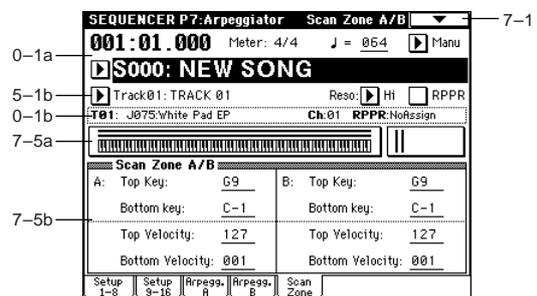
Pattern	[P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Resolution	[♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪]
Gate	[000...100(%), Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100(%)]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

ソングのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。

☞Program 7-1:Arpegg. Setup(Arpeggiator Setup)

7-5: Scan Zone (Scan Zone A/B)

アルペジエーターA、Bをそれぞれ動作させるノート、ベロシティの範囲を設定します。



7-5a: Zone Map

アルペジエーターA、BのそれぞれScan Zoneの範囲を表示します。
(☞Combination “Zone Map” 7-4a)

7-5b: Scan Zone A/B

A:

Top Key [C-1...G9]
Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターAが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。
“Top Key”ではその上限、“Bottom Key”ではその下限を設定します。

Top Velocity [001...127]
Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターAが動作するベロシティの範囲を設定します。“Top Velocity”ではその上限、“Bottom Velocity”ではその下限を設定します。

B:

Top Key [C-1...G9]
Bottom Key [C-1...G9]
Top Velocity [001...127]
Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターBが動作するノート(鍵盤)とベロシティの範囲を設定します。(※A:)

note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

Sequencer P8: Insert Effect

トラック1~16のバスと、インサート・エフェクトを設定します。

※ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」p.205を参照してください。

8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)

8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)

トラック1~16で使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。

エフェクトの種類、オン/オフ、チェインの設定はInsert FX ページ(8-2)で行います。

8-1(2)b: BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select) [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

トラック1~16のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態はRouting Mapで確認できます。(※Combination P8-1:Routing)

note トラックのプログラム・オシレーター出力にバルブ・フォースをインサートする場合は3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定し、ValveForce“Placement”(9-5a)をInsertに設定します。

1/2 または3/4(Tube)に設定すると、トラック1~16のプログラムはステレオでAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1と2、または3と4にステレオで出力します。プログラム・オシレーターのパンをMIDIコントロール・チェンジCC#10(パン)やAMSなどでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO、Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4に出力する場合は、“BUSSelect”をIFX1 (またはIFX2 ~IFX5)に設定“IFX1”(またはIFX2 ~IFX5)(8-3)に000.NoEffectを選択IFX通過後の“BUSSelect”(8-3)で1/2 または3/4(Tube)を設定してください。

Send1 (MFX1) [000...127]
Send2 (MFX2) [000...127]

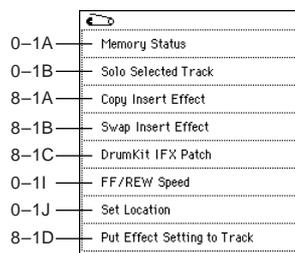
トラック1～16のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルは、Insert FX ページのIFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

“BUS Select”を1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube)に設定している場合はここでの設定は無効です。

ここで設定するセンド1、2は、ソングの先頭からのプレイバック、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはセンド量が変わります。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただし、センド1、2データがレコーディングされている場合は、それらに従って設定が変わりません。

MIDI “Status”(2-1a/2a)がNT、BTHのとき、CC#93、CC#91の受信でそれぞれセンド1、2をコントロールでき、値が変わります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。“MIDI Channel”(2-1a/2a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値(“Send1”、“Send2”Program P8:8-1d)とのかけ算になります。

▼ 8-1: Page Menu Command



8-1A: Copy Insert Effect

☞ Program P8:8-1A:Copy Insert Effect

ただし、IFX1～5ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

8-1B: Swap Insert Effect

☞ Program P8:8-1B:Swap Insert Effect

ただし、IFX1～5ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

8-1C: DrumKit IFX Patch

☞ Combination P8:8-1C:DrumKit IFX Patch

8-1D: Put Effect Setting to Track

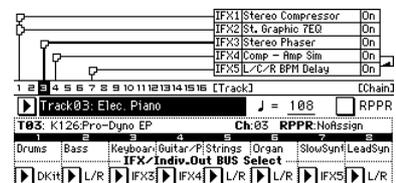
エフェクトの設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラックに挿入します。曲の途中でエフェクトの設定を変更したい場合等に使用します(☞OG p.47)。

! MIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージでエフェクトの設定を変更する場合、エフェクトの切り替えに、ある程度の時間を必要とします。また、発音中であれば音色がスムーズに切り替わらない場合があります。演奏データのタイミングを考慮し、システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入するロケーションを調節してください。

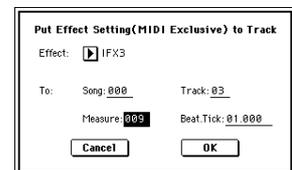
note エフェクトを途中で切り替える場合は、切り替える前のエフェクトもこのコマンドでトラックの小節のはじめ(“Measure”001、“Beat.Tick”01.000)に挿入してください。

挿入するエフェクト(IFX1～IFX5、MFX1、MFX2、MEQ)をP8: Insert EffectまたはP9: Master Effectで調整し、エクスクルーシブ・イベントを挿入するソング、トラック、小節、拍とクロックを確認します。

例えば下図のようにトラック3で使用しているIFX3を9小節の出だしで変更するとします。



“PutEffectSettingtoTrack”を選び、ダイアログを表示します。(ダイアログの値は、の例にするための設定です。)



“Effect”で対象となるエフェクトを選びます。

To“ Song”で挿入先のソング、“Track”で挿入先トラック)、“Measure”でイベント挿入先小節、“Beat.Tick”でイベント挿入の拍とクロックを設定します。

“PutEffectSettingtoTrack”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

! 挿入できるイベントは、エフェクトの種類とエフェクトのパラメーターのみです。エフェクトのオン/オフやパス等の設定は、リアルタイム・レコーディングしてください。

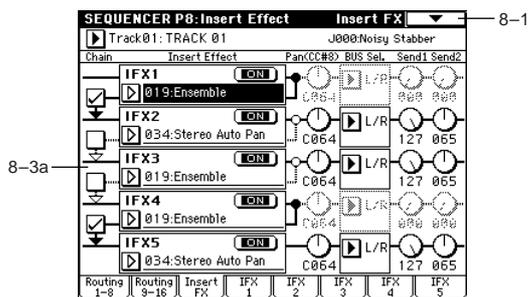
note Locationを戻してソングをプレイバックすることによって、エフェクトが切り替わるのを確認することができます。

また、P5; Track Edit ページのページ・メニュー・コマンド“Event Edit”でパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージ(Exclusive)が挿入されているのが確認できます。

note 挿入先にパターンが挿入されていた場合は、そのパターンはノート・データに展開されます。

8-3: Insert FX

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンなどを設定します。



8-3a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5	[000...089]
IFX2, 3, 4	[000...102]
IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off	[Off, ON]
Chain	[Off, On]
Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8)	[L000...C064...R127]
BUS Sel. (BUS Select)	[L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]
Send1	[000...127]
Send2	[000...127]

Program モードと同様です。(※Program 8-2a)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“Send 1”、“Send 2”をコントロールするMIDIチャンネルがProgram モードとは異なり、“Ctrl Ch”(8-4a ~ 8a)のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジはProgram モードと同じです。

ここで設定するパン(CC#8)、センド1、2は、ソングの先頭からのプレイバック、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングし、プレイバック時には、それらに従って設定が変わります。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただしパン(CC#8)、センド1、2データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status”(2-1a/2a)がINT、BTHのとき、CC#8、CC#93、CC#91の受信でそれぞれインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2をコントロールし、値が変わります。ソングを変えたときやソングの先頭に戻ったとき“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。IFX1 ~ 5(8-4 ~ 8-8)のそれぞれのMIDIチャンネルで送受信します。

8-4: IFX 1

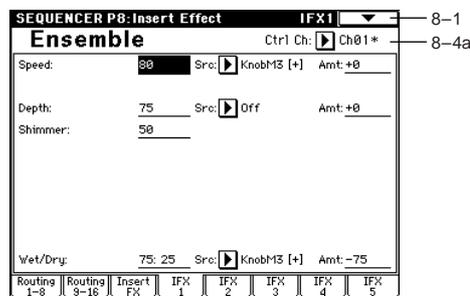
8-5: IFX 2

8-6: IFX 3

8-7: IFX 4

8-8: IFX 5

Insert FX ページで選んだIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します。(※p.217 ~)



8-4(~8)a: Ctrl Ch [Ch01...16, All Routed]

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後のパン(CC#8)、Send1(CC#93)、Send2(CC#91)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

IFXにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーにはCh01 ~ 16の右に「*」が付きます。MIDIチャンネルの設定が異なる複数トラックをルーティングしている場合、コントロールするMIDIチャンネルを設定します。

All Routed: ルーティングしているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールが可能です。

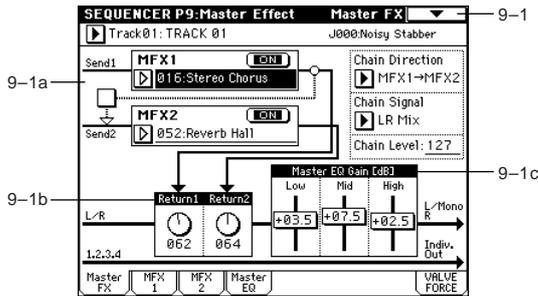
! ドラムス・プログラムを設定したトラックの“BUS Select”(8-1b/2b)をDKitにした場合、ドラムキットの“BUS Select”(Global P5:5-2b)、ページ・メニュー・コマンド“DrumKit IFX Patch”での設定にかかわらず、そのトラックのMIDIチャンネルはIFX1 ~ 5どれでもAll Routedにした場合に有効となります。

Sequencer P9: Master Effect

☞ マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」p.205を参照してください。

9-1: Master FX

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンやマスターEQを設定します。Program モードと同様です。「Program 9-1:Master FX (Master Effects)」を参照してください。



▼ 9-1: Page Menu Command

- 0-1A Memory Status
- 9-1A Copy Master Effect
- 9-1B Swap Master Effect
- 0-1I FF/REW Speed
- 0-1J Set Location
- 9-1C Put Effect Setting to Track

9-1A: Copy Master Effect

☞ Program P9:9-1A:Copy Master Effect
ただし、MFX 1、2 ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーしません。

9-1B: Swap Master Effect

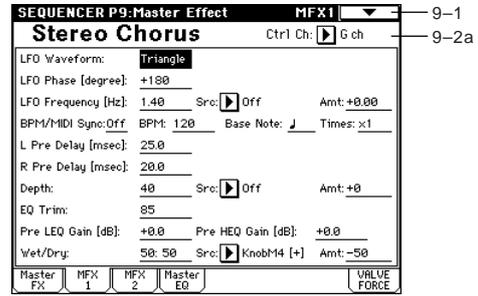
☞ Program P9:9-1B:Swap Master Effect
ただし、MFX 1、2 ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップしません。

9-1C: Put Effect Setting to Track

エフェクトの設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラックに挿入します。曲の途中でエフェクトの設定を変更したい場合等に使用します。
☞ Sequencer P8:8-1D: Put Effect Setting to Track

9-2: MFX 1 9-3: MFX 2

Master FX ページで、MFX 1、2 でそれぞれ選んだエフェクトのパラメーターを設定します。(☞p.217 ~)



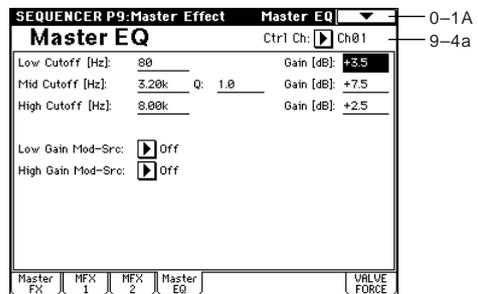
9-2(3)a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, Gch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。GchではグローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1:1-1a)でコントロールします。

9-4: Master EQ

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(☞p.269)



9-4a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, Gch]

MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。GchではグローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1:1-1a)でコントロールします。

9-5: VALVE FORCE

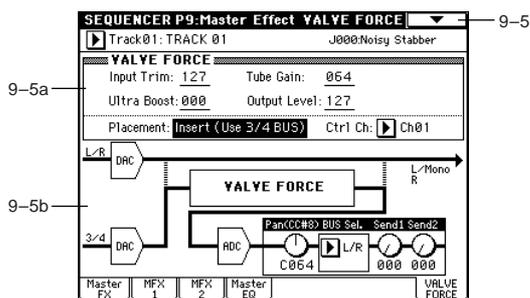
真空管を使用したアナログ回路、バルブ・フォース(Valve Force)に関する設定を行います。

バルブ・フォースの効果をかけたいトラックにインサート・エフェクトと組み合わせて配置したり、MIDIトラックの出力の最終段に配置して、軽いブーストや真空管特有のオーバードライブ感を加えます。

note VALVE FORCE [ON/OFF] キーでバルブ・フォースのオン/オフをコントロールします。

note バルブ・フォースはステレオ・イン - ステレオ・アウトのアナログ回路です。

note バルブ・フォースの各パラメーター設定はソングごとにセーブすることができます。



9-5a: VALVE FORCE

Input Trim [000...127]

Ultra Boost [000...127]

Tube Gain [000...127]

Output Level [000...127]

バルブ・フォースへの入力、重低音域のブースト、真空管への入力ゲイン、バルブ・フォースからの出力レベルを設定します。

パラメーターについてはProgram モードを参照してください。

MIDI Program モード同様に、VALVE FORCE [ON/OFF] キーと、これらの各パラメーター(ノブ)は、MIDI NRPN コントロール・チェンジ・メッセージでコントロールできますが、コントロールするMIDIチャンネルは“Ctrl Ch”のチャンネルになります。これらのパラメーター操作をレコーディングしてプレイバックするとき、レコーディングするトラックと“Ctrl Ch”のMIDIチャンネルを一致させます。

Placement [Final, Insert (Use 3/4 BUS)]

バルブ・フォースの配置先を設定します。

パラメーターについてはProgram モードを参照してください。

▲ デジタル信号で処理される、S/P DIF出力、L/RをSource BUSとしたりサンプリングには、バルブ・フォースは使用できません。

ここではSequencerモードでの“Placement”をInsert(Use 3/4 BUS)にしたときの設定例を示します。

[設定例]

バルブ・フォースは、“BUS Select”(8-1(2)b)またはIFX通過後の“BUS Sel.”(8-3a)の設定によって任意の位置にインサートします。Valve Force “BUS Sel.”(9-5a)でバルブ・フォースからの出力先を設定します。

- トラック → バルブ・フォース → オーディオ出力
“BUS Select”: 3/4(Tube)
Valve Force “BUS Sel.”: L/Rまたは1/2

note 複数のトラックをバルブ・フォースに送ることができます。ただしトラックごとに個別に設定することはできません。

- トラック → バルブ・フォース → インサート・エフェクト → マスター・エフェクト → オーディオ出力
“BUS Select”: 3/4(Tube)
Valve Force “BUS Sel.”: IFX1...5
IFX通過後の“Send1”、“Send2”: 適宜
IFX通過後の“BUS Sel.”: L/Rまたは1/2

▲ IFX通過後の“BUS Sel.”を3/4(Tube)に設定しないでください。フィードバック・ループし、不快な歪みを生じることがあります。

- トラック → インサート・エフェクト → バルブ・フォース → マスター・エフェクト → オーディオ出力
“BUS Select”: IFX1...5
IFX通過後の“BUS Sel.”: 3/4(Tube)
Valve Force “BUS Sel.”: L/Rまたは1/2
Valve Force “Send1”、“Send2”: 適宜

- トラック → インサート・エフェクト → バルブ・フォース → インサート・エフェクト → マスター・エフェクト → オーディオ出力
“BUS Select”: IFX1...5
IFX通過後の“BUS Sel.”: 3/4(Tube)
Valve Force “BUS Sel.”: IFX1...5
IFX通過後の“Send1”、“Send2”: 適宜
IFX通過後の“BUS Sel.”: L/Rまたは1/2

▲ IFX通過後の“BUS Sel.”を、前段のIFXに設定しないでください。フィードバック・ループし、不快な歪みを生じることがあります。

note Audio Inputからの入力にも同様にバルブ・フォースをインサートすることができ、イントラック・サンプリングにも対応します。

Ctrl Ch(Control Channel) [Ch01...16, Gch]

バルブ・フォースをコントロールするMIDIチャンネルを設定します。
Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1)でコントロールします。

9-5b: Post VALVE FORCE Mixer

Pan(CC#8) [L000...C064...R127]

BUS Sel. [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

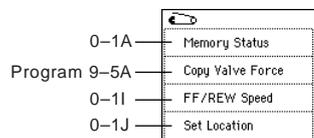
ADC OVERLOAD !!

バルブ・フォースからの出力の送り先を設定します。
パラメーターについてはProgramモードを参照してください。

MIDI Programモード同様に、“Pan(CC#8)”はCC#8、“Send1”はCC#93、“Send2”はCC#93でコントロールできますが、コントロールするMIDIチャンネルは“Ctrl Ch”のチャンネルになります。

note “ Pan ”、“ BUS Sel. ”、“ Send1 ”、“ Send2 ”(「 ADC OVERLOAD !! 」)は、“ Placement ”がInsert (Use 3/4 BUS) のときのみ有効です。

▼ 9-5: Page Menu Command



Sequencer モードで対応する エクスクルーシブ・イベント

システム・エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックのエディットが可能です。

リアルタイム・レコーディングでレコーディング対象となるエクスクルーシブ・メッセージ

以下が対象となるエクスクルーシブ・メッセージです。

- 外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージ
- Sequencerモードでのパラメーター・チェンジ(下表参照)
- フット・ペダル、ノブ等にアサインされた Master Volume のユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ

Sequencer モードでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーター・チェンジ

フロント・パネル/ページ	パラメーター	
フロント・パネル	ARPEGGIATOR	[ON/OFF]キー、[GATE]ノブ、[VELOCITY]ノブ
	REALTIME CONTROLS	[REALTIME CONTROLS]キー
P0: Play/REC	Prog. 1-8/9-16	" Category ", " Program Select ", " PLAY/MUTE/REC ", " SOLO ON/OFF " *1
	Mixer 1-8/9-16	" Pan ", " Volume "
P2: Trk Param	OSC 1-8/9-16	" Force OSC Mode ", " OSC Select ", " Portamento "
	Pitch 1-8/9-16	" Transpose ", " Detune ", " Bend Range "
	Other 1-8/9-16	" Delay ", " Use Program's Scale ", " Type ", " Key ", " Random "
P4: Zone/Ctrl	Controller	" SW1 ", " SW1 Mode ", " SW2 ", " SW2 Mode ", " Knob 1-B "... " Knob 4-B "
	MOSS 1-8/9-16	" Voice Allocation Reserve ", " Reference Track "
P5: Track Edit	Tone1.2 1-8/9-16	" Destination ", " Value "
	Tone3.4 1-8/9-16	
	Tone5.6 1-8/9-16	
P7: Arpeggiator	Setup 1-8/9-16	" Arpeggiator Assign ", " Arpeggiator Run A, B "
	Arpegg. A/B	" Pattern ", " Octave ", " Resolution ", " Gate ", " Velocity ", " Swing ", " Sort ", " Latch ", " Key Sync. ", " Keyboard "
	Scan Zone	" Top Key ", " Bottom Key ", " Top Velocity ", " Bottom Velocity "
P8: Insert Effect	Routing 1-8/9-16	" BUS Select ", " Send1 ", " Send2 "
	Insert FX	" IFX1 "... " IFX5 ", " IFX1 On/Off "... " IFX5 On/Off ", " Chain ", " Pan ", " BUS Sel. ", " Send1 ", " Send2 "
	IFX 1/2/3/4/5	エフェクトのパラメーターすべて
P9: Master Effect	Master FX	" MFX 1 ", " MFX 2 ", " MFX1 On/Off ", " MFX2 On/Off ", " Chain ", " Chain Direction ", " Chain Signal ", " Chain Level ", " Return 1 ", " Return 2 ", " Low ", " Mid ", " High "
	MFX 1/2	エフェクトのパラメーターすべて
	Master EQ	" Low Cutoff ", " Mid Cutoff ", " Q ", " High Cutoff ", " Gain ", " Low Gain Mod-Src ", " High Gain Mod-Src ", " Ctrl Ch "
	VALVE FORCE	" Input Trim ", " Ultra Boost ", " Tube Gain ", " Output Level ", " Placement ", " Ctrl Ch ", " Pan(CC#8) ", " BUS Sel. ", " Send1 ", " Send2 "

*1: そのトラックのプレイ/ミュートの状態にかかわらず、“SOLO ON/OFF”は常にトラック上のイベントに従ってコントロールされます。

 一度にレコーディングできるエクスクルーシブ・メッセージのサイズは最大約320キロバイトです。このサイズは同一小節内にほかのイベントが存在すると、その分減少します。

 外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージとエディット時のパラメーター・チェンジを同時にレコーディングすることはできません。

 “Pan”等のコントロール・チェンジに割り当てられているパラメーターは、GlobalモードのGlobal P1: MIDI, MIDI Filterの“Enable Control Change”、“Enable Exclusive”の両方をチェックしてレコーディングをした場合、レコーディング中のエディットした内容をコントロール・チェンジとパラメーター・チェンジ両方のイベントとしてレコーディングされます。これらのレコーディングされたイベントは、プレイバック時の早送り、巻き戻し等に正しく再現されない場合があります。これらのイベントをレコーディングする場合は、GlobalモードのMIDI Filterでどちらか一方だけをチェックしてください。

MIDIシステム・エクスクルーシブ・パラメーター・チェンジ

Sequencerモードのトラック・パラメーターやエフェクト・パラメーターがMIDIシステム・エクスクルーシブ・パラメーター・チェンジに対応します。外部シーケンサーなどを接続し、SequencerモードでTRITON Extremeを16トラック・マルチ音源として使用した場合に、これらのパラメーターをMIDI経由でコントロールできます。

下表に示すパラメーターは、システム・エクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジ送受信によって個別にエディットできます。

Sequencerモードでシステム・エクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジ送受信によってエディット可能なパラメーター

フロント・パネル / ページ	パラメーター	
フロント・パネル	ARPEGGIATOR	[ON/OFF]キー、[GATE]ノブ、[VELOCITY]ノブ
	REALTIME CONTROLS	[REALTIME CONTROLS]キー
P0: Play/REC	Prog. 1-8/9-16	“ Category ”, “ Program Select ”, “ PLAY/MUTE/REC ”, “ SOLO ON/OFF ”
	Mixer 1-8/9-16	“ Pan ”, “ Volume ”
P2: Trk Param	MIDI Ch 1-8/9-16	“ Status ”, “ MIDI Channel ”, “ Bank Select ”
	OSC 1-8/9-16	“ Force OSC Mode ”, “ OSC Select ”, “ Portamento ”
	Pitch 1-8/9-16	“ Transpose ”, “ Detune ”, “ Bend Range ”
	Other 1-8/9-16	“ Delay ”, “ Use Program's Scale ”, “ Type ”, “ Key ”, “ Random ”
P3: MIDI Filter	MIDI 1 1-8/9-16	“ Enable Program Change ”, “ Enable After Touch ”, “ Enable Damper ”, “ Enable Portamento SW ”
	MIDI 2 1-8/9-16	“ Enable JS X as AMS ”, “ Enable JS+Y ”, “ Enable JS-Y ”, “ Enable Ribbon ”
	MIDI 3 1-8/9-16	“ Enable Realtime Control Knob1 ”... “ Enable Realtime Control Knob4 ”
	MIDI 4 1-8/9-16	“ Enable SW1 ”, “ Enable SW2 ”, “ Enable Foot Pedal/Switch ”, “ Other Control Change ”
P4: Zone/Ctrl	Key Z 1-8/9-16	“ Top Key ”, “ Top Slope ”, “ Bottom Slope ”, “ Bottom Key ”
	Vel Z 1-8/9-16	“ Top Velocity ”, “ Top Slope ”, “ Bottom Slope ”, “ Bottom Velocity ”
	MOSS 1-8/9-16	“ Voice Allocation Reserve ”, “ Reference Track ”
	Controller	“ SW1 ”, “ SW1 Mode ”, “ SW2 ”, “ SW2 Mode ”, “ Knob 1-B ”... “ Knob 4-B ”
P5: Track Edit	Tone1.2 1-8/9-16	“ Destination ”, “ Value ”
	Tone3.4 1-8/9-16	
	Tone5.6 1-8/9-16	
P7: Arpeggiator	Setup 1-8/9-16	“ Arpeggiator Assign ”, “ Arpeggiator Run A, B ”
	Arpegg. A/B	“ Pattern ”, “ Octave ”, “ Resolution ”, “ Gate ”, “ Velocity ”, “ Swing ”, “ Sort ”, “ Latch ”, “ Key Sync. ”, “ Keyboard ”
	Scan Zone	“ Top Key ”, “ Bottom Key ”, “ Top Velocity ”, “ Bottom Velocity ”
P8: Insert Effect	Routing 1-8/9-16	“ BUS Select ”, “ Send1 ”, “ Send2 ”
	Insert FX	“ IFX1 ”... “ IFX5 ”, “ IFX1 On/Off ”... “ IFX5 On/Off ”, “ Chain ”, “ Pan ”, “ BUS Sel. ”, “ Send1 ”, “ Send2 ”
	IFX 1/2/3/4/5	エフェクトのパラメーターすべて
P9: Master Effect	Master FX	“ MFX 1 ”, “ MFX 2 ”, “ MFX1 On/Off ”, “ MFX2 On/Off ”, “ Chain ”, “ Chain Direction ”, “ Chain Signal ”, “ Chain Level ”, “ Return 1 ”, “ Return 2 ”, “ Low ”, “ Mid ”, “ High ”
	MFX 1/2	エフェクトのパラメーターすべて
	Master EQ	“ Low Cutoff ”, “ Mid Cutoff ”, “ Q ”, “ High Cutoff ”, “ Gain ”, “ Low Gain Mod-Src ”, “ High Gain Mod-Src ”, “ Ctrl Ch ”
	VALVE FORCE	“ Input Trim ”, “ Ultra Boost ”, “ Tube Gain ”, “ Output Level ”, “ Placement ”, “ Ctrl Ch ”, “ Pan(CC#8) ”, “ BUS Sel. ”, “ Send1 ”, “ Send2 ”

4. Sampling モード

本機でのサンプリングについて

本機でのサンプリングは、AUDIO INPUT端子、S/P DIF IN端子に接続した外部からのオーディオ信号を、本機のサンプル・メモリー(RAM)やメディアに48kHzステレオ16ビットでレコーディングします。このときアナログ信号はデジタル信号に変換して、デジタル信号はデジタル信号のまま取り込みます(パルプ・フォースを経由するときは、そこで一度アナログ信号に変換されます)。

また、本機のフィルター、エフェクト、アルペジエーター、シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングすることもできます。

サンプル・メモリー(RAM)またはメディアにサンプリングすることができます。本機は、標準で16Mbyteのサンプル・メモリー(RAM)を内蔵しています。

16Mbyteのサンプル・メモリー(RAM)には、モノで約2分54秒、ステレオで約1分27秒のサンプリングが可能です。さらに72ピンSIMMボードを増設することで最大96Mbyte(32Mbyte SIMM 3枚: 標準で装着している16Mbyteを32Mbyteに差し替えた場合)までメモリーが拡張できます。この場合、モノで最長約2分54秒(ステレオでは約1分27秒)のサンプルを6個まで、合計約17分28秒(ステレオでは合計約8分44秒)のサンプリングが可能です。(※使用できる72ピンSIMMボード、および増設方法はp.319参照)

メディアには、1つのサンプル・ファイルにおいて、モノ、ステレオ共に最大で80分(モノ: 約440Mbyte、ステレオ: 約879 Mbyte使用)のサンプリングが可能です。このときWAVEファイルが作成されます。

以下のように多種多様なソース、フォーマットに対応しています。

Sampling モード

- AUDIO INPUT端子に接続したマイクやオーディオ機器からのアナログ・オーディオ信号をデジタル信号に変換してサンプリングします。インサート・エフェクトをかけてサンプリングすることもできます。
- S/P DIF端子に接続したデジタル・オーディオ機器からのデジタル・オーディオ信号を直接サンプリングします。インサート・エフェクトをかけてサンプリングすることもできます。S/P DIF入出力のサンプル・レートは48kHzに対応しています。
- パルプ・フォースを通したオーディオ信号をサンプリングすることができます。パルプ・フォース部はアナログです。パルプ・フォース通過後、デジタル・オーディオ信号に変換してサンプリングします。
- USB A端子に接続したCD-R/RWドライブからオーディオCDのデジタル・オーディオ信号を、直接サンプリングできます。(リッピング機能)
- サンプリングしたサンプルにインサート・エフェクトをかけて、内部的に再びサンプリングするなどのリサンプリングが可能です。サンプルを指定して自動的にインサート・エフェクト処理を行う“Auto”、インサート・エフェクトをかけたサンプルを手動で演奏して再度サンプリングする“Manual”が選択できます。

Program, Combination, Sequencer モード

- 各モードの各機能(フィルター、エフェクト、アルペジエーター、シーケンサー等)を使った演奏をリサンプリングできます。
- 各入力端子から外部オーディオ音をサンプリングできます(前述「Samplingモード」1.2参照)。このとき本機での演奏と各入力端子等からの外部オーディオ音をミックスしてサンプリングしたり、本体の演奏をモニターしながら、入力端子等からの外部オーディオ音のみをサンプリングすることができます。マスター・エフェクトやパルプ・フォースも使用することができます。
- Sequencerモードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成することができます。シーケンサーを走らせながら、マルチトラック・レコーダーにレコーディングする感覚で、ボイスやギターをサンプリングできます。(イントラック・サンプリング機能)

Samplingモードや、Program, Combination, Sequencerモードでサンプリングしたサンプルは音源波形として使用できます。

サンプル・メモリー(RAM)にサンプリングしたサンプルは、再び音源波形として使用できます。

メディアへサンプリングしたサンプル(WAVEファイル)は、サンプル・メモリー(RAM)へロードすることで、再び音源波形として使用できます。またWAVEファイルは、USB A端子に接続したCD-R/RWドライブに書き込んで、オーディオCDを作成することが可能です(※p.194、OG p.123)。

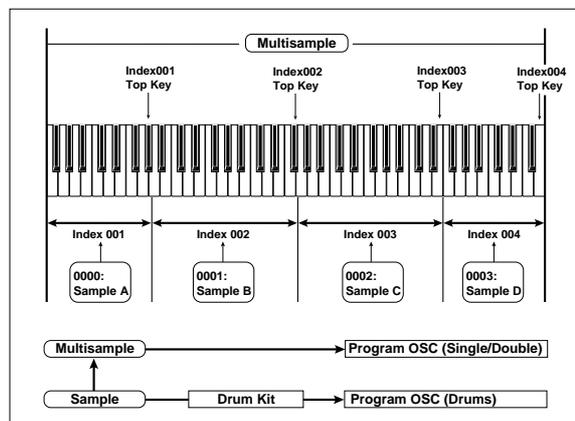
⚠ メディアのサンプル(WAVEファイル)は、1つのサンプル・ファイルにおいてモノ時は最大16Mbyte、ステレオ時は32Mbyte(ただしサンプル・メモリー32Mbyte以上拡張時)まで、サンプル・メモリー(RAM)へロードすることができます。

Sampling モードでのエディット

Samplingモードでは、各モードでサンプリングしたり、メディアから読み込んだサンプル・データ(WAVEやAIFF等を含む)を、インデックス(ゾーン)にアサインして、マルチサンプルを作成します。1つのマルチサンプルには複数のインデックスを持つことができます。

作成したマルチサンプルは簡単にプログラムにコンバートできます(※“Convert MS To Program”0-1G)。コンバートすることによって、フィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。そのプログラムはCombinationモードやSequencerモードでも使用できます。

また、サンプルはドラムキットのドラムサンプルとして使用することができます。



note 選択しているマルチサンプル、サンプルはどのページでも鍵盤を弾くと発音し、それぞれのページでエディットした内容を聞くことができます。

電源をオフにすると、Samplingモードでのマルチサンプル、サンプルのデータはすべて消えます。必要なデータは電源オフする前にメディアに保存(セーブ)してください(OG p.117)。電源オン直後はマルチサンプル、サンプルデータは入っていませんので、あらかじめ保存していたデータなどをロードして、再生やエディットをしてください。

エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に“Copy MS”(0-1E)、“Copy Sample”(0-1B)などで、エディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。

また、P1やP2の一部のページ・メニュー・コマンドでは、ダイアログ内の“Overwrite”をチェックしないでコマンドを実行することによって、エディット前のサンプルデータを保存しながらエディットすることもできます。(1-1:Page Menu Command「Overwrite」について)

サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリング(サンプルのレコーディング)の終了後に、小さくノイズが聞こえる場合がありますが、エディットやサンプルされた音声データにはまったく影響ありません。

サンプルデータの注意点

- サンプルデータ・メモリー領域は、Bank 1 ~ 6 でそれぞれ 16Mbyteです。この16Mbyte(8,388,608サンプル)のうち16(前後8サンプル)サンプル分は、内部ワーク・エリアとして使用されます。
- 1つのサンプルデータの最初と最後のそれぞれ2サンプルは、内部ワーク・エリアとして使用されます。この最初と最後のそれぞれ2サンプルは、レコーディング時や、.AIFF、.WAVEファイルのロード時に自動的に追加されます。したがって例えば1秒間のサンプリングを行うと、48,000サンプルデータとなりますが、これに4サンプル分を加えた48,004サンプルデータが実際にサンプル・メモリー(RAM)に記録されます。

“Auto Optimize RAM”(Global P0:0-3b)がOnで、サンプリングデータの書き込み先がRAMのとき、データ書き込み後、サンプル・メモリー(RAM)を自動的に最適化(最適化)します。初期設定ではOnですが、使用条件によって、On/Offを使い分けてください。(Optimize RAM”0-1M)

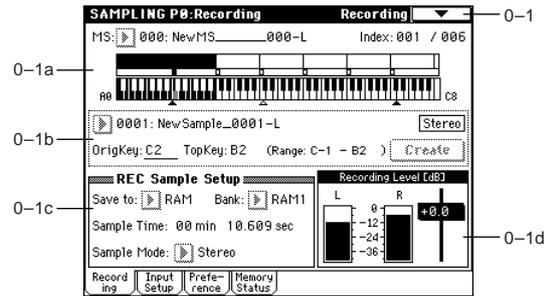
Sampling P0: Recording

入力レベル設定など、サンプリング(サンプルのレコーディング)するための設定や、マルチサンプル、サンプルの基本的な設定を行います。

通常、このページでサンプリングします。

0-1: Recording

マルチサンプル、インデックス・サンプルの選択と、サンプリングするための基本的な設定をします。またメモリー・バンクの選択や入力信号の最終段でのレベルを調整します。



0-1a: MS, Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select)

[000...999]

マルチサンプル(Multisample)を選びます。

1つのマルチサンプルは、複数のインデックス“Index”(キーの範囲=ゾーン)ごとのサンプルで構成されています。

このパラメーターは、P1 ~ P3でも設定できます。

新規にマルチサンプルを作成するときは、

“MS”のポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示してマルチサンプル・ネームが空白のナンバーを選びます。

また、テン・キー[0]~[9]で新規マルチサンプル・ナンバーを指定して[ENTER]キーを押します。

新規のマルチサンプル・ナンバーを選ぶと“Create New Multisample”ダイアログが表示されます。



ステレオのマルチサンプルを作成するときは、“Stereo”をチェックします。

マルチサンプルを作成するときはOKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

次のようなマルチサンプルが作成されます(例)。

モノ 001: NewMS_000_001
ステレオ 001: NewMS_000_001-L
 002: NewMS_000_001-R

Index

[xxx (001...128)/yyy (001...128)]

サンプリングするインデックスを選びます。

1つのマルチサンプルにおけるゾーンをインデックスと呼びます。例えば61鍵盤の場合、1つのマルチサンプルを1オクターブ(12鍵盤)ずつのゾーンに分けると、6つのゾーンができます。このゾーン1つ1つをインデックスと呼びます。このインデックスにサンプルをアサインします。

xxx: 選択しているインデックスです。インデックスを選びます。

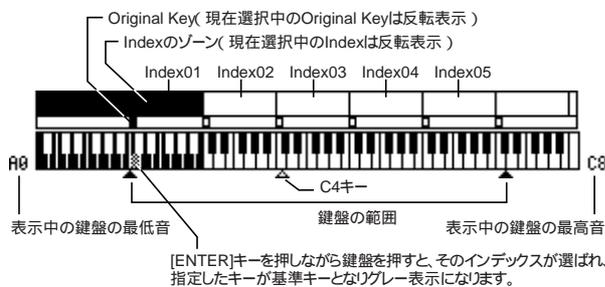
yyy: マルチサンプルの総インデックス数を表示します。

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは基準キーとなり、“Keyboard & Index”でグレー表示されます。(※“Keyboard & Index”)

このパラメーターは、P1:Sample Edit、P2:Loop Edit、P3:Multisampleでも設定できます。ここで選んだインデックスは、それぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。

電源オンの直後は、001/001となっております。これは1つのインデックスだけがあることを示します。インデックスを増やすときは、このページでは“Create”を使用します。Createボタンを押すと、インデックスが002/002、003/003...と、左端のゾーンから順番に番号が自動的に付けられます。(Createボタンを押したとき作成されるインデックスのポジション、ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置はCreate Zone Preference(0-3a、3-2a)で設定します。ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置は、後で設定し直すこともできます。)

Keyboard & Index



選択しているマルチサンプルのゾーン、オリジナル・キーの位置を表示します。黒三角は鍵盤の範囲、白三角はC4キーを示します。左右のノート・ナンバーは、表示している鍵盤のノートの範囲です。

note 基準キー(グレー表示されているキー)の機能について

- P1: Sample EditでSAMPLING [START/STOP]キーを押すと、選択されている“Index”のサンプルが“Edit Range Start”~“Edit Range End”間をワンショットで発音します。このとき基準キーのピッチで発音します。
- P1、P2でのグリッド表示は、基準キーの再生ピッチ、設定テンポBPM/レゾリューション(P1、P2で設定)を基準に表示されます。
- “Pitch BPM Adjust”(3-1A)機能は、基準キーの再生ピッチを基準とします。

ページ・メニュー・コマンド“Keyboard Display”(0-1J)によって鍵盤の表示範囲を変更できます。

0-1b: Sample Select, OrigKey, TopKey, Create

選択しているインデックスのサンプル、オリジナル・キー、範囲を設定します。

Sample Select [---: ---No Assign---, 0000...3999]

サンプリングしたサンプルや、Mediaモードでロードしたサンプルを選びます。インデックスの範囲で鍵盤を押すと、そのサンプルが発音します。

このパラメーターはP1~P3(Multisampleページ)でも設定できます。ここで選択したサンプルは、それぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。

---: ---No Assign---: インデックスにサンプルが割り当てられてませ

ん。鍵盤を押しても発音しません。

サンプリングする場合は、0000:など空のサンプルを選びます。サンプリングすると、選んだサンプルにデータが書き込まれます。同時にナンバーの隣にサンプル・ネーム(NewSample_0000など)が表示されます。このサンプル・ネームはページ・メニュー・コマンド“Rename Sample”(0-1C)でリネームできます。

---: ---No Assign---のときでもサンプリングすることができます。この場合、自動的にサンプル・ナンバーが選ばれます。

また、データが入っているサンプルを選びサンプリングを行っても、選択しているサンプルには上書きされず、自動的に空のサンプルにデータが書き込まれます。インデックスには、新規にデータが書き込まれたサンプルが置き換えられます。サンプルを削除したいときは、ページ・メニュー・コマンド“Delete Sample”(0-1A)を実行してください。

note ポップアップ・ボタンを押すと、選択しているサンプルを含む1000個が表示されます。1000番台を選択するときは、VALUEコントローラーで入力します。

OrigKey (Original Key)

[C-1...G9]

サンプリングしたときのピッチで、サンプルが発音するキーを設定します。オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。

例えば、“OrigKey”をF2に設定してサンプリングします。インデックスのゾーンがC2~B2のとき、F2の鍵盤を押すと、サンプリングした音をそのままのピッチで再生します。F#2を弾くと半音高く発音します。E2を弾くと半音低く発音します。このサンプリングした音は、F2を中心には上はB2まで、下はC2まで、半音単位でピッチが変化して発音します。オリジナル・キーの位置は、“Keyboard & Index”でも確認できます。

“Constant Pitch”(3-1b)をチェックすると、ゾーンの範囲すべてがオリジナル・キーのピッチで発音します。

TopKey (Top Key)

[C-1...G9]

インデックスのゾーンの上限キーを設定します。ゾーンはこの“TopKey”によって決定します。

例えば、インデックス001/002の“TopKey”をB2、インデックス002/002の“TopKey”をB3に設定すると、ゾーンはインデックス001がB2以下に、インデックス002がC3~B3になります。

Range

“TopKey”の設定によって決定したゾーン(範囲)を表示します。

この範囲で“Sample Select”で選んだサンプルが発音します。インデックスのゾーンは“Keyboard & Index”でも確認できます。

Create

インデックスを作成します。マルチサンプルにサンプルを追加するときには使用します。

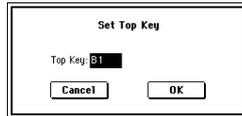
Createボタンを押すと、Create Zone Preference(0-3a、3-2a)の“Position”、“Zone Range”、“Original Key Position”の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。

作成したインデックスを削除したり、入れ替えたりする場合はP3:Multisampleで行います。

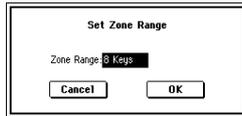
▲ “Create”(0-1b、3-1c)、“Insert”(3-1c)を実行するとき、Create Zone Preferenceの設定条件で新しいインデックスが作成できない場合など、下記のようなダイアログが表示されます。新しいインデックスを作成する場合は、下記の操作を行ってください。

- Set Top Key: “Index”001を選び、“Position”(0-3a、3-2a)をLeft(to Selected Index)に設定して、“Create”、“Insert”を実行するとダイアログが表示されます。インデックス1の左に新規インデックスを作成するために、その条件となる“Top

Key ”を再設定して、OKボタンを押します。



- Set Zone Range: *Create Zone Preference* の設定条件で新規インデックスが作成できないときに “ Create ” を実行するとダイアログが表示されます。“ Insert ” 実行時も同様に “ Cut ”、“ Copy ”(3-1c)した内容で新規インデックスが作成できないときにダイアログが表示されます。“ Zone Range ”(0-3a, 3-2a)を再設定して、OKボタンを押します。



Stereo

ステレオのマルチサンプルおよびサンプルを選んだ場合や、“ Sample Mode ”(0-1c)をStereoにしてサンプリングした場合に、**[Stereo]** マークを表示します。

ステレオ・マルチサンプル、ステレオ・サンプルについて

ステレオ・マルチサンプル: 次の条件のとき、2つのマルチサンプルをステレオのマルチサンプルとして扱います。

- マルチサンプルを新規作成時 (“ MS ”0-1aで新規のマルチサンプルを選択)、ダイアログの “ Stereo ”チェック・ボックスをチェックして実行したとき
- ページ・メニュー・コマンド “ MS Mono To Stereo ”(0-1H)を実行したとき
- “ Sample Mode ”(0-1c)をStereoにしてサンプリングしたとき
上記の操作を行うと、自動的に次の条件を満たすステレオ・マルチサンプルになります。
 - 2つのマルチサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ - L と - R で、その前までのネームが同じである
 - 2つのマルチサンプルのインデックス数、およびそのゾーン設定が同じである

ステレオ・サンプル: 次の条件のとき、2つのサンプルをステレオのサンプルとして扱います。

- “ Sample Mode ”(0-1c)をStereoにしてサンプリングしたとき
- ページ・メニュー・コマンド “ Sample Mono To Stereo ”(0-1I)を実行したとき

上記の操作を行うと、自動的に次の条件を満たすステレオ・サンプルとなります。

- 2つのサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ - L と - R で、その前までのネームが同じである
- ステレオ・マルチサンプルで1.を満たす2つのサンプルを選択したとき

▲ ステレオのマルチサンプルとサンプルは、マルチサンプル名、サンプル名によって内部的に判別します。“ Rename MS ”(0-1F)、“ Rename Sample ”(0-1C)等で、マルチサンプル名、サンプル名を変更する場合は、上記の条件に気をつけてください。

▲ ステレオ・サンプルの条件として、サンプリング周波数が同じである必要があります。ページ・メニュー・コマンド “ Rate Convert ”(1-1K)で、そのサンプルのサンプリング周波数が確認できます。“ Rate Convert ”で - L、- Rをそれぞれ別のサンプリング周波数にコンバートすると、ステレオ・サンプルとして扱われません。

0-1c: REC Sample Setup

サンプリングするデータの書き込み先、サンプリングする時間、モノまたはステレオでサンプリングするかを設定します。

Save to [RAM, MEDIA]

サンプリング時のデータの書き込み先を設定します。

RAM: サンプル・メモリー(RAM)にサンプリングします。

サンプル・メモリー(RAM)に書き込んだデータは、Samplingモードですぐにサンプル音を聞くことができます。

▲ サンプル・メモリー(RAM)に書き込んだ場合、電源をオフにするとデータが消えますので、セーブする必要があります。

MEDIA: メディアにサンプリングします。

書き込み先のメディア、ディレクトリの選択、ファイル名の設定は、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”(0-1N)で行います。

サンプリングするとWAVEファイルが作成されます。

サンプリングした結果を聞くときは、Mediaモードでサンプル・メモリー(RAM)にロードするか、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”等でファイルを選び、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

▲ メディアのサンプル(WAVEファイル)は、1つのサンプル・ファイルにおいてモノ時は最大16Mbyte、ステレオ時は32Mbyte(ただしサンプル・メモリー32Mbyte以上拡張時)まで、サンプル・メモリー(RAM)へロードすることができます。

▲ USB A端子に接続したデバイスのメディアに、サンプリング、リサンプリングはできません。

Bank (RAM Bank) [RAM1...RAM6]

サンプリング時の書き込み先RAMのバンクとサンプル・ナンバーを設定します。“ Save to ”RAMを選択時、設定できます。

サンプル・メモリー(RAM)は、16Mbyteごとに6個のバンクで構成しています。本機では、標準で16MbyteのDRAM SIMMを搭載しています。この場合、“ Bank(RAM Bank) ”はRAM1が必ず選ばれ、RAM2、3、4、5、6は選択できません。

DRAM SIMMを増設することで、最大96Mbyte(32Mbyte SIMM 3枚)までメモリーが拡張できます。(※p.319)

増設するSIMMと選択できるバンクの関係

SIMM Slot No.	SIMM容量	RAM Bank	Time
Slot1	16Mbyte	1	16Mbyte : 約2分54秒(モノ) : 約1分27秒(ステレオ)
	32Mbyte	1, 2	
Slot2	16Mbyte	3	96Mbyte : 約2分54秒(モノ)×6 =合計 約17分28秒
	32Mbyte	3, 4	
Slot3	16Mbyte	5	: 約1分27秒(ステレオ)×6 =合計 約8分44秒
	32Mbyte	5, 6	

▲ 本機では、標準で16MbyteのSIMMがSlot1に装着されています。“ Bank(RAM Bank) ”ではRAM1が選ばれます。

例えば、Slot1には標準搭載の16Mbyte SIMM、Slot2に32Mbyte SIMM、Slot3に16Mbyte SIMMをそれぞれ増設した場合、“ Bank(RAM Bank) ”は、RAM1(16Mbyte)、RAM3(16Mbyte)、RAM4(16Mbyte)、RAM5(16Mbyte)が選択できます。1つのバンクは16Mbyte単位です。

(Slot1、Slot2、Slot3に32Mbyte SIMMを増設した場合すべてのBankが選択でき、総容量は96Mbyteとなります。)

Sample Time [min sec]

サンプリングする時間を設定します。0.001秒単位で設定できます。電源オン直後は選択した“ Bank(RAM Bank) ”のメモリー残量(サンプリングできる時間)が表示されます。このままサンプリングをすると([REC] [START] [STOP])、自動的に変化した残量時間を表示します。

サンプル・メモリー(RAM)に余裕がある場合は、“ Sample Time ”を多めにとり、サンプリング実行後、不必要な部分をページ・メニュー・コマンド“ Truncate ”(1-1A, 2-1A)で削除して、必要最小限の容量にするとよいでしょう。サンプリング中に必要な部分を書き込んだ後に、SAMPLING [START/STOP]キーを押すことによって録音を終了することもできます。(※ サンプリングの方法はQS p.18, OG p.64)

書き込み先(“ Save to ”)がRAMの場合、最大値は選択しているバンクの残り容量から計算されます。また、書き込み先(“ Save to ”)がMEDIAの場合、最大値は“ Select Directory ”で設定しているメディアの残り容量から計算されます。1つのサンプル・ファイルにおいて、モノ、ステレオ共に最大で80分(モノ: 約440Mbyte、ステレオ: 約879Mbyte使用)のサンプリングが可能です。

 **書き込み先(“ Save to ”)がRAMの場合、“ Auto Optimize RAM ”(Global P0:0-3b)をチェックしない状態にしたままだと無駄な領域が増えて、サンプル・メモリー(RAM)が減ってしまいます。その場合はページ・メニュー・コマンド“ Optimize RAM ”(0-1M)を実行して無駄な領域をなくしてください。**
RAMの残り容量はSamplingモードのP0: Memory Statusで確認できます。

メモリー残量は下記の条件によって異なります。

- 1) インストールしているメモリー容量。
- 2) ステレオ・サンプルとモノ・サンプルの場合。“ Sample Mode ”(0-1c)をStereoにするとメモリー残量は半分になります。
- 3) “ Pre Trigger REC ”(0-2b: サンプリング開始以前の音も自動的にサンプリングさせる機能)の設定時間。設定時間分を実際のメモリー残量から引いた値になります。

Sample Mode [L-Mono, R-Mono, Stereo]

サンプリングするチャンネルを指定し、作成するサンプルをモノまたはステレオにするかを設定します。

“ Source BUS ”(0-2b)で設定した内部L、Rバスまたは内部Indiv. 1、2バスのチャンネルに送られる音をサンプリングします。

L-Mono: “ Source BUS ”で設定した内部Lチャンネル、または内部Indiv. 1チャンネルの音をモノでサンプリングします。

R-Mono: “ Source BUS ”で設定した内部Rチャンネル、または内部Indiv. 2チャンネルの音をモノでサンプリングします。

Stereo: “ Source BUS ”で設定した内部L、Rチャンネル、または内部Indiv. 1、2チャンネルの音をステレオでサンプリングします。ステレオでサンプリングすると、ステレオのマルチサンプル、サンプルが作成されます。

例1) AUDIO INPUT 1に接続したモノ・ソースを本体エフェクトをかけたでサンプリングする

“ Input ”	(0-2a)	Analog
Input 1“ Pan ”	(0-2a)	L000
Input 1“ Level ”	(0-2a)	127
Input 1“ BUS(IFX/indiv.)Select ”	(0-2a)	L/R
“ Source BUS ”	(0-2b)	L/R
“ Resample ”	(0-2b)	Manual
“ Recording Level [dB] ”	(0-1d)	任意のレベル
“ Sample Mode ”	(0-1c)	L-Mono

例2) AUDIO INPUT 1に接続したモノ・ソースを本体インサート・エフェクトIFX1 052: Reverb Hallをかけてステレオでサンプリングする

“ Input ”	(0-2a)	Analog
Input 1“ Pan ”	(0-2a)	C064
Input 1“ Level ”	(0-2a)	127
Input 1“ BUS(IFX/indiv.)Select ”	(0-2a)	IFX1
“ Source BUS ”	(0-2b)	L/R
“ Resample ”	(0-2b)	Manual
IFX1(P8)	052: Reverb Hall	を選択、設定
“ Recording Level [dB] ”	(0-1d)	任意のレベル
“ Sample Mode ”	(0-1c)	Stereo

例3) AUDIO INPUT 1、2に接続したステレオ・ソースを本体エフェクトをかけたでサンプリングする

“ Input ”	(0-2a)	Analog
Input 1“ Pan ”	(0-2a)	L000
Input 1“ Level ”	(0-2a)	127
Input 1“ BUS(IFX/indiv.)Select ”	(0-2a)	L/R
Input 2“ Pan ”	(0-2a)	R127
Input 2“ Level ”	(0-2a)	127
Input 2“ BUS(IFX/indiv.)Select ”	(0-2a)	L/R
“ Source BUS ”	(0-2b)	L/R
“ Resample ”	(0-2b)	Manual
“ Recording Level [dB] ”	(0-1d)	任意のレベル
“ Sample Mode ”	(0-1c)	Stereo

例4) AUDIO INPUT 1、2に接続したステレオ・ソースを本体インサート・エフェクトIFX1 008: St.Graphic 7EQをかけてステレオでサンプリングする

“ Input ”	(0-2a)	Analog
Input 1“ Pan ”	(0-2a)	L000
Input 1“ Level ”	(0-2a)	127
Input 1“ BUS(IFX/indiv.)Select ”	(0-2a)	IFX1
Input 2“ Pan ”	(0-2a)	R127
Input 2“ Level ”	(0-2a)	127
Input 2“ BUS(IFX/indiv.)Select ”	(0-2a)	IFX1
“ Source BUS ”	(0-2b)	L/R
“ Resample ”	(0-2b)	Manual
IFX1(P8)	008: St.Graphic 7EQ	を選択、設定
“ Recording Level [dB] ”	(0-1d)	任意のレベル
“ Sample Mode ”	(0-1c)	Stereo

note S/P DIF INに接続したデジタル・ソースをサンプリングする場合、“ Input ”(0-2a)をS/P DIFに設定します。S/P DIFのとき、Input 1でLチャンネルを、Input 2でRチャンネルに関する設定を行います。

 ステレオ・サンプリング終了後に、オーディオ出力音にノイズが聞こえる場合がありますが、サンプリングされた音には、まったく影響ありません。

note リサンプリングに関する設定は“ Resample ”(0-2b)を参照してください。

0-1d: Recording Level [dB]

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。レベル・メーターで「CLIP!!」が表示されない最適なレベルを確認して、サンプリングしてください。P0-2: Input/Setupページでも設定できます。

SAMPLING [REC]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態とな

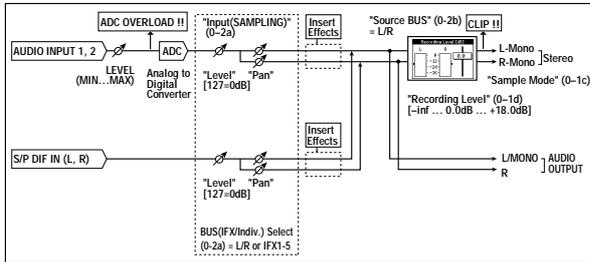
り、スライダーで信号レベルが調整できます。

最初は0.0に設定して、バー表示のレベルが0dBを超えない範囲で大きくなるように調整してください。0dBを超えると「CLIP!!」を表示します。サンプリングの信号レベルがオーバーしていますので、スライダーでレベルを調整してください。

note AUDIO INPUT 1、2端子から入力する場合に最もダイナミックレンジの広いサンプリングを行うには、「ADC OVERLOAD!!」(0-2b)が表示されない最大レベルになるようにリアパネル[LEVEL]ノブを調整します。そして「Level」(0-2a)を127にし、「CLIP!!」が表示されない最大レベルになるように「Recording Level」(0-1d、0-2c)を調整してください。

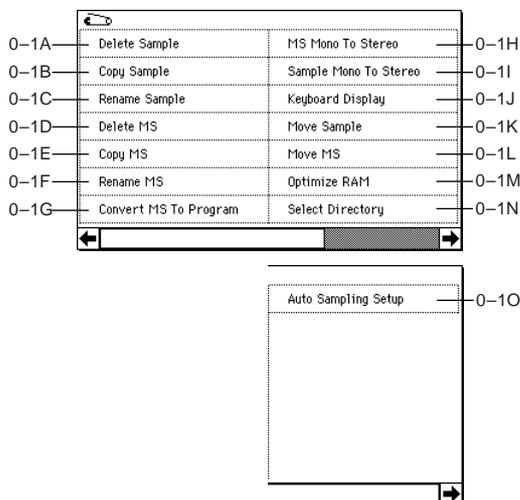
▲「Recording Level」を変更しても出力される音に変化はありませんが、サンプリングされるデータには影響します。そのため、音を聞いて歪んでいなくても、サンプリングした音を聞くと歪んでいる場合があります。

▲「Recording Level」を下げてても信号が歪んでいる場合は、アナログ入力するとき、AUDIO INPUTの入力段が内部エフェクトの設定によって歪んでいる可能性があります。AUDIO INPUT入力段の信号レベルの過入力は、P0: Input/Setupページで確認できます。「Recording Level」のバー表示の上に「ADC OVERLOAD!!」が出る場合はAUDIO INPUT入力段で過入力のために歪んでいます。[LEVEL]ノブで、この表示が出ないように調整してください。[LEVEL]ノブを下げてても歪む場合は、内部エフェクトの設定による歪みの可能性があります。「(Input1、2) Level」(0-2a)を下げるか、エフェクトの設定を調整してください。



note 入力が低い状態でサンプリングしてしまった場合、「Normalize/Level Adj.」(1-11)のNormalizeを実行すると、クリップしない範囲で最大限にレベルを増幅することができます。

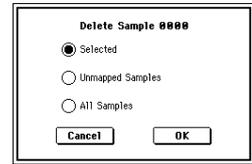
▼ 0-1: Page Menu Command



0-1A: Delete Sample

現在選ばれているサンプルや、マルチサンプルにマッピングしていない(使用していない)サンプル、すべてのサンプルを削除します。

“Delete Sample”を選び、ダイアログを表示します。



ラジオボタンで、削除するサンプルを選びます。

Selected: 現在選択しているサンプルを削除します。インデックス「Index」(0-1a)のサンプル・アサインは、---No Assign---になります。Unmapped Samples: マルチサンプルまたはドラムキットにマッピング(使用)していないサンプルをすべて削除します。All Samples: メモリー上のすべてのサンプルを削除します。すべてのマルチサンプルのサンプル・アサインが、---No Assign---になります。

デリート・サンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

▲削除するサンプルのサンプル・データ(波形データ)が他のサンプルによって共有されている場合、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

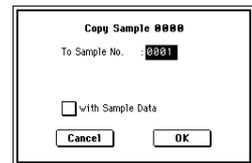
0-1B: Copy Sample

現在選ばれているサンプルを別のサンプルにコピーします。

note サンプル・ネームには、自動的にコピー先のサンプル・ナンバーが含まれます。必要であれば「Rename Sample」(0-1C)でリネームしてください。このとき、他のサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。(サンプル・ネームはステレオ・サンプルの判別に使用されます。P.106)

コピー元のサンプルを「Sample Select」(0-1b)で選びます。

“Copy Sample”を選び、ダイアログを表示します。

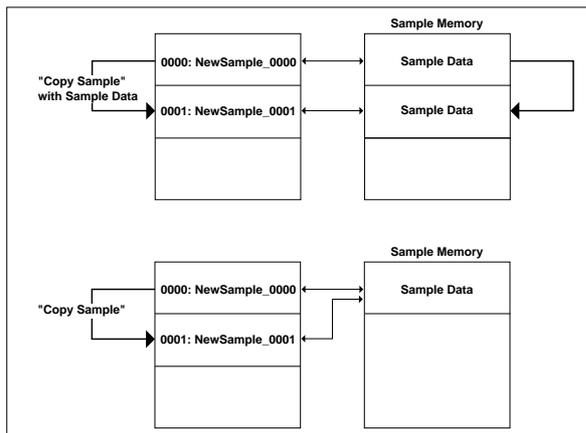


コピー先のサンプル・ナンバーを指定します。

Stereo ステレオ・サンプルをコピーするときは、コピー先のサンプル・ナンバーをL、Rチャンネルごとに指定します。

“with Sample Data”をチェックする: コピーを実行すると、サンプル・データ(波形データ)も同時にコピーされます。コピー元とコピー先のサンプルは完全に別々のサンプルとして存在します。例えば、P1:Sample Editで同じサンプル・データを元に別々のエディットを行い複数の種類のサンプルを作成する場合に使用します。

“with Sample Data”をチェックしない: コピーを実行すると、サンプル・データ(波形データ)はコピーされません。新規に作成するサンプルは、コピー元サンプルのサンプル・データを共有します。例えば、P2:Loop Editで同じサンプル・データを元にループ・アドレスの異なるサンプルを作成する場合などに使用します。サンプル・メモリー領域はコピーすることにより消費しません。P1:Sample Editでサンプル・データをエディットすると、そのサンプル・データを共有しているサンプルすべてにエディットが反映されます。



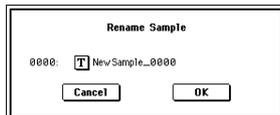
コピー・サンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1C: Rename Sample

現在選ばれているサンプルの名前を変更します。

名前を変更するサンプルを“ Sample Select ”(0-1b)で選びます。

“ Rename Sample ”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、サンプル名を(16文字まで)入力します。

[Stereo] マルチサンプルがステレオで、ステレオのサンプルを選んでいるときは、サンプル名の入力は14文字までとなります。最後の2文字が - L、- R用に予約されているためです。LまたはRチャンネルの一方のサンプル名の14文字までをリネームすると、もう一方のサンプル名が自動的にリネームされます。

リネーム・サンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1D: Delete MS (Delete Multisample)

現在選ばれているマルチサンプル、またはすべてのマルチサンプルを削除します。

削除するマルチサンプルを“ MS(Multisample Select) ”(0-1a)で選びます。

“ Delete MS ”を選び、ダイアログを表示します。



All Multisamples: すべてのマルチサンプルを削除する場合にチェックします。

Delete Samples too? : 削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合にチェックします。ただし、他のマルチサンプルやドラムキットでマッピング(使用)されているサンプルは削除されません。

デリート・マルチサンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

▲ 削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合、そのサンプルのサンプル・データ(波形データ)が他のサンプル

によって共有されているときは、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

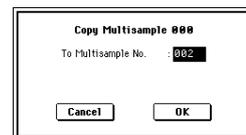
0-1E: Copy MS (Copy Multisample)

選択しているマルチサンプルを、別のマルチサンプルにコピーします。

note コピー先のマルチサンプル・ナンバーが自動的にコピー先のマルチサンプル・ネームに含まれます。必要であれば“ Rename MS ”(0-1F)でリネームしてください。このとき、他のマルチサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。(マルチサンプル・ネームはステレオ・マルチサンプルの判別に使用されます。
p.106)

コピー元のマルチサンプルを“ MS(Multisample Select) ”(0-1a)で選びます。

“ Copy MS ”を選び、ダイアログを表示します。



コピー先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・マルチサンプルをコピーするときは、コピー先のマルチサンプル・ナンバーをL、Rチャンネルごとに指定します。コピー・マルチサンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

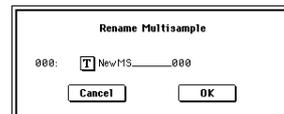
マルチサンプルをコピーすると、マルチサンプルにアサインしているサンプルも同時にコピーされます。このとき、空のサンプル・ナンバーに自動的にコピーします。サンプル・データ(波形データ)は、コピー元とコピー先で共有されます(サンプル・メモリー・エリアは消費しません)。

0-1F: Rename MS (Rename Multisample)

現在選ばれているマルチサンプルの名前を変更します。

リネームするマルチサンプルを“ MS(Multisample Select) ”(0-1a)で選びます。

“ Rename MS ”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、マルチサンプル名を(16文字まで)入力します。

[Stereo] 選択しているマルチサンプルがステレオのときは、マルチサンプル名の入力は14文字までとなります。最後の2文字が - L、- R用に予約されているためです。LまたはRチャンネルの一方のマルチサンプル名の14文字までをリネームすると、もう一方のマルチサンプル名を自動的にリネームします。

リネーム・マルチサンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1G: Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)

選択しているマルチサンプルをプログラムにコンバートします。

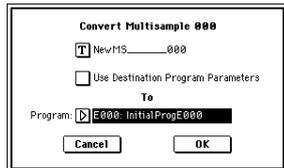
サンプリングしたサンプルや作成したマルチサンプルをProgramモード、またはCombination、Sequencerモードで演奏するには、そのマルチサンプルをオシレーターに持つプログラムを作成する必要があります。

OSC1、OSC2の“ High MS Bank ”、“ Low MS Bank ”(Program P1:1-2a)で、RAMバンクを選択することによって、Samplingモードで作成したマルチサンプルをプログラムで使用できます。設定するとそのプログラムの各種パラメーター設定でSamplingモードで作成したマルチサンプルが発音します。

この“ Convert MS To Program ”を実行すると、Programモードで上記のような設定をすることなくSamplingモードでの状態を簡単にプログラムにコンバートできます。

プログラムにコンバートするマルチサンプルを“ MS(Multisample Select) ”(0-1a)で選びます。

“ Convert MS To Program ”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、マルチサンプル名を(16文字まで)入力します。初期状態としてマルチサンプル名が自動的に設定されます。

“ Use Destination Program Parameters ”をチェックしない: 実行すると、コンバート先のプログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定をイニシャライズします。Samplingモードでのサウンドをそのままプログラムで再現します。

モノのマルチサンプルは“ Oscillator Mode ”(Program P1:1-1 a)がSingleのプログラム、ステレオのマルチサンプルは“ Oscillator Mode ”がDoubleのプログラムとしてコンバートされます。

“ Use Destination Program Parameters ”をチェックする: 実行すると、コンバート先のプログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定はイニシャライズしません。プリセット・プログラムなどのパラメーター・セッティングを使用したいときなどに使用します。

⚠ “ Use Destination Program Parameters ”をチェックする場合、次の点に注意してください。

- 選択しているマルチサンプルがモノのときは、コンバート先のプログラムの“ Oscillator Mode ”はSingleである必要があります。逆に選択しているマルチサンプルがステレオのときは、コンバート先のプログラムの“ Oscillator Mode ”はDoubleである必要があります。これらの条件に合わないときに実行しようとすると、「Oscillator Mode conflicts」を表示します。コンバート先のプログラムの“ Oscillator Mode ”の設定を変更してください。
- **[Stereo]** 選択しているマルチサンプルがステレオのとき、コンバート先のプログラムのパン設定が、“ Amp1 Pan ”L000、“ Amp2 Pan ”R127(Program P4:Amp1 Lvl/PanページおよびAmp2 Lvl/Panページ)のとき、Samplingモードでのマルチサンプルのステレオ定位がプログラムで再現できます。

To“ Program ”で、コンバート先のプログラムを選びます。

バンク・キー、テン・キー[0]~[9]、[VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダー、[△]、[▽]キーで選択します。ポップアップ・ボタンを押すとBank/Program Selectメニューが開きます。プログラムをバンク別に表示させ選択することができます。

⚠ バンクEをSamplingモード用のプログラム・バンクとして使用することをおすすめします。

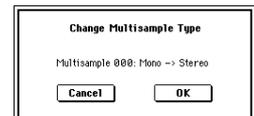
コンバート・マルチサンプル・トゥ・プログラムを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1H: MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)

モノのマルチサンプルをステレオに、またステレオのマルチサンプルをモノにします。選択しているマルチサンプルがモノのとき、“ MS Mono To Stereo ”が選択、実行できます。選択しているマルチサンプルがステレオのとき、“ MS Stereo To Mono ”が選択、実行できます。

ステレオまたはモノにするマルチサンプルを“ MS(Multisample Select) ”(0-1a)で選びます。

“ MS Mono To Stereo ”または“ MS Stereo To Mono ”を選び、ダイアログを表示します。



チェンジ・マルチサンプル・タイプを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

実行すると、次のようにマルチサンプルのタイプ、サンプルのアサインが変わります。

MS Mono To Stereo

- 選択しているマルチサンプルがステレオとなります。マルチサンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- マルチサンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。
- このマルチサンプルにアサインしているモノのサンプルは、- Lと - Rのマルチサンプルの両方にアサインします。
- このマルチサンプルにアサインしているサンプルがステレオのサンプルの一方である場合、- Lと - Rのマルチサンプルに - Lと - Rのステレオで組となるサンプルをアサインします。

[Stereo] : MS Stereo To Mono

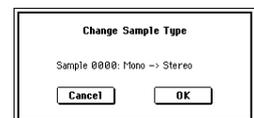
- 選択しているマルチサンプルがモノになります。マルチサンプル・ネームの最後2文字の - Lまたは - Rを削除します。
- 選択しているマルチサンプルとステレオで組となっているマルチサンプルを削除します。

0-1I: Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)

モノのサンプルをステレオにします。選択しているサンプルがモノのとき実行できます。

ステレオにするサンプルを“ Sample Select ”(0-1b)で選びます。

“ Sample Mono To Stereo ”を選び、ダイアログを表示します。



チェンジ・サンプル・タイプを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

実行すると、次のようにサンプルのタイプが変わります。

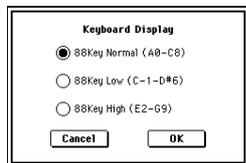
- 選択しているサンプルがステレオとなります。サンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- サンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じサンプルを新たに作成します。
- また、選択しているマルチサンプルがモノの場合、ステレオとなります。
- マルチサンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。

- マルチサンプル・ネームの最後の2文字が-Rで、その前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。
- 作成されたステレオのサンプルが、自動的にアサインされます。

0-1J: Keyboard Display

キーボード・ディスプレイの表示範囲を設定します。
通常は88Key Normal(A0-C8)を選びます。

“Keyboard Display”を選び、ダイアログを表示します。



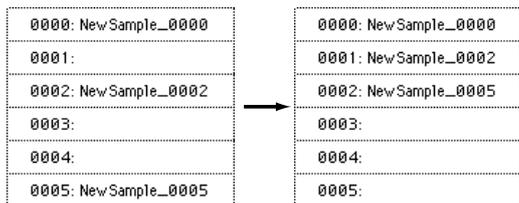
ラジオ・ボタンで表示範囲を選びます。

キーボード・ディスプレイを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1K: Move Sample

現在選ばれているサンプルを指定したナンバーに移動(サンプル・ナンバーの変更)したり、サンプルを作成/編集した結果、サンプルが順番に並ばなくなってしまう場合などに、サンプル・ナンバー0000から順番に詰めて並べ直すことができます。(☞次図)

サンプル・ナンバーをふり直すと同時にこれらのサンプルを使用しているマルチサンプル、ドラムキット(設定による)でのサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます。(そのため再度マルチサンプル、ドラムキットで、移動したサンプルをアサインし直す必要はありません。)



移動するサンプルを“Sample Select”(0-1b)で選びます。

“Move Sample”を選び、ダイアログを表示します。



To“Sample”で移動先のサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・サンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

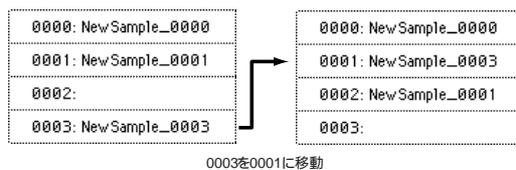
全サンプルを順番に詰めて並べ直すときは“Optimize Empty Sample No.”をチェックします。

“Adjust Sample Assign In Drum Kit”をチェックすると、移動したサンプルがドラムキットでマッピング(使用)されている場合、そのサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックをつけます。

マルチサンプルでマッピング(使用)されているサンプルは、ここでの設定に関わらず自動的に移動した新しいサンプル・ナンバーに変更されます。

ムーブ・サンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

例) 移動先のサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、上書きされずに1つずつ後ろにずれます。



0003を0001に移動

例) 空のサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。

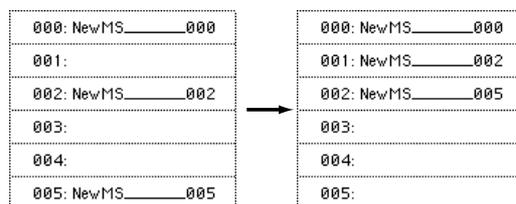


3996を3999に移動

0-1L: Move MS (Move Multisample)

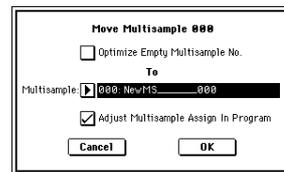
現在選ばれているマルチサンプルを指定したナンバーに移動(マルチサンプル・ナンバーの変更)したり、マルチサンプルを作成/編集した結果、マルチサンプルが順番に並ばなくなってしまう場合などに、マルチサンプル・ナンバー000から順番に詰めて並べ直すことができます。(☞次図)

マルチサンプル・ナンバーをふり直す時、同時にマルチサンプルを使用しているプログラムでのマルチサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます(設定による)。(そのため再度Programモードで移動したマルチサンプルを選択し直す必要はありません。)



移動するマルチサンプルを“MS(Multisample Select)”(0-1a)で選びます。

“Move MS”を選び、ダイアログを表示します。



To“Multisample”で移動先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・マルチサンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

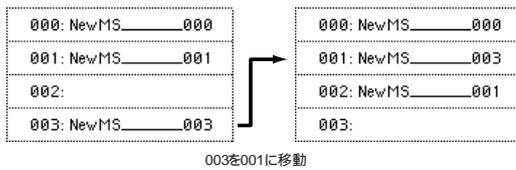
全マルチサンプルを順番に詰めて並べ直すときは“Optimize Empty Multisample No.”をチェックします。

“Adjust Multisample Assign In Program”をチェックすると、移動したマルチサンプルがプログラムで使われている場合、プログラムのマルチサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックをつけます。

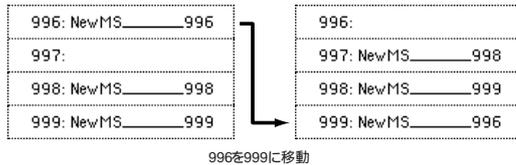
ムーブ・マルチサンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

例) 移動先のマルチサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、

上書きされずに1つずつ後ろにずれます。



例: 空のマルチサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。



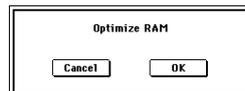
0-1M: Optimize RAM

サンプル・メモリー(RAM)を最適化(最適化)します。最適化をすることによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。

メモリーが不足してきたときに“Optimize RAM”を実行してみてください。

RAMの残り容量はP0: Memory Statusで確認できます。

“Optimize RAM”を選び、ダイアログを表示します。



最適化を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note “Auto Optimize RAM”(Global P0:0-3b)をチェックすることによって自動的にRAMを最適化することができます。

0-1N: Select Directory

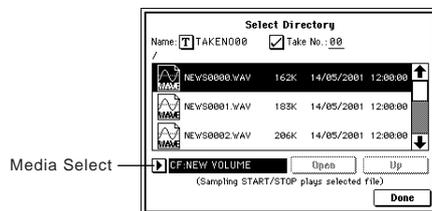
サンプリングすることによって作成されるWAVEファイルのセーブ先メディアとそのディレクトリ、ファイル名を設定します。

また、メディアにセーブしたWAVEファイルの音声を聞くときにこの“Select Directory”を選びます。

“Select Directory”は、“Save to”でMEDIAを選んでいるときに選択できます。

WAVEファイルのセーブ先を設定する

“Select Directory”を選び、ダイアログを表示します。



“Media Select”でサンプリング時の書き込み先のメディアを選びます。

ディレクトリは、Openボタン、Upボタンを押して移動します。

“Name”でサンプリング時に書き込まれるWAVEファイルの名前を設定します。

“Take No.”をチェックすると、ファイル名の最後の2文字に“Take No.”の番号がついてセーブされます。番号は、サンプリ

ング後、自動的に1増加します。何度もサンプリングする場合に、異なるファイル名でセーブできるため便利です。

“Name”は“Take No.”をチェックしていないときは8文字まで入力できます。チェックしているとき6文字まで入力可能です。

Doneボタンを押して設定を終了します。

WAVEファイルを再生する

“Select Directory”を選び、ダイアログを表示します。

“Media Select”、Openボタン、Upボタンでメディア、ディレクトリを選び、再生するWAVEファイル(44.1kHzまたは48kHz)を選びます。

SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

選択したWAVEファイルが再生されます。

もう一度SAMPLING [START/STOP]キーを押すと停止します。

! WAVEファイルがモノの場合、L/R両方に同じ音が出力されます。

! WAVEファイルの再生中は、鍵盤を弾いたり、MIDI INにノート・データが入力されても発音しません。またアルペジオーターも止まります。

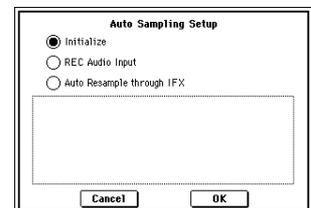
0-1O: Auto Sampling Setup

Samplingモードでのサンプリングに関する各種パラメーターを自動的に設定します。外部オーディオをサンプリングするときや、サンプルにエフェクトをかけてリサンプリングするときにガイドとして使用することができます。また設定を初期化するとき使用します。

! 一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に変更されません。[COMPARE]キーによるコンペア操作はできません。

! 自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的の操作に合わせて、各項目の **note** を参考に各種パラメーターを調整してください。

“Auto Sampling Setup”を選び、ダイアログを表示します。



以下の自動設定したい項目をラジオ・ボタンで選びます。

Initialize: サンプリングに関するパラメーターを初期値に設定します。

REC Audio Input: 外部オーディオをサンプリングするための設定にします。

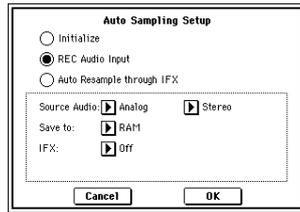
Auto Resample through IFX: サンプルにエフェクトをかけてリサンプリングするための設定にします。

条件を設定します。手順 で選ぶ内容によって設定が異なります。

Initialize 選択時:

Initializeを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(※ 設定されるパラメーターと設定値については p.114)

REC Audio Input選択時:



- 1) “ Source Audio ”で外部オーディオの入力ソースを選びます。Analogは、AUDIO INPUT 1、2 端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。S/P DIFは、S/P DIF IN端子に接続した楽器、DATなどのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。(0-2a 「Input」)
- 2) “ Mono-1/Mono-2/Stereo ”で入力ソースとサンプリングするチャンネルをモノラルかステレオで設定します。Mono-1はInput 1を使用し、L-MONOにサンプリング、Mono-2はInput 2を使用しR-MONOにサンプリング、StereoはInput 1、2をステレオで使用し、サンプリングするように設定されます。
- 3) “ Save to ”でサンプリングしたデータの書き込み先を選びます。RAMはサンプル・メモリー(RAM)に書き込みます。MEDIAではサンプリングしたデータでWAVEファイルを作成し、メディアに保存します。
- 4) 外部オーディオの入力ソースにインサート・エフェクトをかけてサンプリングする場合は、使用するインサート・エフェクトを“ IFX ”で選びます。インサート・エフェクトを使用しない場合はOffに設定します。
- 5) REC Audio Input を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(※設定されるパラメーターと設定値についてはp.114)

note サンプリングするには、REC Audio Input を実行後に、SAMPLING [REC]、SAMPLING [START/STOP]の順にキーを押すとサンプリングが始まります(“ Trigger ”がSampling START SWに設定されるため)。演奏後、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングが終了します。

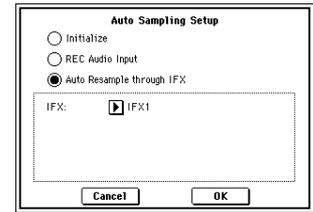
note サンプリングしたデータは次のように確認します。
“ Save to ”でRAMを設定した場合は、鍵盤のC2を弾いて確認します。MEDIAを選んで実行した場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”(0-1N)で確認します。

note “ Save to ”でRAMを設定時、サンプリングするRAMバンクを変更するときは“ Bank ”(0-1c)で変更します。
“ Save to ”でMEDIAを選択時、WAVEファイルのセーブ先を指定するときはページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”(0-1N)で設定します。

note サンプリングを開始する方法を変える場合は“ Trigger ”の設定を変更します。

note “ Source Audio ”でS/P DIFを選んだ場合は、“ System Clock ”(Global P0: 0-2a)でシステム・クロックを変更します。

Auto Resample through IFX選択時:



- 1) “ IFX ”でサンプルにかけるエフェクトを選びます。
- 2) Auto Sampling Setup (Auto Resample through IFX)を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(※設定されるパラメーターと設定値についてはp.114)

note リサンプリングするには、Auto Resample through IFXを実行後、次の設定をします。

- 1) “ Key ”(0-2b)で、リサンプリングするサンプルがアサインされているキーを設定します。
- 2) P8: Insert Effectでエフェクトを設定します。音を確認するには“ Key ”で設定した鍵盤を弾きます。
- 3) SAMPLING [REC]、SAMPLING [START/STOP]の順にキーを押すとリサンプリングが始まります(“ Trigger ”がSampling START SWに設定されるため)。サンプルが再生され、再生が終わると、リサンプリングされます。

note リサンプリングしたデータを確認するには、“ Key ”で設定した鍵盤を弾きます。

note リサンプリングしたデータを確認するときに、二重にインサート・エフェクトがかかってしまうことを防ぐために、リサンプリングが終了すると、“ BUS(IFX)Select ”(8-1b)は自動的にL/Rに設定されます。再度インサート・エフェクトをかけてリサンプリング実行する場合は、設定し直してください。

note “ Bank ”(0-1c)で、サンプリング先のサンプル・メモリー(RAM)を設定します。

自動設定されるパラメーターと設定値

Parameter	1. Initialize	2. REC Audio Input	3. Auto Resample through IFX
Input (Input Source) :	Analog, S/P DIF*1	(Source Audio)*2	Analog, S/P DIF*1
Input1 :			
Level	127	127	127
Pan	L000	L000	L000
BUS Select	Off	(IFX)*3	Off
Send1	000	000	000
Send2	000	000	000
Input2 :			
Level	127	127	127
Pan	R127	R127	R127
BUS Select	Off	(IFX)*3	Off
Send1	000	000	000
Send2	000	000	000
Recording Setup :			
Source BUS	L/R	L/R	L/R
Trigger	Sampling START SW	Sampling START SW	Sampling START SW
Metronome Precount	Off	-	-
Resample	Manual	Manual	Auto
REC Sample Setup :			
Save to	RAM	(Save to)	(Save to)
Sample Mode	L-MONO	(Source Audio)*4	Stereo
Sample Time: RAM	最大	-	-
Sample Time: MEDIA	4min 59.999sec	-	-
Recording Level [dB]	+0.0	+0.0	-12.0
REC Sample Preference :			
Auto +12dB On	Off	Off	On
BUS Select (P8 Routing) :			
BUS(IFX) Select	L/R	L/R	(IFX)

:- 自動設定しない

()のついたものは、ダイアログ中のパラメーターの設定によって自動設定されます。

*1: Analog、S/P DIFのそれぞれの設定(“Input1”および“Input2”)が自動設定されます。

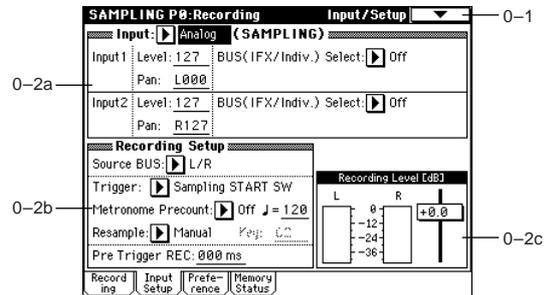
*2: ダイアログ中の“Source Audio”で指定した入力ソースの設定(“Input1”および“Input2”)が自動設定されます。

*3: “IFX”がOffのときL/R、IFX1...5のときIFX1...5。

*4: “Source Audio”がMono-1のときL-Mono、Mono-2のときR-Mono、StereoのときStereo。

0-2: Input/Setup

アナログ/デジタル・オーディオ信号の入力元の選択、入力レベル、バス等を設定します。また、レコーディング時のセットアップを行います。



0-2a: Input (SAMPLING)

ここでの設定は、Samplingモードでのみ有効です。またSamplingモードよりGlobalモードへ移動したときも、ここでの設定が有効です。

Samplingモード以外での本機への外部オーディオ入力設定は“Input (COMBI,PROG,SEQ,S.PLAY,MEDIA)”(Global P0:0-3a)で行います。

Input [Analog, S/P DIF]

本機への外部オーディオ入力元を設定します。

note Analog、S/P DIFそれぞれで個別に設定を持つことができます。この“Input”を設定してからInput1、Input2の各パラメーターを設定してください。同時に複数の外部オーディオ入力元から入力することが可能です。

Analog: AUDIO INPUT 1、AUDIO INPUT 2端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。

S/P DIF: S/P DIF IN端子に接続した楽器、DATなどのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。S/P DIFのLへの入力は下記のInput1で、Rへの入力はInput2で設定します。

S/P DIF入出力のサンプル・レートは48kHzに対応しています。

note S/P DIFを使用する場合は、“System Clock”(Global P0:0-2a)をS/P DIFに設定してください。

Input1:

Input2:

Level [0...127]

入力する外部オーディオ信号(“Input”0-2aで設定)のレベルを設定します。通常127にします。

note AUDIO INPUT 1、2端子からのアナログ・オーディオ信号は、ADコンバーターによってアナログ信号からデジタル信号に変換されます。デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定することになります。このレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、A/Dコンバーター以前で歪んでいる可能性があります。[LEVEL]ノブまたは外部音源の出力レベルを調整してください。

Pan [L000...C064...R127]

入力する外部オーディオ信号(“Input”で設定)のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常、Input1をL000、Input2をR127に設定します。(≡設定例はp.107、QS p.24、OG p.67)

BUS(IFX/indiv.) Select

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]
 入力する外部オーディオ信号(“ Input ”で設定)をどのバスに送るかを設定します。

L/R: 入力した外部オーディオ信号をL/Rバスに送ります。通常L/Rに設定します。

IFX1...5: 入力した外部オーディオ信号をIFX1 ~ 5バスに送ります。インサート・エフェクトをかけてサンプリングするときを選びます。

1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube): 入力した外部オーディオ信号を1 ~ 4の各バスに送ります。

Off: 外部オーディオ信号を入力しません。

 外部オーディオ信号にバルブ・フォースをインサートしてサンプリングするとき、3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定し、Valve Force “ Placement ”をInsertに設定します。

0-2b: Recording Setup**Source BUS [L/R, Indiv.1/2]**

サンプリングするソースを選びます。ここで設定したバスへ送られている音がサンプリングされます。

L/R: L/Rバスに送られている音がサンプリングされます。

L/Rバスに送られている外部オーディオ信号(“ Input ”0-2aで設定)や、鍵盤やMIDI入力等による本機での演奏などのL/Rバスに送られている音がサンプリングされます。インサート・エフェクトをかけてサンプリングする場合もL/Rに設定します。

Indiv.1/2: INDIVIDUAL 1、2、1/2バスに送られている音がサンプリングされます。

INDIVIDUAL 1、2、1/2バスに送られている外部オーディオ信号(“ Input ”0-2aで設定)や、鍵盤やMIDI入力等による本機での演奏などのINDIVIDUAL 1、2、1/2バスに送られている音がサンプリングされます。

Trigger [Sampling START SW, Note On, Threshold]

サンプリングを開始する方法を設定します。

Sampling START SW: SAMPLING [REC]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングが始まります。

SAMPLING [REC]キーを押して、サンプリング・スタンバイ状態にします。

“ Recording Level [dB] ”のスライダーでサンプリングするレベルを調整します。

SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、サンプリングが始まります。(“ Metronome Precount ”の機能を使用すると、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとメトロノーム音によるカウント・ダウン後にサンプリングがスタートします。Metronome Setupの“ BUS(Output) Select ”(0-3c)をL/Rに設定するとサンプリング開始と同時にメトロノーム音は止まります。)

サンプリングを終了するときは、再度[START/STOP]キーを押します。また“ Sample Time ”(0-1c)での設定値までサンプリングが続いたときは自動的に終了します。

すでにあるサンプルにエフェクト等をかけて新しいサンプルを自動的に作りたい場合(リサンプリング)、“ Trigger ”をSampling START SWに設定し、“ Resample ”(0-2b)をAutoに設定します。
 Resample "Auto)

Note On: SAMPLING [REC]キー、SAMPLING [START/STOP]キーを押した後に鍵盤を弾くとサンプリングが始まります。

 鍵盤を弾くかわりにMIDIのノート・オンを受信してもサンプリングが始まります。

上記、の操作を行います。

SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

鍵盤を弾くか、MIDIのノート・オンを受信すると自動的にサンプリングが始まります。

サンプリングを終了するときは上記の操作を行います。

Threshold: 入力レベルが“ Level ”の設定値を超えると、自動的にサンプリングが始まります。

SAMPLING [REC]キーを押して、サンプリング・スタンバイ状態にします。

“ Recording Level [dB] ”のスライダーでサンプリングするレベルを調整します。

 モニターの音量レベルの変化に注意してください。(“ Recording Level [dB] ”0-1d)

“ Level ”の値を調整します。“ Recording Level [dB] ”のレベル・バー表示の両脇に黒三角で“ Level ”の値が確認できます。通常、ノイズ音によりサンプリングがスタートしない範囲で、なるべく低いレベルに設定します。

SAMPLING [START/STOP]キーを押します。入力レベルが“ Level ”の設定値を超えたとき自動的にサンプリングが始まります。サンプリングを終了するときは、再度[START/STOP]キーを押します。また“ Sample Time ”(0-1c)での設定値までサンプリングが続いたときは自動的に終了します。

Metronome Precount [Off, 4, 8, 3, 6]

“ Trigger ”Sampling START SWでのサンプリング時に、メトロノーム音によるカウント・ダウンを行うかを設定します。

“ Trigger ”がSampling START SWのときのみ設定できます。

Off: レコーディング・スタンバイの状態からSAMPLING [START/STOP]キーを押すと同時にサンプリングが始まります。

4, 8, 3, 6: レコーディング・スタンバイの状態からSAMPLING [START/STOP]キーを押すと、“ ♩ (Tempo) ”のテンポで、指定した数をカウントした後、サンプリングが始まります。4に設定した場合、4-3-2-1-0の0のタイミングでサンプリングが始まります。

 メトロノーム音の出力先とレベルは、Metronome Setup (0-3c)で設定します。

Resample [Manual, Auto]

リサンプリングの方法を設定します。

“ Trigger ”がSampling START SWのときのみ設定できます。

サンプルを再度サンプリングすることをリサンプリングといいます。サンプルにエフェクトをかけて再度サンプリングしたり、サンプルによる演奏を再度サンプリングするなどの、リサンプリングが可能です。

Manual: 通常のサンプリングです。外部入力音をサンプリングするときを選びます。すでにサンプルがアサインされている場合に、鍵盤で演奏するとアサインされているサンプル音も一緒にリサンプリングされます。

Auto: インデックスにアサインされているサンプルを自動的にリサンプリングします。サンプルにエフェクトやバルブ・フォースをかけてリサンプリングする場合に使用します。

リサンプリングするサンプルがアサインされている鍵盤位置を“ Key ”に設定します。

 サンプルがアサインされていない鍵盤を設定するとサンプリングできません。

エフェクトをかけるときは、P8:Routing ページで“ BUS(IFX) Select ”(8-1b)をIFX1 ~ 5に設定し、使用するインサート・エフェクトを設定します。そして、“ Source BUS ”(0-2b)をL/Rに設定します。

note パルプ・フォースをインサートするときは、“ BUS(IFX) Select ”(8-1b)を3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定し、Valve Force “ Placement ”(9-1a)をInsertに設定します。

SAMPLING [REC]キーを押して、レコーディング待機の状態にします。

SAMPLING [START/STOP]キーを押すと自動的にサンプルが再生され、リサンプリングが始まります。このとき、鍵盤で演奏するとそのサンプル音も一緒にリサンプリングされます。

“ Key ”の鍵盤にアサインされているサンプルの長さを再生すると自動的にリサンプリングは終了します。また、再度 SAMPLING [START/STOP]キーを押すことによりもリサンプリングは終了します。

note リサンプリングを終了すると“ BUS(IFX) Select ”(8-1b)の設定は自動的にL/Rが選ばれます。再度リサンプリングする場合は注意が必要です。

新しく作成されたサンプルの Sample Parameterは、再生させたときにサンプル元と同じになるように自動的に設定されます。

Key [C-1...G9]

“ Resample ”Auto時、リサンプリングするサンプルがアサインされている鍵盤位置を指定します。

“ Trigger ”がSampling START SWのときのみ設定できます。

(☞リサンプリングの操作方法は“ Resample ”Auto参照)

Level [-63dB...0dB]

“ Trigger ”Thresholdでのサンプリング時に、サンプリングを開始するレベルを設定します。“ Trigger ”がThresholdのときのみ設定できます。(☞“ Trigger ”Thresholdの操作 参照)

♪ (Tempo) [040...240]

“ Metronome Precount ”のカウント・ダウンのテンポを設定します。また、ここでのテンポは、サンプリング時にインサート・エフェクトで、LFOやディレイ・タイムをBPM/MIDI SYNC機能でコントロールする値になります(☞p.278)。[TEMPO]ノブでも設定できます。

Pre Trigger REC [000...500ms]

サンプリング開始時の直前の音もサンプリングする場合に、その時間を設定します。

“ Trigger ”Thresholdでのサンプリング時、入力信号がスレッシュホールド・レベル“ Level ”を超えたときにサンプリングを開始しますが、“ Level ”の設定により、アタック音が欠けてしまうような場合に“ Pre Trigger REC ”を設定します。

また、“ Trigger ”Sampling START SWでのサンプリング時に、“ Metronome Precount ”で楽器演奏などをイン・テンポでサンプリングするときに使用するとよいでしょう。演奏のタイミングがイン・テンポより早めになってしまった場合などに、出だしの音が欠けることなくサンプリングできます。

▲ この値を上げておくと常に余分にサンプリングすることになります。通常、000msに設定して、必要なときに最小限の長さを設定するとよいでしょう。

ADC OVERLOAD !!

AUDIO INPUT1、2からの信号レベルが、過入力の場合に「ADC OVERLOAD !!」を表示します。この場合[LEVEL]ノブ、または外部音源

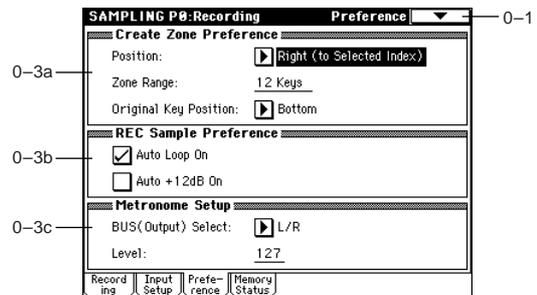
の出力レベルを調整してください。(☞“ Recording Level[dB] ”0-1d)

0-2c: Recording Level [dB]

Recording Level [dB] [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

☞ 0-1d

0-3: Preference



0-3a: Create Zone Preference

Createボタン(0-1b、3-1c)を押したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されますが、作成後、設定を変えることもできます。

Position [Right (to Selected Index), Left (to Selected Index)]

新規に作成するインデックスを、選択しているインデックスの左右のどちらにするかを設定します。

Right (to Selected Index): 選択しているインデックスの右側に新規インデックスを作成します。

Left (to Selected Index): 選択しているインデックスの左側に新規インデックスを作成します。

Zone Range [1 Key...127 Keys]

作成する新規インデックスのゾーン幅を設定します。

1 Key: (鍵盤の)1キーがインデックスになります。インデックスのサンプルはオリジナル・キーで発音します。パッド(=鍵盤)付サンブラー的に使用できます。

2 Keys...127 Keys: 設定したキー数のインデックスになります。インデックスのサンプルはオリジナル・キー“ OrigKey ”(0-1b、3-1b)を中心にピッチが上下に半音単位で変化します。“ Constant Pitch ”(3-1b)をチェックすると、ピッチは変化しません。

Original Key Position [Bottom, Center, Top]

作成する新規インデックスのオリジナル・キーの位置を設定します。

Bottom: ゾーン(“ Zone Range ”で設定)の範囲で、一番低いキーがオリジナル・キーになります。

Center: ゾーンの範囲で、真ん中のキーがオリジナル・キーになります。

Top: ゾーンの範囲で、一番高いキーがオリジナル・キーになります。

0-3b: REC Sample Preference

Auto Loop On [Off, On]

On(チェックする): サンプリングしたサンプルは、自動的にループ・オン “ Loop ”(2-1 c)に設定されます。再生すると、そのサンプルはループします。

Auto +12dB On [Off, On]

“ Save to ”(0-1 c)をRAMに設定して、サンプル・メモリー(RAM)にサンプリングした場合に有効です。MEDIAに設定したときは無効になります。

On(チェックをする): サンプリングしたサンプルは、“ + 12dB ”(2-1 c)の設定が自動的にオンになります。“ + 12dB ”がオンのサンプルは、“ + 12dB ”がオフのときのレベルを基準にして、約+ 12dB大きなレベルで再生します。

 P5:Audio CDページでオーディオCDのオーディオ信号をリッピングする場合は、“ Auto + 12dB On ”がOnでも、“ + 12dB ”はオフに設定されます。

Samplingモードで、外部からのオーディオ信号をサンプリングしたり、サンプリングしたサンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングする場合は、通常Off(チェックしない)にします。(Samplingモードでは、電源オン時の初期設定はOffです。)

外部からの複数のオーディオ・ソースや鍵盤演奏をミックスしてサンプリングする場合に、クリップしない最適なレコーディング・レベルを設定するには、“ Recording Level ”を - 12.0(dB)程度にします。サンプリングすると、サンプル・データとしては最適なレベルでレコーディングされますが、再生時のレベルはサンプリング時より小さくなります。このような場合に、“ Auto + 12dB On ”をチェックしてリサンプリングすると、自動的に“ + 12dB ”(2-1 c)がオンに設定され、サンプリング時と同じレベルで再生することができます。

note “ Auto + 12dB On ”の設定は、Program、Combination、Sequencer、Samplingの各モードごとに設定します。

0-3c: Metronome Setup

BUS(Output) Select [L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube)]

“ Metronome Precount ”(0-2b)によるメトロノーム音の出力先を設定します。

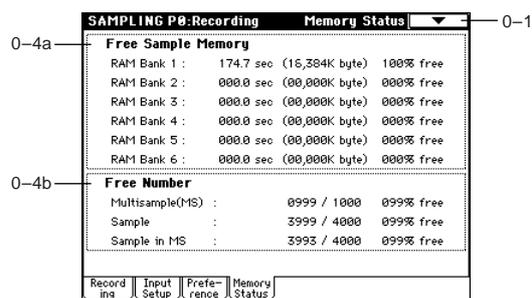
L/R: OUTPUT (MAIN) L/Mono、R、S/P DIF OUT、およびヘッドホンより出力します。

1, 2, 3(Tube), 4(Tube): それぞれOUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4より出力します。

Level [000...127]

“ Metronome Precount ”によるメトロノーム音の音量を設定します。

0-4: Memory Status



Free Sample Memory		
RAM Bank 1 :	174.7 sec (15,384K byte)	100% free
RAM Bank 2 :	000.0 sec (00,000K byte)	000% free
RAM Bank 3 :	000.0 sec (00,000K byte)	000% free
RAM Bank 4 :	000.0 sec (00,000K byte)	000% free
RAM Bank 5 :	000.0 sec (00,000K byte)	000% free
RAM Bank 6 :	000.0 sec (00,000K byte)	000% free

Free Number		
Multisample(MS) :	0999 / 1000	099% free
Sample :	3999 / 4000	099% free
Sample in MS :	3993 / 4000	099% free

0-4a: Free Sample Memory

RAMバンク1～6のメモリー残容量(サンプリングできる時間、Mediaモードでサンプル・ファイルをロードできるサイズ、エディット等で使用できるサイズ)を秒単位、バイト単位、%、それぞれで表示します。表示はインストールされているメモリーの容量によって異なります。(“ RAM Bank ”0-1 c)

0-4b: Free Number

扱えるマルチサンプルとサンプル、マルチサンプルで使用できるサンプルの最大数を表示します。その最大数に対するの残数、%を表示します。

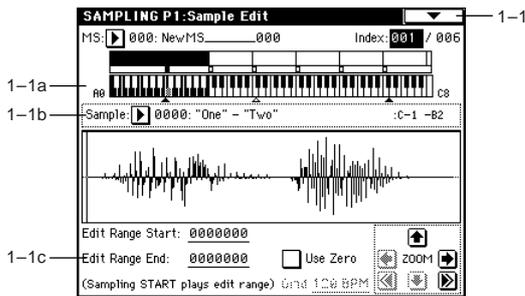
Multisample(MS)	[0000...0999/1000 000...099%]
Sample	[0000...4000/4000 000...100%]
Sample in MS	[0000...3999/4000 000...099%]

Sampling P1: Sample Edit

サンプリングや、Mediaモードでロードしたサンプル・データ(波形データ)を編集します。

波形の不要な部分を切り捨てたり、リバーブしたり、サンプリング周波数を下げるなどの編集作業を“ サンプル波形ディスプレイ ”を見ながら詳細なエディットが可能です。

1-1: Sample Edit



1-1a: MS, Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select) [000...999]

エディットするサンプルを含むマルチサンプルを選びます。(☞0-1 a)

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

サンプルをエディットするインデックスを選びます。ここで選んだインデックスに設定されているサンプルがエディットの対象となり、波形が“ サンプル波形ディスプレイ ”に表示されます。(☞0-1 a)

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。指定したキーは、基準キーとなり、“ Keyboard & Index ”でグレー表示されます。(☞ Keyboard & Index "0-1 a)

Keyboard & Index

(☞0-1 a)

1-1b: Sample Select, Range

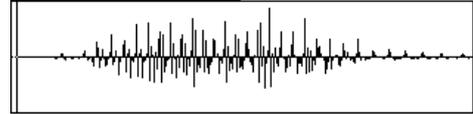
Sample Select Range [----: ---No Assign----, 0000...3999] [C-1...B9 — C-1...B9]

選択しているインデックスのサンプルを選びます。“ Sample Select ”を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます(☞0-1 b)。また、右側にはインデックスの範囲が表示されます。

1-1c: サンプル波形ディスプレイ, Edit Range Start, Edit Range End, Use Zero, Grid, ZOOM

サンプル波形ディスプレイ

選んでいるサンプルの波形を表示します。横軸がサンプル・アドレス(時間軸)、縦軸がサンプル・レベルです。



表示枠上の太線はサンプル波形全体のどの範囲を表示しているかを示します。時間軸にズーム・インしていくと、ズーム・インしていないときの波形表示に対して、どの部分をズーム・イン表示しているかが分かります。ステレオのマルチサンプルおよびサンプルを選んでいるとき、マルチサンプルのLチャンネルのサンプル・データが上側に、Rチャンネルのサンプル・データが下側に表示されます。

Edit Range Start [0000000...]

Edit Range End [0000000...]

ページ・メニュー・コマンドでエディットする範囲(スタート・アドレスとエンド・アドレス)を設定します(単位はサンプル・アドレスです)。

ここで設定した範囲は“ サンプル波形ディスプレイ ”で反転表示されます。

note 設定した範囲の音を確認するときはSAMPLING [START/STOP]キーを押してください。“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”で設定した範囲のサンプルが現在選択されているキー(グレー表示)のピッチで発音します。(☞ Keyboard & Index "0-1 a)

Use Zero [Off, On]

On(チェックする): “ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”を設定時、波形レベルが±0(“ サンプル波形ディスプレイ ”のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみが選択できます。[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キーを操作すると、前後のゼロ・クロスのアドレスをサーチして自動的に(ゼロ・クロスの)アドレスを選択します。テン・キー[0]~[9]では入力した値に近いゼロ・クロスのアドレスをサーチします。

Off(チェックしない): “ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”を1単位で設定します。通常の動作です。

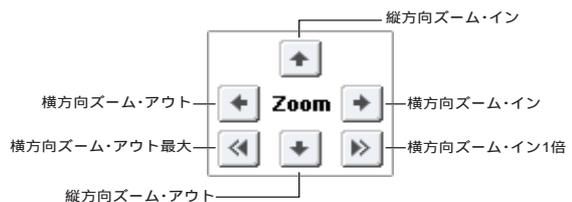
Grid [040 BPM...480 BPM]

(☞2-1 c)

▲ [TEMPO]ノブの設定とは関係ありません。

ZOOM

“ サンプル波形ディスプレイ ”の波形を、横軸方向(サンプル・アドレス)、波形表示の縦軸方向(サンプル・レベル)にそれぞれズーム・イン、ズーム・アウトします。



横方向は、全体表示からズーム・インしていき、最初に波形が実線で表示されるところを1倍として、2倍、4倍までズーム・インできます。(1倍表示のとき、LCDの表示レゾリューションが、サンプル・アドレスのレゾ

リューションと同じになります。例えばサンプル・アドレスを1単位で変更するとLCDのサンプル・アドレスを示す縦線も1ピクセルずつ移動します。)縦軸方向は、1倍(フルレンジ表示)から512倍(ステレオ表示の場合1024倍)までズーム・インできます。

そのとき選ばれている“ Edit Range Start ”または“ Edit Range End ”のポイントを起点にズーム・イン/アウトします。(ズーム・イン/アウトするときに別のパラメーターが選ばれているときは、最後に選ばれていたポイントを起点にズーム・イン/アウトします。またズーム・イン/アウトした状態で“ Edit Range Start ”または“ Edit Range End ”を選び直すと、選ばれたポイントを表示するように表示範囲が変わります。)

▲ ズーム倍率が低い(1倍以下の)とき、“サンプル波形ディスプレイ”に表示される波形が、編集前と編集後で微妙に異なる場合があります。しかし再生音への影響はありません。この場合、倍率を上げていくことで正確な波形を表示させることができます。

▼ 1-1: Page Menu Command

note ページ・メニュー・コマンド“ Truncate ”~“ Volume Ramp ”で、サンプルの波形データをエディットするときは、“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”でエディットする範囲を設定した後、ページ・メニュー・コマンドを選択、実行してください。

▲ エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。エディット前のサンプルを残しながら、エディットを行う場合は、ページ・メニュー・コマンドの各ダイアログ内の“ Overwrite ”*1をチェックしないでコマンドを実行してください。

note サンプル・データ(波形データ)に対して、再生する“ Start ”(スタート・アドレス)、“ LoopS ”(ループ・スタート・アドレス)、“ End ”(エンド・アドレス)は、P2: Loop Editで設定します。エディットによって削除や移動されるサンプル・アドレスの範囲内に、上記のパラメーターがあるときは自動的にそれらのアドレスが移動します。

Stereo ステレオ・サンプルのエディットについて

- ステレオのサンプルでは、L、Rチャンネルのサンプルに対して同時にエディットが行われます。このとき、LチャンネルまたはRチャンネルのどちらかのみをエディットしたいときは、モノのマルチサンプルを選び、そこでLチャンネルまたはRチャンネルのサンプルを選択してエディットしてください。
- ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれL、Rチャンネルの書き込み先のサンプル・ナンバーを指定します。
- モノのサンプルを“ Copy ”を実行してバッファに取り込み、それをステレオのサンプルに“ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ”を実行すると、L側、R側それぞれのサンプルにインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にステレオのサンプルが作成されます。)
ステレオのサンプルを“ Copy ”を実行してバッファに取り込み、それをモノのサンプルに“ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ”を実行すると、バッファにあるL側、R側のサンプルはモノにミックスされインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にモノのサンプルが作成されます。)
ステレオのサンプルを、モノにミックスして、モノのサンプルとして使用したい場合にも、これらのコマンドを利用できます。ただし、一度モノにミックスしたサンプルは再びステレオには戻せないで注意してください。

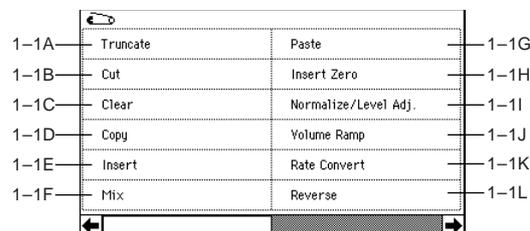
*1: “ Overwrite ”について

“ Overwrite ”をチェックしない: コマンドを実行すると、エディット後のサンプルを別のサンプル・ナンバーに保存します。エディット前のサンプルは変更されずに残ります。

“ Overwrite ”をチェックする: コマンドを実行すると、エディット後の内容をエディット前のサンプル(・ナンバー)に上書きします。エディット前のサンプルは変更されます。

note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータが保存され、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

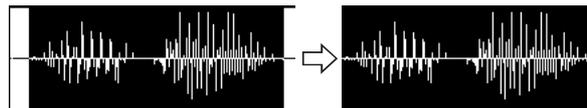
▲ ループスタート・アドレス“ LoopS ”、エンド・アドレス“ End ”(2-1c)は8アドレス以上間隔をとる必要があります。“ Truncate ”(1-1A)、“ Cut ”(1-1B)、“ Rate Convert ”(1-1K)を実行することによって、ループスタート・アドレス、エンド・アドレス間が8アドレス未満になるとき、「 Sample length is shorter than minimum 」を表示します。“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”を設定し直してください。



1-1A: Truncate

“ Edit Range Start ”と“ Edit Range End ”の外側にある不要なデータを削除します。サンプルの波形データ前後の無音部分などを取り除くときに使用します。

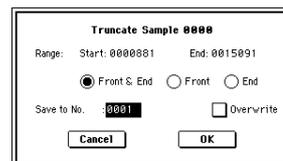
note スタート・アドレス“ Start ”、ループスタート・アドレス“ LoopS ”、エンド・アドレス“ End ”(2-1c)設定後に再生部分以外の不要なサンプル・データを削除する場合は、P2: Loop Editのページ・メニュー・コマンド“ Truncate ”を使用してください。



エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1b)で選び、エディットする範囲を“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”で設定します。

note “ Truncate ”によって残す部分は、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと発音し、確認することができます。

“ Truncate ”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディット範囲が表示されます。

削除する部分をラジオ・ボタンで選びます。

Front & End: “ Edit Range Start ”より前と、“ Edit Range End ”より後のサンプル・データを削除します。

Front: “ Edit Range Start ”より前のサンプル・データを削除します。

End: “ Edit Range End ”より後のサンプル・データを削除します。
“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

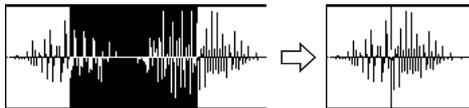
“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

トランケートを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1B: Cut

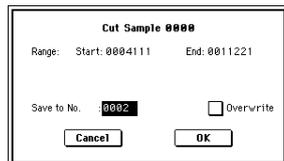
“ Edit Range Start ”~“ Edit Range End ”間のデータを削除します。その後ろにあるサンプル・データは前に移動します。



エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1b)で選び、エディットする範囲を“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”で設定します。

note “ Cut ”によって削除する部分は、SAMPLING [START/STOP] キーを押すと発音し、確認することができます。

“ Cut ”を選び、ダイアログを表示します。



Range “ Start ”、“ End ”にエディットする範囲が表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

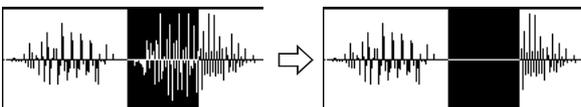
“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

カットを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1C: Clear

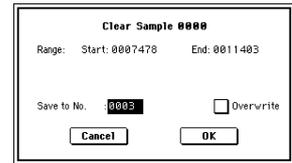
“ Edit Range Start ”~“ Edit Range End ”間のデータの値をゼロに変更します。前後にあるサンプル・データはそのまま移動しません。



エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1b)で選び、エディットする範囲を“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”で設定します。

note “ Clear ”でゼロ・レベルに変更する部分は、SAMPLING [START/STOP] キーを押すと発音し、確認することができます。

“ Clear ”を選び、ダイアログを表示します。



Range “ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

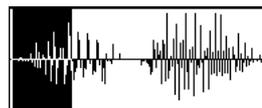
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

クリアを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1D: Copy

“ Edit Range Start ”~“ Edit Range End ”間のサンプル・データ情報をバッファに取り込みます。取り込んだデータは、“ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ”で使用します。

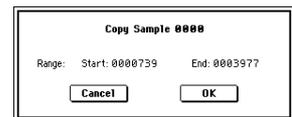
note “ Copy ”を実行したとき、バッファに取り込まれるデータは、コピー元のサンプル・ナンバーと“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”の位置です。“ Copy ”後、“ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ”を実行するまではコピー元のサンプルは削除しないでください。



エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1b)で選び、エディットの範囲を“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”で設定します。

note “ Copy ”する部分は、SAMPLING [START/STOP] キーを押すと発音し、確認することができます。

“ Copy ”を選び、ダイアログを表示します。

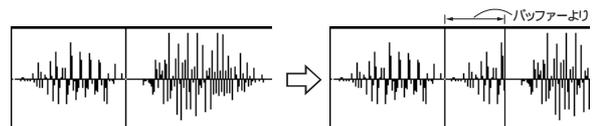


Range “ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

コピーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1E: Insert

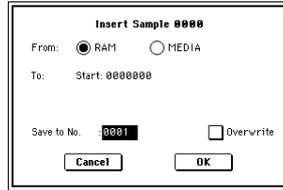
SamplingモードのSample Editページ、またはMediaモードのEdit WAVEページで“ Copy ”を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報を、“ Edit Range Start ”アドレスを先頭にインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。



エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1b)で選び、インサートする先頭アドレスを“ Edit Range Start ”で設定します。

“ Edit Range End ”の設定は無効で、影響しません。

“ Insert ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”では、データのコピー元を選びます。

RAM: Sample Edit ページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリー(RAM)上のサンプルにインサートします。
MEDIA: Media モードの Edit WAVE ページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリー(RAM)上のサンプル・データにインサートします。

To“ Start ”にインサートする先頭アドレスが表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

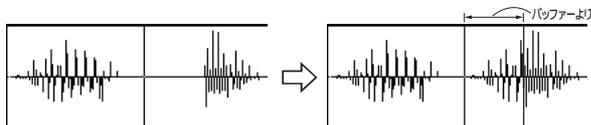
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”で L、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

インサートを実行するときはOK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

⚠ “ Copy ”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「 Source sample is empty 」が表示されます。

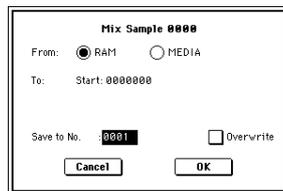
1-1F: Mix

Samplingモードの Sample Edit ページ、または Mediaモードの Edit WAVE ページで “ Copy ”を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報と、選択しているサンプル・データをミックスします。“ Edit Range Start ”アドレスを先頭にミックスします。



エディットするサンプルを “ Sample Select ”(1-1b)で選び、ミックスする先頭アドレスを “ Edit Range Start ”で設定します。“ Edit Range End ”の設定は無効で、影響しません。

“ Mix ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”では、データのコピー元を選びます。

RAM: Sample Edit ページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリー(RAM)上のサンプルにミックスします。
MEDIA: Mediaモードの Edit WAVE ページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリー(RAM)上のサンプル・データにミックスします。

To“ Start ”にミックスする先頭アドレスが表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”で L、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

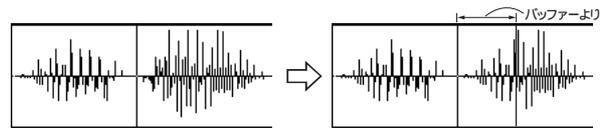
ミックスを実行するときはOK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

⚠ “ Copy ”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「 Source sample is empty 」が表示されます。

1-1G: Paste

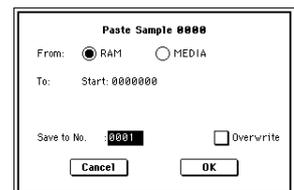
Samplingモードの Sample Edit ページ、または Mediaモードの Edit WAVE ページで “ Copy ”を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報を “ Edit Range Start ”アドレスを先頭に配置します。元にあったデータは削除され、“ Copy ”によりバッファに取り込んだサンプル・データが上書きされます。また、空のサンプルにサンプル・データを配置することができます。サンプルの一部を “ Copy ”し、それを新規サンプルとして作成する場合などに便利です。

サンプル・データがあるサンプルへのペースト



エディットするサンプルを “ Sample Select ”(1-1b)で選び、ペーストする先頭アドレスを “ Edit Range Start ”で設定します。“ Edit Range End ”の設定は無効で、影響しません。

“ Paste ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”では、データのコピー元を選びます。

RAM: Sample Edit ページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリー(RAM)上のサンプルにペーストします。
MEDIA: Mediaモードの Edit WAVE ページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリー(RAM)上のサンプル・データにペーストします。

To“ Start ”にペーストする先頭アドレスが表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”で L、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

ペーストを実行するときはOK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

⚠ “ Copy ”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「 Source sample is empty 」が表示されます。

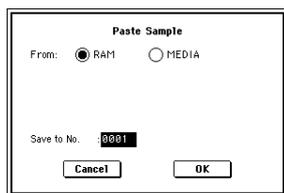
サンプル・データが空のサンプルへのペースト

ペーストする空のサンプル・ナンバーを選びます。

“ Sample Select ”に “----:---No Assign----”を設定し、このコマンドを選ぶと、自動的に空のサンプル・ナンバーが選ばれます。

⚠ “ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”の設定は無効で、影響しません。アドレス 0 にサンプルの先頭が配置されます。

“ Paste ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”では、データのコピー元を選びます。

RAM: Sample Edit ページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリー(RAM)上のサンプルにペーストします。

MEDIA: Media モードの Edit WAVE ページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリー(RAM)上のサンプル・データにペーストします。

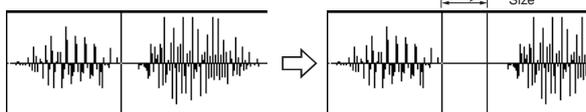
“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。変更したい場合は指定し直してください。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

ペーストを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

1-1H: Insert Zero

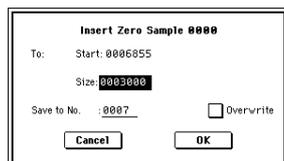
“ Edit Range Start ”のアドレスを先頭に、値がゼロ・レベルのサンプル・データ(無音)をインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。



エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1b)で選び、インサートする先頭アドレスを“ Edit Range Start ”で設定します。

“ Edit Range End ”の設定は無効で、影響しません。

“ Insert Zero ”を選び、ダイアログを表示します。



To “ Start ”にインサートする先頭アドレスが表示されます。

“ Size ”でインサートするデータの長さを設定します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

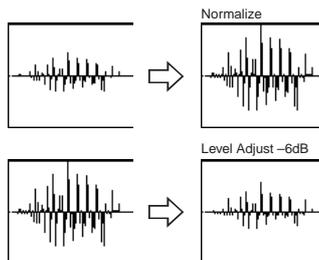
“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

インサート・ゼロを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

1-1I: Normalize/Level Adj.

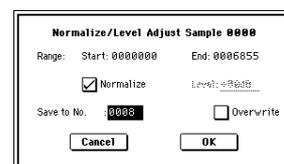
“ Edit Range Start ”~“ Edit Range End ”間のデータの値(ボリューム)を一律に変更します。“ Normalize ”(ノーマライズ)は、範囲内のサンプル・データのレベルをクリップしない(歪まない)範囲で最大限に増幅します。サンプリングしたサンプル・データのレベルが低い場合などに実行すると、ノーマライズによってサンプル・データのダイナミック・レンジが大きくなります。“ Level ”では、必要に応じてレベルを上下させます。



エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1b)で選び、エディットの範囲を“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”で設定します。

note ノーマライズ/レベル・アジャストする部分は、SAMPLING [START/STOP] キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“ Normalize/Level Adj. ”を選び、ダイアログを表示します。



Range “ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“ Normalize ”をチェックして実行するとノーマライズが行なわれません。このとき、“ Level ”の設定は無視されます。

“ Level ”でサンプル・データのレベルを変更するときは“ Normalize ”をチェックしないで値を入力します。

note +6dB で LCD 上の波形の波高は約 2 倍となります。+12dB で約 4 倍、+18dB で約 8 倍と、+6dB ごとに約倍々します。一方、-6dB で約 1/2、-12dB で約 1/4 と -6dB ごとに約 1/2 にします。+ の値で実行するとクリップ(最大レベル以上増幅できない状態で歪む)する場合があります。この場合、一度クリップしたサンプル・データに対して“ Level ”値を - の値で再実行しても、クリップした状態のまま、全体のレベルが下がります。

また、- の値で実行して、いったんゼロ・レベルとなったサンプル・データに対して、“ Level ”値を + の値で再実行しても、ゼロ・レベルのままとなります。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

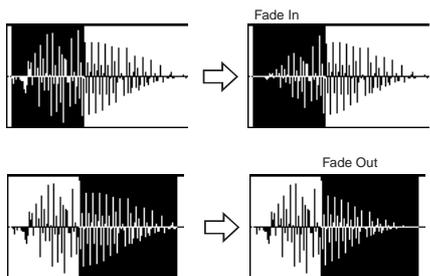
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

ノーマライズ/レベル・アジャストを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

注意 極端にレベルが低いサンプル・データをノーマライズすると、そのサンプルに含まれるノイズ音も同様に増幅してしまうため注意が必要です。

1-1J: Volume Ramp

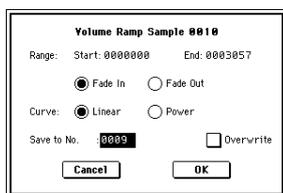
“ Edit Range Start ”~“ Edit Range End ”間のデータの値(ボリューム)を変更します。“ Edit Range Start ”から“ Edit Range End ”に向かって徐々にボリュームを上げたり(Fade In)、下げたり(Fade Out)します。



エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1 b) で選び、エディットの範囲を“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”で設定します。

note “ Volume Ramp ”を行う範囲は、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと発音し、確認することができます。

“ Volume Ramp ”を選び、ダイアログを表示します。

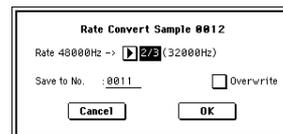


Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。ラジオ・ボタンでボリューム・ランプのタイプを選びます。
 Fade In: Range“ Start ”のボリュームがゼロになり、“ End ”のボリュームに向かって徐々にボリュームが上がります。
 Fade Out: Range“ Start ”のボリュームから、“ End ”のボリュームがゼロになるように徐々にボリューム下がります。
 “ Curve ”ではボリュームの変化のしかたを選びます。
 Linear: ボリュームが直線的に変化します。通常のフェード・イン、フェード・アウトはLinearを選びます。
 Power: ボリュームが非直線的に変化します。フェード・インした波形とフェード・アウトした波形を、“ Mix ”(1-1F)を使用して重ね合わせる場合(クロスフェード)などに、Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。
 “ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。
 “ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。
 ボリューム・ランプを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1K: Rate Convert

サンプル・データのサンプリング周波数を2/3、1/2、1/3、1/4、1/6に下げます。入力時のサンプリング周波数は48kHzに固定されていますが、この機能を利用することによっていわゆるダウン・サンプリングした効果を再現できます。サンプル・データを間引いて、低いサンプリング周波数の状態にサンプル・データを自動的に変換します。
 “ Rate Convert ”(レート・コンバート)は“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”の値に関係なく、選んだサンプル・データ全体に対して実行されます。

エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1 b) で選びます。
 “ Rate Convert ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Rate ”の右に、選択しているサンプルのサンプリング周波数が表示されます。「->」の右でレート・コンバートする量を2/3、1/2、1/3、1/4、1/6より選びます。実行後のサンプリング周波数が表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

レート・コンバートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

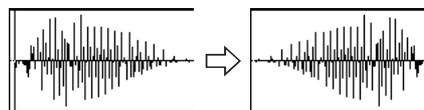
! サンプリング周波数が11.025kHz未満のサンプルに対しては、このコマンドは実行できません。

! ステレオ・サンプリングの条件として、サンプリング周波数が同じである必要があります。- L、- Rをモノのマルチサンプルで選び、別々のサンプリング周波数にコンバートできますが、その場合、ステレオ・サンプルとして扱われなくなります。

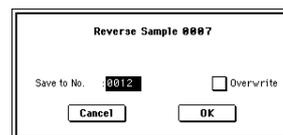
1-1L: Reverse

サンプル・データをリバーズ(逆向き)にします。

“ Reverse ”(リバーズ)は“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”の値に関係なく、選んだサンプル・データ全体に対して実行されます。



エディットするサンプルを“ Sample Select ”(1-1 b) で選びます。
 “ Reverse ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

リバーズを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

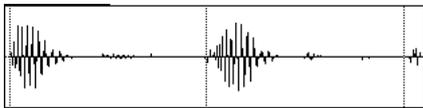
note 実行するとサンプル・データ全体が、逆向きに書き変わります。P2: Loop Editにも“ Rev ”(2-1 c)があります。こちらはサンプル・データそのものはそのままに、再生方向を逆向きにします。

0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Grid	1-1M
0-1F	Rename MS	Link	1-1N

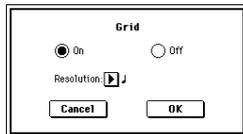
1-1M: Grid

“サンプル波形ディスプレイ”上にグリッドを表示します。
 “Grid”をOnに設定し、実行すると設定したレゾリューション (“Resolution”)と、テンポ (“Grid”1-1c、2-1c)に従い、“サンプル波形ディスプレイ”上に縦点線を表示します。
 BPM値、ビートをベースにサンプル・データを切り出ししたり、波形位置を編集する場合などに使用します。

note 縦点線は“Start”(Loopオフ時)または“Loop Start”(Loopオン時)(P2: Loop Edit)の設定アドレスを起点に表示し、現在選ばれているキー(グレー表示)を発音したときの状態を表示します。
 (※ “Keyboard & Index”0-1a)



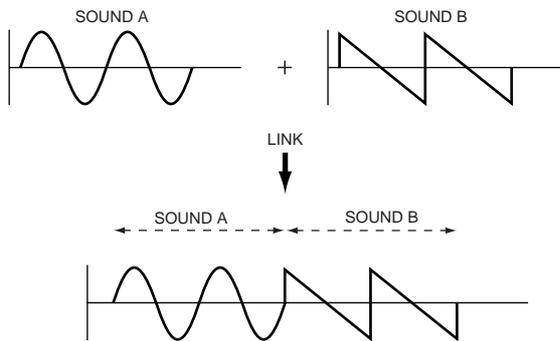
エディットするサンプルを“Sample Select”(1-1b)で選びます。
 “Grid”を選び、ダイアログを表示します。



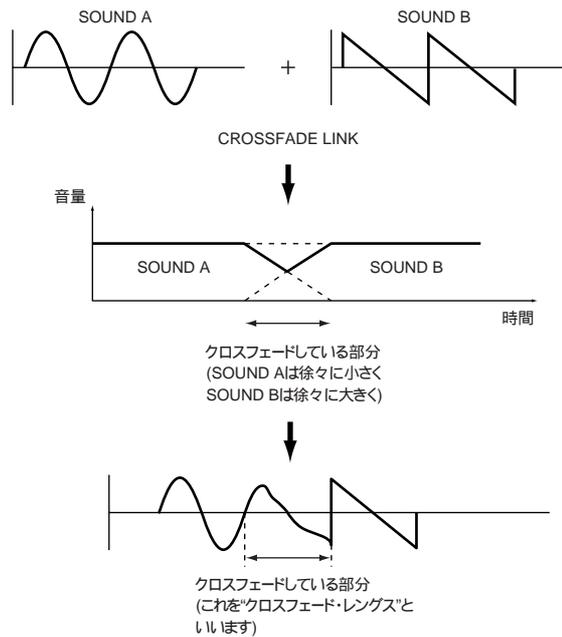
ラジオ・ボタンOn/Offで、グリッドのオン/オフを選びます。
 “Resolution”で、グリッドのレゾリューションを設定します。グリッドはここでの設定と、ページ上の“Grid”(1-1c、2-1c)で決定します。設定を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1N: Link

現在選ばれているサンプルに他のサンプルをつなぎ合わせます。



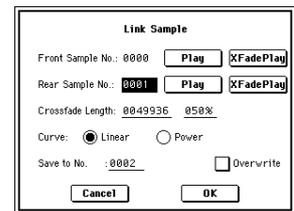
また、サンプルの接続部分の音量を変えて、徐々にミックスするようにつなぎ合わせることもできます。これをクロスフェードといい、自然に音が切り替わるような効果を得ることができます。



“Link”(リンク)は“Edit Range Start”、“Edit Range End”の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。

Linkコマンドを実行後に、前に配置されるサンプルを“Sample Select”(1-1b)で選びます。

“Link”を選び、ダイアログを表示します。



“Front Sample No.”に選択したサンプル・ナンバーが表示されます。このサンプルが実行後に前に配置されます。

横のPlayボタンを押すとサンプル全体を再生します。サンプル全体を再生すると自動的に止まります。再生を途中で止めるときは、もう一度Playボタンを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルの片方を選ぶと、自動的にステレオと認識し、もう片方のサンプルもリンクの対象とします。

Frontのサンプルがモノで、Rearのサンプルがステレオの場合は、RearのサンプルのL・Rをミックスし、モノにして連結します。

Frontのサンプルがステレオで、Rearのサンプルがモノの場合は、Rearのサンプルの同じサンプルをL・Rに配置して連結します。

“Rear Sample No.”で連結させるサンプル・ナンバーを選びます。このサンプルが実行後に後ろに配置されます。

横のPlayボタンを押すとサンプル全体が再生されます。サンプル全体を再生すると自動的に止まります。再生を途中で止めるときは、もう一度Playボタンを押します。

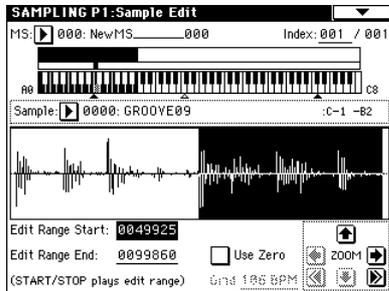
“Crossfade Length”でクロスフェードさせる長さを設定します。%を設定すると、Frontサンプル全体に対する割合を自動的に計算します。50%に設定するとFrontサンプルの後ろ半分をクロスフェードさせることができます。

▲ リア・サンプルの方が短いときは、“Crossfade Length”はリア・サンプルの長さまでしか設定できません。この場合、100%まで設定できません。

“Crossfade Length”を0以外に設定するとXFadePlayボタン

が表示されます。このボタンを押すと、実行後に前に配置されるサンプル、後ろに配置されるサンプルのそれぞれクロスフェードさせる部分だけを再生できます。“Crossfade Length”で設定した長さを再生すると自動的に止まります。再生を止めるときは、もう一度XFadePlayボタンを押してください。クロスフェードさせない場合は0に設定します。

note



でサンプルを選んだ後に、“Edit Range Start”を設定することによってクロスフェードを開始させる位置を、波形を見ながら設定できます。“Edit Range End”はサンプルの最後に設定してください。設定した場合、“Crossfade Length”には、“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定した長さが表示されます。

“Curve”でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化のしかたを設定します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

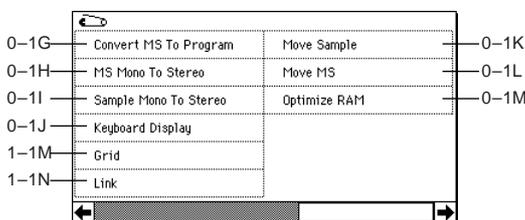
“Overwrite”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L)”、“(R)”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

リンクを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

⚠ “Rate Convert”(1-1K)等によって作成したサンプリング周波数の異なるサンプルをつなぎ合わせた場合、作成されるサンプルはFrontサンプルのサンプリング周波数になります。

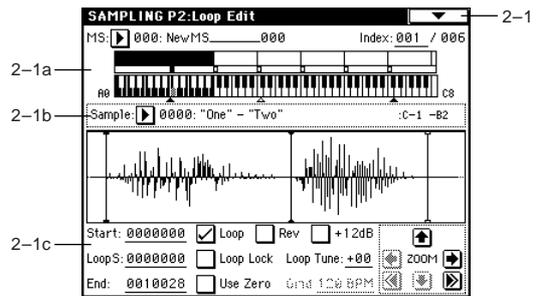
⚠ リンクを実行するために空のサンプルを1つ使用します。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。



Sampling P2: Loop Edit

2-1: Loop Edit

サンプルを再生する範囲や、ループ再生などのサンプル・パラメータの設定、エディットを行います。またMediaモードで本体サンプル・メモリーにロードしたサンプル・パラメータも同様にエディットできます。“サンプル波形ディスプレイ”を見ながら、サンプル単位の詳細なエディットが可能です。



2-1a: MS, Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select) [000...999]

ループなどのサンプル・パラメータをエディットするマルチサンプルを選びます。(※0-1a)

Index [xxx (001...127)/yyy (001...127)]

ループなどのサンプル・パラメータをエディットするインデックスを選びます。ここで選んだインデックスに設定されているサンプルがエディットの対象となり、波形が* サンプル波形ディスプレイ"に表示されます。(※0-1a)

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。指定したキーは、基準キーとなり、“Keyboard & Index”でグレー表示されます。(※ Keyboard & Index "0-1a)

Keyboard & Index

(※0-1a)

2-1b: Sample Select, Range

Sample Select [----: ---No Assign----, 0000...3999]
Range [C-1...G9 — C-1...G9]

選択しているインデックスのサンプルを選びます。“Sample Select”を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます(※0-1b)。ここで選んだサンプルが* サンプル波形ディスプレイ"に表示されます。

また、右側にはインデックスの範囲が表示されます。

2-1c: サンプル波形ディスプレイ, Start, LoopS, End, Loop, Rev, +12dB, Loop Lock, Loop Tune, Use Zero, Grid, ZOOM

サンプル波形ディスプレイ

“Sample Select”に設定したサンプルの波形を表示します。(※1-1c)

Start (Start Address) [0000000...]

サンプル再生のスタート・アドレスを設定します。数字の単位はサンプル・アドレスです。

LoopS (Loop Start Address) [0000000...]

サンプル再生のループ・スタート・アドレスを設定します。ループ・オン時に有効です。数字の単位はサンプル・アドレスです。(※“ S. Offset ”Program P1:1-2a)

End (End Address) [0000000...]

サンプル再生のエンド・アドレスを設定します。数字の単位はサンプル・アドレスです。

▲ ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレスは、8アドレス以上間隔をとる必要があります。それぞれのアドレスを設定するときに自動的に制限がかかります。

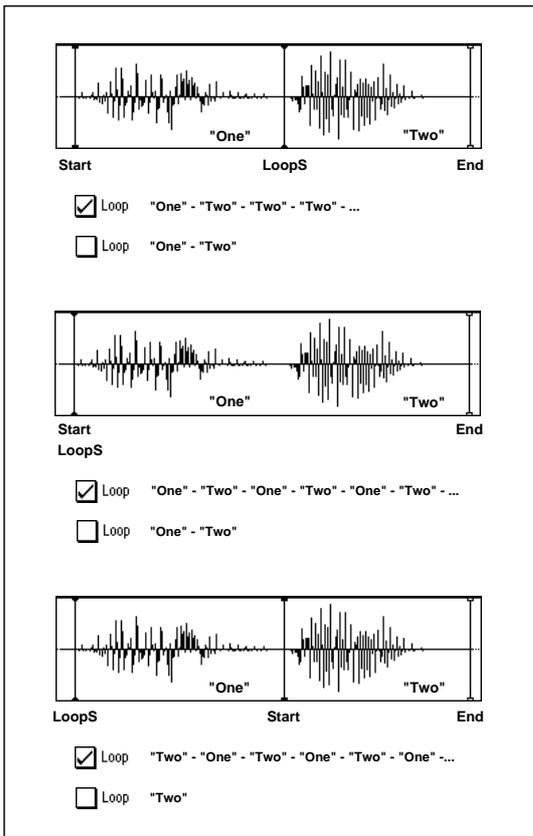
Loop (Loop On) [Off, On]

サンプルをループさせるかどうかを設定します。

On(チェックする): サンプルは、“ Start ” “ End ” “ LoopS ” “ End ” “ LoopS ” ...というように“ LoopS ”から“ End ”間を繰り返し再生します。

Off(チェックしない): サンプルは、“ Start ” “ End ”を1回(ワンショット)再生します。

“ Auto Loop On ”(0-3b)をチェックして、サンプリングすると、この設定は自動的にOnになります。



Rev (Reverse) [Off, On]

On(チェックする): サンプルを“ End ”(エンド・アドレス)から“ LoopS ”(ループ・スタート・アドレス)へと逆再生します。

+12dB [Off, On]

On(チェックする): サンプルの再生レベルが、Off(チェックしない)時の基準レベルと比較して、約 + 12dB大きくなります。

Off(チェックしない): 通常の基準レベルで再生します。ROMマルチ・サンプル、ドラムサンプルの再生レベルと同じ基準レベルです。

オン/オフの設定を変えても、サンプル波形ディスプレイに表示されるサンプル・データには変化がありません。

“ Auto + 12dB On ”(Sampling:0-3b, Program, Combination, Sequencer, Select Bank & Smpl No.)をチェックして、サンプリングすると、この設定が自動的にオンになります。

note KORGフォーマットのサンプル・ファイル(.KSC, .KMP, .KSF)としてセーブした場合はこの設定が保存されます。ただし、TRITON Extreme と TRITON STUDIO 以外のKORGフォーマット対応機器TRITON、TRITON-Rack、TRITON Le、TRINITY等ではこの設定を無視します。(2003年9月現在)(※p.309「データの互換性」)

Mediaモードで、AKAI、AIFF、WAVEフォーマットのサンプルをロードすると、“ + 12dB ”はオフに設定されます。

Mediaモードのページ・メニュー・コマンド“ Export SmpI AIF/WAV ”(0-2H)で、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・ファイルとしてエクスポートすると、このパラメーターを無視します。

Loop Lock [Off, On]

エディット中にループの長さを固定するかどうかを設定します。

On(チェックする): “ LoopS ”または“ End ”のアドレスを変更したときに、“ LoopS ”から“ End ”までのアドレスの長さ(ループの長さ)が変わらないように、“ End ”または“ LoopS ”を自動的に変更します。テンポに合ったリズム・ループを設定するときなどに使用するとよいでしょう。

Loop Tune [-99...+99]

ループ・オン(“ Loop On”)のとき、“ LoopS ”から“ End ”のループ再生ピッチを±99セントの範囲で調整します。楽器音などサンプル・データをループさせたとき、ループ部分のピッチがうまくつながらないことがあります。そのようなときに使用します。

Use Zero [Off, On]

On(チェックする): “ Start ”、“ End ”、“ LoopS ”は波形のレベルが±0(波形表示のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみが設定できます。(※1-1c)

Off(チェックしない): “ Start ”、“ End ”、“ LoopS ”を1単位で設定します。通常の動作です。

Grid [040 BPM...480 BPM]

“ サンプル波形ディスプレイ ”に、レゾリューション、テンポによる縦点線を表示します。BPM値、ビートをベースにサンプル・データを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。

ページ・メニュー・コマンド“ Grid ”(1-1M)をOnにし、実行したときにグリッドが表示されます。グリッドの間隔は、基準キー(“ Keyboard & Index ”0-1aのグレー表示のキー)の再生ピッチに対応し、ここでのテンポ値と、ページ・メニュー・コマンド“ Grid ”で設定した“ Resolution ”によって決定します。

note グリッドは“ Start ”(Loopオフ時)または“ Loop Start ”(Loopオン時)の設定アドレスが起点となります。

▲ [TEMPO] ノブの設定とは関係ありません。

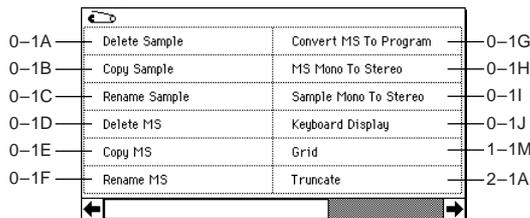
ZOOM

“サンプル波形ディスプレイ”の波形表示の縦、横軸方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(※p.1-1c)

▼ 2-1: Page Menu Command

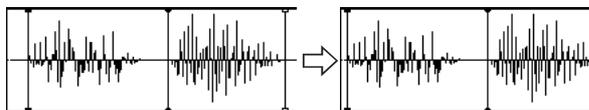
! エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。エディット前のサンプルを残しながら、エディットを行う場合は、ページ・メニュー・コマンドの各ダイアログ内の“Overwrite”をチェックしないでコマンドを実行してください。

note “Overwrite”に関する書き込み時の注意や、ステレオ・サンプルのエディットについては、「1-1: Page Menu Command」を参照してください。

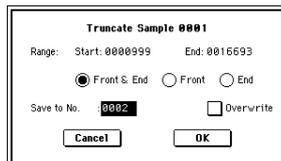


2-1A: Truncate

“Start(Start Address)”または“LoopS(Loop Start Address)”と“End(End Address)”(2-1c)の外側にある不要なデータを削除します。サンプルのスタート・アドレス、ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレス設定後、不要なサンプル・データを消去するときに使用します。



エディットするサンプルを“Sample Select”(2-1b)で選び、エディットする範囲を“Start(Start Address)”または“LoopS(Loop Start Address)”と“End(End Address)”で設定します。“Truncate”を選び、ダイアログを表示します。



Rangeの“Start”、“End”にエディット範囲が表示されます。

消去する部分をラジオ・ボタンで選びます。

Front & End: Rangeの“Start”(スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス)より前、Rangeの“End”(エンド・アドレス)より後のサンプル・データを削除します。

Front: Rangeの“Start”(スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス)より前のサンプル・データを削除します。

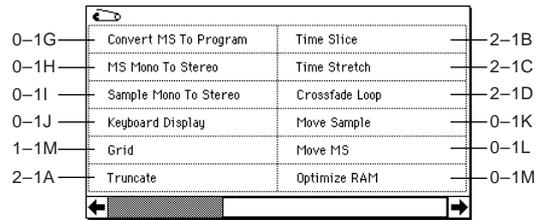
End: Rangeの“End”(エンド・アドレス)より後のサンプル・データを削除します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを設定します。初期設定で未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“Overwrite”をチェックしているときは設定できません。(※p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L)”、“(R)”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

トランケートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。



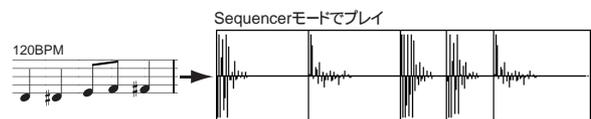
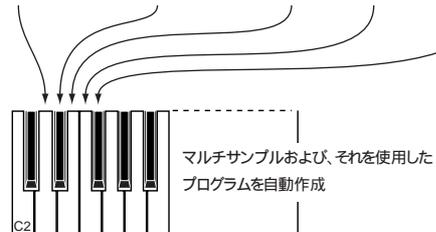
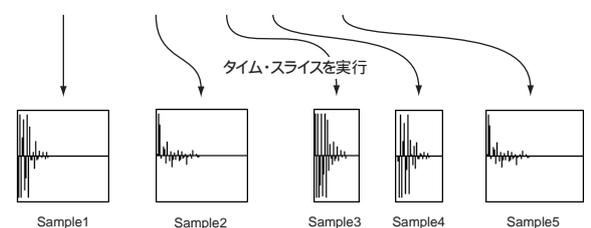
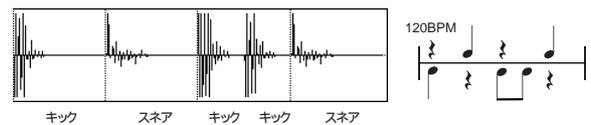
2-1B: Time Slice

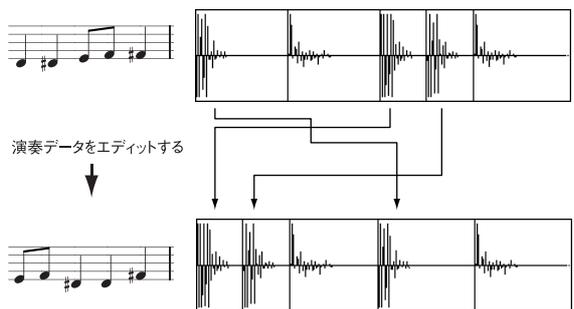
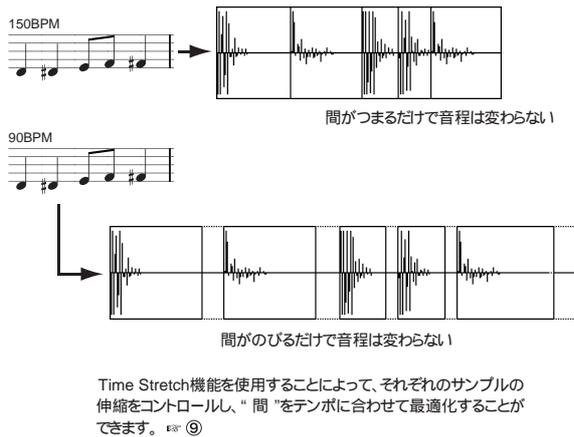
タイム・スライス(Time Slice)は、リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のそれぞれのアタック部分を検出し、打楽器音ごとに自動的に分割します。分割した打楽器音は個別のサンプルとして作成され、さらにマルチサンプル、プログラムとして自動的に展開されます。また、分割したサンプルに対応するソングの演奏データも作成されますので、Sequencerモードでソングのテンポを変えることで、ピッチを変えずにリズム・ループのテンポのみを変えてプレイすることができます。作成される演奏データは、分割されたそれぞれの打楽器音等のサンプルに対応するノート・データとしてD2から上に順番にアサインされます。

ピッチを変えずにリズム・ループのテンポのみを変えてプレイさせることができる他、ノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したり、シーケンス・データをエディットすることによって、素材のリズム・ループを自由に作りかえることもできます。

ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

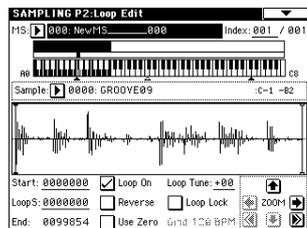
素材のリズム・ループ: Sample0



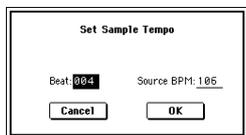


note リズム・ループ・サンプルなどのピッチを変えずにテンポを変える方法は、“Time Slice”の他に“Time Stretch”(※2-1c)があります。サンプルの分割および分割したサンプルに対応したソングの演奏データを作成する必要がない場合に選択するとよいでしょう。

タイム・スライスを実行するサンプルを“Sample Select”(2-1b)で選びます。



“Time Slice”を選び、ダイアログを表示します。



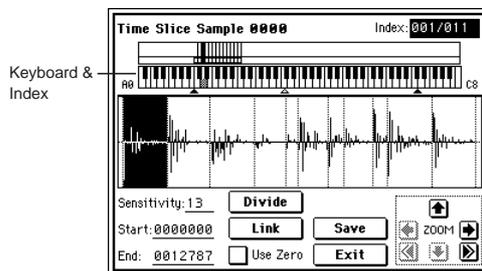
現在選んでいるサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合は、“Source BPM”を設定します。BPMが解らない場合、“Beat”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、アタック検出、bのタイム・ストレッチや、シーケンス・データをセーブする際の基準値として使用されます。

Beat: 4分音符の拍数を設定します。“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選んでいるサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフ時)、またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オン時)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“Source BPM”を設

定し直してください。
例えば、4 / 4 拍子 1 小節で BPM 120 のサンプルの場合は、“Beat”を4に設定します。自動的に“Source BPM”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“Source BPM”が120にならないときは、“Source BPM”を120に設定します。

Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。
タイム・スライスを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。OKボタンを押すと、アタック部分を検出し、自動的にサンプルをスライスし、ダイアログが表示されます。**[Stereo]** ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

! OKボタンを押した後で、“Beat”、“Source BPM”を再設定したい場合は a)で行います。



アタック検出によって分割されたサンプルの音を確認します。スライスする前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、スライスしたサンプルは鍵盤のD2から上に順番にアサインされます。また“Index”を変更することによって表示が反転し、波形を確認することができます。

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。

note スライスされた音を確認するときは対応する鍵盤を弾くか、インデックスを変更してサンプルを選びSAMPLING [START/STOP]キーを押します。SAMPLING [START/STOP]キーを押すと“Start”、“End”で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

Keyboard & Index: このダイアログの中で一時的に使用しているマルチサンプルを表示します。

鍵盤を弾くと、このマルチサンプルが発音します。通常のページ(Recordingページ等)と同様の動作をします。(0-1a)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、ステレオ・マルチサンプルを一時的に使用します。各インデックスのサンプルはステレオで発音します。

Index [Source, xxx(001...090)/yyy(001...090)]: サンプルのインデックスを選びます。

Sourceに設定すると、タイム・スライスを実行する前の、元の波形が選ばれます。

xxx/yyyに設定すると、スライスした個々のサンプルが選ばれます。xxxは選択しているインデックスを、yyyはスライスしたサンプルの総数を示します。鍵盤にアサインできるサンプルは90個までです。90個以上にスライスした場合、90と表示されます。

サンプル波形ディスプレイ: サンプルがスライスされる位置を点線(縦)で、Start、Loop Start、Endの各アドレスを実線(縦)で表示します。また“Index”がxxx/yyyのとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、Lチャンネルのサンプル・データを上側に、Rチャンネルのサンプル・データを下側に表示します。ZOOM: “ サンプル波形ディスプレイ ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(☞1-1c)

スライス位置が適切でない場合、“ Sensitivity ”でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity [00...30]:
アタック部分を検出する感度を設定します。数値を大きくすることにより、レベルの小さなアタックまで検出できるようになります。

! ここでいうレベルは、必ずしも “ 波形レベル ”に対応しているわけではありません。

サンプルによっては “ Sensitivity ”を変更しても、きれいにスライスされない場合があります。サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの音が入ったりする場合、 で調整してください。

アタック部分の自動検出が適切でなかった部分を調整します。“ Index ”を変更して調整したいサンプルを選択します。“ Start ”、“ End ”を変更したり、“ Divide ”、“ Link ”を実行してスライス位置を調整します。

Start: 現在選択している “ Index ”のサンプルのスタート・アドレスを設定します。同時に前の “ Index ”のサンプルのエンド・アドレスも変更されます。

End: 現在選択している “ Index ”のサンプルのエンド・アドレスを設定します。同時に次の “ Index ”のサンプルのスタート・アドレスも変更されます。

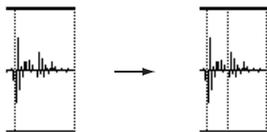
! “ Index ”にSourceを設定している場合、元の波形のアドレスが変更されます。また、スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。

note 分割したサンプルの “ Start ”、“ End ”アドレスを調整するときは、“ ZOOM ”を使用して倍率を上げて(1倍以上)、サンプル波形を正確に表示させて調整してください。(☞1-1c)

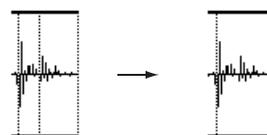
Use Zero: (☞1-1c)

note 分割したサンプルの “ Start ”、“ End ”アドレスを調整するときは、まず “ Use Zero ”をチェックして調整するとよいでしょう。一般的に(ゼロ・クロス)アドレスで、サンプルのアドレスを設定すると、特にエンド・アドレスでノイズが発生しにくくなります。

Divide: 現在選択している “ Index ”のサンプルを2つに分割します。スライスする位置を追加するときに使用します。分割したサンプルは、“ End ”や “ Start ”を変更して調整してください。



Link: 現在選択している “ Index ”のサンプルと次の “ Index ”のサンプルを連結します。スライスする位置を削除するときに使用します。つながっていて欲しいサンプルが2分割されているときに、手動で2つのサンプルを連結するのに使用します。

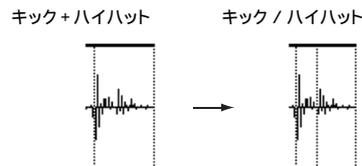


! スライス位置の調整後に “ Sensitivity ”を変更すると、アタック検出を再度やり直し、自動的にスライスされてしまうので注意してください。

note リズム・ループ・サンプルをタイム・スライスする場合、ここでのスライスによって分割される各打楽器音の “ 切れ具合 ”が、Sequencerモードでプレイしたときのクオリティに大きく影響します。

一般的により結果につながるスライスとは?

A. 異なる打楽器音はできる限り細かく分割する
例えばキックのディケイ音にかぶってハイハットが発音するサンプルの場合、キックのアタック音とハイハットのアタック音をスライスして2つのサンプルにします。1つのサンプル(キック+ハイハット)のままでは、テンポを変えてプレイさせたときにリズムが乱れる原因となります。



“ Sensitivity ”の設定を変えても適切に分割できないときは、“ Divide ”でサンプルを半分に分割し、“ End ”や “ Start ”を変更して調整してください。

B. 分割した1つ1つのサンプルのアタック音がはっきりできるようにする

特に打楽器音の場合、アタック音が大切です。アタック音がきれいに発音するポイントでスライスします。

C. 分割した1つ1つのサンプルの最後になるべくノイズが発生しないようにする

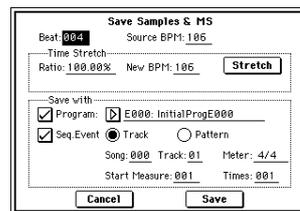
例えば上右図のような場合、キックのサンプルの最後にノイズが発生することがあります。キックのサンプルのエンド・アドレスを調整してノイズがなるべく目立たないようにします。

このとき、エンド・アドレスを調整すると、ハイハットのサンプルのスタート・アドレスも変更することになります。2つのサンプルを聞きながら、キックのサンプルの最後のノイズができるだけ目立たなく、しかもハイハットのアタック音ができるだけきれいに聞こえるようにします。

これらの点に着目して “ Sensitivity ”を調整し、必要であればそれぞれのサンプルを上記のようにエディットします。

「 C 」の場合、サンプルの最後のノイズは、次の以降を実行すると自動的にノイズが軽減されます。「 A 」、「 B 」に着目して “ Sensitivity ”を調整して、まずは を実行してみてください。それでもノイズが目立つ場合は、エンド・アドレスを調整するようにしてください。

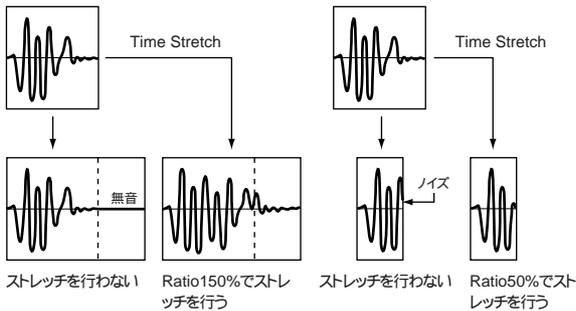
スライスしたサンプル、そのサンプルをアサインしたマルチサンプルをセーブします。Save ボタンを押すと、“ Save Samples & MS ”ダイアログが表示されます。



Time Stretchで、スライスしたサンプルの長さを調整します。Stretchボタンを押すと、スライスしたサンプルにタイム・ストレッチ(ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりする機能)を実行し、サンプルの長さを変更します。

スライスしたサンプルをそのままセーブしたい場合、タイム・ストレッチを実行せずに に進んでください。

スライスしたサンプルをSequencerモードでプレイさせたときに、テンポを遅くしてプレイさせることによってサンプル間の無音の部分が目立ったり、ノイズが発生するなどして、自然に聞こえない場合があります。このような問題为了避免するためにタイム・ストレッチで個々のサンプルの長さを調整します。“Ratio”、“New BPM”の設定に従って自動的にサンプルの長さが最適化されます。



note 100%でタイム・ストレッチを実行した場合、サンプルの長さは変わりませんが、サンプルの最後をフェード・アウトし、ノイズが軽減されます。

- a) “Beat”と“Source BPM”を設定します。設定方法は と同様です。 で設定した値を変えたいときは設定し直してください。
- b) タイム・ストレッチで作成されるサンプルの長さを設定します。

- ・ 長さを割合で設定したいとき
“Ratio”を設定します。50.00～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。
- ・ 任意のテンポのBPM値に合わせ込みたいとき
“New BPM”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。“Source BPM”と“New BPM”の値から“Ratio”が自動的に計算されます。

⚠ “Source BPM”、“New BPM”は40～480の範囲を超える設定および表示はできません。

“Ratio”は50.00～200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

Stretchボタンを押してタイム・ストレッチを実行します。実行すると自動的にタイム・ストレッチしたサンプルが鍵盤のD2から上に順番にアサインされ、音が確認できます。“Ratio”、“New BPM”を変えて何度でも試すことができます。

note タイム・ストレッチしたサンプルを確認します。ここでの音がSequencerモードでプレイされる分割された各サンプル音です。この時点でノイズが目立ったり、アタック音がきれいに発音していない場合は、 に戻って“Start”、“End”アドレスの調整などを行なってください。

Saveボタンを押してセーブを実行するときに、同時に作成するデータをSave withで設定します。

Program: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、セー

ブするマルチサンプルがプログラムへコンバートされます。コンバートする先のプログラム・ナンバーを指定してください。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、プログラムのパンが自動的に設定されます。Samplingモードでのステレオ定位がプログラムで再現できます。

Seq.Event: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、スライスしたサンプルをプレイさせるシーケンス・データが作成されます。このとき、スライスしたサンプルを再生させるシーケンス・データをトラック・データとして作成するか、パターン・データとして作成するかを指定します。パターン・データ作成時、RPPRへのアサインも行えます。



ラジオ・ボタンでTrackを選ぶとトラック・データが作成されます。作成先のソング・ナンバー、トラック・ナンバー、拍子を、“Song”、“Track”、“Meter”で指定します。

トラック・データは“Start Measure”で設定された小節から“Time”で設定された回数繰り返して作成されます。

⚠ トラック・データを作成すると、作成前にあった小節の範囲内のデータは消去されます。範囲外のデータは消去されません。

“Program”と“Seq.Event”の両方をチェックし、Trackを選ぶと、“Start Measure”が001の場合、ソング・パラメーターの“Program Select”(≡Sequencer 0-1c/2c)が自動的に設定されます。また、“Start Measure”の最初の位置にプログラム・チェンジを作成します。Sequencerモードで、ソングを選びプレイバックさせると、結果をすぐに聞くことができます。通常、両方をチェックします。



ラジオ・ボタンでPatternを選ぶとパターン・データが作成されます。作成先のソング・ナンバー、パターン・ナンバー、拍子を、“Song”、“Track”、“Meter”で指定します。

RPPR: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、パターン・データがRPPRに設定されます。設定するキー、トラックを、“Key”、“Track”で指定してください。

“Program”、“Seq.Event”と“RPPR”のそれぞれをチェックすると、ソング・パラメーターの“Program Select”(≡Sequencer 0-1c/2c)、“RPPR ON/OFF”(≡Sequencer 0-1a)も自動的に設定されます。“RPPR ON/OFF”がオンになります。

Sequencerモードで、ソング、パターンを選びプレイバックさせると、結果をすぐに聞くことができます。また、“RPPR”をチェックした場合、設定したキーを押すとパターンが発音します。通常、両方をチェックします。

note サンプルのエンド・アドレスの設定等によって、パターンの小節数が長くなり、きれいなループにならない場合があります。そのときは“Pattern Parameter”(Sequencer 6-1C)で“Length”を設定し直してください。

note “Seq.Event”で“Start Measure”を001にして作成した作成されたトラック・データまたはパターン・データの“Tempo”(≡0-1c)は、タイム・ストレッチを実行した場合、“New BPM”で

指定した値になります。タイム・ストレッチを実行しなかった場合、“ Source BPM ”で指定した値になります。

また、“ Start Measure ”を001にしてトラックを作成すると、マスター・トラックの先頭のみテンポ・イベントがある場合は、そのイベントのテンポも“ New BPM ”または“ Source BPM ”で指定した値になります。

▲すでにデータがあるソングにセーブする場合、拍子が合っていないと元のサンプルの通りに鳴らないことがあります。マスター・トラックの拍子を合わせてください。

セーブを実行するときはSaveボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。実行すると、サンプル、マルチサンプルは自動的に空のサンプル、マルチサンプルにセーブされます。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、サンプル、マルチサンプルはステレオでセーブされます。

~ を繰り返すことによって、いくつものサンプル、マルチサンプルを作成することができます。

Exitボタンを押すと、タイム・スライスが終了します。

▲ Save ボタンでサンプル、マルチサンプルをセーブしないでタイム・スライスを終了すると、作成したサンプル、マルチサンプルは消去されますので注意してください。

▲長いサンプルに対してタイム・スライスを実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。鍵盤にアサインさせることができずにシーケンス・データを作成することができない場合があります。

タイム・スライスを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

note 同じサンプルに対して、再びタイム・スライス・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“ Time Stretch ”(2-1C)のSliceを実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・ストレッチが実行できます。

再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“ Sensitivity ”を設定し直してください。

2-1C: Time Stretch

タイム・ストレッチ(Time Stretch)は、ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりすることによって、テンポを変更する機能です。ドラムス類などのリズム・ループや、声・弦・管などの旋律を持つサンプルのテンポを変更して、他のサンプルやシーケンサーでのテンポを合わせるときに使用すると便利です。本機では2種類の方法でタイム・ストレッチを実行させることができます。

ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

Sustaining

声や楽音などの持続音に向きます。ギターやピアノ等のフレーズのテンポを変更したいときに良い効果が得られます。

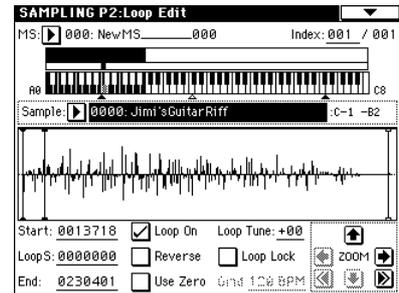
Slice

ドラムス類などの減衰音に向きます。ドラムやパーカッションのループのテンポを変更したいときに使用すると、アタック音の変化が少ない良い効果が得られます。

note リズム・ループ・サンプルなどのテンポを変更する場合に、ピッチを変える方法があります(“ Pitch BPM Adjust ”3-1A、“ Detune BPM Adjust ”Combination2-3A、Sequencer 2-5A)。ドラムス等のピッチを上下させることで、独特の効果が得られます。

Time Stretch (Sustaining)を行う場合

Sustainingによるタイム・ストレッチを実行するサンプルを“ Sample Select ”(2-1b)で選びます。



“ Time Stretch ”を選び、タイム・ストレッチ方法を選択するダイアログを表示します。



ラジオ・ボタンでSustainingを選び、タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



“ Quality ”でタイム・ストレッチで得られるサンプルの音質を設定します。0～7までが選べ、サンプルにもよりますが数字が大きいほど良い結果が得られます。ただし数字が大きいほど、実行に時間がかかりますので注意してください。

何度でも試すことができますので、通常、初めは4くらいに設定して実行し、徐々に上げたり下げたりしていきます。

タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

- 長さを割合で設定したいとき

“ Ratio ”を設定します。50.00%～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。

- 任意のテンポのBPM値に合わせたいとき

“ Beat ”を設定します。4分音符の拍数を設定してください。“ Beat ”を変更すると自動的に“ Source BPM ”の値も変わります。

“ Source BPM ”に、オリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差があるときは設定し直してください。

“ New BPM ”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。“ Source BPM ”と“ New BPM ”の値から“ Ratio ”が自動的に計算されます。

例えば4/4拍子1小節でBPM120のサンプルをBPM150にし

たい場合は、“ Beat ”を4に設定します。自動的に“ Source BPM ”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“ Source BPM ”が120にならないときは、“ Source BPM ”を120に設定します。次に“ New BPM ”を150に設定します。自動的に“ Ratio ”が計算されます。

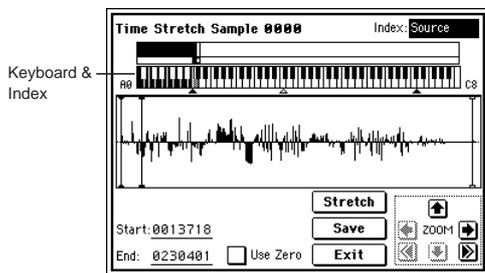
☛ “ Source BPM ”、“ New BPM ”は40 ~ 480の範囲を超える設定および表示はできません。

“ Ratio ”は50.00 ~ 200.00の範囲を超える設定、表示はできません。

☛ サンプルによっては、処理上の誤差により指定した長さにならないことがあります。

タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すとタイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチする前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、タイム・ストレッチしたサンプルは鍵盤のC#2にアサインされます。また“ Index ”を変更することによって波形を確認することができます。

Keyboard & Index: このダイアログの中で、一時的に使用しているマルチサンプルを表示します。

鍵盤を弾くとこのマルチサンプルが発音します。通常のページ(Recording ページ等)と同様の動作をします。(☞ 0-1a)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、ステレオ・マルチサンプルを一時的に使用します。各インデックスのサンプルはステレオで発音します。

Index [Source, Result]:

波形を表示させるサンプルのインデックスを選びます。

Sourceに設定するとタイム・ストレッチを実行する前の、元の波形が表示されます。

Resultに設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが表示されます。

☛ インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。

サンプル波形ディスプレイ: 選択しているサンプルの波形を表示します。2-1:Loop Editと同様にStart、Loop Start、Endの各アドレスを実線で表示します。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、Lチャンネルのサンプル・データを上側に、Rチャンネルのサンプル・データを下側に表示します。

ZOOM: “ サンプル波形ディスプレイ ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(☞ 1-1c)

Start:

End:

現在選択しているインデックスのサンプルのスタート・アドレス、エンド・アドレスを設定します。

タイム・ストレッチを実行すると自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれて再生される場合があります。この場合アドレスを設定し直してください。

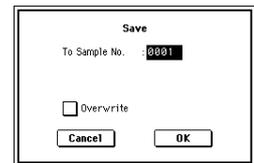
☛ スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。スタート・アドレス、ループ・スタート・アドレスを別々に変更する場合は、セーブ後、P2:Loop Editページで設定します。

☛ 設定した範囲の音を確認するときは鍵盤を弾くかSAMPLING [START/STOP]キーを押してください。SAMPLING [START/STOP]キーを押すと“ Start ”、“ End ”で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

Use Zero: (☞ 1-1c)

Stretch ボタンを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。

作成したサンプルをセーブします。Saveボタンを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



“ To Sample No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(☞ p.119)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

セーブを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。

Exitボタンを押すと、タイム・ストレッチが終了します。

最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

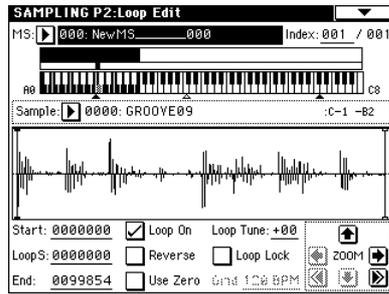
☛ セーブしたサンプルをProgram モードやSequencerモードで使用するときは、“ Convert MS To Program ”(☞ 0-1G)を実行するか、Program モードで“ High/Low Multisample ”(☞ Program P1-2)にマルチサンプルを選び、プログラムを作成します。

☛ Saveボタン、OKボタンでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。

☛ タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

Time Stretch (Slice) を行う場合

Slice によるタイム・ストレッチを実行するサンプルを“ Sample Select ”(2-1b) で選びます。



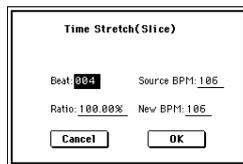
“ Time Stretch ”を選び、タイム・ストレッチ方法を選択するダイアログを表示します。



ラジオ・ボタンでSliceを選び、タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



現在選択しているサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合、“ Source BPM ”を設定します。BPMが解らない場合、“ Beat ”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、サンプルを分割する際のアタック検出の基準値としても使用されます。

Beat: 4分音符の拍数で設定します。“ Beat ”を変更すると自動的に“ Source BPM ”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“ Source BPM ”を設定し直してください。

例えば4/4拍子1小節でBPM120のサンプルの場合は、“ Beat ”を4に設定します。自動的に“ Source BPM ”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“ Source BPM ”が120にならないときは、“ Source BPM ”を120に設定します。

Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。

⚠ “ Source BPM ”は40 ~ 480の範囲を超える設定および表示はできません。

タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

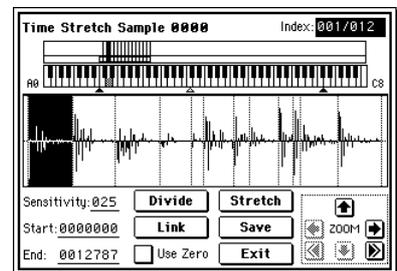
- 長さを割合で設定したいとき
“ Ratio ”を設定します。50.00% ~ 200.00%まで設定できま

す。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。

“ Ratio ”と“ Source BPM ”から、実行したときに作成されるサンプルのテンポが自動的に計算され、“ New BPM ”に表示されます。

- 任意のテンポのBPM値に合わせたいとき
“ New BPM ”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。“ Source BPM ”と“ New BPM ”の値から“ Ratio ”が自動的に計算されます。
- ⚠ “ New BPM ”は40 ~ 480の範囲を超える設定および表示はできません。“ Ratio ”は50.00 ~ 200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。OKボタンを押すと、アタック部分を検出して自動的にサンプルを分割し、タイム・ストレッチが行なわれます。タイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチを行う前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、タイム・ストレッチを行ったサンプルは鍵盤のC#2にアサインされます。スライス(分割)されたサンプルは鍵盤のD2から上に順番にアサインされます。

Index [Source, Result, xxx(001...090)/yyy(001...090)]: 波形を表示させるサンプルのインデックスを選びます。

Sourceに設定するとタイム・ストレッチを実行する前の、元の波形が表示されます。

Resultに設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが表示されます。

xxx/yyyに設定するとスライスした個々のサンプルが選ばれます。xxxは選択しているインデックスを、yyyはスライスしたサンプルの総数を表示します。鍵盤にアサインできるサンプルは90個までです。90個以上にスライスした場合、90と表示されます。

note インデックスの選択は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。

⚠ タイム・ストレッチを実行すると自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれて再生される場合があります。この場合、“ Index ”をResultに設定し、“ Start ”、“ End ”でアドレスを設定し直してください。

Keyboard & Index: このダイアログの中で一時的に使用しているマルチサンプルを表示します。

鍵盤を弾くとこのマルチサンプルが発音します。通常のページ(Recordingページ等)と同様の動作をします。(☞0-1a)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、ステレオ・マルチサンプルを一時的に使用します。各Indexのサンプルはステレオで発音します。

サンプル波形ディスプレイ: 選んでいるサンプルの波形を表示します。“ Index ”がResult以外のとき、サンプルがスライスされる位置を点線(縦)で表示します。“ Index ”がxxx/yyyのとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。また“ Index ”がxxx/yyy以外のとき、Start、Loop Start、Endの各アドレスを実線(縦)で表示します。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、Lチャンネルのサンプル・データを上側に、Rチャンネルのサンプル・データを下側に表示します。

ZOOM: “ サンプル波形ディスプレイ ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(☞1-1c)

スライス位置が適切でない場合、“ Sensitivity ”でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity [00...30]:

Start:

End:

Use Zero:

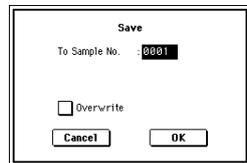
Divide:

Link:

「2-1B: Time Slice」の を参照してください。(☞2-1B)

Stretchボタンを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。サンプルのスライス位置が適切ではない場合、タイム・ストレッチの結果にも影響します。スライス位置の設定方法は「2-1B: Time Slice」の を参照してください。(☞2-1B)

作成したサンプルをセーブします。Saveボタンを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



“ To Sample No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“ Overwrite ”にチェックします。

“ Overwrite ”をチェックして実行すると、エディット前のサンプル・データが削除され、エディット後のサンプル・データに上書きされます。そのため実行後に表示されるタイム・ストレッチ・ダイアログには、エディット後のサンプル・データが自動的にアタック検出およびスライスされ、“ Index ”Sourceに表示されます。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”で、L、Rチャンネルそれぞれのセーブ先を指定します。

セーブを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。

Exitボタンを押すと、タイム・ストレッチが終了します。

最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

note セーブしたサンプルをProgramモードやSequencerモードで使用するときは、“ Convert MS To Program ”(0-1G)を実行す

るか、Programモードで“ High Multisample ”、“ Low Multisample ”(Program P1:1-2a/2b)にマルチサンプルを選択してプログラムを作成します。

Saveボタン、OKボタンでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。

長いサンプルに対してタイム・ストレッチのSliceを実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。鍵盤にアサインさせることができずにスライス位置の調整ができないことがあります。

タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

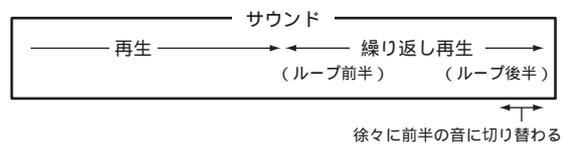
note 同じサンプルに対して、再びタイム・ストレッチ(Slice)・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“ Time Slice ”(2-1B)を実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・スライスが実行できます。

再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“ Sensitivity ”を設定し直してください。

2-1D: Crossfade Loop

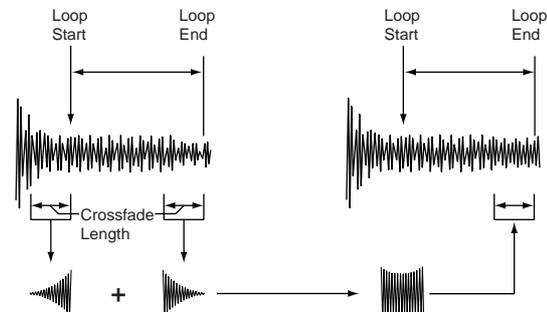
弦・管などの音程付楽器音をループさせて音を持続させる場合に、ループの開始部分(ループ・スタートの最初の部分)と最終部分(エンドの部分)の波形が大きく異なっていると、急に音が変わる状態で繰り返し再生されてしまいます。

クロスフェード・ループ(Crossfade Loop)は、このような不自然さを解消するために、エンドからループ開始に戻る部分で徐々に音が切り替わるようにするものです。



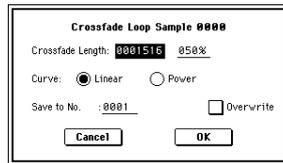
実際には次のような作業が行われ、サンプル・データが作成されます。ループ開始部分の直前の波形をある長さ(“ Crossfade Length ”といいます)だけ取り出して、エンドの部分にミックスします。

このときエンドの直前(“ Crossfade Length ”で設定した長さ)の部分の波形レベルは徐々に減少し、取り出されたループ開始部分の直前の波形レベルは徐々に増加してミックスされます。



クロスフェード・ループさせるサンプルを選びます。

“ Crossfade Loop ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Crossfade Length ”でクロスフェードさせるサンプルの長さを設定します。

%を設定すると、“ Crossfade Length ”が自動的に計算されます。ループ・スタートからエンドまでの長さに対する“ Crossfade Length ”の割合を設定します。50%と設定するとループ・スタートとエンドの中央から後ろをクロスフェードさせることができます。

2 サンプルの最初からループ・スタートまでの長さが、ループ・スタートからエンドまでの長さより短いときは、“ Crossfade Length ”はサンプルの最初からループ・スタートまでの長さまでしか設定できません。この場合、100%まで設定できません。

“ Curve ”でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化のしかたを設定します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。

([p.119](#))

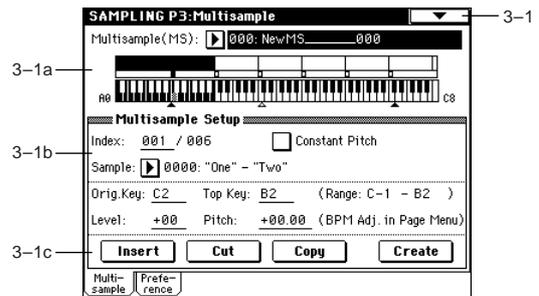
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

クロスフェード・ループを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Sampling P3: Multisample

マルチサンプルに関する設定を行います。マルチサンプルのインデックスを作成し、サンプルをアサインします(これらの基本的な設定はP0: Recording ページでも行えます)。その他、インデックスの削除、コピー、挿入などの編集や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。

3-1: Multisample



3-1a: Multisample (MS), Keyboard & Index

Multisample (MS) [000...999]

エディットを行うマルチサンプルを選びます。([p.0-1 a](#))

Keyboard & Index

([p.0-1 a](#))

3-1b: Multisample Setup

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

エディットするインデックスを選びます。([p.0-1 a](#))

note インデックスの選択は、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは、基準キーとなり、“ Keyboard & Index ”でグレー表示されます。

Constant Pitch

チェックする: インデックスのゾーン範囲で、すべてオリジナル・キーのピッチで発音します。ドラム音やリズム・ループ音などをサンプリングして、音程をつけないで、常にオリジナル・ピッチで演奏するときに設定します。

チェックしない: オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。楽器音等をサンプリングして、通常の鍵盤での演奏をするときに設定します。

Stereo

ステレオ・タイプのマルチサンプルおよびサンプルを選んだときや、“ Sample Mode ”(0-1 c)をStereoにしてサンプリングしたとき、ここに「 Stereo 」を表示します。([p.0-1 c](#))

Sample [----: ---No Assign----, 0000...3999]
選択したインデックスにセットしているサンプル・ナンバー、サンプル・ネームを表示します。ここでサンプルを選ぶことも可能です。(※0-1b)

Orig.Key (Original Key) [C-1...G9]
サンプルのオリジナル・キーを設定します。(※0-1b)

Top Key [C-1...G9]
インデックスのゾーンの上限のキーを設定します。ゾーンはこの“Top Key”によって決定します。(※0-1b)

Range
“Top Key”の設定によって決定したゾーンの範囲を表示します。この範囲で選択したサンプル・データを再生できます。インデックスのゾーンの範囲は、“Keyboard & Index”(※0-1a)でも確認できます。

Level [-99...+99]
サンプルの再生レベルを調整します。マルチサンプルでのサンプル間のレベルをそろえたいときなどに使用します。

0: ユニティー・レベルです。

-: レベルが下がります。

+: レベルが上がります。

▶ **Samplingモードでは、通常、再生ユニティー・レベルは最大レベルとなっているため+側は効きません。ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブモードの機能にVolume(CC#07)やExpression(CC#11)を設定してコントロールしたり、これらのMIDIメッセージを受信して、再生ユニティー・レベルが下がっている場合、+側が有効となります。**
(※Program P1:1-2A、Sample Parameters: Level)

note 再生レベルは、“+12dB”(2-1c)の設定によっても変化します。“+12dB”がオンのとき、約+12dB大きなレベルで再生されます。

Pitch [-64.00...+63.00]
サンプルの再生ピッチをセント単位で調整します(※p.13 Pitch)。
0: オリジナル・キーを弾いたとき、オリジナルのピッチで発音します。
-: ピッチが下がります。-12.00で1オクターブ・ダウンします。
+: ピッチが上がります。+12.00で1オクターブ・アップします。
リズム・ループの長さをそろえるときなどにも“Pitch”を調整することで対応できます。例えば、+12.00に設定すると再生スピードが2倍となりループの再生時間は1/2となります。(※Program P1:1-2A “Sample Parameters”Pitch)

note “Pitch BPM Adjust”により、BPM値を基準として再生時間を設定することができます。(※3-1A)

3-1c: Insert, Cut, Copy, Create

Insert

インデックスを作成します。Insertボタンを押すと“Position”(0-3a、3-2a)の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。このとき、“Cut”、“Copy”によってカットまたはコピーしたインデックスの内容(サンプルの“Zone Range”、“Original Key Position”、“Level”、“Pitch”)を同時にセットします(サンプルは自動的に別のナンバーにコピーおよびセットされます)。

▶ “Create”、“Insert”を実行するとき、新しいインデックスが作成できない場合にダイアログが開きます。このような場合は“Create”(0-1b)を参照してください。

▶ 電源オン直後などの“Cut”、“Copy”実行前では、“Create”同様にCreate Zone Preference(0-3a、3-2a)の“Position”、“Zone Range”、“Original Key Position”の設定に従って、新規インデックスが作成されます。

Cut

選択しているインデックスを削除します。同時に“Insert”用バッファに削除するインデックスの内容をコピーします。

Copy

“Insert”用バッファに選択しているインデックスの内容をコピーします。

Create

インデックスを作成します。Createボタンを押すと“Position”、“Zone Range”、“Original Key Position”(3-2a、0-3a)の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。(※0-1b)

▼ 3-1: Page Menu Command

0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Pitch BPM Adjust	3-1A
0-1F	Rename MS	Move Sample	0-1K

3-1A: Pitch BPM Adjust

このコマンドで選択しているインデックスの“Pitch”(3-1b)をBPM値を基準に設定します。サンプルの再生のピッチを上げると再生スピードは早くなり、ピッチを下げると再生スピードは遅くなります。これを利用してサンプルのループの長さ等を、任意のBPM値のテンポに合わせ込むことができます。

“Pitch BPM Adjust”を選び、ダイアログを表示します。



“Beat”を設定します。4分音符の拍数で設定してください。

“Current BPM”に、基準キー(グレー表示)での再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)から、自動的に計算されます。

例えば2秒の長さにスタート、エンド・アドレスを設定しているサンプルに対して、オリジナル・キーの位置に基準キーを設定し、“Beat”4と設定すると“Current BPM”は120、“Beat”2と設定すると“Current BPM”は60と表示します。

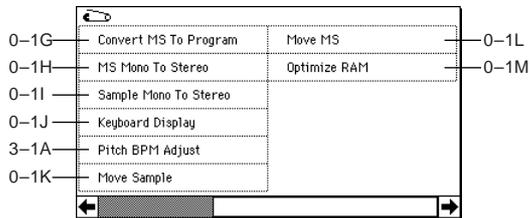
▶ 40 ~ 480の範囲を超える表示はできません。

“New BPM”では、“Current BPM”値に対する、変更後のBPM値を設定します。

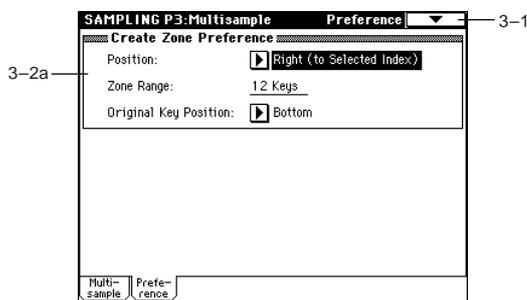
ピッチBPMアジャストを実行するときはOKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

実行すると、“Pitch”(3-1b)の値が自動的にセットされます。例えば4拍120BPMでループしているサンプルを240BPMに変更すると、“Pitch”は+12.00がセットされます。

! ここでの実行計算は、本体での計算精度の範囲で実行されます。従って誤差によって上記の例のようにならない場合があります。



3-2: Preference



3-2a: Create Zone Preference

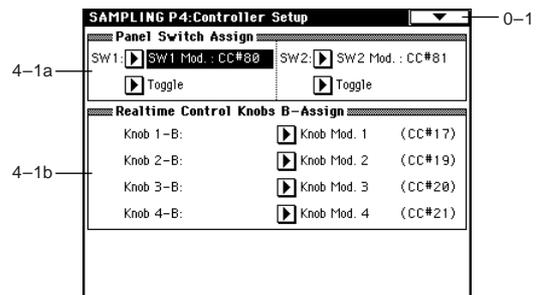
“Create”(3-1c、0-1b)を実行したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されます。インデックスの設定は後で変更することができます。また“Insert”(3-1c)実行時、ここでの“Position”の設定値が使用されます。(※Create Zone Preference: 0-3a)

Sampling P4: Controller Setup

4-1: Controller Setup

Samplingモードでの[SW1]キー、[SW2]キー、およびREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードの機能を設定します。

! Samplingモードでは、AMSによるプログラム・パラメーターのコントロールはできません。



4-1a: Panel Switch Assign

[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします。(「SW1, SW2 Assign List」※p.279)

SW1 (SW1 Assign)	[Off...After Touch Lock]
SW1 Mode	[Toggle, Momentary]
SW2 (SW2 Assign)	[Off...After Touch Lock]
SW2 Mode	[Toggle, Momentary]

※ Program P1:1-4a

4-1b: Realtime Control Knobs B-Assign

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします(「Realtime Control Knobs B-Assign List」※p.280)。ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードで、それぞれのノブを操作したときに有効です。

Knob 1-B	[Off...MIDI CC#95]
Knob 2-B	[Off...MIDI CC#95]
Knob 3-B	[Off...MIDI CC#95]
Knob 4-B	[Off...MIDI CC#95]

※ Program P1:1-4b

エフェクトのダイナミック・モジュレーション機能などを、これらのコントローラーでリアルタイムに動かしながら、サンプリングすることができます。

設定例

ノブ[1](Bモード)でIFX1に設定した044: Stereo/Cross Delayの“Wet/Dry”バランスを、ノブ[2](Bモード)でIFX通過後の“Pan”をリアルタイムでコントロールしながら、外部からのオーディオ信号をサンプリングします。

- “BUS(IFX) Select”(0-2a)をIFX1に設定します。
- “IFX1”に044: Stereo/Cross Delayを選びます。

IFX1 ページの“ Wet/Dry ”を Dry、“ Src ”を KnobM1 [+], “ Amt ”を + 50 に設定します。

Realtime Control Knobs B-Assign の “ Knob 1-B ”を Knob Mod.1(CC#17)に、“ Knob 2-B ”を Post IFX Pan(CC#08) に設定します。

[REALTIME CONTROLS] キーを押して、B側のLEDを点灯させます。

[1]、[2] ノブを動かすと外部入力音とディレイの定位が変化します。その音をサンプリングすることができます。

Sampling P5: Audio CD

5-1: Audio CD

USB A 端子に接続したCD-R/RWドライブのオーディオCDを再生したり、オーディオCDのオーディオ信号をリップングします。

オーディオCDからサンプリングするには次の2つの方法があります。

- 本機で再生をコントロールして、アナログ・オーディオ信号の入力をデジタル信号に変換してサンプリングします。CD-R/RWドライブのアナログ・オーディオ出力は、AUDIO INPUT 端子に接続することによって入力します。

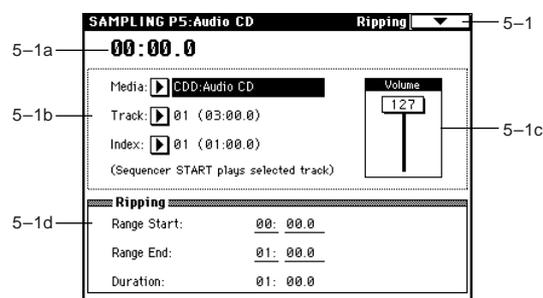
サンプリング方法は、通常のAUDIO INPUT 端子に接続したアナログ音声をサンプリングするのと同様です。“ Input ”Analog(0-2a)の設定に従い、本機で再生されます。Input 1(Lチャンネル)、Input 2 (Rチャンネル)の“ Level ”、“ Pan ”、“ BUS(IFX/Indv.) Select ”(通常L/Rに設定)を設定してください。

- オーディオCDのオーディオ信号をデジタル・データのままサンプリングします(リップング機能)。リップングは、ページ・メニュー・コマンド“ Destination ”(5-1A)で実行します。

⚠ CD-R/RWドライブによっては、リップングを対応していないものがあります(CD-DA のデータ読み出しに対応していないCD-R/RWドライブ)。この場合、「Error in reading from medium 」と表示されます。

⚠ Audio Output 端子、またはヘッドホン端子が付いていないドライブでは、音声をモニターすることができません。

オーディオCDは、SEQUENCERの各キーでコントロールします。



SEQUENCER [START/STOP] キー :再生/停止

[FF>>] キー :早送り

[<<REW] キー :巻き戻し

[PAUSE] キー :一時停止

[LOCATE] キー :トラックの先頭に戻る

5-1a: Location

Location [00:00.0...]

再生しているトラック(“ Track ”)の現在の位置を表示します。また、停止時には再生を開始する位置を設定します。“ Track ”や“ Index ”を選び直すと00:00.0になります。

5-1b: Drive, Track, Index

Media (Media Select) [CDD: Name]

再生またはリッピングするオーディオCDの入ったCD-R/RWドライブを選びます。

 ここではCD-R/RWドライブ以外は選べません。

Track (Track Select) [01...]

再生またはリッピングするオーディオCDのトラックを選びます。

Index [01...]

再生またはリッピングするオーディオCDのインデックスを選びます。インデックス情報を持ったトラックを選んだ場合のみ選ぶことができます。

 CD-R/RWドライブによってはインデックス情報が取得できない場合があります。

5-1c: Volume

Volume [0...127]

CD-R/RWドライブから出力されるオーディオ信号の音量を調節します。

 CD-R/RWドライブによっては対応していないものもありますので、ここで設定しても音量が変わらない場合があります。

5-1d: Ripping

リッピングでデータを取り込む範囲を設定します。

CDを再生する範囲は、“ Range Start ”または“ Range End ”にカーソルが置かれているときは“ Range Start ”から“ Range End ”までです。

リッピングはページ・メニュー・コマンド“ Destination ”(5-1 A) で実行します。

Range Start [00:00.0...]

リッピングでデータを取り込む開始位置を設定します。

“ Track ”や“ Index ”を選び直すと00:00.0になります。

note “ Range Start ”または“ Range End ”のエディット・セルを反転している場合、再生中に[ENTER]キーを押すと、押したタイミングで“ Range Start ”または“ Range End ”が設定できます。2回以上押すと最後に押した位置が設定されます。

“ Range Start ”、“ Range End ”以外のエディット・セルを反転している場合、[ENTER]キーを1回押すと“ Range Start ”が設定され、もう一度押すと“ Range End ”が設定されます。3回以上押すと最後とその1回前に押した位置が、それぞれ“ Range Start ”と“ Range End ”に設定されます。

Range End [00:00.0...]

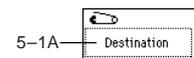
リッピングでデータを取り込む終了位置を設定します。

“ Track ”や“ Index ”を選び直すと各トラックやインデックスの終了時間が表示されます。

Duration [00:00.0...]

“ Range Start ”から“ Range End ”までの時間を表示します。

▼ 5-1: Page Menu Command



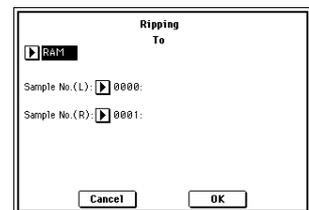
5-1A: Destination

リッピングしたデータの書き込み先を設定し、リッピングを実行します。リッピングで作成されたサンプルは、サンプリング周波数44,100Hzのステレオ・サンプルになります。サンプル・メモリー(RAM)またはメディアにリッピングすることができます。MEDIAを選んだ場合は、WAVEファイルが作成されます。

サンプル・メモリー(RAM)にリッピングする場合

“ Destination ”を選び、ダイアログを表示します。

“ To ”でRAMを選びます。



リッピングすることによって作成されるステレオ・サンプル・データの書き込み先を“ Sample No.(L) ”、“ Sample No.(R) ”で設定します。

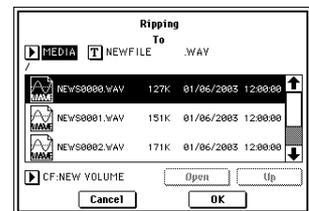
初期値として空のサンプルで最小の番号が表示されます。通常そのままにしておきます。

リッピングを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

メディアにリッピングする場合

“ Destination ”を選び、ダイアログを表示します。

“ To ”でMEDIAを選びます。



セーブするWAVEファイルの名前を設定します。

“ Media Select ”でセーブするメディアを選びます。

Openボタン、Upボタンを押して、セーブ先のディレクトリを選びます。

リッピングを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Sampling P8: Insert Effect

Sampling モードでのインサート・エフェクトを設定します。

“ Input ”で設定した外部オーディオ信号にインサート・エフェクトIFX1 ~ 5をかけてサンプリングするときは、P0: Recording, Input/Setup ページの Input 1, Input 2 “ BUS(IFX/indv.) Select ”をIFX1 ~ 5に設定し、各エフェクトを調整します。

サンプリングした、またはロードしたサンプルに、エフェクトをかけてリサンプリングするときは、P8:Insert Effect ページの“ BUS(IFX) Select ”をIFX1 ~ 5に設定し、各エフェクトを調整します。(※ “ Resample ” 0-2b)

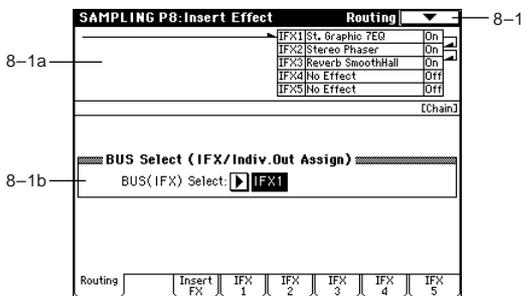
☞ インサート・エフェクトの詳細については、「 8. Effect Guide 」 p.205を参照してください。

▲ Samplingモードでは、マスター・エフェクト1、2、およびマスターEQは使用できません。

note Samplingモードでのインサート・エフェクトの設定は、電源をオフにするとバックアップされません。インサート・エフェクトの設定を保存しておきたいときは、“ Copy Insert Effect ”を利用してください。

例えば、プログラム、コンビネーションを選択して、Samplingモードのインサート・エフェクトの設定をコピーし、保存します。プログラム、コンビネーションはライトによって、本体メモリーに保存されます。そしてSamplingモードで、ライトしたプログラム、コンビネーションのエフェクト設定を、“ Copy Insert Effect ”(8-1A)でコピーすることによって、その設定が利用できます。

8-1: Routing



8-1a: Routing Map

Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェーン、それぞれの状態を表示します。インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定はP8: Edit-Insert Effect, Insert FXページで行います。

8-1b: BUS Select

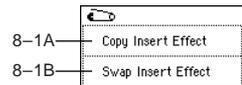
BUS(IFX) Select

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off] バスを設定します。

サンプリングした、またはロードしたサンプル(マルチサンプル)に、エフェクトをかけてリサンプリングするときはIFX1 ~ 5を設定します。(※ “ Resample ” 0-2b)

▲ サンプリングを行うと“ BUS(IFX) Select ”の設定は自動的にL/Rが選ばれます。再度サンプリングする場合は、注意が必要です。

▼ 8-1: Page Menu Command



8-1A: Copy Insert Effect

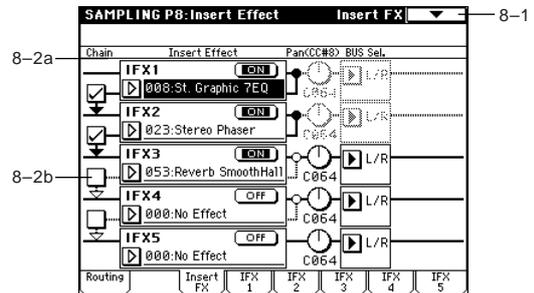
☞ Program P8:8-1A:Copy Insert Effect

8-1B: Swap Insert Effect

☞ Program P8:8-1B:Swap Insert Effect

8-2: Insert FX

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーン等を設定します。



8-2a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5 [000...089]

IFX2, 3, 4 [000...102]

IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off [Off, ON]

Chain [Off, On]

Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーン、パンを設定します。パラメーターについてはProgram P8-2aを参照してください。

BUS Sel. (BUS Select)

[L/R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube)]

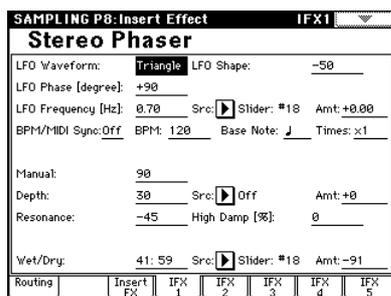
インサート・エフェクト通過後、どのバスに送るかを設定します。通常L/Rに設定します。AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) へ出力したい場合は、1, 2, 3(Tube)、4(Tube)、1/2, 3/4(Tube)に設定します。

▲ インサート・エフェクト通過後、バルブ・フォースをインサートする場合は、3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定します。Valvr Force “ Placement ”はInsertに設定します。

- 8-3: IFX 1
- 8-4: IFX 2
- 8-5: IFX 3
- 8-6: IFX 4
- 8-7: IFX 5

Insert FX ページで選んだIFX 1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します。(※p.217~)

MIDI エフェクトのDmod(ダイナミック・モジュレーション)は、Global Mode P1で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。



Sampling P9: VALVE FORCE

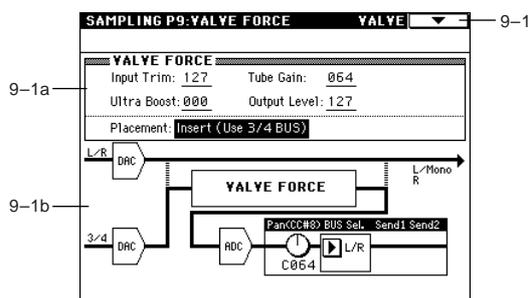
9-1: VALVE FORCE

真空管を使用したアナログ回路、Valve Force(Valve Force)に関する設定を行います。

Valve Forceの効果をかけてサンプリングやリサンプリングをすることができます。またインサート・エフェクトと組み合わせることも可能です。

note VALVE FORCE [ON/OFF] キーでVALVE FORCEのオン/オフをコントロールします。

note VALVE FORCEはステレオ・イン - ステレオ・アウトのアナログ回路です。



9-1a: VALVE FORCE

- Input Trim [000...127]
- Ultra Boost [000...127]
- Tube Gain [000...127]
- Output Level [000...127]

Valve Forceへの入力、重低音域のブースト、真空管への入力ゲイン、Valve Forceからの出力レベルを設定します。

パラメーターについてはProgramモードを参照してください。

Placement [Final, Insert(Use 3/4 BUS)]

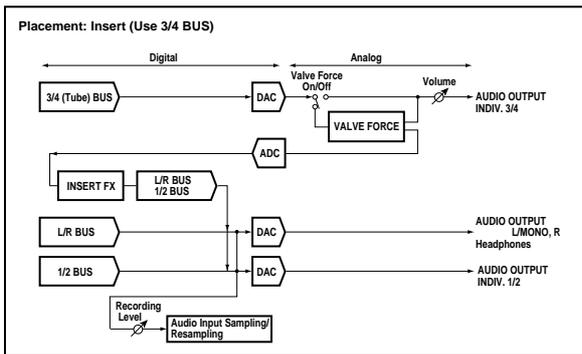
VALVE FORCEの配置先を設定します。

Finalについては、Programモードを参照してください。

Insert(Use 3/4 BUS): 3/4出力用DAC(Digital Analog Converter)の後の、アナログ信号変換後に配置します。3/4バスがVALVE FORCEへの入力となります。(同時にIndividual 3/4にも出力します。)

VALVE FORCE通過後は、ADC(Analog Digital Converter)でデジタル信号に変換され、“Pan(CC#8)”、“BUS Select”の設定にしたがい、インサート・エフェクト、L/R、Individual 1/2、3/4バスに送られます。

VALVE FORCEとインサート・エフェクトを接続する順番を設定し、さまざまな組み合わせが可能です。(※設定例)



[設定例]

VALVE FORCEは、Input/Setupの“BUS(IFX/indiv.) Select”(0-2a)、“BUS(IFX) Select”(8-1b)またはIFX通過後の“BUS Sel.”(8-2a)の設定によって任意の位置にインサートします。VALVE FORCE“BUS Sel.”(9-5a)でVALVE FORCEからの出力先を設定します。“Source BUS”(0-2b)で設定したバスへ送られる音をサンプリングします。

- Audio Input → VALVE FORCE → サンプリング
 “BUS(IFX/indiv.) Select”: 3/4(Tube)
 VALVE FORCE “BUS Sel.”: L/Rまたは1/2
 “Source BUS”: L/Rまたは1/2
- Audio Input → VALVE FORCE → インサート・エフェクト → サンプリング
 “BUS(IFX/indiv.) Select”: 3/4(Tube)
 VALVE FORCE “BUS Sel.”: IFX1...5
 IFX 通過後の“BUS Sel.”: L/Rまたは1/2
 “Source BUS”: L/Rまたは1/2
- Audio Input → インサート・エフェクト → VALVE FORCE → サンプリング
 “BUS(IFX/indiv.) Select”: IFX1...5
 IFX 通過後の“BUS Sel.”: 3/4(Tube)
 VALVE FORCE “BUS Sel.”: L/Rまたは1/2
 “Source BUS”: L/Rまたは1/2
- Audio Input → インサート・エフェクト → VALVE FORCE → インサート・エフェクト → サンプリング
 “BUS(IFX/indiv.) Select”: IFX1...5
 IFX 通過後の“BUS Sel.”: 3/4(Tube)
 VALVE FORCE “BUS Sel.”: IFX1...5
 IFX 通過後の“BUS Sel.”: L/Rまたは1/2
 “Source BUS”: L/Rまたは1/2

! IFX 通過後の“BUS Sel.”を、前段のIFXに設定しないでください。フィードバック・ループし、不快な歪みを生じることがあります。

note サンプルの再生音を、サンプリングするリサンプリングでも、インサート・エフェクトとVALVE FORCEを組み合わせて使用できます。Audio Input 同様に、“BUS(IFX) Select”(8-1b)およびIFX 通過後の“BUS Sel.”(8-2a)でルーティングを設定します。

9-1b: Post VALVE FORCE Mixer

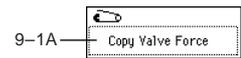
Pan(CC#8) [L000...C064...R127]
 BUS Sel. [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

ADC OVERLOAD !!

VALVE FORCEからの出力の送り先を設定します。
 パラメーターについてはProgram モードを参照してください。

note “Pan”、“BUS Sel.”(「ADC OVERLOAD !!」)は、“Placement”がInsert (Use 3/4 BUS) のときのみ有効です。

▼ 9-1: Page Menu Command



9-1A: Copy Valve Force

任意のプログラム、コンピネーション、ソング、Samplingモード、Song PlayモードのVALVE FORCE設定をコピーします。

“Copy Valve Force”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。

コピーするパラメーターを選びます。

“Controller”を選ぶと、Input Trim、Tube Gain、Ultra Boost、Output Levelの設定のみコピーします。

“Placement”を選ぶと、Placementの設定をコピーします。

コピー元の設定がInsert (Use 3/4 BUS) の場合は、Pan (CC#8)、BUS Sel.の設定もコピーします。

“All”にチェックすると、全体の設定をコピーします。

“Copy Valve Force”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5. Song Play モード

Song Play モードは、スタンダードMIDI ファイル(SMF) をメディアから直接読み込みながら再生します。これらのSMFはジュークボックス機能を使って好きな順番に並べて連続再生することもできます。また、アルペジエーターやリアルタイム・コントローラーを使用することもできます。ここではSMFの再生とそれらに関する設定を行います。本機で再生できるSMFはフォーマット0またはフォーマット1です。

Song Play P0: Prog/Mix

0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)

0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)

SMFの再生に関する設定、各トラックのプログラムの選択など基本的な設定を行います。



0-1a: Location, Meter, Tempo, Jukebox, File, Play

Location [001:01.000...999:16.191]

SMFの現在位置です。

左から、小節(LocationMeasure)、拍(LocationBeat)、クロック(Location Tick) を表示します。それぞれ個別に設定でき、ソングの現在位置が移動します。

note ロケーションを変えると、ソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。

Meter [* / * , 1/4...16/16]

SMFの現在位置の拍子を表示します。

♩ (Tempo) [040...240]

SMFの再生時のテンポを設定します。

note ARPEGGIATOR [TEMPO] ノブを回すことでも調整できます。また[ENTER] キーを押す間隔をテンポとして設定することもできます。

▲ SongPlay モードでは MIDClock (GloboP1:1-1a) の設定に関わらず、ここでのテンポで動作します。

Jukebox [Off, On]

On(チェックする): ジュークボックス・リストのSMFを連続して再生します。またジュークボックス・リストを作成するときにチェックします。

ページ・ジャンプ・メニュー([MENU] キーを押すと表示) でJukeboxボタンを押してP3: Jukebox を選びリストを作成します。

File (File select) [000...999]

メディアから、再生するSMFを選びます。

現在選択しているディレクトリ内のSMFが選べます。他のディレクトリから選ぶときは、P3: Select Directory でディレクトリを選びます。

また、“Jukebox”をチェックしているときは、P3: Jukebox のジュークボックス・リストのSMFが選べます。

このパラメーターは、ディレクトリ内にSMFが存在しないとき、またジュークボックス・リストにSMFが登録されていないときには表示しません。

Name

“File(Fileselect) ”で選んだSMFのソング名を表示します。

Play (Track Select) [Track01[Ch01]...Track16[Ch16]]

鍵盤を弾いたときに発音するトラック(チャンネル)を設定します。

右側にトラックで使用しているプログラムのバンク・ナンバー、プログラム・ナンバー、ネームが表示されます。

MIDI Song Play モードでは、トラック1 ~ 16にMIDI チャンネル1 ~ 16がそれぞれ対応しています。

0-1(2)b: Selected Track Information

現在エディットの対象になっている、または Play(Track Select) ”でのトラック情報(1 ~ 16)を表示します。

T (Track) (01...08 (09...16))

現在エディットの対象になっている、または Play(Track Select) ”で選んでいるトラック・ナンバーと、そのトラックで設定しているプログラム・バンク、ナンバー、ネームを表示します。

Ch (01...16)

現在エディットの対象になっている、または Play(Track Select) ”で選んでいるトラックのMIDI チャンネル・ナンバーを表示します。

0-1(2)c: Track Number, Category, Bank/Program, PLAY/MUTE, SOLO ON/OFF

Track Number (1...8 (9...16))

トラック・ナンバーを表示します。

“Track Number ”下の各パラメーターで、そのトラック・ナンバーに関する設定を行います。

Category [00...15]

トラックで使用するプログラムをカテゴリーから選びます。すべてのプログラムは、16種に分類されています。カテゴリーを押し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。

カテゴリーからプログラムを探したいときや、同じカテゴリーの別プログラムを選ぶときに使用すると便利です。

Program Select (Bank/Program)

[A...F, G, g(1)...g(9), g(d), H...N]

各トラックで使用するプログラムを選びます。

下段にプログラム・ネームの一部が表示されます。

“ Program Select ”が選ばれているときは、BANK [A] ~ [N] キー、VALUE コントローラーで設定できます。

ポップアップボタンを押すと、Bank/TrackProgram メニューが表示され、プログラムが選べます。(≡ProgramP0:0-1a)

note “ Program Select ”を選ぶと、トラックに選んでいるプログラム・バンクのBANKキーLED が点灯します。

! バンクFは、オプションEXB-MOSS を装着時に選択できます。装着するとEXB-MOSS 専用の128 プログラムが使用できます。

MIDI “ Status ”(1-1a/2a) が、INT、BTHのときはMIDI プログラム・チェンジの受信でプログラムが選べます。トラック1 ~ 16 のそれぞれをMIDI チャンネル1 ~ 16 でコントロールします。

PLAY/MUTE [PLAY, MUTE]

各トラックのプレイバック、ミュートを設定します。

PLAY/MUTE ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

PLAY: トラックをプレイバック(再生) します。

MUTE: トラックをミュート(消音) します。

SOLO ON/OFF [SOLO OFF, SOLO ON]

ソロ機能をオン/ オフします。

SOLO ONにしたトラックのみが発音します。他のトラックはミュートします。

MIDI ミュートやソロ機能によりミュートしたトラックが“ Status ”(1-1a/2a) がEXT、BTHのとき、そのトラックで設定しているMIDI ノートオン/ オフは送信しません。ただし Play(TrackSelect) ” (0-1a) で選んでいるトラックは例外となります。

! ページメニュー・コマンド“ SoloSelectedTrack ”(0-1B) がオンのとき、そこでのソロの状態を優先します(オン時)。“ SOLO ON/OFF ”またはその他のトラックのパラメーターを押すと、そのトラックのみがソロになり、発音します。

▼ 0-1: Page Menu Command

0-1A	GM Initialize
0-1B	Solo Selected Track
0-1C	Load Template Song
0-1D	Save Template Song
0-1E	Set Location

0-1A: GM Initialize

GMシステム・オン・メッセージをSong Play モードに送り、各トラックをGM用の設定にリセットします(≡下表)。

MIDI Song Play モードで、外部からGMシステム・オン・メッセージを受信したときや、SMFにGMシステム・オン・メッセージが記録されているときは、このコマンドを実行したときと同様にGM用の設定にリセットされます。ただし、これらの場合では、P9:Master Effect の各パラメーターはリセットされません。

0-1B: Solo Selected Track

“ SoloSelectedTrack ”を選択するたびに、ソロ機能のオン/ オフが切り替わります。オン時、選択しているトラックのみが発音し、他のトラックはミュートされます(ソロ機能)。別のトラックをソロにするときは、そのトラックのパラメーターを選びます。(≡SequencerP0:0-1B)

MIDI ソロ機能によりミュートしたトラックが“ Status ”(1-1a/2a) がEXT、BTHのとき、そのトラックで設定しているMIDI ノートオン/ オフは送信しません。

0-1C: Load Template Song

プリセット・テンプレート・ソング(P00 ~ 15の16種類)またはユーザー・テンプレート・ソング(U00 ~ 15の16種類)をロードします。(≡SequencerP0:0-1G)

GM Initialize Parameter

Parameter		Track 1 - 9, 11 - 16	Track 10	
P0	Bank/Program	G001:Acoustic Piano	g(d)001:STANDARD KIT	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
P1	Status	-	-	設定値のままで変化しない
	Use Program's Scale	-	-	設定値のままで変化しない
P7	Arpeggiator Assign	-	-	設定値のままで変化しない
	その他Arpeggiatorパラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
P8	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX1 - 5	-	-	設定値のままで変化しない
	Pan(CC#8)	-	-	設定値のままで変化しない
	BUS Select	-	-	設定値のままで変化しない
	Send1	-	-	設定値のままで変化しない
	Send2	-	-	設定値のままで変化しない
	その他Insert Effectパラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
	P9	MFX1	-	-
MFX2		-	-	053: Reverb SmoothHall
Return1		-	-	127
Return2		-	-	050
その他Master Effect, Master EQ, Valve Forceパラメーター		-	-	初期設定

0-1D: Save Template Song

プログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・ソングU00～15にセーブします。(☞Sequencer P0:0-1H)

ここでセーブした設定は、Sequencerモードでロードすることもできます。

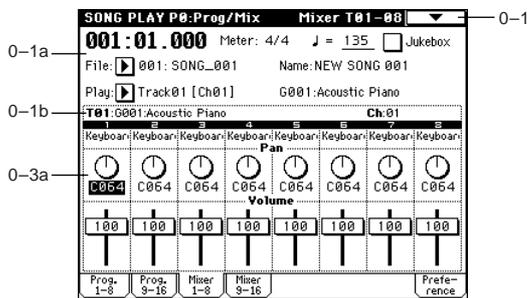
0-1E: Set Location

[LOCATE] キーを押すと、ここで設定したロケーションへ移動します。(☞Sequencer P0:0-1J)

0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)

0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)

各トラック(チャンネル)のパン、ボリュームを設定します。



0-3(4)a: Track Number, Program Category, Pan, Volume

Track Number

トラック・ナンバーを表示します。(☞0-1c/2c)

Program Category

トラックで使用するプログラム・カテゴリー名の一部を表示します。

Pan [RND, L001...C064...R127]

トラック(チャンネル)1～16のパンを設定します。(☞Sequencer P0:03b)

MIDI “Status”(1-1a/2a) をINT、BTHのとき、MIDI コントロール・チェンジ(CC)#10 でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10 受信時、0と1でL振り切り、64でセンター、127でR振り切りとなります。トラック1～16のそれぞれをMIDI チャンネル1～16でコントロールします。

Volume [0...127]

トラック(チャンネル)1～16のボリュームを設定します。

MIDI “Status”(1-1a/2a) がINTまたはBTHのとき、MIDI コントロール・チェンジ(CC)#7 ボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量はMIDI のボリューム(CC#7) とエクスプレッション(CC#11) の値のかけ算で決まります。トラック1～16のそれぞれをMIDI チャンネル1～16でコントロールします。

0-5: Preference

SMFを続けてプレイバックさせるための設定と、メトロノームを設定します。



0-5a: Next File

現在選ばれているSMFがプレイバックし終わった後に、他のファイルを選んでプレイバックさせるかどうかを設定します。

Chain to next file [Off, On]

On(チェックする): 現在選ばれているSMFのプレイバック後、次のSMFが自動的に選ばれます。

Auto Start [Off, On]

On(チェックする): 現在選ばれているSMFのプレイバック後に、次のSMFが自動的にプレイバックします。“Chain to next file”にチェックしているときに有効です。

0-5b: Metronome Setup

メトロノームを設定します。

Sound [On, Off]

On: プレイバック時にメトロノームが鳴ります。メトロノーム音は、“BUS Select”で設定したバスに出力します。

BUS (Output) Select (BUS Select)

[L/R, L, R, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube)]

メトロノーム音の出力先を設定します。(☞Sequence P0:0-7b)

Level [000...127]

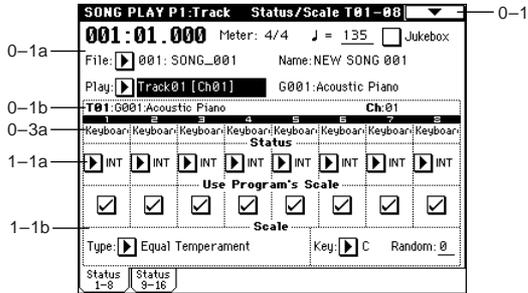
メトロノームの音量を設定します。

Song Play P1: Track

各トラックの内部音源の状態(Status) と、スケールを設定します。

1-1: Status 1-8 (Status/Scale T01-08)

1-2: Status 9-16 (Status/Scale T 09-16)



1-1(2)a: Status

Status [INT, Off, BTH, EXT]

各トラックのMIDI と内部音源の状態(Status) を設定します。

INT: そのトラックの演奏データをプレイバックする、またはINTに設定したトラックを Play(TrackSelect) (0-1 g) で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音し、外部へはMIDI データを送信しません。

Off: プログラムは発音しません。またMIDI データも送信しません。

BTH: INTとEXTの両方の動作をします。そのトラックの演奏データをプレイバックする、またはBTHに設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音し、同時にその演奏データをMIDI で送信します。

EXT: そのトラックの演奏データをプレイバックする、またはEXTに設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、MIDI データを送信しますが、本体の音源は発音しません。

Status	演奏データ本体での操作		受信したデータ	
	内部音源	MIDI OUT	内部音源	MIDI OUT
INT		x		-
EXT	x		x	-
BTH				-

1-1(2)b: Use Program's Scale/Scale

Use Program's Scale [Off, On]

各トラックに "Scale" (Program P1:1-1 c) で設定したプログラムごとのスケールを使用するかを設定します。

On(チェックする): プログラムのスケールを使用します。

Off(チェックしない): "Scale" (1-1b/2b) で設定したスケールを使用します。

Scale:

Song Play モードで使用するスケールを設定します。

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールのタイプを選びます。(※ Type "Program P1:1-1 c)

Key (Scale Key) [C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選びます。(※ Key "Program P1:1-1 c)

Random [0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にズレます。

(※ Random "Program P1:1-1 c)

1-3: MOSS 1-8 (MOSS Setup T01-08)

1-4: MOSS 9-16 (MOSS Setup T09-16)

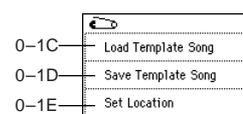
このページはオプションEXB-MOSS 装着時に表示します。(※ EM)

Song Play P2: Controller Setup

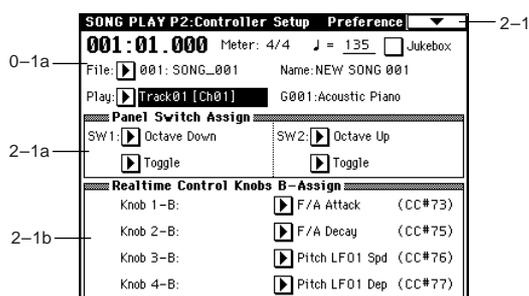
Song Play モードでの[SW1]、[SW2] キー、およびREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードの機能を設定します。設定した機能は Play(TrackSelect) で設定したトラックの演奏で使用できます。

MIDI “Play(TrackSelect) で設定したトラックの Status (1-1a/2a) が、BTH、EXTのとき、CC# に設定した各コントローラーを操作するとMIDI コントロール・チェンジ(CC#) をそのトラックのMIDI チャンネルで送信します。

▼ 2-1: Page Menu Command



2-1: Controller Setup (Preference)



2-1a: Panel Switch Assign

[SW1]、[SW2] キーの機能をアサインします。

(「SW1,SW2AssignList」参照p.279)

! 各トラックに割り当てられているプログラムの[SW1]、[SW2]の機能は無効になるので、新たに設定します。

SW1	AMSource	[Off, ..., After Touch Lock]
		Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]
SW2	AMSource	[Off, ..., After Touch Lock]
		Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]

☞ Program 1:1-4a

2-1b: Realtime Control Knobs B-Assign

REALTIMECONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします(「RealtimeControl Knobs B-Assign List」参照p.280)。ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブがBモード時に、それぞれのノブを操作したときに機能します。

各トラックに割り当てられているプログラムのREALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

Knob 1-B	AMSource	[Off, ..., MIDI CC#95]
Knob 2-B	AMSource	[Off, ..., MIDI CC#95]
Knob 3-B	AMSource	[Off, ..., MIDI CC#95]
Knob 4-B	AMSource	[Off, ..., MIDI CC#95]

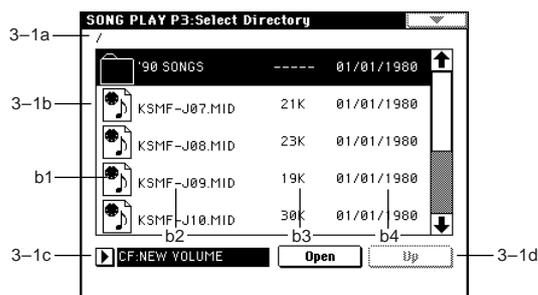
☞ Program 1:1-4b

Song Play P3: Select Directory/ Jukebox

“ Jukebox ”(0-1a) の設定で表示する内容が異なります。
チェックしない:「 3-1:Select Directory 」を表示します。
チェックする:「 3-1: Jukebox 」を表示します。

3-1: Select Directory

メディアから再生するSMFが含まれているディレクトリを選びます。



3-1a: カレント・ディレクトリ

対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。
LCD 画面にはディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリの階層間の区切り文字は「 / 」です。
カレント・ディレクトリは、Open ボタン、Up ボタンで移動します。

3-1b: ディレクトリ・ウィンドウ

カレント・ディレクトリのファイル情報を表示します。
このウィンドウ上でファイルやディレクトリを選びます。

b1: ファイル / アイコン

SMFとDOSディレクトリのファイルを表示します。(アイコンについては、Media モードの「 ファイル、ディレクトリ、アイコンについて 」(p.175))

b2: ファイル名

SMFの名前、ディレクトリ名です。

b3: サイズ

SMFのサイズ(バイト単位) です。

b4: セーブした日付

SMFをセーブしたときに付けた日付(左から日、月、年) です。

3-1c: Media Select

Media Select [CF, HDD, CDD, RDD: Name]
再生の対象にするメディアを選びます。
メディアの種類とボリューム・ラベルが表示されます。(「 Media Select 」 Media 0-1c)

3-1d: Open ボタン , Up ボタン

Open ボタン

Openボタンを押すと、ディレクトリがオープンし、カレント・ディレクトリを1つ下の階層へ移動します。

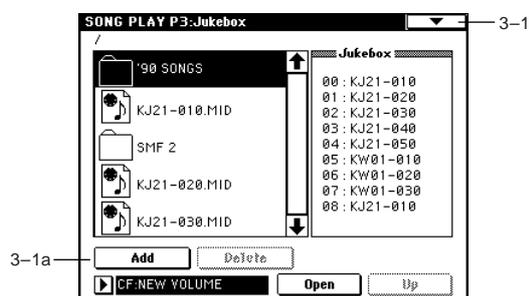
Up ボタン

Upボタンを押すと、カレント・ディレクトリが1つ上の階層へ移動します。
ディレクトリ・ウィンドウでディレクトリを選んでいるときに操作できます。

3-1: Jukebox

SMFの演奏順を指定するジュークボックス・リストを作成します。
ジュークボックス・リストは、100 曲まで登録することができます。リストは、ページ・メニュー・コマンド3-1B 、3-1A で、セーブやロードすることができます。

⚠ ライト・プロテクトのあるメディアにセーブするときは、あらかじめライト・プロテクトを解除しておいてください。



3-1a: Add ボタン , Delete ボタン

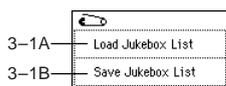
Add ボタン

ジュークボックス・リストへ SMFを追加します。
ディレクトリ・ウィンドウで、ジュークボックス・リストへ入れるSMF選択し、このボタンを押すと、ジュークボックス・リストへ加えることができます。

Delete ボタン

ジュークボックス・リストから SMFを削除します。

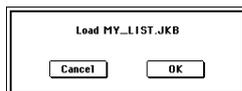
▼ 3-1: Page Menu Command



3-1A: Load Jukebox List

使用するジュークボックス・リストをロードします。

ディレクトリ・ウィンドウでジュークボックス・リスト・ファイル(拡張子 .JKB) を選択してから、“ Load Jukebox List ”を選びます。
次のダイアログを表示します。

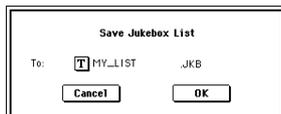


ジュークボックス・リストをロードするときは、OKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

3-1B: Save Jukebox List

作成したジュークボックス・リストをファイルとしてセーブします。

ジュークボックス・リストを作成してから、“ Save Jukebox List ”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、ファイル名を入力します。

ジュークボックス・リストをセーブするときは、OKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すと“ Media Select ”で選択したメディアへ、ジュークボックス・リスト・ファイルをセーブします。

Song Play P7: Arpeggiator

Song Play モードでのアルペジエーターの動作を設定します。

“ Play(Track Select) ”のトラックにアルペジエーターを設定してSMFデータのプレイバックに合わせ、テンポに同期したアルペジオ演奏が行えます。

2 つのトラックにA、Bのアルペジエーターをそれぞれ設定しておき、“ Play(TrackSelect) ”を変えることによって、アルペジエーターを切り替えて演奏することができます。また、演奏をしながら、アルペジオ・パターンや、パラメーターを変えたり、[GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブを操作したりできます。

SMFをプレイバックするスタートのタイミングで、アルペジエーターを同期させることができます。

- アルペジエーターをオンにして、SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと、アルペジエーターはSMFのプレイバック時のタイミングに同期します。
- SEQUENCER [START/STOP]キーを押すとSMFのプレイバックと共にアルペジエーターもストップします。アルペジエーターのみをストップするときは、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオフにします。

7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)

7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)



7-1(2)a: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

トラック 1 ~ 16 にアルペジエーター AまたはB をアサインします。ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオンのとき、“ ArpeggiatorRun A, B ”と、ここでの設定に従い、設定したトラックのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーターAが動作します。Arpeggiator A ページでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーターBが動作します。Arpeggiator Bページでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

SMFのプレイバックと一緒に演奏する“ Play(Track Select) ”のトラックにAまたはBのアルペジエーターを設定します。複数のトラックにアルペジエーターを設定した場合、設定したすべてのトラックがアルペジエーターによって発音します。

またA、Bを2 つのトラックに設定して、一方は Play(TrackSelect) ”のトラックを選び鍵盤からコントロールし、もう一方は外部MIDI 機器からコントロールすることもできます。

SMFをプレイバックしたときのノートにはアルペジエーターはかかりません。

MIDI アルペジエーターA、Bをアサインしたトラック1～16は、各トラックの“Status”(1-1a/2a) がINT、BTHのとき、各トラックの“Ch”(0-1b) にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。BTH、EXTのときは、各トラックの“Ch”でMIDI ノート・データを送信します。このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDI チャンネルは、アルペジエーターA、Bをそれぞれアサインしているトラック1～16の“Ch”すべてで行えます。例えばトラック1、2にアルペジエーターAをアサインしているとき、MIDI チャンネル1、2どちらからアルペジエーターはトリガーします。

ローカルコントロールオフ(“LocalControlOn” GlobalP:1-1a) のとき、鍵盤からのノート・データに対してアルペジエーターはトリガーしません。MIDI IN からノート・データに対してはトリガーします。

例1) SMFの再生に合わせて、“Play(Track Select)”(0-1a) を曲の途中で切り替えて、トラック1とトラック2を別々のアルペジエーターを使用して鍵盤で演奏する例を示します。

トラック1、2“Status”(1-1a/2a) をINTに設定します。トラック1にアルペジエーターAを、トラック2にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B”(7-1a) にチェックします。

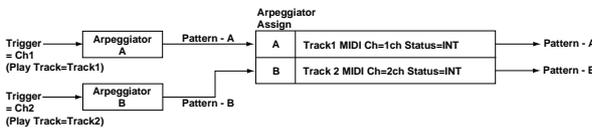
“Play(Track Select)”でTrack01を選びます。

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1が発音します。

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにすると、アルペジエーターAが動作し、トラック1がアルペジエーターで発音します。

“Play(Track Select)”でTrack02を選びます。

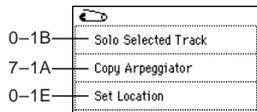
アルペジエーターBが動作し、トラック2がアルペジエーターで発音します。



Arpeggiator Run A, B

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが Arpeggiator Assign でトラックに設定される場合に動作します。また、アルペジエーターがオンの状態で、A、Bそれぞれオン・オフを設定できます。

7-1: Page Menu Command



7-1A: Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

CombinationP7:7-1ACopyArpeggiator

7-3: Arpegg. A (Arpeggiator A)

7-4: Arpegg. B (Arpeggiator B)

Arpegg. A ページでアルペジエーターA、Arpegg. B ページでアルペジエーターBを設定します。

note ページ・メニュー・コマンド“Copy Arpeggiator”を使用して Programモードなど他のモードの設定をコピーすることもできます。



7-3(4)a: Arpeggiator-A(B) Setup

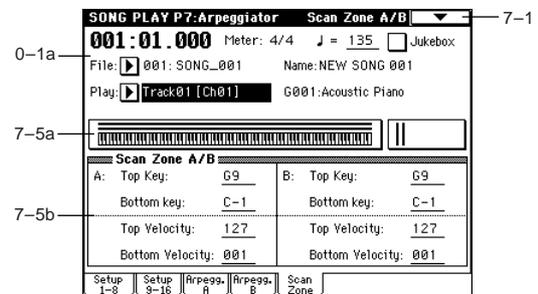
Pattern	[P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Resolution	[1, 2, 3, 4]
Gate	[000...100(%), Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100(%)]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

Song Play モードのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。

(ProgramP7:7-1:ArpegSetup)

7-5: Scan Zone (Scan Zone A/B)

アルペジエーターA、Bをそれぞれ動作させるノート、ベロシティの範囲を設定します。



7-5a: Zone Map

アルペジエーターA、Bのそれぞれ“Scan Zone”の範囲を表示します。(※Combination “ZoneMap”7-4a)

7-5b: Scan Zone A/B

A:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターAが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。“Top Key”ではその上限、“Bottom Key”ではその下限を設定します。

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターAが動作するベロシティの範囲を設定します。“Top Velocity”ではその上限、“Bottom Velocity”ではその下限を設定します。

B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターBが動作するノート(鍵盤)とベロシティの範囲を設定します。(※A)

note 各パラメーター値は、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

Song Play P8: Insert Effect

インサート・エフェクトを設定します。また、トラック1 ~ 16 で使用しているプログラムのバス等を設定します。

※ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」p.205 を参照してください。

8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)

8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)

トラック1 ~ 16 のプログラム・オシレーターをどこのバスに送るかを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト名、オン/ オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。エフェクトの種類、オン/ オフ、チェインの設定はInsert FX ページで行います。

8-1(2)b: IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

IFX/Indiv.Out BUS Select [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]
トラック1 ~ 16 のプログラム・オシレーターをどこのバスに送るかを設定します。設定の状態は“Routing Map”でも確認できます。(※CombinationP8-1Routing)

note トラックのプログラム・オシレーター出力にパルプ・フォースをインサートするときは、3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定し、ValveForce の Placement (9-5a) をInsertに設定します。

1/2または3/4(Tube)に設定すると、トラック1 ~ 16 のプログラムはステレオでAUDIOOUTPUT(INDIVIDUAL)1、2または3、4にステレオで出力します。プログラム・オシレーターのパンをCC#10(パン)やAMSなどでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO、Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIOOUTPUT(INDIVIDUAL)1、2または3、4に出力する場合は“BUS Select”をIFX1(またはIFX2 ~ IFX5)に設定、“IFX1”(またはIFX2 - IFX5)(8-3)に000: No Effectを選びIFX 通過後の“BUS Select”(8-3)で、1/2または3/4(Tube)を設定してください。

Send1 (MFx1) [000...127]

Send2 (MFx2) [000...127]

トラック1 ~ 16 のマスター・エフェクト1、2 へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”(8-1b) をL/R、Offに設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5 に設定しているときのマスター・エフェクト1、2 へのセンド・レベルは、Insert FX ページにあるIFX1 ~ 5通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

“BUS Select”を1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube)に設定している場合はここでの設定は無効です。

ここで設定するセンド1、2 は、SMFの先頭からのプレイバックで使用されます。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただしSMFにセンド1、2 データがある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status”(2-1a) がINT、BTHのとき、MIDI コントロール・チェンジCC#93、CC#91 の受信でそれぞれセンド1、2 をコントロールでき、設定が変わります。各トラック(1 ~ 16) のMIDI チャンネル(1 ~ 16) でコントロールします。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値 Send1”、“Send2”(ProgramP8:8-1d) とのかけ算になります。

▼ 8-1: Page Menu Command

0-1B	Solo Selected Track
8-1A	Copy Insert Effect
8-1B	Swap Insert Effect
8-1C	DrumKit IFX Patch
0-1E	Set Location

8-1A: Copy Insert Effect

☞ ProgramP8:8-1A:CopyInsertEffect
ただし、IFX1 ~ 5ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDI コントロール・チャンネルはコピーされません。

8-1B: Swap Insert Effect

☞ ProgramP8:8-1B:SwapInsertEffect
ただし、IFX1 ~ 5ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDI コントロール・チャンネルはスワップされません。

8-1C: DrumKit IFX Patch

☞ CombinationP8:8-1C:DrumKitIFXPatch

8-3: Insert FX

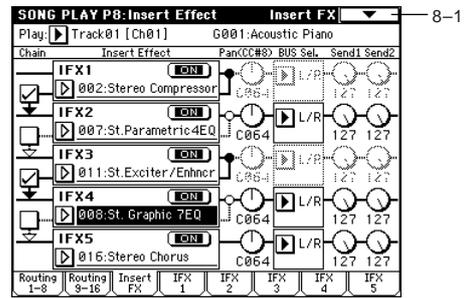
インサート・エフェクトの種類、オン/ オフ、チェーンなどを設定します。Program モードと同様です。Program モードの「8-2:InsertFx」を参照してください。

ただし、“Pan(CC#8)”、“Send1(MFx1)”、“Send2(MFx2)”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、IFX1 ~ 5ページでそれぞれ設定するMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

ここで設定するパン(CC#8)、センド1、2 は、SMFの先頭からのプレイバックで使用されます。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただしSMFのパン(CC#8)、センド1、2 データがある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status”(1-1a/2a) がINT、BTHのとき、MIDI コントロール・チェンジCC#8、CC#93、CC#91 の受信でそれぞれインサート・

エフェクト通過後のパン、センド1、2 をコントロールでき、設定が変わります。IFX1 ~ 5(8-4 ~ 8-8):IFX1 ~ 5ページ)のそれぞれのMIDI チャンネルでコントロールします。



8-4: IFX 1

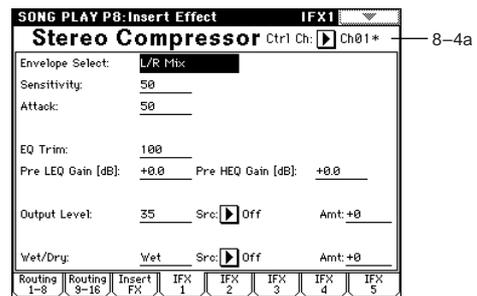
8-5: IFX 2

8-6: IFX 3

8-7: IFX 4

8-8: IFX 5

Insert FX ページで、IFX1 ~ 5でそれぞれ選択したエフェクト・パラメーターを設定します。(☞p.217 ~)



8-4(~8)a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, All Routed]

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後のパン(CC#8)、Send1(CC#93)、Send2(CC#91) をコントロールするMIDI チャンネルを設定します。

それぞれのIFXにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーにはCh01 ~ 16の右に「*」がつきます。MIDIチャンネルの設定の違う複数トラックをルーティングしている場合で、そのうちどれかのチャンネルでコントロールするとき、ここでそのチャンネルを選びます。

All Routed: ルーティングしているトラックのMIDI チャンネルすべてでコントロールが可能です。ルーティングしているトラック(チャンネル)のChには「*」が表示されます。

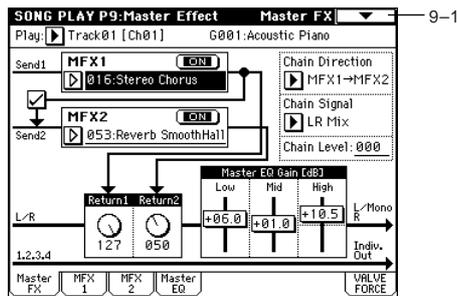
▲ ドラムス・プログラムを設定したトラックの“BUS Select”(8-1b)をDKitにした場合、ドラムキットの“BUS Select”(Global P5:5-2b)、メニューページ・コマンド“DrumKit IFX Patch”での設定にかかわらず、そのトラックのチャンネルはIFX1 ~ 5どれも All Routedにした場合に有効となります。

Song Play P9: Master Effect

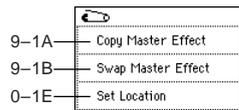
☞ マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」p.205を参照してください。

9-1: Master FX

マスター・エフェクトの種類、オン/ オフ、チェインやマスターEQを設定します。Program モードと同様です。「Program 9-1: Master FX (MasterEffects)」を参照してください。



▼ 9-1: Page Menu Command



9-1A: Copy Master Effect

☞ Program P9-9-1A Copy Master Effect
ただし、MFX 1、2 ページの「Ctrl Ch」で設定したMIDI コントロール・チャンネルはコピーされません。

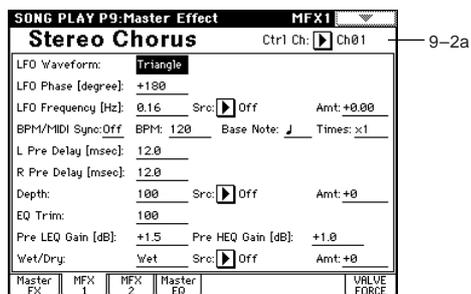
9-1B: Swap Master Effect

☞ Program P9-9-1B Swap Master Effect
ただし、MFX 1、2 ページの「Ctrl Ch」で設定したMIDI コントロール・チャンネルはスワップされません。

9-2: MFX1

9-3: MFX2

Master FX ページで、MFX 1、2 でそれぞれ設定したエフェクトのパラメーターを設定します。(☞p.217 ~)



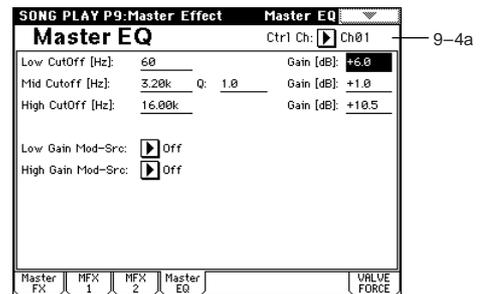
9-2(3)a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, Gch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod) をコントロールするMIDI チャンネルを設定します。GchではグローバルMIDI チャンネル MIDChannel (GlobaP1:1-1a) でコントロールします。

9-4: Master EQ

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/R バスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(☞p.269)



9-4a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, Gch]

MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション(Dmod) をコントロールするMIDI チャンネルを設定します。GchではグローバルMIDI チャンネル MIDChannel (GlobaP1:1-1a) でコントロールします。

9-5: VALVE FORCE

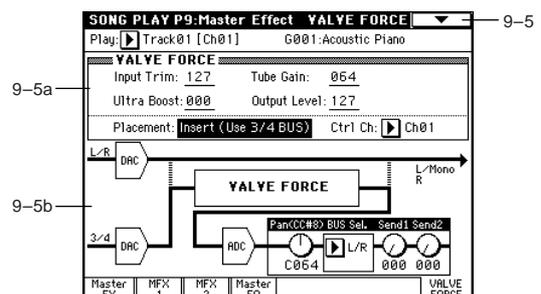
真空管を使用したアナログ回路、バルブ・フォース(Valve Force)に関する設定を行います。

バルブ・フォースの効果をかけたいトラックにインサート・エフェクトと組み合わせて配置したり、ソングの出力最終段に配置して、軽いブーストや真空管特有のオーバードライブ感を加えます。

note VALVE FORCE [ON/OFF] キーでバルブ・フォースのオン/ オフをコントロールします。

note バルブ・フォースはステレオ・イン - ステレオ・アウトのアナログ回路です。

note バルブ・フォースの各パラメーター設定はソングごとにセーブすることができます。



9-5a: VALVE FORCE

Input Trim	[000...127]
Ultra Boost	[000...127]
Tube Gain	[000...127]
Output Level	[000...127]

バルブ・フォースへの入力、重低音域のブースト、真空管への入力ゲイン、バルブ・フォースからの出力レベルを設定します。

パラメーターについてはProgram モードを参照してください。

MIDI Program モード同様に、VALVEFORCE[ON/OFF] キーと、これらの各パラメーター(ノブ)は、MIDI NRPN コントロール・チェーン・メッセージでコントロールできますが、コントロールするMIDI チャンネルは "Ctrl Ch" のチャンネルになります。

Placement [Final, Insert(Use 3/4 BUS)]

バルブ・フォースの配置先を設定します。

パラメーターについてはProgram モードを参照してください。

! デジタル信号で処理される、S/P DIF 出力には、バルブ・フォースは使用できません。

ここではSongPlay モードでの "Placement" をInsert(Use3/4 BUS) にしたときの設定例を示します。

[設定例]

バルブ・フォースは "BUS Select" (8-1(2)b) またはIFX 通過後の "BUS Sel." (8-3a) の設定によって任意の位置にインサートします。ValveForce "BUS Sel." (9-5a) でバルブ・フォースからの出力先を設定します。

- Track → Valve Force → Audio 出力

"BUS Select" 3/4(Tube)

ValveForce "BUS Sel." L/R または1/2

note 複数のトラックをバルブ・フォースに送ることができます。ただしトラックごとに個別に設定することはできません。

- Track → Valve Force → インサート・エフェクト → マスター・エフェクト → Audio 出力

"BUS Select" 3/4(Tube)

ValveForce "BUS Sel." IFX1...5

IFX 通過後の "Send 1" "Send 2" : 適宜

IFX 通過後の "BUS Sel." L/R または1/2

! IFX通過後の "BUS Sel." を3/4(Tube)に設定しないでください。フィードバック・ループし、不快な歪みを生じることがあります。

- Track → インサート・エフェクト → Valve Force → マスター・エフェクト → Audio 出力

"BUS Select" IFX1...5

IFX 通過後の "BUS Sel." 3/4(Tube)

ValveForce "BUS Sel." L/R または1/2

ValveForce "Send 1" "Send 2" : 適宜

- Track → インサート・エフェクト → Valve Force → インサート・エフェクト → マスター・エフェクト → Audio 出力

"BUS Select" IFX1...5

IFX 通過後の "BUS Sel." 3/4(Tube)

ValveForce "BUS Sel." IFX1...5

IFX 通過後の "Send 1" "Send 2" : 適宜

IFX 通過後の "BUS Sel." L/R または1/2

! IFX通過後の "BUS Sel." を、前段のIFXに設定しないでください。フィードバック・ループし、不快な歪みを生じることがあります。

note Audio Input からの入力にも同様にバルブ・フォースをインサートすることができます。

Ctrl Ch (Control Channel) [Ch01...16, Gch]

バルブ・フォースをコントロールするMIDI チャンネルを設定します。

Gch:グローバルMIDI チャンネル MIDIChannel (GlobalP1) でコントロールします。

9-5b: Post VALVE FORCE Mixer

Pan(CC#8) [L000...C064...R127]

BUS Sel. [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

ADC OVERLOAD !!

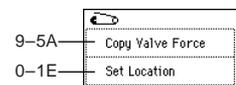
バルブ・フォースからの出力の送り先を設定します。

パラメーターについてはProgram モードを参照してください。

MIDI Program モード同様に、Pan(CC#8) はCC#8、"Send 1" はCC#93、"Send 2" はCC#93 でコントロールできますが、コントロールするMIDI チャンネルは "Ctrl Ch" のチャンネルになります。

note "Pan"、"BUS Sel."、"Send 1"、"Send 2" ("ADC OVERLOAD!") は "Placement" がInsert(Use3/4BUS) のときのみ有効です。

▼ 9-5: Page Menu Command



6. Global モード

Global モードでは、マスター・チューニング、MIDI、メモリー・プロテクト等、本体全体に関わる設定を行います。

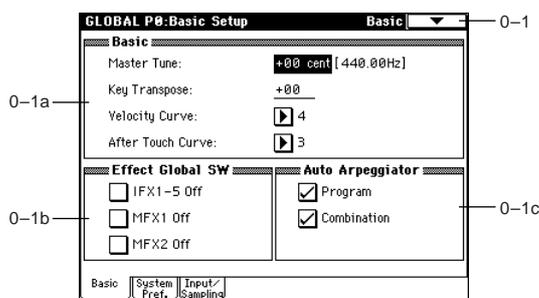
また、ユーザー・スケール、ドラムキットのセットアップ、ユーザー・アルペジオ・パターンのエディットなども設定します。

▲ Global モードで設定した内容を、電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。ページ・メニュー・コマンド“Write Global Setting”、“Write Drum Kits”、“Write Arpeggio Patterns”が選べます。

また SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押すことによって、“Update Global Setting”、“Update Drum Kits”、“Update Arpeggio Patterns”が選べます。同様にエディットした内容をライトできます。

Global P0: Basic Setup

0-1: Basic



0-1a: Basic

Master Tune

[-50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント)、±50セントの範囲で設定します。0のとき440Hz(A4の周波数)です。

▲ ここでのA4はスケールがEqual Temperamentの場合です。他のスケールを選択した場合、A4=440Hzとはならない場合があります。

Key Transpose

[-12...+12]

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

この設定は、“Convert Position”(1-1a)で設定した位置(PreMIDIまたはPostMIDI)で適用されます。

送信するノート・ナンバー

Transpose	-12	0	+12
61 keys	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)
76 keys	16...91 (E0...G6)	28...103 (E1...G7)	40...115 (E2...G8)
88 keys	9...96 (A-1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

note 本体から送信するノート・ナンバーの範囲は、“Convert Position”がPreMIDIのとき、この設定によって異なります。

MIDI “Master Tune”は、MIDI ユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ファインチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)の受信によってコントロールできます。

“Key Transpose”は、MIDI ユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・コースチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)の受信によってコントロールできます。

これらは“MIDIChannel”(1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

また、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer/Song Playモード)ごとのチューニングとトランスポーズをMIDI RPNメッセージの受信でコントロールできます。チューニングは、MIDI RPNファインチューン・メッセージで“Master Tune”の値を基準として相対的にコントロールできます。

トランスポーズは、MIDI RPNコースチューン・メッセージで“Key Transpose”の値を基準として相対的にコントロールできます。これらは、Programモードでは“MIDI Channel”(1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネル、その他のモードではティンバー、トラックごとのMIDIチャンネルでコントロールします。(“Detune”、“Transpose”Combination P2:2-3a、Sequencer P2:2-5a/6a)

Velocity Curve

[1...8]

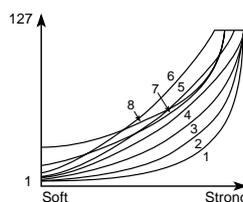
ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。“Convert Position”(1-1a)がPreMIDIのときは、鍵盤を強く強さに対し、ペロシティ効果や送信するペロシティ・データが、下図左のように変化します。

受信するデータのペロシティ・カーブは、下図右4のカーブが自動的に選ばれます。

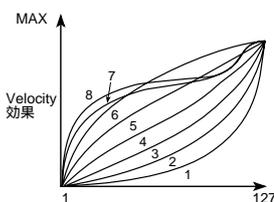
“Convert Position”がPostMIDIのときは、鍵盤を強く強さや受信したペロシティに対し、ペロシティ効果が下図右のように変化します。外部のキーボードやシーケンサーで本体の音源を発生させる場合、全体的に音が明るすぎたり、暗すぎたりする場合があります。そのようなときは“Convert Position”をPostMIDIにして、適切なペロシティ・カーブを選んでください。

なお、送信するデータのペロシティ・カーブは、下図左4のカーブが自動的に選ばれます。

PreMIDIのとき
Velocity (KBD→MIDI Out)



PostMIDIのとき
Velocity (MIDI In→TG)



- 1, 2, 3: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。
- 4 (Normal): 標準的なカーブです。
- 5, 6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。
- 7: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。
- 8: より一定の効果が得られるカーブです。ペロシティを必要としない

場合や音の強さをそろえたい場合等に向きますが、弱打鍵時のコントロールが難しい、というように、カーブにはそれぞれの特徴があるので、自分のペロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。

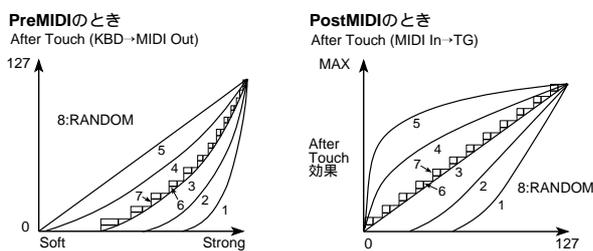
After Touch Curve [1...8]

アフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。“Convert Position”(1-1a)がPreMIDIのときは、鍵盤を押し込む強さに対し、アフタータッチ効果や送信するアフタータッチ・データが、下図左のように変化します。

受信するデータのアフタータッチ・カーブは、下図右3のカーブが自動的に選ばれます。

PostMIDIのときは、鍵盤を押し込む強さや受信したアフタータッチに対し、アフタータッチ効果が下図右のように変化します。

送信するデータのアフタータッチ・カーブは、下図左3のカーブが自動的に選ばれます。



- 1, 2: 強く押し込んだときに効果が得られるカーブです。
- 3 (Normal): 標準的なカーブです。
- 4, 5: あまり強く押し込まなくても効果が得られるカーブです。
- 6, 7: それぞれ24、12段階で変化するので、シーケンサーにアフタータッチをレコーディングする場合、メモリーを消費したくないときに使うとよいでしょう(“Convert Position”はPreMIDIにする)。特に7のカーブは、12段階で変化するので、アフタータッチでピッチを変化させるときに、変化幅を1オクターブにしておくと、ピッチを半音単位で変化させることができます。
- 8: ランダムなカーブです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。

MIDI “Convert Position”(1-1a)がPreMIDIのときは、ここでの設定が鍵盤の直後に適用されるので、MIDIの送信データには影響を与えませんが、受信データには影響しません。

PostMIDIのときは、ここでの設定が本体内の音源の直前で適用されるので、MIDIの受信データには影響を与えますが、送信データには影響しません。

本体の鍵盤で本体内の音源を発音させるときは、“Convert Position”の設定は関係ありません。

0-1b: Effect Global SW

IFX1-5 Off [Off, On]

On(チェックする): すべてのインサート・エフェクト(IFX1 ~ 5)がオフになります。

Off(チェックしない): Program、Combination、Sequencer、Song Play、Sampling 各モードのP8:InserEffect のIFX1On/Off “IFX5 On/Off”設定が有効になります。

MFX1 Off [Off, On]

On(チェックする): マスター・エフェクト1(MFX1)がオフになります。

Off(チェックしない): Program、Combination、Sequencer、Song

Play 各モードのP9:MasterEffect のMFX1On/Off 設定が有効になります。

MFX2 Off [Off, On]

On(チェックする): マスター・エフェクト2(MFX2)がオフになります。

Off(チェックしない): Program、Combination、Sequencer、Song Play 各モードのP9:MasterEffect のMFX2On/Off 設定が有効になります。

MIDI “IFX1-5On/Off”、“MFX1On/Off”、“MFX2On/Off”を切り替えるとコントロール・チェンジ・メッセージCC#92(エフェクト・コントロール2)、CC#94(エフェクト・コントロール4)、CC#95(エフェクト・コントロール5)をそれぞれ送信します。オフのとき0、オンのとき127を送信します。

0-1c: Auto Arpeggiator

Program (Auto Arp. Program) [Off, On]

On(チェックする): プログラムを切り替えると、自動的にそのプログラムにメモリーされているアルペジエーターの設定になります。

Off(チェックしない): プログラムを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。同じアルペジオ・パターンを走らせながら、プログラムの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Combination (Auto Arp. Combination) [Off, On]

On(チェックする): コンビネーションを切り替えると、自動的にそのコンビネーションにメモリーされているアルペジエーターの設定になります。

Off(チェックしない): コンビネーションを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。同じアルペジオ・パターンを走らせながら、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

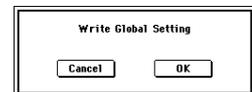
▼ 0-1: Page Menu Command

0-1A	Write Global Setting
0-1B	Load Preload/Demo Data
0-1C	Change all bank references
0-1D	Touch Panel Calibration
0-1E	Half Damper Calibration

0-1A: Write Global Setting

Global モードの設定DrumKits、UserArpeggioPattern を除くをライトします。

“Write Global Setting”を選び、ダイアログを表示します。



ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

SEQUENCER [REC/WRITE] キーでも“Write Global Setting”と同様にライトすることができます。SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押して“UpdateGlobalSetting”ダイアログを表示し、OKボタンを押してライトします。

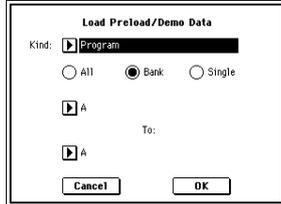
note DrumKits、UserArpeggioPattern のライトは各ページのページ・メニュー・コマンドで実行します。(≡5-1A “Write Drum Kits”≡6-1A “WriteArpeggioPattern”)

0-1B: Load Preload/Demo Data

本体にメモリーされているプリロード・データ、デモ・ソング・データをロードします。(VNL)

⚠️ ロードする前にMemoryProtect“(0-2b) で、ロードするデータのチェックをはずしてください。チェックしたまま実行すると、「Memory Protected」が表示され、ロードできません。

“ Load Preload/Demo Data ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Kind ”でロードするデータを選びます。

All (Preload PCG and Demo Songs)	すべてのPCG (プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング)データ、デモ・ソング・データ
All Preload PCG	すべてのPCGデータ
All Demo Songs	すべてのデモ・ソング・データ
Program	プログラム・データ
Combination	コンビネーション・データ
DrumKit	ドラムキット・データ
Arpeggio Pattern	アルペジオ・パターン・データ
Global Setting	グローバル・セッティング・データ

“ Kind ”で、Program、Combination、DrumKit、Arpeggio Patternを選んだ場合は、ロードするデータの範囲を設定します。

All: すべてのデータをロード

Bank: バンク単位でロード

Single: 1つのデータをロード

Bank、またはSingleでロードするときは“ To ”でロード先を選びます。

ロードを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

⚠️ “ Kind ”ArpeggioPattern を選択時、“ Bank ”でユーザー・アルペジオ・パターン・ブロックA/B およびUser のロード先をH~Nにして実行すると、000 ~ 015 および312 ~ 327のユーザー・アルペジオ・パターンがロードされます。また、H~Mのロード先にA/B およびUser を選択すると000 ~ 015 および312 ~ 327のユーザー・アルペジオ・パターンへロードされます。

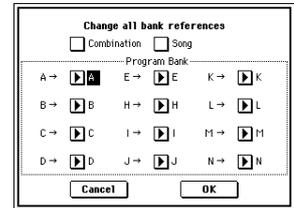
note 電源がオフのとき、[MENU] キーと[EXIT] キーを押しながら電源をオンにすると、“ All (Preload PCG and Demo Songs)”が自動的に実行されます。(ロード中、LCD画面に「Now writing internalMemory」が表示されます。)

note 本機はEXB-MOSS用のプリロード・データ、デモ・ソング・データを内蔵しています。これらは、EXB-MOSS装着時に選択可能となり、他のデータと同様にロードすることができます。

0-1C: Change all bank references

コンビネーションのティンバーや、ソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更します。

“ Change all bank references ”を選び、ダイアログを表示します。



コンビネーションに対して変更を実行する場合は、“ Combination ”をチェックします。ソングに対して変更を実行する場合は“ Song ”をチェックします。

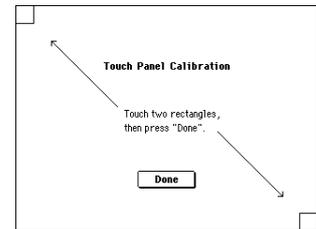
“ Program Bank ”で入れ替えるバンクをそれぞれ指定します。チェンジ・オール・バンク・リファレンスを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

⚠️ 別々のバンクを同一のバンクに変更した場合、この機能を使って再度別々のバンクに戻すことはできません。変更前のバンクが、だぶらないように注意して実行してください。

0-1D: Touch Panel Calibration

LCD画面での入力が思うようにいかないとき、また、LCD画面で押したところと違う場所にエディット・セルが移動したときなどに、LCD画面の感度を調整します。

“ Touch Panel Calibration ”を選び、ダイアログを表示します。



ページ・メニューからこのコマンドが選べないときは、[ENTER] キーを押しながら[2] キーを押して表示してください。

LCD画面左上の四角を押します。正しく認識すると表示が反転します。LCD画面右下の四角を押します。正しく認識すると表示が反転します。Doneボタンを押します。

正しく調整できないときは、エラー・メッセージが表示されますので、もう一度調整直してください。

0-1E: Half Damper Calibration

DAMPER端子に接続したダンパー・ペダルのハーフ・ダンブ効果のかけ具合が適切でないときにハーフ・ダンブの感度を調整します。

⚠️ ハーフ・ダンブ・ペダルは動作が微妙なためオプションDS-1Hをご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、調整できないことがあります。

ハーフ・ダンパー・ペダルをDAMPER端子に接続します。

“ Half Damper Calibration ”を選び、ダイアログを表示します。



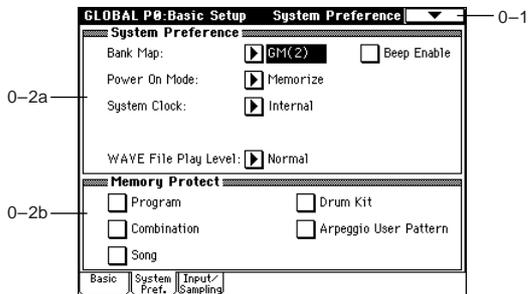
ハーフ・ダンパー・ペダルを踏み込み、その後ペダルから足を離します。

Done ボタンを押します。

正しく調整できないときは、エラー・メッセージが表示されますので、もう一度調整し直してください。

▲ エディット中のパラメーターの内容は、この機能によって記憶しません。電源オフ時に必ずライト、またはライト後 Media モードでセーブしてください。

0-2: System Preference



0-2a: System Preference

Bank Map [KORG, GM(2)]

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト(CC#0: 上位バイト、CC#32: 下位バイト) に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。

Program バンクA~F、G、g(1)...g(9)、g(d)、H~NF はオプション EXB-MOSS 専用)、Combination バンクA~E、H~Nに対して次の表に示すバンク・セレクトを受信(R)、送信(T) します。

Bank	Bank Map: KORG	Bank Map: GM(2)
A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
E	00. 04 R/T	63. 04 R/T
F	00. 05 R/T	63. 05 R/T
G,	121. 00, 121. 01...09 R/T	121. 00, 121. 01...09 R/T
g(1)...g(9)	56. 00 R	56. 00 R 00. 00, 00. 01...(XG) R 00. 00, 01. 00...(GS) R
g(d)	120. 00 R/T	120. 00 R/T
	62. 00 R	62. 00 R
		63. 127 R (Korg MUTE)
H	00. 08 R/T	63. 08 R/T
I	00. 09 R/T	63. 09 R/T
J	00. 10 R/T	63. 10 R/T
K	00. 11 R/T	63. 11 R/T
L	00. 12 R/T	63. 12 R/T
M	00. 13 R/T	63. 13 R/T
N	00. 14 R/T	63. 14 R/T

Power On Mode [Reset, Memorize]

電源オン時の状態を設定します。

Reset:Combination モードP0:Play でA000 のコンビネーションを呼び出します。

Memorize: 前回電源オフする直前の場所(モード、ページ) およびプログラム、コンビネーション・ナンバーを呼び出します。

System Clock [Internal, S/P DIF]

本機のシステム・クロックを設定します。

Internal: 本機内部のクロックで動作します。通常はこの設定にします。
S/P DIF: 本機のシステム・クロックは、S/P DIF IN 端子に接続した S/P DIF Optical フォーマット対応機器のシステム・クロックで動作します。

▲ 本機の S/P DIF の送受信は 48kHz のみ対応です。“ System Clock ”を S/P DIF に設定後に 96kHz を受信したり、ケーブル抜け等によって正しくクロックが検出できないと、ステータス・バー上にエラー・メッセージ“ S/P DIF Clock Error!” が点滅します。送信側のクロック及びケーブルに問題がないかを確認してください。S/P DIF からの入力を正しく発音させるためには、クロックを正しく受信できるようにして、ステータス・バー上のエラー・メッセージが消えたことを確認し、“ SystemClock ”を Internal に切り替えます。そして S/P DIF に再設定してください。

また、“ System Clock ”が S/P DIF で記憶されている場合、電源 ON 時にクロックが正しく入力されていないと、ステータス・バー上にエラー・メッセージ“ S/P DIF Clock Error!” が点滅し、正しく発音しません。

note “ System Clock ”の設定は、ユーザーリテイ“ Write Global Setting ”で記憶されます。

WAVE File Play Level [Normal, High(+12dB)]

メディアの WAVE ファイルを本機で再生するときの再生レベルを設定します。ここでの設定は WAVE ファイルの再生のみに有効です。以下のページまたはダイアログが対象となります。

- Program、Combination、Sequencer ページ・メニュー・コマンド “SelectDirectory”(0-3D)
- Sampling ページ・メニュー・コマンド “SelectDirectly”(0-1N)
- Media モードダイレクトリ・ウインドウ(0-1b)
- Media モード Make Audio CD オーディオ・トラック・リスト(0-4b)、ページ・メニュー・コマンド “Insert”(0-4C)

Normal: 本機での通常のレベルで再生します。

“ +12dB”(SamplingP2:2-1c) がオフのときの再生レベルと同じ基準レベルです。

High(+12dB): WAVE ファイルを本機で再生し、S/P DIF OUT から外部デジタル・オーディオ機器にレコーディングする場合などに設定します。デジタル出力レベルを約 12dB 上げて出力し、外部デジタル・オーディオ機器のレベルに合わせます。このとき AUDIO OUTOUT L/MONO、R やヘッドホンの音量も上がりますので注意してください。本機での WAVE ファイル再生レベルは、オシレーター等のレベルに合わせるため、Normal 時でデジタル出力の最大レベルに対して約 12dB 低く設定されています。通常、Normal に設定し、外部デジタル・オーディオ機器にレコーディングする場合等、必要な場合に High(+12dB) に設定するようにしてください。

“ +12dB”(SamplingP2:2-1c) がオンのときの再生レベルと同じ基準レベルです。

Beep Enable [Off, On]

On(チェックする): LCD 画面のオブジェクトを押したときにピープ音が鳴ります。

0-2b: Memory Protect

Program [Off, On]

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・プログラムのライト
- ・メディアからのプログラム・データのロード
- ・プリロード・プログラム・データのロード
- ・MIDI データ・ダンプでのプログラム・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

Combination [Off, On]

本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・コンビネーションのライト
- ・メディアからのコンビネーション・データのロード
- ・プリロード・コンビネーション・データのロード
- ・MIDI データ・ダンプでのコンビネーション・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

Song [Off, On]

本体内のソング・メモリーにプロテクトをかけます。

ただし、電源をオフにすると、この設定とは関係なく、ソング・メモリー内のソング・データは消去されます。

On(チェックする): 本体内のソング・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・シーケンサーのレコーディング
- ・メディアからのソング・データのロード
- ・プリロード・ソング・データのロード
- ・MIDI データ・ダンプでのソング・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のソング・メモリーに書き込みができます。

Drum Kit [Off, On]

本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ドラムキットのライト
- ・メディアからのドラムキット・データのロード
- ・プリロード・ドラムキット・データのロード
- ・MIDI データ・ダンプでのドラムキット・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のドラムキット・メモリーに書き込みができます。

Arpeggio User Pattern [Off, On]

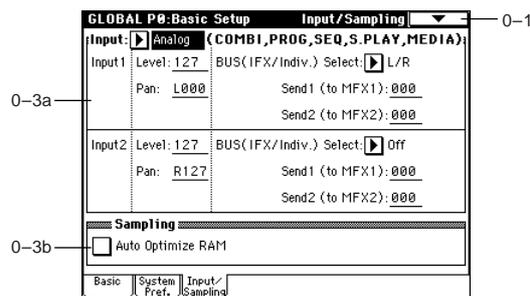
本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ユーザー・アルペジオ・パターンのライト
- ・メディアからのユーザー・アルペジオ・パターン・データのロード
- ・プリロード・アルペジオ・パターン・データのロード
- ・MIDIデータ・ダンプでのユーザー・アルペジオ・パターン・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーに書き込みができます。

0-3: Input/Sampling



0-3a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)

アナログ/デジタルオーディオ信号の入力元の選択、入力レベル、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。ここでの設定は、Combination、Program、Sequencer、SongPlay、Mediaの各モードで有効です。

入力したオーディオ信号にインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。本機を4イン6アウトのエフェクターとして使用したり、内部音と組み合わせで使用することができます(エフェクト093:Vocoderでは、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクトとしても使用できます)。

また、これらの入力したオーディオ信号をCombination、Program、Sequencerの各モードで、サンプリングすることができます。さらに上記の各モードでの鍵盤やアルペジオーター等の機能を使用した演奏も同時にサンプリングできます。

▲ Samplingモードではここでの設定が無効になります。SamplingモードからGlobalモードに移動した場合、Samplingモードの“Input”の設定を継続し、このページでの設定が確認できません。外部オーディオ信号を入力するモード(Combination、Program、Sequencer、Song Play、Media)から移動してください。Samplingモードでの外部オーディオ信号の入力に関する設定は、Sampling P0: Input/Setup、Input (SAMPLING)と同様に行います。(Samplingモードではマスター・エフェクトとマスターEQは使用できません。)

Input [Analog, S/P DIF]

本機への外部オーディオ入力元を設定します。

note Analog、S/P DIFそれぞれで個別に設定を持つことができます。この“Input”を設定してからInput 1、Input 2の各パラメーターを設定してください。同時に複数の外部オーディオ入力元から入力することが可能です。設定を保持する場合は、“Write Global Setting”を実行してください。

Analog: AUDIO INPUT 1、2端子に接続した楽器などのアナログオーディオ出力を本機へ入力します。

S/P DIF: S/P DIF IN 端子に接続した楽器、DATなどのデジタルオーディオ出力を本機へ入力します。S/P DIFのLチャンネルへの入力は下記のInput 1で、Rチャンネルへの入力はInput 2で設定します。S/P DIF 入出力のサンプル・レートは48kHzに対応しています。“S/P DIF SampleRate”(Global P0:0-2a) で設定します。

note S/P DIFに設定した場合は、“System Clock”(Global P0:0-2a)をS/P DIFに設定してください。

Input1:

Input2:

Level [0...127]

入力する外部オーディオ信号(“Input”で設定)の信号レベルを設定します。通常127にします。

note AUDIO INPUT 1、2端子からのアナログオーディオ信号は、ADコンバーターでアナログ信号からデジタル信号に変換されます。この“Level”はデジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定することになります。ここのレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、ADコンバーター以前で歪んでいる可能性があります。[LEVEL]ノブまたは外部音源の出力レベルを調整してください。

Pan [L000...C064...R127]

入力する外部オーディオ信号(“Input”で設定)のパンを設定します。ステレオのオーディオソースを入力するときは、通常Input1をL000、Input2をR127(またはInput1をR127、Input2をL000)に設定します。モノラルのオーディオソースを入力するときは、通常C064に設定します。

BUS(IFX/Indiv.) Select

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

入力する外部オーディオ信号(“Input”で設定)をどのバスに送るかを設定します。

L/R: 入力した外部オーディオ信号をL/Rバスに送ります。

IFX1...5: 入力した外部オーディオ信号をIFX1～5バスに送ります。

インサート・エフェクトをかけるときに選びます。

1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube): 入力した外部オーディオ信号を1～4の各バスに送ります。

Off: 外部オーディオ信号を入力しません。

🔊 外部オーディオ信号にバルブ・フォースをインサートするときは、3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定し、Valve Force “Placement”をInsertに設定します。

Send1(to MFX1), Send2(to MFX2) [000...127]

プログラムのオシレーター同様に、入力する外部オーディオ信号(“Input”で設定)のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“BUS(IFX) Select”でIFX1～5を設定しているときは、マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、IFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”(Program8-1d、Combination,Sequencer,Song Play8-1b)で設定します。(※p.209「2-4AudioInput/S/PDIF IN」)

🔊 “BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff以外に設定して、“Level”の値を上げると、外部入力音が本機に入力されます。このとき、AUDIO INPUT1、2端子にオーディオケーブルを接続していると、オーディオ入力がない場合でもノイズ成分がADコンバーターを介して本体に入力され、設定によりAUDIO OUTPUT L/R、1、2、3、4から出力してしまう場合があります。外部入力音を使用せずに、プログラム、コンビネーション、ソング等の内部音のみを使用して、演奏等を行う場合は、“BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff、または“Level”を0に設定してください。

S/P DIF IN端子も同様に使用しない場合は、“BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff、または“Level”を0に設定してください。

AUDIO INPUT1、2端子にオーディオケーブルを接続していない場合は、ADコンバーターを介しての本体への入力データは強制的にゼロになり、ノイズ成分を出力しません。

0-3b: Sampling

Auto Optimize RAM [Off, On]

サンプリング時のデータ書き込み先をRAMに設定している場合は、データ書き込み後、サンプル・メモリー(RAM)を最適化(最適化)するかどうかを設定します。

最適化を行うことによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。

On(チェックする): サンプリングが終了すると、自動的にRAMを最適化します。

常にRAMに無駄がなくサンプリングができますが、サンプリングが終了すると発音が止まります。Sequencerモードでソングを再生していた場合は演奏が停止します。

Off(チェックしない): サンプリングが終了後、RAMを最適化しません。

サンプリングが終了しても発音は止まりませんので、ソングの演奏や、CD等の入力音を聞きながら、いくつかの部分の続けてサンプリングするときに便利です。

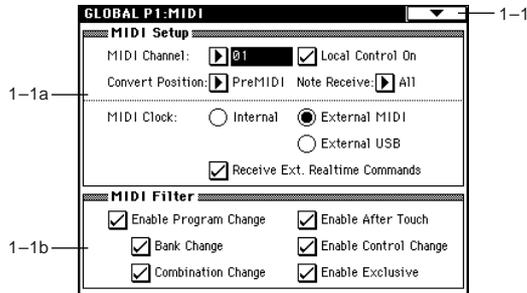
“Auto Optimize RAM”をOff(チェックしない)の設定にすることによって、無駄な領域ができてしまった場合はページ・メニュー・コマンド“OptimizeRAM”(ProgramP0:0-3B、CombinationP0:0-3B、SequencerP0:0-3B、Sampling)を実行してRAMを最適化してください。

note サンプル・メモリー(RAM)の残り容量はSampling Mode P0: Memory Statusで確認できます。

Global P1: MIDI

1-1: MIDI

本体全体のMIDI に関する設定をします。



1-1a: MIDI Setup

MIDI Channel (Global MIDI Channel) [1...16]

グローバルMIDI チャンネルを設定します。

- グローバルMIDI チャンネルは、次の操作をするときに使用します。
- Program(ProgramP0:Play) 、Sampling モード中に演奏開始を受信するとき。
 - Combination モード(CombinatorP0:Play) 中にMIDI でコンビネーションを切り替えるとき。
 - 各モードでGchに設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするとき。
 - システム・エクスクルーシブ・メッセージを受信するとき。

MIDI受信について

Program(P0:Play) 、Sampling モードのときはグローバルMIDI チャンネルのMIDI データを受信しますが、Combination モード(P0: Play) やSequencer モードのときは、ティンバーごとやトラックごとに設定したMIDI チャンネルでMIDI データを受信します。

Combination モード(P0:Play) のときグローバルMIDI チャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。(1-1b: MIDIFilter)

IFX1 ~5、MFX1、2をMIDI でオン/ オフするときは、グローバルMIDI チャンネルで行います。

IFX 通過後のパン、センド1、2、MFX1、2、MEQをコントロールするときはProgram 、Sampling モードではグローバルMIDI チャンネルで、Combination 、Sequencer 、SongPlay モードではIFX1 ~5、MFX1、2、MEQそれぞれの“Ctrl Ch ”で設定したチャンネルで行います。“Ctrl Ch ”をGchに設定すると、グローバルMIDI チャンネルでコントロールできます。

本体の鍵盤やコントローラーを操作したときのMIDI送信について Program 、Sampling モードではグローバルMIDI チャンネルで送信します。Combination モードでは、グローバルMIDI チャンネルと“Status”(Combination0-1c 、2-1b) をEXT、EX2に設定したティンバーのMIDI チャンネルで同時に送信します。

Sequencer モードでは“TrackSelect”(Sequencer0-1a) で設定しているトラック(“Status”BTH、EXT、EX2)の設定チャンネルで送信します。

Local Control On

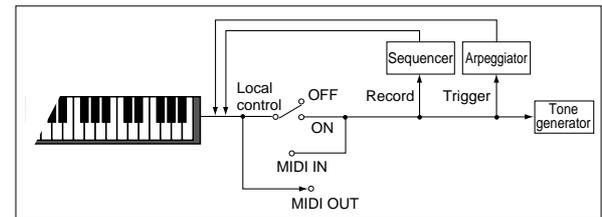
チェックする(ローカル・コントロール・オン): 本体の鍵盤、ジョイスティック、SW1、SW2、接続したフット・ペダルなどを使って、本体の音源部をコントロールします。本体だけで演奏する場合は、チェックをしておきます。

チェックしない(ローカル・コントロール・オフ): 本体の鍵盤、ジョイスティック等と音源部が切り離されます。

そのため、本体の操作(鍵盤やジョイスティックを使った演奏や、シーケンサーを再生したときの演奏)では発音しません。

外部のシーケンサーからのエコーバックによって二重に音が鳴ってしまうときは、チェックをはずします。

MIDI チェックをはずしても、MIDI の送受信は通常に行われます。鍵盤を弾くとそのノート・データを送信し、また受信したノート・データで本体の音源が発音します。

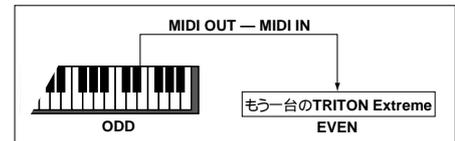


Note Receive (Note Receive Filter) [All, Even, Odd]

本体の鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう1台のTRITON Extreme を接続して、最大同時発音数を2倍にするときは、一方でEven、もう一方でOddを選び、双方が鳴るように設定します。

All: すべてのノート・ナンバーで発音します。通常はAllにします。
Even: 偶数のノート・ナンバー(C、D、E、F#、G#、A#)で発音します。
Odd: 奇数のノート・ナンバー(C#、D#、F、G、A、B)で発音します。

MIDI 受信したMIDI データには影響を与えません。



Convert Position [PreMIDI, PostMIDI]

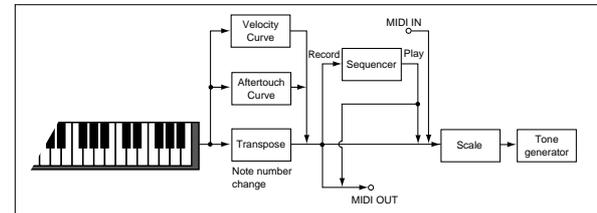
トランスポーズ、ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブを適用する位置を設定します。この設定は、MIDI の送受信データや内蔵シーケンサーのレコーディング・データに影響を与えます。

本体の鍵盤で本体の音源を発音させるときはこの設定に関係なく常にトランスポーズ、ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブの影響を受けます。

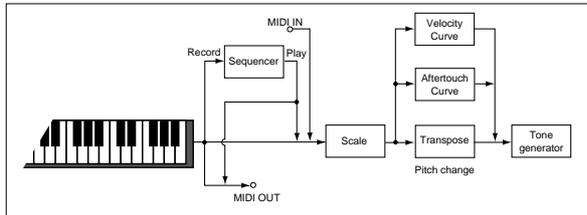
PreMIDI: 本体の鍵盤から出力するデータにベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。

(ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の鍵盤を弾いたときの、MIDI OUT から送信するデータと内蔵シーケンサーへレコーディングするデータです。

MIDI IN から受信したMIDI データや、内蔵シーケンサーの再生データは影響を受けません。



PostMIDI: 音源(TG)へ入る前のデータにベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。
(ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の音源へ送られる、本体鍵盤を弾いたデータに内蔵シーケンサーを再生したデータとMIDI INからの受信データです。本体の鍵盤を弾いたり、内蔵シーケンサーの再生時のMIDI OUTから送信するデータ、内蔵シーケンサーへレコーディングするデータは影響を受けません。



MIDI Clock (MIDI Clock Source)

[Internal, External MIDI, External USB]

外部MIDI 機器(シーケンサー、リズム・マシンなど)と本機の内蔵アルペジエーターや内蔵シーケンサーとを同期させるときに設定します。

Internal: 内部クロックで内蔵アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

本機を単独で使用するときや、本機をマスター(コントロールする側)として外部MIDI 機器を本機のMIDI クロックに同期させるときは、Internalにします。

External MIDI: MIDI IN 端子に接続した外部MIDI 機器からのMIDI クロックに同期して、内蔵アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

External USB: USB B端子に接続した外部MIDI 機器からのMIDI クロックに同期して、本機はスレーブ機として内蔵アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

本機をスレーブ(コントロールされる側)として外部MIDI機器から送られてくるMIDIクロックに同期させるときは、External MIDIまたはExternal USBにします。外部のシーケンサーからのMIDIのコモン・メッセージとリアルタイム・メッセージ(ソング・ポジション・ポインター、ソング・セレクト、スタート、コンティニュー、ストップ)に対応します。

⚠ Song Play モードでは、ここでの設定に関わらず内部クロックに同期して動作します。

Receive Ext. Realtime Commands [Off, On]

Off(チェックしない): "MIDI Clock"がExternal MIDI、External USBのとき、MIDI のコモン・メッセージとリアルタイム・メッセージ(ソング・ポジション・ポインター、スタート、コンティニュー、ストップ)を受信しません。(ソング・セレクトは受信します。)

note 外部MIDI シーケンサーからメッセージによって本機のソング設定が不必要にリセットしてしまう場合等に設定します。

On(チェックする): 上記コモン・メッセージ(ソング・セレクトを含む)とリアルタイム・メッセージを受信します。

⚠ "MIDI Clock"がInternalの場合は設定できません。

1-1b: MIDI Filter

Enable Program Change [Off, On]

On(チェックする): プログラム・チェンジを送受信します。
Program モード(P0:Play) のときは、グローバルMIDI チャンネル

"MIDIChannel" (1-1a) とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとプログラムが切り替わります。プログラムを切り替えるとグローバルMIDI チャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Combination モード(P0:Play) のときはグローバルMIDI チャンネルにチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーションが切り替わります。ただし、"Enable Combination Change"の設定により、切り替わらないようにすることができます。

"MIDIChannel" (CombinatorP2:2-1b) で設定しているチャンネルに一致するMIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのティンバーのプログラムが切り替わります。ただし、ティンバーに対するプログラム・チェンジは"Enable Program Change" (CombinationP3:3-1a) の設定に影響を受けます。

コンビネーションを切り替えると、プログラム・チェンジは、グローバルMIDI チャンネルで送信すると同時に"Status" (Combination P0:0-1c、2-1b) をEXTまたはEX2に設定しているティンバーのチャンネルでも送信します。

Sequencer モードのときは"Status" (SequenceP2:2-1a/2a) をINTまたはBTHのトラックに設定しているチャンネルに一致するMIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのトラックのプログラムが切り替わります。

Sequencer モードでは、ソングを選んだり、シーケンス・データをプレイすると、"Status" をBTH、EXT、EX2に設定しているチャンネルで送信します。

Off(チェックしない): プログラム・チェンジを送受信しません。

Enable Bank Change [Off, On]

On(チェックする): プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。"Enable Program Change"にチェックしているときに有効です。

Off(チェックしない): バンク・セレクトを送受信しません。

⚠ 内蔵シーケンサーにレコーディングするときは、この設定に関わらずバンク・セレクトがレコーディングされますが、再生時はこの設定に従います。

Enable Combination Change [Off, On]

On(チェックする): Combination P0: Play にいるとき、グローバルMIDI チャンネル MIDIChannel (1-1a) とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。

"Enable Program Change"にチェックしているときに有効です。グローバルMIDI チャンネル以外のMIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、ティンバーのMIDI チャンネルが一致する場合は、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

Off(チェックしない): グローバルMIDI チャンネルとチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると"MIDI Channel" (CombinationP2:2-1b) がグローバルMIDI チャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。コンビネーションは切り替わりません。

ティンバーに対するプログラム・チェンジは"Enable Program Change" (CombinationP3:3-1a) の設定に影響を受けます。

Enable After Touch [Off, On]

On(チェックする): MIDI アフタータッチを送受信します。

Off(チェックしない): MIDI アフタータッチを送受信しません。

アフタータッチを必要としない音色をレコーディングするときには、チェックをはずしておく、メモリーの節約になります。

アフタータッチがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、この設定は反映されません(MIDIで送信します)。

本機の鍵盤の操作では、チャンネル・アフタータッチのみを送信します（ポリ・アフタータッチは送信しません）。ポリ・アフタータッチはAMSとして対応しているため、ポリ・アフタータッチを受信してキーごとにコントロールできます。

Enable Control Change [Off, On]

On(チェックする): コントロール・チェンジを送受信します。
 Off(チェックしない): コントロール・チェンジを送受信しません。
 コントロール・チェンジがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイバックするときは、この設定は反映されません(MIDI で送信します)。

Enable Exclusive [Off, On]

On(チェックする): システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。
note 内蔵シーケンサーへシステム・エクスクルーシブ・データをレコーディングするときや、コンピューターなどを接続して本機をエディットしたり双方でエディットするときにもチェックしてください。
 Off(チェックしない): システム・エクスクルーシブ・データを送受信しません。システム・エクスクルーシブ・データがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイバックするときは、この設定は反映されません(MIDI で送信します)。
note ただし、このページのページ・メニュー・コマンド(“ Dump Program ”~“ Dump All ”)を表示しているときは、この設定とは関係なく、送受信します。

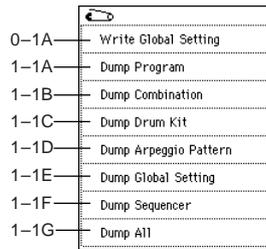
▼ 1-1: Page Menu Command

- 1-1A: Dump Program
- 1-1B: Dump Combination
- 1-1C: Dump Drum Kit
- 1-1D: Dump Arpeggio Pattern
- 1-1E: Dump Global Setting
- 1-1F: Dump Sequencer
- 1-1G: Dump All

接続したもう1台のTRITON Extreme、MIDI データ・ファイラー、コンピューターなどへ、本体のエクスクルーシブ・データを送信します。

ページ・メニュー・コマンドからダンプするデータを選び(下表参照)、ダイアログが表示します。

必要に応じてダンプするデータのバンクやナンバーを選び、OKボタンを押します。



Dump Program	全バンクのプログラム 任意のバンクのプログラム、1プログラム
Dump Combination	全バンクのコンビネーション、任意のバンクのコンビネーション、1コンビネーション
Dump Drum Kit	全ドラムキット、1ドラムキット
Dump Arpeggio Pattern	全アルペジオ・パターン、1アルペジオ・パターン
Dump Global	グローバル・セッティング(GlobalモードのDrum Kits、User Arpeggio Patternを除く設定)
Dump Sequencer	全ソング・データとキュー・リスト・データ
Dump All	全バンクのプログラム+コンビネーション+ドラムキット+アルペジオ・パターン+グローバル・セッティング+ソング・データとキュー・リスト・データ

送信

! データの送信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。

ダンプ・データの送信方法

本機とデータ・ダンプする機器を接続します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージが受信できるコンピューターを使用する場合は、コンピューターのUSBポートと本機のUSB B端子を接続します。または、コンピューターに接続したMIDIインターフェイスのMIDI IN端子と本機のMIDI OUT端子を接続します(※p.288)。

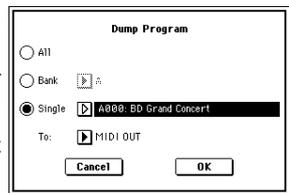
! USB-MIDI インターフェイス機器によっては、本機のMIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

MIDI データ・ファイラーを使用する場合は、MIDI データ・ファイラーのMIDI IN 端子と本機のMIDI OUT 端子を接続します(※p.288)。Global P1:MIDI を選びます。

ページ・メニュー・コマンドからデータ・ダンプする対象を選びます。

次図は“ Dump Program ”を選んだ例です。

すべてのプログラムをデータ・ダンプする場合は“ All ”、1バンクは“ Bank ”、1プログラムは“ Single ”を選びます。



“ To ”で送信する出力端子を指定します。

MIDI OUT: MIDI OUT 端子

USB: USB B端子

note USB対応のMIDI 機器を接続していない場合は、USBパラメーターは表示されず、出力先は常にMIDI OUT になります。

OKボタンを押してデータを送信します。

送信中は「Now transmitting data」と表示します。

データ・サイズと送信時間は、送信するデータによって異なります。

下表はダンプを行うデータのサイズと、ダンプの所要時間を示します。

ダンプするデータの種類	データ・サイズ(Byte)		所要時間(Sec.)	
	TRITON Extreme	EXB-MOSS 装着時	TRITON Extreme	EXB-MOSS 装着時
Data All	2608712 ~ 3979708	2697068 ~ 4068065	* 834.8 ~ 1273.5	* 863.1 ~ 1301.8
Program All	947941	1036297	303.3	331.6
Program Bank (A..E/H..N)	79004	---	25.3	---
Program Bank (F)	---	88366	---	28.3
Program Single (A..E/H..N)	627	---	0.2	---
Program Single (F)	---	700	---	0.2
Combination All	786441	---	251.7	---
Combination Bank	65545	---	21.0	---
Combination Single	521	---	0.2	---
Drum Kit All	676727	---	216.6	---
Drum Kit Single	4709	---	1.5	---
Arpeggio Pattern All	185427	---	59.3	---
Arpeggio Pattern Single	375	---	0.1	---
Global Setting	1009	---	0.3	---
Sequencer Data	11211 ~ 1382208	---	* 3.6 ~ 442.3	---

* ソング・データ内にエクスクルーシブ・イベントがある場合は、変換処理に時間がかかるため、所要時間が長くなります。

! 本機からダンプ・データをMIDI データ・ファイラーに保存する場合は、複数のダンプ・データをまとめて送信しないでください。まとめて保存してしまうと、そのデータを受信するとき、右側の表のメモリーへの書き込み処理時間がとれず、すべてのデータを受信できません。

受信

データの受信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。

データの受信に際し、“Save Exclusive (Receive and Save MIDExclusiveData) ダイアログ(MediaP0.0-2G) を除き各種ダイアログやページ・ジャンプ・メニュー、ページ・メニュー・コマンドは事前に閉じておくことをおすすめします。また、Sequencer モードP1:CueList ページで、キュー・リストを編集している間は、ダンプ・データの受信はできません。このときは、キュー・リストの編集を一旦終了させてください。

本機では、ダンプ・データを受信するとメモリーへのデータ書き込み処理時間に、最大で約3秒かかります。このとき、“Now writing into internal memory”と表示されます。この間、絶対に本機の電源をオフにしないでください。電源がオフしてしまうと電源をオンしても本機が正常に動作しなくなる場合があります。このようなときは、[MENU]キーと[9]キーを押しながら電源をオンしてください。ただしこのとき、メモリーの内容は初期化されます。また、この間はMIDI の送受信はできません。本機で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。(下表参照)

メモリーへの書き込み処理時間

ダンプするデータの種類	メモリーへの書き込み処理時間
All	約3秒
All Programs	約2秒
All Combinations	約1秒
All Drum Kits	約1秒
All Arpeggio Patterns	約2秒
Global Setting	約1秒
Sequencer	約1秒

インターナル・メモリーへの書き込み中は、MIDIの送受信ができません。また、MIDI OUT端子、USB B端子からのアクティブ・センシング(FEH)の出力が止まります。

ダンプ・データの受信方法

MIDIエクスクルーシブ・メッセージが送信できるコンピューターを使用する場合は、コンピューターのUSBポートと本機のUSB B端子を接続します。または、コンピューターに接続したMIDIインターフェイスのMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子を接続します(288)。

USB-MIDI インターフェイス機器によっては、本機のMIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

MIDI データ・ファイラーを使用する場合は、MIDI データ・ファイラーのMIDI OUT 端子と本機のMIDI IN 端子を接続します(288)。MIDI 機器のMIDI チャンネルと、本機のグローバルMIDI チャンネル“MIDChannel (1-1a) を合わせます。

一度MIDI 機器へ送信したデータを再び本機で受信するときは、本機のグローバルMIDI チャンネルを送信時のグローバルMIDI チャンネルに、合わせてください。

送信側のMIDI チャンネルを設定するときは、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。

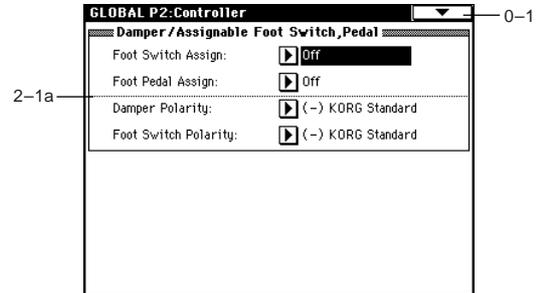
“Enable Exclusive (1-1b) にチェックするか、このページのページ・メニュー・コマンドを表示します。ページ・メニュー・コマンドを表示しているときは、“EnableExclusive (1-1b) の設定に関係なくダンプ・データを送受信します。

データ・ダンプする機器からデータを送信します。データの送信は、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。

受信中は NowreceivingMIDIdata のメッセージを表示します。

Global P2: Controller

2-1: Controller



2-1a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal

Foot Switch Assign [Off...Tap Tempo]

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチ(オプションPS-1) でコントロールする機能を設定します。(281 「Foot SwitchAssignList」)

Foot Pedal Assign [Off...Knob 4]

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・ボリューム・ペダル(オプションXVP-10、EXP-2) でコントロールする機能を設定します。(282 「FootPedaAssignList」)

Damper Polarity [(-)KORG Standard, (+)]

DAMPER端子に接続したダンパー・ペダルと同じ極性に設定します。コルグダンパー・ペダル(オプションDS-1H) を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-()なので、ここを(-)KORG Standardにします。また、極性が+()のダンパー・ペダルを接続するときは、ここを(+にします(: オープン型、 : クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルを操作しても正確に動作しません。ダンパー・ペダルを接続しないときは(-)KORG Standardにします。

Foot Switch Polarity [(-)KORG Standard, (+)]

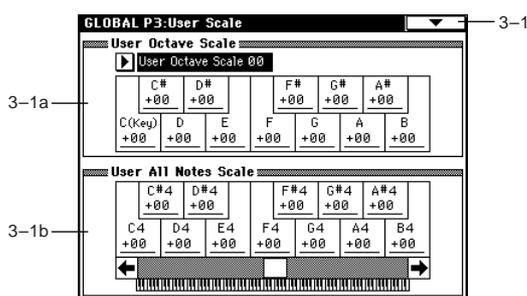
ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチと同じ極性に設定します。コルグのペダル・スイッチ(オプションPS-1) を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-()なので、ここを(-)KORG Standardにします。また、極性が+()のペダル・スイッチを接続するときは、ここを(+にします(: オープン型、 : クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ペダル・スイッチを操作しても正確に動作しません。ペダル・スイッチを接続しないときは(-)KORG Standardにします。

Global P3: User Scale

3-1: User Scale

16種類のUser Octave Scale、1種類のUser All Notes Scaleを設定します。ここで設定したユーザー・スケールは次のページで選ぶことができます。

- Program P1:Edit-Basic, Program Basicページ
- Combination P2:Edit-Trk Param, Otherページ
- Sequencer P2:Trk Param, Other T01-08, T09-16ページ
- Song Play P1:Track, Status/Scale T01-08, T09-16ページ



▲ エディットしたユーザー・スケールの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。
ページ・メニュー・コマンド "Write Global Setting" または SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押してダイアログを表示し、ライトします。

3-1a: User Octave Scale

User Octave Scale [User Octave Scale 00...15]
エディットするユーザー・オクターブ・スケールを選びます。

Tune [-99...+99]

1 オクターブ分の音階を設定します。
1 オクターブ(C ~ B)の音程を、平均律を基準にセント単位で調整します。全音域でこの設定が反映されます。
- 99にすると、基準の音程より約半音下になります。
+ 99にすると約半音上になります。

note [ENTER] キーを押しながら、鍵盤を押すことによってもキーが選べます。

note ページ・メニュー・コマンド "Copy Scale" を実行すると、プリセットされているスケール(Stretch 以外)や、他のユーザー・スケールの設定がコピーできます。

3-1b: User All Notes Scale

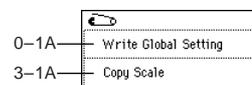
Tune [-99...+99]

128 鍵の音階を個別に設定します。
128 鍵(C - 1 ~ G9)の音程を、平均律を基準にセント単位で調整します。
- 99にすると、基準の音程より約半音下になります。
+ 99にすると約半音上になります。
横にまたがるスクロール・バーで、音程を設定する鍵盤へ移動し、設定するキーを選びます。

note [ENTER] キーを押しながら、鍵盤を押すことによってもキーが選べます。

note ページ・メニュー・コマンド "Copy Scale" を実行すると、プリセットされているスケール(Stretch も含む)や、他のユーザー・スケールの設定がコピーできます。

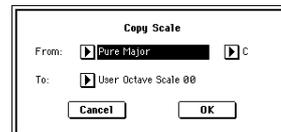
▼ 3-1: Page Menu Command



3-1A: Copy Scale

プリセット・スケール、またはユーザー・スケールをエディットするユーザー・スケールにコピーします。プリセット・スケールについては、"Type"(Program P1:1-1c) を参照してください。

"Copy Scale" を選び、ダイアログを表示します。



"From" でコピー元のスケールを選びます。
Pure Major, Pure Minorを選んだときは、隣の"Key"を設定します。
Stretchは"To"がUser All Notes Scaleのときに選択できます。
"To"でコピー先を選びます。
コピー・スケールを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Global P4: Category Name

4-1: Program Cat.

4-2: Comb Cat.

プログラム、コンビネーションの 카테고リーに名前を付けます。

Write Program ダイアログ(Program P0:0-1 A) 、Write Combination ダイアログ(CombinatorP0:0-1 A) でのライト時ここでエディットしたカテゴリー・ネームをプログラム、コンビネーションに設定することができます。

Program 、Combination 、Sequencer 、SongPlay の各モードの(カテゴリー) ポップアップ・メニューでカテゴリーからプログラム、コンビネーションを選ぶことができます。

工場出荷時には、楽器の種類ごとに分類されています。

4-1a

GLOBAL P4:Category Name		Program Cat.
00: [T] Keyboard	08: [T] Bass	0-1
01: [T] Organ	09: [T] SlowSynth	
02: [T] Bell/Mallet	10: [T] FastSynth	
03: [T] Strings	11: [T] LeadSynth	
04: [T] Vocal/Airy	12: [T] MotionSynth	
05: [T] Brass	13: [T] SE	
06: [T] Woodwind/Reed	14: [T] Hit/Arpg	
07: [T] Guitar/Plucked	15: [T] Drums	
Program Cat.	Comb Cat.	

4-2a

GLOBAL P4:Category Name		Comb Cat.
00: [T] Keyboard	08: [T] Pads	0-1
01: [T] Organ	09: [T] Motion Synth	
02: [T] Bell/Mallet/Perc	10: [T] Synth	
03: [T] Strings	11: [T] LeadSplits	
04: [T] BrassReed	12: [T] BassSplits	
05: [T] Orchestral	13: [T] Complex & SE	
06: [T] World	14: [T] Rhythmic Pattern	
07: [T] Guitar/Plucked	15: [T] Ds/Hits	
Program Cat.	Comb Cat.	

4-1(2)a: Category name

カテゴリー・ネームを変更します。

エディットするカテゴリー・ネームまたはテキスト・エディット・ボタンを押し、テキストエディット・ダイアログを表示し、名前を入力します。最大16文字まで入力できます。(㊦OG p.115)

設定できるカテゴリーは各16個です。

㊦ エディットしたユーザー・カテゴリーの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存) してください。

ページ・メニュー・コマンド Write Global Setting または SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押してダイアログを表示し、ライトします。

Global P5: Drum Kit

ドラム・インストゥルメント(ドラムサンプル) を各キーに割り当ててドラムキットを作成します。

ここでエディットしたドラムキットは Program モードP1:Edit-Basic “ Drum Kit ”(“ Oscillator Mode ”Drums時) でオシレーターとして選択し、マルチサンプル(“ OscillatorMode ”Single 、Double 時のオシレーターと同様にフィルター、アンプ、エフェクト等を通り、発音します。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使ったプログラム(“ Oscillator Mode ”Drums)を選び、このページに入ります。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています。(㊦「 VNL 」には、ドラムキットを使ったプログラムに@マークが付いています。)

Programモードで “ Oscillator Mode ”Single、Doubleのプログラムが選ばれている状態でも、そのプログラムのフィルター、アンプ等の設定で発音します。また、エフェクトは直前に入っていたモードの設定で発音します。“ Octave ”(Program P1:1-2a)は+0[8']に設定してください。+0[8']以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれます。

㊦ ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

㊦ “ Enable Exclusive ”(1-1b)をチェックしているときは、ドラムキットをエクスクルーシブ・データでエディットすることができます。

㊦ エディットしたDrum Kit の設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存) してください。

ページ・メニュー・コマンド Write Global Setting または SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押してダイアログを表示し、ライトします。

㊦ ドラムキットの作成方法はOG p.92 を参照してください。

5-1: Sample Setup

ドラムキットを選び、各キーにアサインするドラムサンプルを High 、Lowに設定します。その他High 、Lowのドラムサンプルに関するパラメーターを設定します。

5-1

5-1a

5-1b

5-1c

5-1a: Drum Kit, KeySelect, Assign, Velocity Sample SW

Drum Kit [000(A/B)...143(User)]

エディットするドラムキットを選びます。

000(A/B)...015(A/B)	TRITON 標準プリロード・ドラムキット
016(H)...031(H) 032(I)...047(I) 048(J)...063(J) 064(K)...079(K) 080(L)...095(L) 096(M)...111(M) 112(N)...127(N) 128(User)...143(User)	プリロード・ドラムキット用: 016(H)...045(I), 128(User)...131(User) ユーザー・ドラムキット用

note プリロード・ドラムキットなどプログラムに使用しているドラムキットをエディットする場合は、ページ・メニュー・コマンド “ Copy Drum Kit ” で 046(I) ~ 127(N) や、132(User) ~ 143(User) の使用していないナンバーにコピーしてから、エディットするとよいでしょう。

note ドラムキット名を変更する場合は、ページ・メニュー・コマンド “ Rename Drum Kit ” を実行します。

KEY [C-1...G9]

ドラムサンプル(とその設定)を割り当てるキーを選びます。

キーはVALUEコントローラーで設定します。また、[ENTER] キーを押しながら、鍵盤を押すことによっても選べます。

各キーにはHigh とLowの2つのドラムサンプルがアサインでき、ペロシティによって切り替えて演奏することができます。

ここで選んだキーは “ Assign ” をチェックすることによって、以降の High Drumsample、Low Drumsample、Voice Assign Mode、Mixerの各パラメーターが対象となります。

Assign [Off, On]

On(チェックする): High DrumsampleやLow Drumsampleで設定したドラムサンプルが発音します。通常はチェックします。

Off(チェックしない): 選択したドラムサンプルは無効となり、右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルの音程を変えて使用するときにはチェックをはずします。

Velocity Sample SW Lo→Hi [001...127]

Low DrumsampleからHigh Drumsampleに切り替わるペロシティの値を設定します。この値より大きいペロシティ値では High Drumsampleが、小さいペロシティ値ではLow Drumsampleが発音します。ペロシティによる切り替えを行わない場合は、001に設定し、High Drumsampleだけを設定します。(※ Velocity M.Sample SWLo→Hi ProgramP1:1-2c)

5-1b: High Drumsample

High Drumsample Bank [ROM, RAM, Best...Synth]

High Drumsample [表参照]

High のドラムサンプルを、バンクとドラムサンプル・ナンバーから選びます。ここで選択したドラムサンプルは、ペロシティが “ Velocity Sample SW Lo Hi ” (5-1a) の値以上のときに発音します。

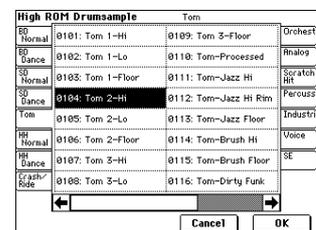
ROM	000...416	TRITON 標準プリセット・ドラムサンプル
RAM	0000...3999	ユーザー・ドラムサンプル(Samplingモード等で作成、またはMediaモードでロード可)
Best	0000...0389	プリセット・ドラムサンプル
OrchS	0000...0036	
OrchB	0000...0034	
Vint	0000...0055	
Synth	0000...0239	

note ポップアップ・ボタンを押すと、選択しているサンプルを含む1000個が表示されます。1000番を選択するときは、VALUEコントローラーで入力します。

note AKAIS1000/S3000 フォーマット、AIFF フォーマット、WAVE フォーマットのデータが、Media モードでサンプルとしてロードでき、それらをドラムサンプルとして使用できます。

“ High Drumsample ” のポップアップ・ボタンを押すとドラムサンプルのリストが開き、リストからドラムサンプルが選べます。“ High Drumsample Bank ” ROMを選択時、楽器等に分類されたタブ付きリストからドラムサンプルが選べます。

Category/ROM Drumsample Selectメニュー:



! ドラムサンプルのカテゴリ名をエディットしたり、カテゴリ分けを設定し直すことはできません。

S.Offset (Start Offset) [Off, On]

On(チェックする): ドラムサンプル波形の先頭より後ろの位置からスタートします。スタート・オフセットの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。スタート・オフセットがないドラムサンプルではこのパラメーターは無効になります。

RAMバンク選択時は、選んだドラムサンプルによって異なります。

以下のようなサンプルを含むドラムサンプルを選択した場合にチェックすると、ループ・スタート・アドレスより再生がスタートします。

- Sampling モード等でレコーディング(サンプリング)したサンプル
- Media モードでロード後、Sampling モードでループ・スタート・アドレスをエディットしたサンプル
- Media モードでAKAI、AIFF、WAVEファイルのロード時に自動的にループ・スタート・アドレスが設定されたサンプル

Off(チェックしない): ドラムサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (Reverse) [Off, On]

On(チェックする): ドラムサンプル波形がリバーズ(逆)でワン・ショット再生します。リバーズするスタート、エンドの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。

RAM/バンクの Start 〴〵 End (SamplingP2:2-1c) が設定されているサンプルでは “ End ” から “ Start ” へと(逆)再生します。

▲ あらかじめリバース再生、リバース・ループ再生するドラムサンプルは、ここでの設定によって再生方向は変わりません。

▲ “ Rev ”(SamplingP2:2-1c) をチェックしているサンプルはここでの設定によって再生方向は変わりません。

Level [-99...+99]

音量を設定します。

+99にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンブレベルに対して、2倍の音量で発音します。0にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンブレベルの音量で発音します。

-99にしたキーは発音しません。

Transpose [-64...+63]

音程を半音単位で調整します。

+12でオクターブ上、-12でオクターブ下になります。

Tune [-99...+99]

音程をセント単位で調整します。

-99で半音下、+99で半音上になります。

Cutoff (Filter-Cutoff) [-64...+63]

フィルターのカットオフを調整します。キーごとのフィルター・カットオフは、そのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Frequency(CutoffFrequency) (ProgramP3:3-1b ,3-5) ”にここでの値を加算したものになります。

Resonance (Filter-Resonance) [-64...+63]

フィルターのレゾナンスを調整します。キーごとのフィルター・カットオフはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Resonance (ProgramP3:3-1b ,3-5) ”にここでの値を加算したのになります(“FilterType (ProgramP3:3-1a) ”がLowPass & High Passのときはレゾナンス効果はありません)。

Attack (Amp-Attack) [-64...+63]

音量(Amplifier) のアタック・タイムを調整します。キーごとのアタック・タイムは、そのドラムキットを使用しているプログラムのアンブレEGのアタック・タイムに、ここでの値を加算したのになります。

Decay (Amp-Decay) [-64...+63]

音量(Amplifier) のディケイ・タイムを調整します。キーごとのディケイ・タイムは、そのドラムキットを使用しているプログラムのアンブレEGのディケイ・タイムに、ここでの値を加算したのになります。

5-1c: Low Drumsample

Low Drumsample Bank [ROM, RAM, Best...Synth]

Low Drumsample [High Drumsample 表参照]

Lowのドラムサンプルを、バンクとドラムサンプル・ナンバーから選びます。ここで選択したドラムサンプルは、ベロシティが“Velocity Sample SW Lo Hi”(5-1a)の値以下のときに発音します。(※5-1b)

S.Offset (Start Offset) [Off, On]

Rev (Reverse) [Off, On]

Level [-99...+99]

Transpose [-64...+63]

Tune [-99...+99]

Cutoff (Filter-Cutoff) [-64...+63]

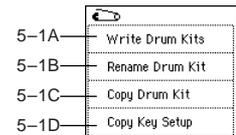
Resonance (Filter-Resonance) [-64...+63]

Attack (Amp-Attack) [-64...+63]

Decay (Amp-Decay) [-64...+63]

(※5-1b)

▼ 5-1: Page Menu Command



5-1A: Write Drum Kits

000(A/B) ~ 143(User) のすべてのドラムキットをライトします。

“Write Drum Kits”を選び、ダイアログを表示します。

ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

SEQUENCER[REC/WRITE] キーでも“WriteDrumKits”と同様にライトすることができます。

SEQUENCER[REC/WRITE]

キーを押してダイアログを表示し、ライトします。

5-1B: Rename Drum Kit

選択しているドラムキットをリネームします。16文字まで入力が可能です。(※OQp.115)

5-1C: Copy Drum Kit

他のドラムキットの設定を現在エディットしているドラムキットにコピーします。

note 144 ~ 152(GM)のドラムキットはエディットできませんが、他のドラムキットへコピーすることによってエディットすることができます。

“Copy Drum Kit”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元のドラムキットを選びます。

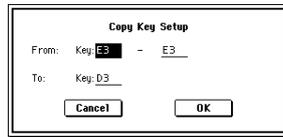
コピー・ドラムキットを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

▲ “Copy Drum Kit”を実行すると、現在選択しているドラムキットの設定にすべて上書きしますので注意してください。

5-1D: Copy Key Setup

キーごとの設定を別のキーにコピーします。並んだ複数のキーごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

“ Copy Key Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



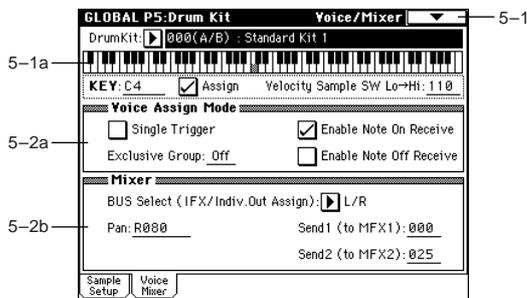
“ From Key ”でコピーするキーの範囲を設定します。

“ To Key ”でコピー先のキーを設定します。

“ From Key ”で複数のキーを選んだ場合は、“ To Key ”のキーを一番低いキーとして、高いキーに向かって順番にコピーします。コピー・キー・セットアップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-2: Voice/Mixer

ドラムキットのキーごとに、ボイス・アサインやパン、エフェクトへのルーティング等を設定します。



5-2a: Voice Assign Mode

Single Trigger [Off, On]

On(チェックする): 同じキー(ノート)が連続しても、一回ずつ発音を止めてから発音を開始し、発音が重なりません。通常はチェックをはずします。

Exclusive Group (Exclusive Assign) [Off, 001...127]

001 ~ 127: ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。同じグループ番号をつけたキーが、1つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。例えばハイハットのクローズとオープンなど、同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。

Off: グループ化しません。通常はOffにします。

Enable Note On Receive [Off, On]

On(チェックする): ノート・オンを受信します。通常チェックをしますが、特定のノートを発音させない場合などはチェックをはずします。

Enable Note Off Receive [Off, On]

On(チェックする): ノート・オフを受信します。通常チェックをはずします。“ Hold ”(ProgramP1:1-1b) にチェックしている(HoldOn) 場合に有効です。ドラムス・プログラムのとき、通常Hold On にします。このとき、“ Enable Note Off Receive ”をチェックするとノート・オフを受信します。鍵盤を離すと発音が止まります(リリースに入ります)。

5-2b: Mixer

ドラムキットはProgram モードで選択されているプログラムの設定で発音します。ここでの設定は、“ Use DKit Setting ” (ProgramP4:4-1b) “ UseDKitSetting ”(ProgramP8: 8-1b) をチェックしているときに有効です。ドラムキットのエディット時も、この設定がされていないとエディットした効果を反映しませんので注意してください。

BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign) (Bus Select) [L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

どこのバスへ送るかをキーごとに設定します。

例えばSnare 系はIFX1へ、Kick 系はIFX2へ送り、それぞれインサート・エフェクトをかけ、その他はL/Rへ送り、インサート・エフェクトをかけないといった設定が可能です。

Pan [Random, L001...C064...R127]

キーごとのパンを設定します。

Randomでは、ノート・オンのたびにドラムサンプルのパンがランダムに変化します。

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

キーごとのマスター・エフェクト1、2への SEND レベルを設定します。

“ BUS Select ”(5-2b) をL/R、Offに設定しているときに有効です。

“ BUS Select ”をIFX1 ~ 5に設定しているときは、Program 、Combination 、Sequencer 、SongPlay の各モードのP8:InserFX ページでIFX1 、2、3、4、5通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”でマスター・エフェクト1、2への SEND レベルを設定します。

Global P6: User Arpeggio

ユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。

このページではGlobalモードへ入る直前のモードの状態が発音します。

Programモードより移動した場合: 選択しているプログラムで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフのプログラムから移行した場合でも、ARPEGGIATOR[ON/OFF] キーでオンにできます。

Combinationモードより移動した場合: 選択しているコンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定のコンビネーションから移行した場合でも、ARPEGGIATOR[ON/OFF] キーでオンにできます。

ただし、“ArpeggiatorRun”(CombinationP0:0-3a、P7:7-1b)のA、Bがチェックされていないアルペジエーターはオンにできません。また、“ArpeggiatorAssign”(CombinationP7:7-1b)でティンバーにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

Sequencer、Song Playモードより移動した場合: 選択しているソング、ソング・プレイで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。

アルペジエーターがオフの設定から移動した場合でも、ARPEGGIATOR[ON/OFF] キーでオンにできます。ただし、Sequencer、Song Playモードの“ArpeggiatorRun”(P7:7-1a/2a)のA、Bがチェックされていないアルペジエーターはオンになりません。また、“ArpeggiatorAssign”(P7:7-1a/2a)でティンバーにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

上記のそれぞれの場合で、アルペジエーターがオンになっていない場合でもアルペジオ・パターンの設定は変更できます。パターンをエディットする場合は、アルペジエーターをオンにして、エディットするパターンであることを確認しながら行うようにしてください。

Samplingモードより移動した場合:アルペジエーターはオンになりません。また、アルペジオ・パターンのエディットも行えません。

エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、電源オフ時にもバックアップする場合は必ずライトしてください。ページ・メニュー・コマンド“Write Arpeggio Pattern”またはSEQUENCER[REC/WRITE] キーを押して、ダイアログを表示し、OKボタンを押して、エディットした内容をライトします。

アルペジオ・パターンの設定方法はOG p.94 を参照してください。

6-1: Pattern Setup



6-1a: Arpeggio Select, ♩, Pattern, Length, Octave, Resolution, Sort, Latch, Key Sync., Keyboard

Arpeggio Select [A, B]

Combination、Sequencer、SongPlayの各モードより移動してアルペジオ・パターンをエディットする場合、A、Bどちらかのアルペジエーターを選びます。選択した方がエディットの対象となります。Programモードにより移動したときはBは表示されません。

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

テンポを設定します。

ARPEGGIATOR[TEMPO] ノブでも調整できます。“MIDI Clock”(1-1a)がExternal MIDIまたはExternal USBのときは、EXTを表示し、アルペジエーターは外部MIDI 機器からのMIDI クロックに同期します。

Pattern [P000...P004, U000(A/B)...U506(User)]

エディットするパターンを選択します。

P000...P004	プリセット・アルペジオ・パターン
U000(A/B)...U199(A/B)	TRITON標準プリロード・アルペジオ・パターン用
U200(H)...U215(H) U216(I)...U231(I) U232(J)...U247(J) U248(K)...U263(K) U264(L)...U279(L) U280(M)...U295(M) U296(N)...U311(N) U312(User)...U506(User)	プリロード・アルペジオ・パターン用: U200(H)...U488(User) ユーザー・アルペジオ・パターン用

note プリロード・アルペジオ・パターンなどプログラムに使用しているアルペジオ・パターンをエディットする場合は、ページ・メニュー・コマンド“Copy Arpeggio Pattern”でU489(User)~U506(User)の使用していないナンバーにコピーしてから、エディットするとよいでしょう。

note アルペジオ・パターン名を変更する場合は、ページ・メニュー・コマンド“Rename Arpeggio Pattern”を実行します。

Length (Pattern Length) [01...48]

アルペジオ・パターンの長さを設定します。アルペジオ・パターンは“Resolution”で指定した音符を、ここで指定した数を演奏して先頭に戻ります。プリセット・アルペジオ・パターンP000~004では無効です。

Octave [1, 2, 3, 4]

Resolution [♩, ♪, ♪♩, ♪♩♩, ♪♩♩♩]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

ProgramP7 「7-1ArpegSetup」

“Pattern”、“♩ (Tempo)”、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”は各プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとに設定するパラメーターですが、ここで設定をすることもできます。プログラム、コンビネーションより移動してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。これらのパラメーターは、このページでの“Write Arpeggio Patterns”ではライトできません。

6-1b: Arpeggio Pattern Setup

 ここでのパラメーターはプリセット・パターンP000～P004では無効です。

Arpeggio Tone Mode [Normal, Fixed Note]

アルペジオ・パターンのToneのタイプを設定します。

Normal: 通常のアルペジエーターのタイプです。Toneの音程は、鍵盤でそのとき押さえていたノート・ナンバーを基準にアルペジオに展開し、発音します。

Fixed Note: 1つ1つのToneにノート・ナンバーを設定します。Toneの音程は、鍵盤からのノート・ナンバーを無視し、Toneに設定したノート・ナンバーを基準に展開し、発音します。鍵盤からのノート・ナンバーはアルペジエーターのトリガーなどのタイミングのみをコントロールすることになります。ドラム・パターンなどに使用するアルペジオ・パターンに最適です。

P6:UserArpeggio、PatternEdit ページでのToneの表示はここでの設定がNormalのときは「」、Fixed Noteのときは「」となります。

Arpeggio Type [As Played...Up&Down]

鍵盤で指定したアルペジオ音と各ステップのToneとの対応を設定します。

As Played: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、そのステップは発音しません。

As Played (Fill): ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音(鍵盤指定音)の後に押さえた音、“Sort”Onでは最も高い音)で発音します。

Running Up: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最初のアルペジオ音に戻って(“Sort”Offでは最初に押さえた音、“Sort”Onでは最も低い音)発音します。

Up&Down: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音から逆方向に折り返して発音します。

例) “Length”を04にして、“Step No.”01にTone0を、“Step No.”02にTone1を、“Step No.”03にTone2を、“Step No.”04にTone3を設定し、同時に3音押してアルペジオ演奏させると、“Arpeggio Type”の設定によって、次のように動作が異なります。

As Played:	0	1	2	休符	0	1	2	休符	0	...
As Played(Fill):	0	1	2	2	0	1	2	2	0	...
Running Up:	0	1	2	0	0	1	2	0	0	...
Up&Down:	0	1	2	1	0	1	2	1	0	...

Octave Motion [Up, Down, Both, Parallel]

“Octave”で2～4オクターブに設定しているときの動作を設定します。

Up: 設定したオクターブ数の幅で上昇を繰り返します。

Down: 設定したオクターブ数の幅で下降を繰り返します。

Both: 設定したオクターブ数の幅で上昇・下降を繰り返します。

Parallel: 設定したオクターブの音と同時に発音します。

Fixed Note Mode [Trigger As Played, Trigger All Tones]

“Arpeggio Tone Mode”がFixed NoteときのToneのトリガー条件を設定します。

Trigger As Played:

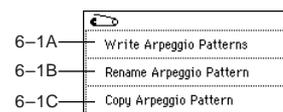
押さえた鍵盤の数によってToneの発音条件が決まります。

Trigger All Tones:

鍵盤を1つ押さえるとすべてのToneが発音します。

例) “Arpeggio Tone Mode”をFixed Noteに設定しているときドラム・パターンについて示します。Tone1にキック、Tone2にスネア、Tone3にハイハットが発音するノート・ナンバーを設定します。Trigger As Playedのとき、鍵盤を1つ押さえるとTone1(キック)のみが発音します。鍵盤を2つ押さえるとTone1(キック)とTone2(スネア)が発音します。鍵盤を3つ押さえるとTone1(キック)、Tone2(スネア)、Tone3(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Velocity”がKeyのとき、鍵盤をそれぞれ押さえたときのベロシティで対応するToneが発音します。Trigger All Tonesのとき、鍵盤を1つ押さえるだけで、Tone1(キック)、Tone2(スネア)、Tone3(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Velocity”がKeyのとき、鍵盤を押さえるごとのベロシティで発音します。

▼ 6-1: Page Menu Command



6-1A: Write Arpeggio Patterns

U000(A/B)～U506(User)のすべてのユーザー・アルペジオ・パターンをライトします。

“Write Arpeggio Patterns”を選び、ダイアログを表示します。ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

SEQUENCER [REC/WRITE] キーでも“Write Arpeggio Patterns”と同様にライトすることができます。SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押してダイアログを表示し、ライトします。

 “Pattern”、“♪(Tempo)”、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync”、“Keyboard”は各プログラム、コンビネーション、ソング、Song Play モードごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

6-1B: Rename Arpeggio Pattern

選択しているユーザー・アルペジオ・パターンをリネームします。16文字まで入力が可能です。(≡OGp.115)

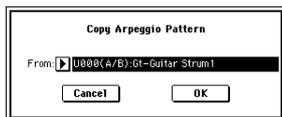
プリセット・パターンP000～P004はリネームできません。

6-1C: Copy Arpeggio Pattern

他のユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、現在選択しているアルペジオ・パターンにコピーします。

プリセット・アルペジオ・パターンP000～P004からはコピーできません。

“ Copy Arpeggio Pattern ”を選び、ダイアログを表示します。



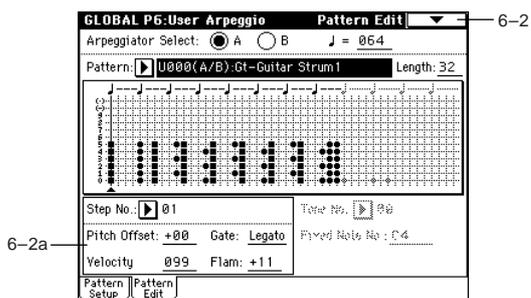
“ From ”でコピー元のアルペジオ・パターンを選びます。
コピー・アルペジオ・パターンを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

▲ “ Copy Arpeggio Pattern ”を実行すると、現在選択しているアルペジオ・パターンの設定にすべて上書きしますので注意してください。

6-2: Pattern Edit

ステップ01 ~ 48にTone0 ~ 11を入力します。“ Step ”は最長48ステップで、Tone は各ステップが同時に押さえられた鍵盤の12音までに対応します。“ Sort ”(6-1a) をチェックしているときは、同時に押されている鍵盤の低い方から順にTone0、1、... と対応し、“ Sort ”(6-1a) をチェックしていないときは、押さえる順にTone0、1、... と対応します。

▲ ここでのパラメーターはプリセット・パターンP000 ~ P004 では無効です。



6-2a: Step No., Pitch Offset, Gate, Velocity, Flam, Tone No., Fixed Note No.

Step No. (Step Number) [01...48]

エディットするステップを選びます。Toneをセット / リセットします。
“ Step No ”を選んでいる状態でテン・キーを押してToneを入力します。[0] ~ [9] はTone0 ~ 9に、[-] はTone10に、[/10'sHOLD] はTone11に対応し、押すごとにセット / リセットされます。
Toneは、“ Arpeggio Tone Mode ”(6-1b) がNormalのとき「 」で、Fixed Note のとき「 」で表示されます。
ステップのToneをすべて消去するときは、ページ・メニュー・コマンド “ Delete ”、空のStep を挿入するときはページ・メニュー・コマンド “ Insert ”を使用してください。

Pitch Offset [-48...+48]

ステップごとに、Toneに対応する音階を半音単位で上下にずらします。各ステップごとに同じトーンを指定してメロディを演奏させたり、各ステップごとに複数のトーンを指定して平行和音を演奏させることができます。

Gate [Off, 001...100%, Legato]

Off: Tone がセットされていてもそのステップでは発音しません。

Legato: 同じToneが次に演奏されるか、パターンが先頭に戻るまで発音が持続します。このとき、「 」または「 」の表示に変わります。
各プログラム、コンビネーション、ソング、Song Play モードの Gate (ProgramP7:7-1a、CombinationP7:7-2a/3a、Sequencer/Song Play P7:7-3a/4a) をStepにしているときに、ここでの設定が有効です。設定するときも、移行してきたモードの Gate がStepになっていることを確認してください。

Velocity [001...127, Key]

Key: 打鍵時のベロシティでステップのToneが発音します。
001 ~ 127: 常に設定したベロシティ値で発音します。
各プログラム、コンビネーション、ソング、ソングプレイ・モードの “Velocity ”(ProgramP7:7-1a、CombinationP7:7-2a/3a、Sequencer/Song Play P7:7-3a/4a) をStepにしているときにここでの設定が有効です。
設定するときも、移行してきたモードの Velocity がStepになっていることを確認してください。

Flam [-99...+99]

同じステップに複数のToneをセットしているときの発音のばらけ方を設定します。
00: すべてのToneが同時に発音します。
+01 ~ +99: Toneの番号順(“ Sort ”Onのときは低い音から、“ Sort ”Offのときは弾いた順番)にばらけて発音します。
-01 ~ -99: +のときの逆の順番にばらけて発音します。
ギターのコード・カッティングをシミュレートするときには、奇数ステップを+に、偶数ステップを-に設定すると効果的です。
プリセット・パターンP000 ~ P004 では無効です。

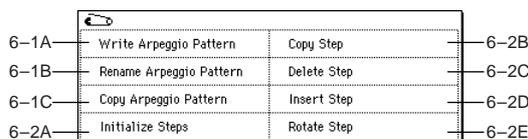
Tone No. (Tone Number) [01...12]

“ Arpeggio Tone Mode ”(6-1b) がFixedNoteのときに有効です。Toneを選択します。

Fixed Note No. (Fixed Note Number) [C-1...G9]

選択したToneに対して、ノート・ナンバーを設定します。[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

▼ 6-2: Page Menu Command



6-2A: Initialize Steps

アルペジオ・パターンのステップ・パラメーター(“ Tone ”、“ Pitch Offset ”、“ Gate ”、“ Velocity ”、“ Flam ”)を初期化します。

“ Initialize Steps ”を選び、ダイアログを表示します。



Emptyは、トーンを空にして初期化します。

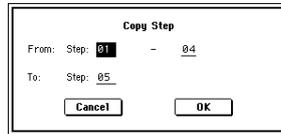
Fullは、トーンをすべて埋めて初期化します。

イニシャライズ・ステップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

6-2B: Copy Step

ステップごとの設定を別のステップにコピーします。並んだ複数のステップごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

“ Copy Step ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From Step ”でコピーするステップの範囲を設定します。

“ To Step ”でコピー先のステップを設定します。

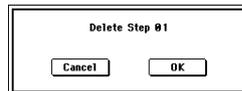
“ From Step ”で複数のステップを選んだときは、“ To Step ”のステップを一番左のステップとして、右のステップに向かって順番にコピーされます。

コピー・ステップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

6-2C: Delete Step

現在選ばれているステップ・ナンバーのステップ・パラメーター (“ Tone ” “ PitchOffset ” “ Gate ” “ Velocity ” “ Flam ”) を消去します。以降のステップが左に1つ移動します。

“ Delete Step ”を選び、ダイアログを表示します。

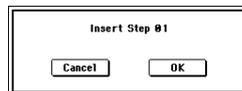


デリート・ステップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

6-2D: Insert Step

現在選ばれているステップ・ナンバーに空のステップを挿入します。以降のステップが右に1つ移動します。

“ Insert Step ”を選び、ダイアログを表示します。

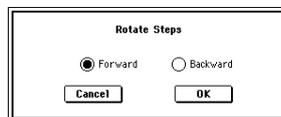


インサート・ステップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

6-2E: Rotate Step

ステップの設定をローテイトします。

“ Rotate Step ”を選び、ダイアログを表示します。



ローテイトのタイプを選びます。

たとえば“ Length ”が4のバターンの場合、次のようになります。

ForwardにするとStep1 の設定が2へ、Step2 3、Step3 4、Step4 1に書き替えられます。

BackwardにするとStep1 の設定が4へ、Step2 1、Step3 2、Step4 3に書き替えられます。

ローテイト・ステップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。



7. Media モード

このモードは、コンパクトフラッシュや接続した外部USBデバイスなどのメディアにインターナル・メモリーやサンプル・メモリー(RAM) の各種データをセーブ(保存)したり、メディアからインターナル・メモリーやサンプル・メモリー(RAM) にデータをロード(読み込み)します。ファイルのコピーやデリート、フォーマットなども行います。

また、.WAVE ファイルのエディットや、複数のWAVEファイルをリストにし、USB A端子に接続したCD-R/RW ドライブでオーディオCDを作成します。

ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

本機は、メディアのファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容(ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合はデータとして何が含まれるのか)を明示するために、名前だけではなくアイコンを用いた画面表示を行います。ファイルとディレクトリはアイコンの形が異なります。

本機は、MS-DOSが認識する(MS-DOSコンピューターで読める)ファイル、ディレクトリ、およびUDFフォーマット、ISO9660フォーマットのファイル、ディレクトリをDOSファイル、DOSディレクトリと呼びます。また、DOSファイルの種類をDOSファイルにつけられた拡張子によって識別します。

右表以外の拡張子のつくDOSファイルがある場合、“Load selected”を選んでダイアログを表示すると、スタンダードMIDIファイル(SMF)として認識します。ただし、SMFでないファイルはロードできません。

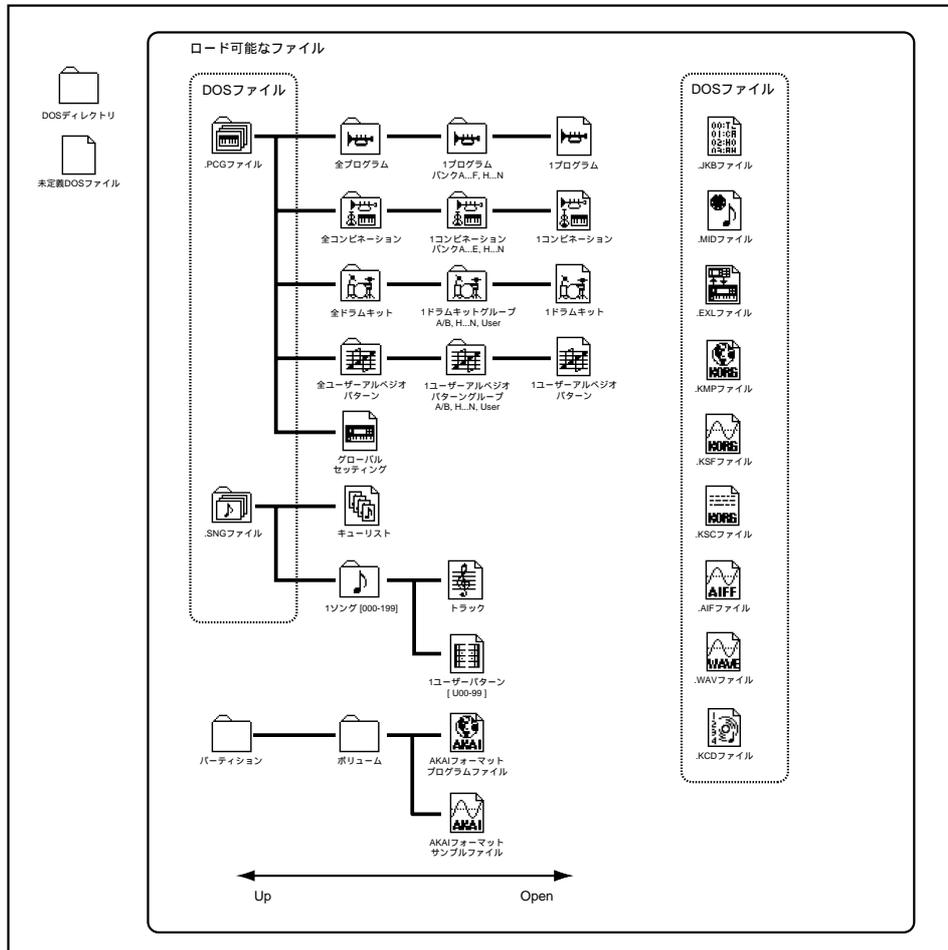
本機でセーブすると、そのデータの種類の種類から、これらの拡張子が自動的につけられます。これをコンピューター等で変更した場合、再ロード時に未定義のファイルとみなし、スタンダードMIDIファイルとして扱われます。

本機で扱うファイルは下図のような構造を持っています。.PCG、.SNGはオープンして内容を分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。

なお、その他、TRITON シリーズなどの機種との互換についてはp.309を参照してください。

拡張子	種類
.PCG	プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルベジオ・パターン、グローバル・セッティング(本機専用フォーマット)
.SNG	ソング、キュー・リスト(本機専用フォーマット)
.JKB	ジュークボックス・リスト(本機専用フォーマット)
.MID	スタンダードMIDIファイル(SMF)
.EXL	MIDIエクスクルーシブ・データ
.KMP	Korg Multisample Parameter コルグ・マルチサンプル・パラメーター・ファイル(コルグ・フォーマット)
.KSF	Korg Sample File コルグ・サンプル・ファイル(コルグ・フォーマット)
.KSC	Korg SCript コルグ・スクリプト・ファイル(コルグ・フォーマット)
.AIF	AIFFファイル
.WAV	WAVEファイル
.KCD	オーディオトラック・リスト(本機専用フォーマット)

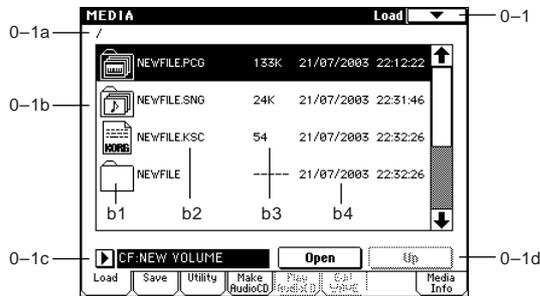
⚠️ .JKB ファイルはMedia モードでロード、セーブできません。Song Play モードで行います。



0-1: Load

選択したファイル、ディレクトリをインターナル・メモリーにロードします。

Openボタン、Upボタンで目的のファイル、ディレクトリを選び、ページ・メニュー・コマンド「Loadselected」(0-1C) を選択してロードします。



note .PCGファイルのプログラム、コンビネーション、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンの1ファイル(バンクおよびグループをOpenしたものを)、ディレクトリ・ウィンドウで選ぶことによって、本体にロード操作をしなくても、直接メディアから音を聞くことができます。コンビネーションの場合、使われているティンバーのプログラムは本体のプログラムで発音することになります。ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンはMediaモードに入る前に選択されていたプログラムの音色パラメーターで発音します。

note Load、Save、Utility の各ページで、サンプリングレート(周波数)が44.1kHz または48kHzのWAVEファイルを選び、SAMPLING[START/STOP] キーを押して、サンプルを再生することができます。再生可能なWAVEファイルを選ぶと「(SamplingSTART/STOPplaysselectedfile)」が表示されます。

! WAVEファイルの再生中は、鍵盤を弾いたり、MIDI IN にノート・データが入力されても発音しません。またアルペジオーターも止まります。

0-1a: カレント・ディレクトリ

処理の対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。LCD画面にはディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリのデリミタ(階層間の区切り文字)は「/」です。カレント・ディレクトリは、Openボタン、Upボタン(0-1d) で移動します。

0-1b: ディレクトリ・ウィンドウ

ディレクトリ・ウィンドウ

カレント・ディレクトリの以下のファイル情報を表示します。このウィンドウでファイルやディレクトリを選びます。

b1: ファイル/アイコン

ファイルの種類を反映したアイコンです。アイコンについては、前ページ下図を参照してください。

b2: ファイル名

ファイル(DOSファイル)の名前です。ページ・メニュー・コマンド「Translation」(0-1B) をオンすることで、.KMP(コルグ・マルチサンプル・パラメーター)ファイル、.KSF(コルグ・

サンプル・ファイル)のDOSファイル名を、本体にロードしたときに、Samplingモード等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。

b3: サイズ

ファイル・サイズです(バイト単位)。

セーブした日付、セーブした時刻

ファイルをセーブした日付と時刻です。左から日、月、年、時、分、秒です。本機はカレンダー、時計を内蔵しています。セーブ時に自動的に日付と時刻が付けられます。日付と時刻の設定は「SetDate/Time」(0-3E)で行います。

0-1c: Media Select

Media Select [CF, HDD, CDD, RDD: name]

ロード/セーブ等を行うメディア(コンパクトフラッシュやハードディスクなど)を選びます。

ドライブの種類とメディアに付けられたボリューム・ラベルが表示されます。

CF: コンパクトフラッシュ・ドライブ

HDD: ハードディスク・ドライブ

CDD: CD-ROM, CD-R/RW ドライブ

RDD: MO等のリムーバブル・ディスク・ドライブ

No Label: ボリューム・ラベルのないメディア

Unformatted: フォーマットしていないメディア

No Disc: CD-ROM、CD-R/RW ドライブにメディアが入っていない

No Media: CD-ROM、CD-R/RW ドライブ以外のメディアを入れ替え可能なドライブにメディアが入っていない

CD-R/RW ドライブのボリューム・ラベルの表示は、入っているメディアやページにより異なります。

Blank Disc: 空のメディア(バケットライト対応データ書き込み用ディスクとして使用する場合はフォーマットが必要です。p.330、192。オーディオCD作成用ディスクとして使用する場合はフォーマットの必要はありません。)

メディアのボリューム・ラベル: データの入ったメディア

Audio CD: オーディオCD:

Unfinalized: ファイナライズされていないオーディオCD

Audio CDまたはメディアのボリューム・ラベル: データとオーディオ

の両方が入ったメディア。この場合、Make Audio CD ページとPlay Audio CD ページでは「Audio CD」と表示され、それ以外のページではメディアのボリューム・ラベルが表示されます。

0-1d: Open ボタン, Up ボタン

Open ボタン

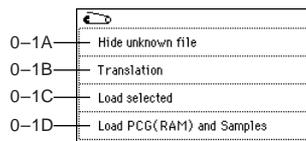
Openボタンを押すと、ディレクトリがオープンし、カレント・ディレクトリを1つ下の階層へ移動します。

ディレクトリ・ウィンドウでディレクトリを選択しているときに操作できます。

Up ボタン

Upボタンを押すと、ディレクトリが1つ上の階層へ移動します。

▼ 0-1: Page Menu Command



0-1A: Hide unknown files

“ Hide unknown files ”を選ぶと、「 Hide unknown files 」の左側にチェック・マークがついた状態になります。この状態では、未定義のファイルはディレクトリ・ウィンドウに表示されません。ただし、カレント・ディレクトリがDOSディレクトリである場合のみ有効です。

0-1B: Translation

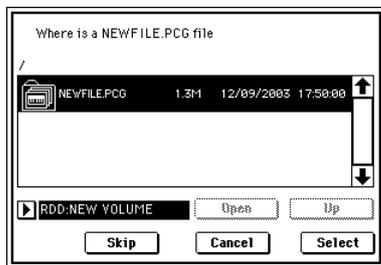
“ Translation ”を選ぶと、「 Translation 」の左側にチェック・マークがついた状態になります。この状態では、KMP(コルグ・マルチサンプル・パラメータ)ファイル、.KSF(コルグ・サンプル・ファイル)のDOSファイル名を、Samplingモード等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。

0-1C: Load selected

“ ディレクトリ・ウィンドウ (0-1b)で選んだファイル、ディレクトリを、インターナル・メモリーにロードします。

“ Load selected ”を選ぶと、ダイアログが表示されます。ダイアログはロードするファイルによって異なります。

ロードするファイルが見つからない場合や、分割してセーブしたファイルをロードする場合はマルチサンプル、サンプル・データ、.PCG、.SNG ファイルをロードする際に、必要なファイルがカレント・ディレクトリ、または下のディレクトリに見つからない場合は、下図のようなダイアログ(Whereis a...)が表示されます。



次の場合に表示します。

- ・ .KSC ファイルのロード時に、そこで使用する.KMPファイルが見当たらない場合
- ・ .KMP ファイルのロード時に.KSF ファイルが見当たらない場合
- ・ S1000/S3000 フォーマットのProgram ファイルのロード時に Sample ファイルが見当たらない場合
- ・ 複数のメディアに分割してセーブした、メディアの容量を超える .KSF ファイルをロードするときに、1 つめのロードが終わり、2 つめのメディアを指定する場合
- ・ 複数のメディアに分割してセーブした.PCG ファイルをロードする場合に、1 つめのロードが終わり、2 つめのメディアを指定するとき
- ・ .PCG ファイルのロードで.SNG ファイルを同時にロードしたときに、.PCG ファイルのロード後、カレント・ディレクトリに同一ファイル名の .SNG ファイルがない場合

ダイアログが表示されたときは次のように対応してください。

本機のCFカード・スロットに挿入したメディアに対してはこの作業はできません。本機のCFカード・スロットはホット・プラグに対応していないため、電源がオンになっているときにメディアを取り出すと、メディアまたは本機が故障する恐れがあります。

「Whereis a...」で指示されたファイルを含むディレクトリを選びます。指示されたファイルが他のメディアにあるときは、メディアを交換し、LCD画面のディレクトリ・ウィンドウを押し、メディアを認識させてからディレクトリを選びます。

「Whereisa...」ダイアログでは、.PCG または.SNG ファイルを開くことはできません。.PCG または.SNG ファイルに対して Openボタンは使えません。

Selectボタンを押してロードを再開します。Cancelボタンを押すとロードが中断されます。このままロードを終了する場合はOKボタンを押します。また、Skipボタンを押すと指示したファイルをスキップして次のファイルをロードします。

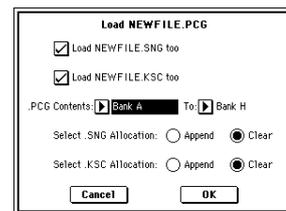
指示したファイルを含んだメディアが破損している、または見つからない等の特殊なケースを除き、Selectボタンでロードを続行してください。

1) Load .PCG:

選択アイコン



.PCG ファイル内のデータをロードします。



.PCG と同一ファイル名の.SNG ファイル、.KSC ファイルを.PCG ファイルと一緒にロードする場合はLoad*****.SNGtoo”

、 “Load*****.KSCtoo” チェックボックスをチェックします。

- ・ “ Load*****.SNGtoo ” をチェックすると、.PCG ファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNG のファイルも一緒にロードされます。
- ・ “ Load*****.KSCtoo ” をチェックすると、.PCG ファイルと同一ファイル名で拡張子が.KSC のファイルも一緒にロードされます。カレント・ディレクトリにファイルがない場合は、上記の「ロードするファイルが見つからない場合...」の手順に従ってロードを実行してください。

“ .PCG Contents ”でロードするデータを指定します。

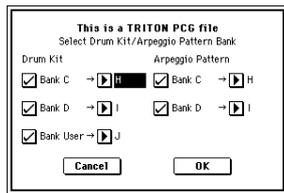
All: .PCG ファイル内のすべてのデータをロードします。

Bank A ~ E, H(E-A) ~ E-H: 指定したバンクのデータをロードします。このときは、“ To ” Bank A ~ E, H ~ Nでロード先のバンクを指定します。ロードを実行すると、指定したバンクのコンビネーション、プログラム、ドラムキット、ユーザー・アルベジオ・パターンのデータだけがロード先バンクへロードされます。グローバル・セッティング・データはロードされません。

また、コンビネーションで使用しているプログラム・バンク、コンビネーションまたはプログラムで使用しているユーザー・アルベジオ・パターンのナンバー、プログラムで使用しているドラムキットのナンバーが正しく対応するように自動的に設定し直されます。

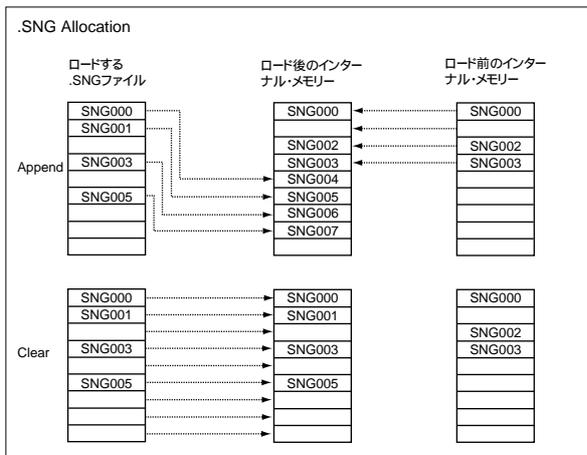
.SNGを同時にロードした場合も同様に、ソングのトラックで使用しているプログラム・バンク(トラック、パターン・イベントがある場合、イベント内のプログラムのバンク)が正しく対応するように自動的に設定し直されます。

- 指定したバンクのデータが.PCGファイル内にまったくなかった場合、“No readable data”のエラーを表示し、ロードを中止します。
- 指定したバンクのプログラム・データが.PCG 内になかった場合、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックのプログラム・バンクの自動設定は実行しません。
- 指定したバンクのユーザー・アルペジオ・パターンが.PCG内になかった場合、コンビネーション、プログラムまたはソングのユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーの自動設定は実行しません。
- 指定したバンクのドラムキットが.PCG 内になかった場合、プログラムのドラムキット・ナンバーの自動設定は実行しません。
- TRITON-Rack およびTRITONSTUDIO の.PCG ファイルをロードする場合、C、DまたはEバンクを指定すると、ドラム・キットおよびユーザー・アルペジオ・パターンはロードされません。
- TRITON/TRITONpro/TRITONproX の.PCG ファイルをAllでロードする場合、その.PCG ファイルにDrumkit Bank C、Bank D、Bank User およびUserArpeggioPattern Bank C、Bank Dのいずれかが存在すると、以下のダイアログが表示されます。このダイアログで、それぞれのバンクのロード先を指定します。 .PCG ファイル内に存在するバンクだけが有効になります。有効になっているバンクのチェック・ボックスをチェックしないと、そのバンクはロードされません。OK ボタンを押すとロードを実行し、Cancel ボタンを押すとロードを中止します。



“Load *****.SNG too”をチェックしたときは、“Select .SNG Allocation” で.SNG ファイル内にあるソング・データのロード方法を指定します。

Append: すでにインターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる .SNGファイル内のソング・データは、つめてロードされます。(※次図) インターナル・メモリー上にあるソング・データを消去せずにメディアからソング・データを追加してロードする場合に選びます。キュー・リスト・データはロードされません。



Clear: すでにインターナル・メモリー上に存在するキュー・リスト・データおよびソング・データをすべて消去して、キュー・リスト・データとセーブ時のソング・データの配置をそのままロードします。(※次図) 電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときを選びます。

“Load *****.KSC too”をチェックしたときは“Select .KSC Allocation” で.KSC 内のマルチサンプル サンプルのロード方法を指定します。

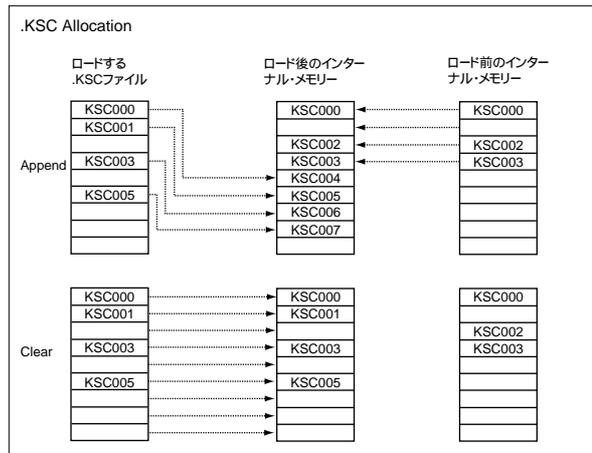
Append: サンプリングやロードによって、すでにサンプル・メモリー (RAM) に存在する最後のマルチサンプル、サンプル・ナンバーにロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけがつめてロードされます。(※次図)

同時に.PCG 内のプログラムで.KSC 内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレーター・マルチサンプルが設定し直されます。 .PCG 内のドラムキットで.KSC 内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように、自動的にドラムキットのサンプルが設定し直されます。

Clear: すでにサンプル・メモリー (RAM) に存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします。(※次図)

サンプル・メモリー (RAM) にあるマルチサンプル、サンプルを消去せずにメディアからマルチサンプル、サンプルをロードする場合は、Appendを選びます。

電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するとき、Clearを選びます。

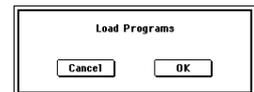


ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

2) Load Programs:

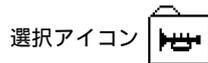


.PCG ファイル内のすべてのプログラム・データをロードします。

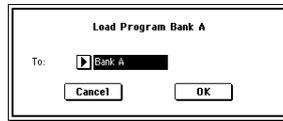


ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

3) Load Program Bank [Bank A...E, H...N]:



選択したバンク内のすべてのプログラム・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。

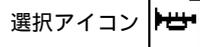


“ To ”でロード先のバンクを選びます。

Bank F プログラム・データはBank F へのみロード可能です。Bank A ~E、H~Nを選択したときは、“ To ”でBank F を選べません。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

4) Load a Program:



選択した1プログラム・データを、ロード先に選んだプログラム・ナンバーにロードします。



“ Program ”(上段)では、選択したプログラム以外をロードするときに、ロードするプログラムを選び直します。

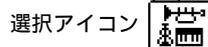
note 選択したプログラムは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするプログラムを確認する際に便利です。(参照 p.176)

“ To Program ”(下段)でロード先のバンクとプログラムを選びます。ポップアップボタンを押すと“ SelectDestination ”が表示されます。(参照 ProgramP0:0-1a)

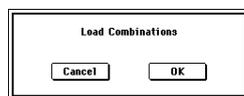
Bank F の1プログラム・データはBank F へのみロード可能です。“ Program ”(上段)でBank A ~E、H~Nを選んだときは、“ To Program ”(下段)でBank F を選べません。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

5) Load Combinations:



.PCG ファイル内のすべてのコンビネーション・データをロードします。

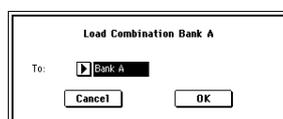


ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

6) Load Combination Bank [Bank A...E, H...N]:



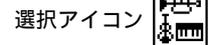
選択したバンク内のすべてのコンビネーション・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。



“ To ”でロード先のバンクを選びます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

7) Load a Combination:



選択した1コンビネーション・データを、ロード先に選んだコンビネーション・ナンバーにロードします。



“ Combination ”(上段)では、選択したコンビネーション以外をロードするときに、ロードするコンビネーションを選び直します。

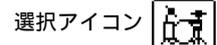
note 選択したコンビネーションは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするコンビネーションを確認する際に便利です。(参照 p.176)

“ To Combination ”(下段)で、ロード先のバンクとコンビネーションを選びます。

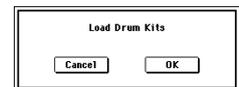
ポップアップボタンを押すと“ SelectDestination ”が表示されます。(参照 CombinationP0:0-1a)

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

8) Load Drum Kits:



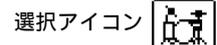
.PCG ファイル内のすべてのドラムキット・データをロードします。



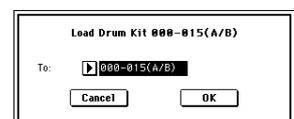
ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

9) Load Drum Kit

[000-015(A/B),016-031(H)...
112-127(N), 128-143(User)]:



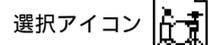
選択したドラムキット・ブロック内のすべてのドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ブロックにロードします。



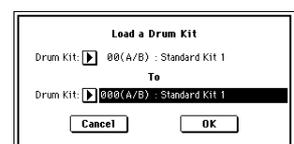
“ To ”でロード先のドラムキット・ブロックを選択します。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

10) Load a Drum Kit:



選択した1ドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ナンバーにロードします。



“ Drum Kit ”(上段)では、選択したドラムキット以外をロードするときに、ロードするドラムキットを選び直します。

note 選択したドラムキットは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。
ロードするドラムキットを確認する際に便利です。(参考p.176)

“ To Drum Kit (下段) でロード先のドラムキットを選びます。
ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

11) Load Arpeggio Patterns: 選択アイコン

.PCG ファイル内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データをロードします。

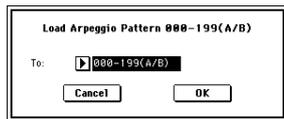


ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

12) Load Arpeggio Pattern [000-199(A/B), 200-215(H)...296-311(N), 312-506(User)]:

選択アイコン 

選択したユーザー・アルペジオ・パターン・ブロック内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ブロックにロードします。



“ To ”でロード先のユーザー・アルペジオ・パターン・ブロックを選びます。

▲ 選択したユーザー・アルペジオ・パターン・ブロック000 ~ 199 (A/B) および312 ~ 506(User) のロード先を200(H) ~ 311 (N) にして実行した場合、000 ~ 015 および312 ~ 327のユーザー・アルペジオ・パターンがロードされます。また、200(H) ~ 311(N) のロード先に000 ~ 199(A/B) および312 ~ 506 (User) を選択すると000 ~ 015 および312 ~ 327のユーザー・アルペジオ・パターンへロードされます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

13) Load an Arpeggio Pattern: 選択アイコン

選択した1ユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーにロードします。



“ Arp Pattern (上段) では、選択したユーザー・アルペジオ・パターン以外をロードするときに、ロードするユーザー・アルペジオ・パターンを選び直します。

note 選択したユーザー・アルペジオ・パターンは、ロード前でも鍵盤を弾くと動作します。ロードするユーザー・アルペジオ・パターンを確認する際に便利です。(参考p.176)

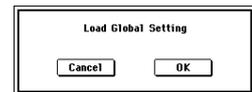
“ To Arp Pattern (下段) でロード先のユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

14) Load Global Setting: 選択アイコン

.PCG ファイル内のグローバル・セッティング・データをロードします。

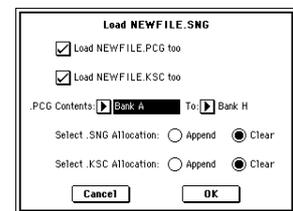
▲ Globalモードでのドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン以外のパラメーターが含まれます。
メモリー・プロテクト、システム・クロックの情報はロードされません。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

15) Load .SNG: 選択アイコン

.SNG ファイル内のすべてのデータをロードします。



“ Select.SNGAllocation ”で.SNG 内にあるソング・データのロード方法を指定します。

Append: すでにインターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる .SNG ファイル内のソング・データは、つめてロードされます。(参考p.178 図.SNGAllocation)

インターナル・メモリー上にあるソング・データを消去せずにメディアからソング・データを追加してロードする場合に選びます。キュー・リスト・データはロードされません。

Clear: すでにインターナル・メモリー上に存在するキュー・リスト・データおよびソング・データをすべて消去して、キュー・リスト・データとセーブ時のソング・データの配置をそのままロードします。(参考p.178 図.SNGAllocation)

電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときに選びます。

カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.PCGファイル、.KSCファイルがある場合は“ Load *****.PCG too ”チェック・ボックス、“ Load *****.KSC too ”チェック・ボックスが選択できます。

参考「1)Load.PCG: 」

“ Load*****.PCGtoo ”をチェックしたときは“.PCG Contents ”で.PCG ファイル内のバンクを指定します。

参考「1)Load.PCG: 」

“ Load*****.KSCtoo ”をチェックしたときはSelectKSC Allocation ”で.KSC ファイル内にあるソング・データのロード方法を指定します。

参考「1)Load.PCG: 」

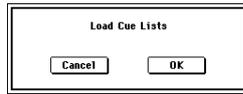
ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

16) Load Cue Lists:

選択アイコン



.SNG ファイル内のキュー・リスト・データをロードします。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

17) Load a Song:

選択アイコン



選択した1ソング・データを、ロード先を選んだソング・ナンバーにロードします。



“ Song ”(上段)では、選択したソング以外をロードするときに、ロードするソングを選び直します。

“ To Song ”(下段)でロード先のソングを選びます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

18) Load Tracks:

選択アイコン



選択したソング内の全トラックのイベント・データを、ロード先を選んだソングにロードします。ただし、クリエイティブされていないソングはロード先に指定できません。



“ Song ”でロード先のソングを選びます。

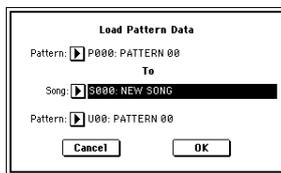
ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

19) Load Pattern Data:

選択アイコン



選択したユーザー・パターンを、ロード先を選んだソングのユーザー・パターンにロードします。ただし、クリエイティブされていないソングはロード先に指定できません。



“ Pattern ”(上段)では、選択したユーザー・パターン以外をロードするときに、ロードするユーザー・パターンを選び直します。

“ To Song ”, “ Pattern ”(下段)でロード先のソングおよびユーザー・パターンを選びます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

20) Load Standard MIDI File:

選択アイコン



選択したスタンダードMIDI ファイルを、ロード先を選んだソング・ナンバーにロードします。



“ Song ”でロード先のソングを選びます。

“ Exclusive ”Off(チェックしない)では、SMFデータに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージはロードされません。

On(チェックする)では、SMFデータに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージをエクスクルーシブ・イベントとしてロードします。

⚠ GS/XG のすべての音色配列やメッセージには対応していません。データの内容によっては正しく再生されない場合がありますが、“ Exclusive ”をOn(チェックする)にすることによってデータの保持は可能です。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

⚠ 未定義のファイルを選び、“ Load Selected ”を選択すると、スタンダードMIDI ファイルとみなし、LoadStandardMIDIFile ダイアログを表示します。ロードを実行すると、ロード先に指定したソングにロードします。ただし、ファイルの形式が適切でない場合は、無効となりエラー・メッセージが表示されます。

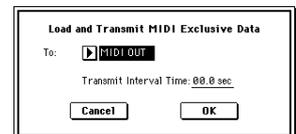
⚠ ソングにロードされるプログラム、バンク、プログラム・ナンバーは、“ BankMap ”(GlobalP0:0-2a) の設定に従います。“ Bank Map ”がKORGのときはバンク・セレクト00.00(MSB.LSB) に対してAバンクが選ばれます。“ Bank Map ”がGM(2)のときは、Gバンクが選ばれます。

21) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:

選択アイコン



.EXL ファイル内のすべてのデータをロードし、MIDI OUT またはUSB B端子から送信します。



“ To ”で送信する出力端子を指定します。

MIDI OUT: MIDI OUT 端子

USB: USB B端子

“ Transmit Interval Time ”では、複数のエクスクルーシブ・データが.EXLファイルにある場合に、その転送インターバルを指定します。他のTRITON Extremeに転送する場合はデータの種類の設定が異なります。すべてのProgramデータを転送した後は、約2秒間隔をおく必要があります。詳しくは、GlobalモードのDump(≡GLOBAL P1-1: ページ・メニュー・コマンド)を参照してください。他のMIDI機器に関しては、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

ロードするときはOKボタンをロードしないときはCancelボタンを押します。

⚠ 転送可能なデータ・サイズは、1,048,576Byte です。

サンプル・データのロード

これより説明する 22) Load .KSC、23) Load .KMP、24) Load .KSF ではコルグ・フォーマットの PCM データ・ファイルを本機のサンプル・メモリー (RAM) にロードします。

サンプル・メモリー (RAM) について

本機のサンプル・メモリー (RAM) は標準で 16 MByte です。(16 MByte SIMM が 72 ピン SIMM 用スロットに搭載されています。) 3 つの 72 ピン SIMM 用スロットに SIMM を増設することにより最大 96 MByte (32 MByte SIMM x3) までサンプル・メモリー (RAM) 容量を拡張することができます。

▲ メディアのサンプルは、モノで最大 16 Mbyte、ステレオで最大 32 Mbyte (ただしサンプル・メモリー 32 Mbyte 以上拡張時) までが、サンプル・メモリー (RAM) へロードできます。

ロードできる最大数の制限について

- ・ マルチサンプル数: 最大 1000 個
- ・ サンプル数: 最大 4000 個
- ・ マルチサンプルで使用されているサンプル数: 最大 4000 個

コルグ・フォーマットの PCM データ・ファイルについて

KSC ファイル: 

拡張子が KSC (Korg SCript) のファイルには、.KMP ファイル、.KSF ファイル名が記述されています。
.KSC ファイルをロードすると、記述されている KMP ファイルと KSF ファイルがまとめてロードされます。複数のマルチサンプル、サンプルをまとめてロードするときには使用します。
セーブ時には、KSC ファイルと同じファイル名でディレクトリが作成され、その中には KSC ファイルに記述されている KMP ファイルと KSF ファイルがセーブされます。

KMP ファイル: 

拡張子が KMP (Korg Multisample Parameter) のファイルには 1 つのマルチサンプルを構成するためのパラメーターが書かれています。パラメーターにはそのマルチサンプルで使用している KSF ファイル名も書かれていますので、.KMP ファイルをロードするとそれに必要な .KSF ファイルも同時にロードされます。
セーブ時には、KMP ファイルと同じファイル名でディレクトリが作成され、その中にはマルチサンプルで使用している KSF ファイルがセーブされます。

KSF ファイル: 

拡張子が KSF (Korg Sample File) のファイルには、1 つのサンプルを構成するためのパラメーターと波形データが書かれています。
.KSF ファイルはマルチサンプルで使用されるサンプルの 1 つとしても使用できます。またドラムキットのドラムサンプルとしても選択、使用できます。

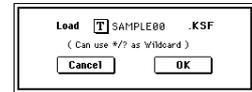
複数ファイルのロード

ディレクトリ内にある KMP、.KSF、.AIF、.WAV、AKAI Program、AKAI Sample の複数ファイルをワイルド・カードを使用して、同時にロードすることができます。

note 23) Load KMP、24) Load KSF、25) Load AIF、26) Load .WAV、27) Load AKAI Sample File、28) Load AKAI Program File (p.183) で使用することができます。

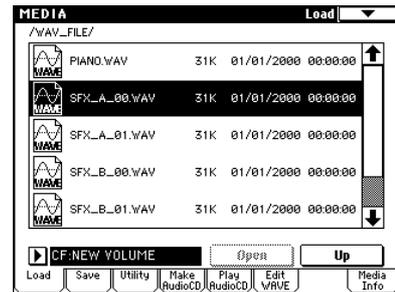
各ダイアログで、テキスト・エディット・ボタンを押して、テキスト入力ダイアログを表示します。

選択したファイル名に「*」、「?」をワイルド・カードとして設定することによって、選択されているディレクトリ内にある、複数の同一拡張子 (同一フォーマット) のサンプル・ファイルを同時にロードすることができます。

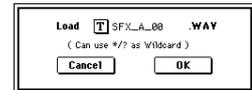


例) フォルダ内に以下のファイルがあり、「SFX_A_00.WAV」を選び、ワイルド・カードを設定することによって複数のファイルを同時にロードする場合

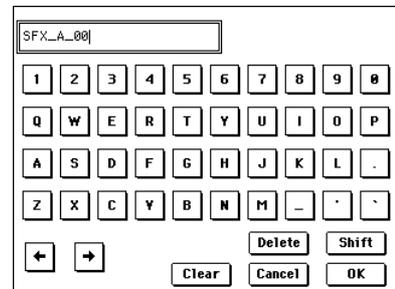
PIANO.WAV SFX_A_01.WAV,
SFX_B_00.WAV SFX_B_01.WAV SFX_C_00.WAV



“SFX_A_00.WAV” を選び、“Load selected” を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタン (T) を押して、テキスト入力ダイアログを表示し、ワイルド・カードを設定します。(※リネームの方法は OGP15)



「*」は、それ以降の文字をワイルド・カードの対象とします。

「?」は、その 1 文字のみをワイルド・カードの対象とします。

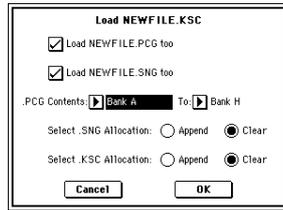
- 1) SFX_A* を設定してロードを実行すると、以下のファイルがロードされます。
SFX_A_00.WAV SFX_A_01.WAV
- 2) SFX_?_00 を設定してロードを実行すると以下のファイルがロードされます。
SFX_A_00.WAV SFX_B_00.WAV SFX_C_00.WAV
- 3) SFX_*_00 を設定すると “SFX_*” を設定した場合と同じ扱いになり、以下のファイルがロードされます。
SFX_A_00.WAV SFX_A_01.WAV SFX_B_00.WAV
SFX_B_01.WAV SFX_C_00.WAV
- 4) * を設定してロードを実行すると、以下のようすべての .WAVE ファイルがロードされます。
PIANO.WAV SFX_A_00.WAV SFX_A_01.WAV
SFX_B_00.WAV SFX_B_01.WAV SFX_C_00.WAV

22) Load .KSC :

選択アイコン



.KSC ファイルに記述されている.KMP ファイル、.KSF ファイルを、それぞれマルチサンプル、サンプルとしてロードします。



.KSC ファイルに記述されている.KMP ファイル、.KSF ファイルは、セーブ時に.KSC ファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中にセーブされます。

“Select.KSCAllocation”で.KSC に含まれるマルチサンプルのロード方法を指定します。

Append: サプリングやロードによって、すでに本機のサンプル・メモリー(RAM) に存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします。

(※p.178 図.KSCAllocation)

“Load *****.PCG too”にチェックしてロードした場合に、.PCG 内のプログラムで.KSC 内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレーターのマルチサンプルが設定し直されます。.PCG 内のドラムキットで.KSC 内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように自動的にドラムキットのサンプルが設定し直されます。

Clear: すでにサンプル・メモリー(RAM) に存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします。

(※p.178 図.KSCAllocation)

サンプル・メモリー(RAM) 上に消去したくないマルチサンプル、サンプルがあり、さらにマルチサンプル、サンプルをメディアよりロードするときに、Append を選びます。

電源オン直後などで、セーブした状態をそのまま再現するときは、Clear を選びます。

カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.PCGファイル、.SNGファイルがある場合は“Load*****.PCG too”、“Load *****.SNG too”チェック・ボックスが選択できます。

※「1)Load.PCG:」

- “Load*****.PCGtoo”をチェックしたときは、“PCG Contents”で.PCG ファイル内のバンクを指定します。

※「1)Load.PCG:」

- “Load*****.SNGtoo”をチェックしたときは SelectSNG Allocation”で.SNG ファイル内にあるソング・データのロード方法を指定します。

※「1)Load.PCG:」

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

.KMP ファイルで使用する.KSF ファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合...」(※p.177) の手順で必要な.KSF ファイルをロードしてください。

- ▲ サンプル・メモリー(RAM) のオーバー・フロー・チェックは個々の.KSF ファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

23) Load .KMP:

選択アイコン



選択した.KMPファイルをマルチサンプルとしてロードします。.KMPで使用している.KSFファイルも同時に、サンプルとしてロードされます。



.KMP ファイルで使用している.KSF ファイルは、セーブ時に.KMP ファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中にセーブされます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サプリングやロードによって、すでにサンプル・メモリー(RAM) に存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします(Append ロード)。

.KMP ファイルで使用する.KSF ファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合...」(※p.177) の手順で必要な.KSF ファイルをロードしてください。

- ▲ サンプル・メモリー(RAM) のオーバー・フロー・チェックは個々の.KSF ファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

24) Load .KSF:

選択アイコン



選択した.KSF ファイルをサンプルとしてロードします。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サプリングやロードによって、すでに本機のサンプル・メモリー(RAM) に存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Append ロード)

AIFF ファイル、WAVE ファイルのロード

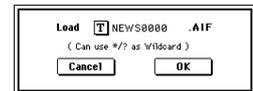
コンピューター等で音声データを保存するフォーマットである、AIFF フォーマット、WAVEフォーマットのファイルをロードすることができます。ロードしたデータはサンプルとして使用することができます。ロードしたデータはサンプル、ドラムサンプルとして使用することができます。

25) Load .AIF:

選択アイコン



選択したAIFF ファイルをサンプルとしてロードします。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サプリングやロードによって、すでにサンプル・メモリー(RAM) に存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Append ロード)

- note ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(※p182)

26) Load .WAV :

選択アイコン



選択した WAVE ファイルをサンプルとしてロードします。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにサンプル・メモリー(RAM)に存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Append ロード)

note ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(p.182)

ファイルがAIFF/WAVE フォーマットであっても、拡張子が.AIF/.WAV 以外の場合はAIFF/WAVE ファイルとして認識できません。その場合はUtility ページのページ・メニュー・コマンド "Rename (0-3A) で、ファイル名の末尾4文字を.AIF/.WAV にしてください。

サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、本機でS.Ofs(StarOffset) (ProgramP1:1-2a) を設定するとループ・ポイントから発音します。

サンプル・サイズが8ビット以下のデータをロードする場合、本機では16ビットに変換されるため、ファイル・サイズの約2倍のメモリーが消費されます。またこの変換でデータ・サイズが大きくなることによって、そのデータがメディアへセーブできない場合もありますので注意してください。

AKAI S1000/S3000 フォーマットの Sample ファイル、Program ファイル、ボリュームをロードする

本機では、AKAIS1000/S3000 フォーマットのSample ファイル、Program ファイル、ボリュームをロードすることができます。ロードしたSample ファイル・データをRAMサンプルとして使用することができます。Program ファイル・データは、キーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、EG等のパラメーターに対応し、TRITON Extreme のプログラムへ、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードすることができます。ボリュームは、ボリュームに含まれるすべてのProgram ファイルおよびSample ファイルをまとめてロードできます。

また、AKAI S1000/S3000フォーマットのファイル名の最後に“-L”、“-R”が付くステレオのSampleファイルおよびProgramファイルを、本機にステレオのサンプルおよびマルチサンプルとしてロードすることができます。

上記ファイルをロードすると、自動的にステレオのサンプルおよびマルチサンプルとして認識するように、“-L”、“-R”をサンプル名、マルチサンプル名の最後(15、16文字目)に移動します。

27) Load AKAI Sample File:

選択アイコン



選択した Sample ファイルをサンプルとしてロードします。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにサンプル・メモリー(RAM)に存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます(Append ロード)。ロードしたデータをメディアにセーブすると、.KSF ファイルでセーブされます。(また、.AIF、.WAV でのエクスポートが可能です。(0-2H 「Export Smp/AIF/WAV」))

サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、本機でS.Offset (ProgramP1:1-2a) を設定するとループ・ポイントから発音します。

note サンプル名の最後(11、12文字目)に“-L”、“-R”が付いている場合、自動的に“-L”、“-R”を本機のサンプル名の最後(15、16文字目)に移動します。

サンプル名の最後が“-L”、“-R”で、その前までのネームが同じである2つのファイルをロードして、Sampling モードでステレオのマルチサンプルにアサインさせると、ステレオ・サンプルとして認識します。

Sampleファイルについて

パラメーター	AKAI S1000/S3000	ロード後の本機でのフォーマット
ループ・ポイント	複数設定可能	複数のループ・ポイントのうち、最初にHOLDループになっているものを採用。HOLDループがない場合、最もループが長いものを採用
ループの長さ	1サンプル以下のレゾリューションで設定可能	1サンプル以下のレゾリューションは無視

note ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(p.182)

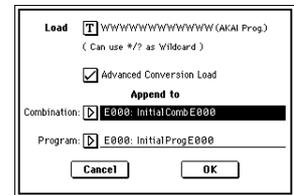
28) Load AKAI Program File:

選択アイコン



選択したProgram ファイルを本機のプログラムへ、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードします。また、マルチサンプルとサンプルとしてだけロードすることもできます。

ディレクトリ・ウィンドウで、AKAI Program ファイルを選びます。ページ・メニュー・コマンド "Load selected" を選び、ダイアログを表示します。



“Advanced Conversion Load”でAKAI Program ファイルのロード方法を選びます。

On(チェックする): Program ファイルのキーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、LFO、EG等のパラメーターをTRITON Extreme のプログラムへまたはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードします。

マルチサンプル、サンプルも同時にコンバート・ロードされます。

Off(チェックしない): 選択したProgram ファイルをマルチサンプルとしてロードします。Program ファイル中のキー・マップ関係のパラメーターのみを読み込んでマルチサンプルを作成します。(p.318 「AKAI Program ファイルについて」)

“AdvancedConversionLoad”をチェックしたときに、Append to の“Combination”でコンバート・ロードによって作成されるコンビネーションのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたコンビネーションがロードされます。

“AdvancedConversionLoad”をチェックしたときに、Append to の“Program”でコンバート・ロードによって作成されるプログラムのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたプログラムがロードされます。

note ロードされるマルチサンプル、サンプルは、すでにサンプル・メモリー(RAM)に存在する最後のマルチサンプル、サンプルの後にロードされます。このときロードされるProgram ファイル、Sample ファイルは有効なものだけをつめてロードします(Append ロード)。

note Program ファイルで使用するSample ファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合...」(※p.177)の手順で必要なSample ファイルをロードしてください。

! サンプル・メモリー(RAM)のオーバー・フロー・チェックは個々のSample ファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

note ロードしたマルチサンプルで、サンプル名の最後に“-L ”、“-R ”が付くサンプルをアサインしている場合、自動的にマルチサンプル名の最後(15、16文字目)に“-L ”、“-R ”が付付けられます。

note マルチサンプル名の最後が“-L ”、“-R ”で、その前までのネームが同じである2つのマルチサンプルがロードされた場合、Sampling モードでステレオのマルチサンプルとして認識します。

! AKAI Program の構成によっては、複数のプログラムと1つのコンビネーションにコンバートしてロードされます。この場合、コンバート後のプログラム最大数はコンビネーションで使用可能な8個に制限され、“Exceeded 8 Programs ”のメッセージが表示されます(※p.303)。複雑な構成のAKAI Program をロードするときはご注意ください。

! ロード先のバンクとナンバーがN127を超える場合、ロードは自動的に終了します。

! 指定したバンク/ナンバー以降は、ロードすることで書き替えられます。データを残しておきたい場合は、事前に“Save All ”または“Save PCG ”でセーブしておいてください。

29) Load AKAI Volume: 選択アイコン

AKAIS1000/3000 フォーマットのサンプルCD等のボリュームから、Program ファイルおよびSample ファイルをまとめてロードすることができます。AKAIS1000/3000 フォーマットのサンプルCD等では、Program ファイルおよびSample ファイルは、パーティション、ボリュームに分割されています(※p.175 図)。

0-1:Load ページのMediaSelect でAKAIS1000/3000 フォーマットのメディアを選びます。

ディレクトリ・ウィンドウで、AKAIS1000/3000 フォーマットのボリュームを選びます。

ページ・メニュー・コマンド“Load selected ”を選び、ダイアログを表示します。



“Advanced Conversion Load ”をチェックすると、選択したボリュームに含まれるすべてのSample ファイルをサンプルとしてロードします。また、Program ファイルのキーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、EG等のパラメーターをTRITON Extreme のプログラムへ、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードします。(マルチサ

ンプルも同時にコンバート・ロードします)

チェックしないと、選択したボリュームに含まれるすべてのSample ファイルをサンプルとして、Program ファイルをマルチサンプルとしてロードします。Program ファイル中のキー・マップ関係のパラメーターのみを読み込んで、マルチサンプルを作成します。(※p.318 「AKAI Program ファイルについて」)

“AdvancedConversionLoad ”をチェックしたときに、Append to の“Combination ”でコンバート・ロードによって作成されるコンビネーションのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたコンビネーションがロードされます。

“AdvancedConversionLoad ”をチェックしたときに、Append to の“Program ”でコンバート・ロードによって作成されるプログラムのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたプログラムがロードされます。

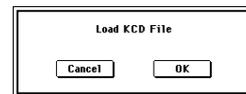
! ロード先のバンクとナンバーがN127を超える場合、ロードは自動的に終了します。

! 指定したバンク/ナンバー以降は、ロードすることで書き替えられます。データを残しておきたい場合は事前に“Save All ”または“Save PCG ”でセーブしておいてください。

KCD ファイルのロード

30)Load .KCD

選択した.KCD ファイルをロードします。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

ロードした内容はMake Audio CD ページに表示されます。またロード時にリストの中にあるWAVEファイルをチェックして、ファイルが無い場合には“File/Pathnotfound”が表示されます。

0-1D: Load PCG(RAM) and Samples

“LoadPCG(RAM)and Samples” では、.PCG ファイル内にあるRAMサンプルを使用しているプログラム、ドラムキット、コンビネーション、ソングのみをロードします。RAMサンプルを使用したプログラムやコンビネーション等の編集に有効です。

.PCG ファイル内のRAMサンプルを使用しているプログラム、ドラムキットと、それらのプログラムを使用しているコンビネーション、ソングをロードします。また、ロードするコンビネーション、ソングに含まれるすべてのプログラムもロードすることができます。

指定するバンク、ナンバーから順に該当するプログラム、コンビネーションが自動的にロードされます。なお、ロード時にサンプル・ナンバーやプログラム・ナンバーが正しく対応するように自動的に調整されます。

.PCG ファイルでロードされる内容：

- 1) DrumKit “High/LowDrumsampleBank (GlobalP5:5-1b/1c)で、少なくとも1つのKEYでRAMを設定しているドラムキット。
- 2) Program: “OscillatoMode (ProgramP11-1a)Drumsを設定し、“DrumKit (ProgramP1:1-2d)で上記1.のドラムキットを設定しているプログラム。
- 3) Program: “OscillatoMode (ProgramP11-1a)SingleまたはDoubleを設定し、“OSC1/2MultisampleHigh/Low

Bank (ProgramP1:1-2a/2b)で、少なくとも1箇所RAMを設定しているプログラム。

- 4) Combination: "Bank/Program (CombinatorP00-1c/1-1b)で、上記2.または3.のプログラムを設定しているコンビネーション。

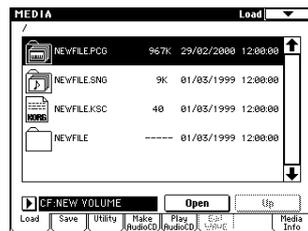
.SNG ファイルでロードされる内容 :

- 1) Song: " ProgramSelect (Bank/Program)(Sequencer P0:0-1b/2b)で、上記「.PCG ファイルでロードされる内容」の2.または3.のプログラムを設定しているソング。
最後のソング・ナンバーの次から、つめてロードします。(※p.178 「SNGAllocation 」)
キュー・リスト・データはロードされません。

ロード後、各データが正しく対応するように自動的に設定しなおされる内容 :

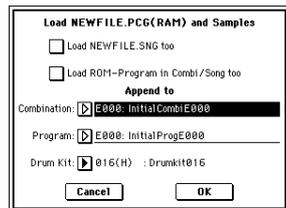
- ・ マルチサンプルで使用しているRAMサンプル・ナンバー
- ・ ドラムキットで使用しているRAMサンプル・ナンバー
- ・ プログラムで使用しているRAMマルチサンプル・ナンバー
- ・ プログラムで使用しているドラムキット・ナンバー
- ・ コンビネーションで使用しているプログラム・バンク/ ナンバー
- ・ ソングで使用しているプログラム・バンク/ ナンバー(トラック、パターン・イベントがある場合、イベント内のプログラム・バンク/ ナンバー)

ディレクトリ・ウィンドウで.PCG ファイルを選びます。



このコマンドを選び、ダイアログを表示します。

このコマンドは、.PCG ファイルを選んだときだけに表示され、選択できます。



.PCG ファイルと同一ファイル名の.SNG ファイルを、一緒にロードする場合は Load*****.SNGtoo チェックボックスをチェックします。

note .PCG ファイルと同一ファイル名で拡張子が.KSC のファイルは、.PCG ファイルと一緒にロードされます。カレント・ディレクトリ以下にファイルがない場合は、「ロードするファイルが見つからない場合...」(※p.177)の手順に従ってロードを実行してください。

“ Load ROM-Program in Combi/Song too ”をチェックすると.PCG ファイルのコンビネーション、.SNG ファイルのソングにおいて、RAMを使用しているプログラムと一緒にROMを使用しているプログラムもロードします。ロードするコンビネーション、ソングでプリロード・プログラム以外に作成したユーザー・プログラムを使用している場合などに設定します。

note ロードするコンビネーション、ソングで使用している全てのROMを使用しているプログラムがロードされます。

! Bank F のプログラム・データはロードされません。

チェックしないときは.PCG ファイルのコンビネーション、.SNG ファイルのソングにおいて、RAMを使用しているプログラムのみをロードします。RAMを使用しているプログラムに加えて、プリロード・プログラムを使用している場合は、通常チェックしません。

Append to の“ Combination ”で.PCG ファイル内にあるコンビネーションのロード先のバンクおよびナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクおよびナンバーを先頭に、有効なコンビネーションのみがつめてロードされます。

ロード先のバンクおよびナンバーが、N127 を超える場合、ロードは自動的に終了します。

Append to の“ Program ”で.PCG ファイル内にあるプログラムのロード先のバンクおよびナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクおよびナンバーを先頭に、有効なプログラムのみがつめてロードされます。

ロード先のバンクおよびナンバーが、N127 を超える場合、ロードは自動的に終了します。

Append to の“ Drum Kit ”で.PCG ファイル内にあるドラムキットのロード先のナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したナンバーを先頭に、有効なドラムキットのみがつめてロードされます。

! ロード先のバンクおよびナンバーが、143 (User)を超える場合、ロードは自動的に終了します。

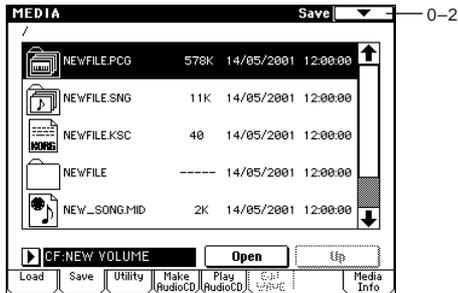
! 指定したバンク/ ナンバー以降は、ロードすることによって書き換えられます。データを残しておきたい場合は事前に“ Save All ”または“ Save PCG ”でセーブしておいてください。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

0-2: Save

インターナル・メモリーの各データをメディアにセーブします。Openボタン、Upボタンで目的のディレクトリに移動(カレント・ディレクトリ)してから、ページ・メニュー・コマンドを選びます。セーブを実行すると、表示しているファイルと同じ階層にセーブされます。

note 本機はカレンダー、時計を内蔵しています。セーブ時に自動的に日付と時刻が付けられます。日付と時刻は“ Set Date/Time ”(0-3E)で設定します。



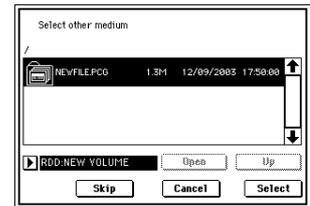
! 本機のCFカード・スロットに挿入したメディアに対してこの作業はできません。本機のCFカード・スロットはホット・プラグに対応していないため、電源がオンになっているときにメディアを取り出すと故障の原因となります。

分割して複数のメディアにセーブするときは、セーブ用のメディアが複数あることを確認して、“ No space available on medium ”ダイアログのOKボタンを押します。セーブが始まります。

分割したくないときは、Cancelボタンを押して、空き容量の大きなメディアを選びセーブしてください。

セーブの途中で、メディアの空き容量が無くなると、次のダイアログが表示されます。

メディアを挿入して、LCD画面を押してメディアを認識させるか、セーブする先のメディアを“ Media Select ”(0-1c)で指定します。



Select ボタンを押すと、セーブが続行されます。さらに“ No space available on medium ”ダイアログが表示される場合は、～ の操作を繰り返してください。

Cancel ボタンを押すとセーブが中断されます。このままセーブを中断する場合は、ダイアログのOKボタンを押します。

また、Skip ボタンを押すと指示されたファイルをスキップし、次のファイルがセーブされます。

▼ 0-2: Page Menu Command

0-1A	Hide unknown file	Save to Std MIDI File	0-2F
0-1B	Translation	Save Exclusive	0-2G
0-2A	Save All	Export Smpl as AIF/WAV	0-2H
0-2B	Save PCG & SEQ	Save Audio CD Track List	0-2I
0-2C	Save PCG		
0-2D	Save SEQ		
0-2E	Save Sampling Data		

! “ Save All ”、“ Save PCG & SEQ ”、“ Save PCG ”でコンビネーションをセーブするときは、テンパーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)やユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

同様にプログラムをセーブするときは、使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするようにしてください。

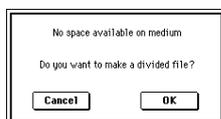
! Samplingモードなどで作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで使用している場合は、“ Save All ”でセーブすることをおすすめします。

また“ Save PCG ”および“ Save Sampling Data ”で、プログラムやドラムキット、Samplingモードで作成したマルチサンプルとサンプルを個別にセーブする場合も、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをおすすめします。

“ Load PCG ”で.PCGファイルをロードする際に、同名の.KSCファイルを同時にロードすることでプログラムやドラムキットがセーブ時の正しいマルチサンプル/サンプルに自動的に対応するようになります。

セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は

.PCG、.KSC、.KMP、.KSFの各ファイルをセーブするときに1つのメディアにデータが入りきらない場合は、“ No space available on medium ”が表示されます。

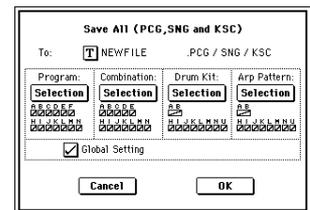


0-2A: Save All (PCG, SNG and KSC)

インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを.PCGファイルとして、ソング、キュー・リストを.SNGファイルとして、Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルを.KSCファイルとして、それぞれをメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save All ”を選び、ダイアログを表示します。



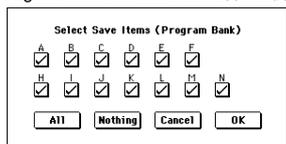
テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(※OG p.115)

例えばNEWFILEを設定しセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNG、NEWFILE.KSCがメディアにセーブされます。セーブするバンクを選びます。

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターンはバンク単位でのセーブが可能です。セーブするバンク情報は各 Selection ボタンの下に表示されます。チェックされているバンクがセーブされます。

変更したいときは Selection ボタンを押してダイアログを表示し、セーブするデータのチェック・ボックスをチェックします。

ProgramのSelectionボタンを押した例



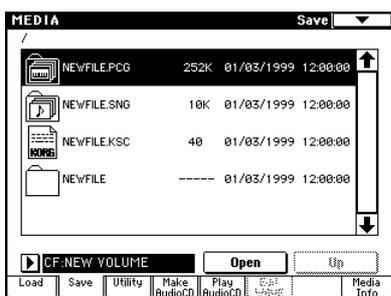
All ボタンを押すと、すべてのバンクがチェックされます。
Nothing ボタンを押すと、すべてのバンクのチェックがはずれます。
設定を変更する場合はOKボタンを、変更しない場合はCancel ボタンを押します。

“ Global Setting ”をセーブするかしないかは のチェック・ボックスで設定できます。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancel ボタンを押します。

“ No space available on medium ”ダイアログが表示されるときは「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は」の手順に従ってセーブを実行してください。

実行すると、カレント・ディレクトリにファイルが作成されます。セーブしたメディアが複数に及ぶ場合は、これらのファイルが分けられています。設定したファイル名で作成される.PCG、.SNG、.KSCファイルの他にディレクトリが1つ作成されます。このディレクトリには、NEWFILE.KSCに記述されているファイルがセーブされます。

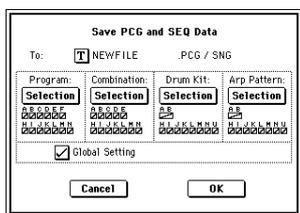


0-2B: Save PCG & SEQ

インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを.PCG ファイルとして、ソング、キュー・リストを.SNG ファイルとして、それぞれをメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save PCG & SEQ ”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。

例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。

セーブするバンクを選びます。

(※設定方法は「0-2A:Save All」参照)

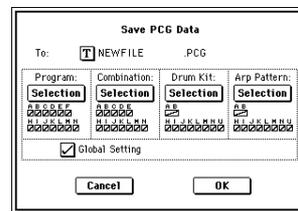
セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancel ボタンを押します。

0-2C: Save PCG

インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを.PCGファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save PCG ”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。

例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCGがメディアにセーブされます。

セーブするバンクを選びます。

(※設定方法は「0-2A:Save All」参照)

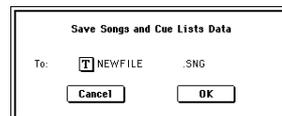
セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancel ボタンを押します。

0-2D: Save SEQ (Songs and Cue Lists)

インターナル・メモリーのすべてのソング、キュー・リストを.SNGファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save SEQ ”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。

例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancel ボタンを押します。

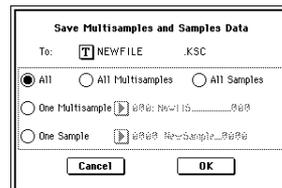
0-2E: Save Sampling Data (Multisamples and Samples)

以下のマルチサンプル、サンプル・データを、コルグ・フォーマットの.KMPファイル、.KSFファイル、およびこれらをまとめる.KSCファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

- ・本機でサンプリングしたり、エディットしたマルチサンプル、サンプル
- ・Mediaモードでロードしたマルチサンプル、サンプル
- ・本体内部のサンプル・メモリー(RAM)上のマルチサンプル、サンプル

“ Save Sampling Data ”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(※OG p.115)

セーブする内容を設定します。(すべてコルグ・フォーマットでセーブされます。)次の5つのラジオ・ボタンから選びます。

All: サンプル・メモリ(RAM)上のすべてのマルチサンプル、サンプルを.KMPファイル、.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされません。

ファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。AllMultisamples: すべてのマルチサンプル、サンプル(マルチサンプルで使用しているサンプル)を.KMPファイル、.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。All Samples: すべてのサンプルを.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。One Multisample: 選択した1つのマルチサンプルを.KMPファイルとしてセーブします。同時にディレクトリが作成され、マルチサンプルで使用しているサンプルがディレクトリの中の階層にセーブされます。

ファイル名は.KMPファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。ファイル名の初期状態は、マルチサンプルの16文字の名前の先頭5文字(大文字)+マルチサンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

例)

000: NewMS_ _ _ _ _000 NEWMS000.KMP
001: 108bpmDrLoop00 108BP001.KMP

One Sample: 選択した1つのサンプルを.KSFファイルとしてセーブします。

ファイル名は.KSFファイルのファイル名として使用されます。ファイル名の初期状態は、サンプルの16文字の名前の先頭4文字(大文字)+サンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

例)

0000: NewSample_0000 NEWS0000.KSF
0001: C#3-EGuitar C#3-0001.KSF

note AIFF(.AIF)、WAVE(.WAV)フォーマットでエクスポートする場合は、ユーティリティ“Export Smpl AIF/WAV”を選びます。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancel ボタンを押します。

! セーブした.KMPファイル、.KSFファイルはページ・メニュー・コマンド“ Translation ”(0-1B)をオンすることで、マルチサンプル名、サンプル名を表示します。メディア内の必要なファイルを探すときに便利です。

0-2F: Save to Std MIDI File (Save Song as Standard MIDI File)

インターナル・メモリーのソング・データを.MIDファイル(スタンダードMIDIファイル)としてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save to Std MIDI File ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Song ”でセーブするソングを選びます。

“ Exclusive ”をOn(チェックする)にすると、ソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントをエクスクルーシブ・メッセージとしてセーブします。

Off(チェックしない)ではソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントはセーブされません。

テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。ソング名の頭8文字(大文字)が初期設定として自動的に設定されます。

ラジオ・ボタンで、フォーマットを指定します。

Format 0 にすると、16トラックのMIDIデータを、1トラックにまとめてセーブします。

Format 1 にすると、トラックごとにセーブします。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancel ボタンを押します。

ここでセーブしたソング・データは、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。ただし、本機で再生するときは、ソングのデータを本機専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので“ Save SEQ ”でセーブすることをおすすめします。

0-2G: Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)

受信したエクスクルーシブ・データを、インターナル・メモリーに一度溜め、そのデータを.EXLファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save Exclusive ”を選び、エクスクルーシブ・データを受信可能な状態にします。次のダイアログを表示します。



セーブするエクスクルーシブ・データを本機へ送信します。受信している間は、「Status=RECEIVING MIDI DATA」と表示されます。受信を終了すると受信したデータ・サイズと受信可能なデータ・サイズが書き変わります。表示が「Status=AWAITING MIDI DATA」となり、続けてエクスクルーシブ・データを本機へ送信することもできます。受信中はCancel ボタン、OKボタンは押さえません。

テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancel ボタンを押します。

0-2H: Export Smpl AIF/WAV (Export Samples as AIFF/WAVE)

Samplingモードでレコーディングやエディットした、またはMediaモードでロードしたサンプル・メモリー(RAM)上のサンプル・データを、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・ファイルとしてメディアにエクスポート(書き出し)します。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

note 通常、サンプル・データの保存は、Save AllやSave Sampling DataでのKORGフォーマット(.KSC、.KMP、.KSF)でセーブすることをおすすめします。サンプル・メモリー(RAM)上にあるマルチサンプル、およびマルチサンプルで使用しているサンプル等の状態を管理してセーブすることができます。

コンピューター等のAIFF、WAVEフォーマット対応アプリケーションで、本機でサンプリングやエディットしたサンプルを使用する場合に“Export Smpl AIF/WAV”を使用します。

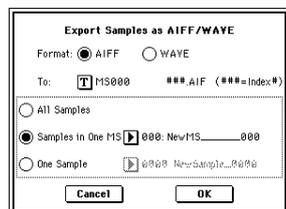
“Export Smpl AIF/WAV”では、マルチサンプル・ファイルはエクスポートされません。エクスポートされたAIFF、WAVEフォーマット・サンプルは、再度ロードすることができますが、セーブ時のサンプル・ナンバーとロード時のサンプル・ナンバーが異なる場合、マルチサンプル各インデックスでのサンプルの選択等の再設定が必要になる場合があります。

また、“Export Smpl AIF/WAV”では、Samplingモードで設定した以下のパラメーター情報が失われます。

- ・ サンプル・ネーム
- ・ ループ・チューン(Sampling 2-1c “Loop Tune”)
- ・ リバース(Sampling 2-1c “Rev”)
- ・ +12dB (Sampling 2-1c)

本機上でステレオ扱いとなっているサンプルは、L/R独立した2つのファイルとしてエクスポートされます。

“Export Smpl AIF/WAV”を選び、ダイアログを表示します。



“Format”でエクスポートするファイル・フォーマットをAIFF またはWAVEから選びます。

テキスト・エディット・ボタンを選びテキスト・エディット・ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(※OG p.115)

“To”エクスポートする内容を設定します。

All Samples: すべてのサンプルをエクスポートします。

ファイル名は設定できません。サンプルの16文字の名前の先頭4文字(大文字)+サンプル・ナンバーがファイル名として自動的に付けられます。

例)

0000: NewSample_0000 NEWS0000.AIF

0001: C#3-EGuitar C#3-0001.WAV

Samples in One MS: 選択したマルチサンプルで使用しているすべてのサンプルをエクスポートします。

ファイル名は、5文字のみ設定可能です。ファイル名5文字+マルチサンプルでのインデックス・ナンバー(001~128)が自動的に設定されます。

ファイル名の初期状態は、MS+マルチサンプル・ナンバー(000~999)が自動的にセットされます。

例)

000: NewMS_000:

インデックス001で選択されたサンプル MS000001.AIF

インデックス002で選択されたサンプル MS000002.AIF

001: 108bpmDrLoop00:

インデックス001で選択されたサンプル MS001001.AIF

インデックス002で選択されたサンプル MS001002.AIF

“All Samples”、Samples in One MS でのエクスポート時に、1つのメディアにすべてのサンプル・データが入りきらない場合、“Select other medium”ダイアログが表示されますので、別のダイアログが表示され、次のメディアを指定します(※p.187「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は」)。ただしこのとき、1つのサンプルがメディアの容量より大きい場合はエクスポートできません。容量の大きなメディアを指定するか、Skip ボタンを押してそのサンプルのエクスポートをやめ、次のサンプルをエクスポートしてください。

One Sample: 選択した1つのサンプルをエクスポートします。ファイル名は、.AIFまたは.WAVEファイルのファイル名となります。ファイル名の初期状態は、サンプルの16文字の名前の先頭4文字(大文字)+サンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

One Sample でのエクスポート時に、エクスポートするサンプル・データが、1つのメディアに入りきらない場合は、エクスポートできません。

エクスポートするときはOKボタンを、エクスポートしないときはCancel ボタンを押します。

0-2I: Save Audio CD Track List

Make Audio CD ページで作成したトラック・リストをセーブします。WAVEファイルのあるドライブ、ディレクトリ位置とWAVEファイル名がセーブされます。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“Save Audio CD Track List”を選び、ダイアログを表示します。



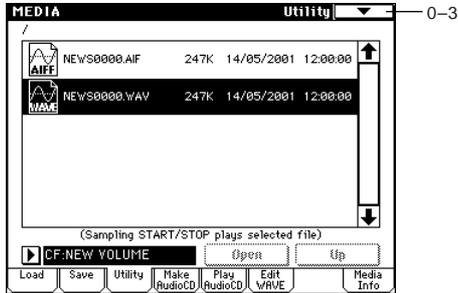
テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。

例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.KCDがメディアにセーブされます。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancel ボタンを押します。

0-3: Utility

選択したメディア、ファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、フォーマット、日付と時刻等の設定を行います。メディア、ファイルを選択してから、ページ・メニューのコマンドを選びます。

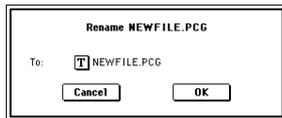


▼ 0-3: Page Menu Command

0-1A	Hide unknown file	Convert to ISO9660 Format	0-3G
0-1B	Translation	Rate Convert	0-3H
0-3A	Rename	Check Medium	0-3I
0-3B	Copy	USB Storage Mode	0-3J
0-3C	Delete		
0-3D	Create Directory		
0-3E	Set Date/Time		
0-3F	Format		

0-3A: Rename

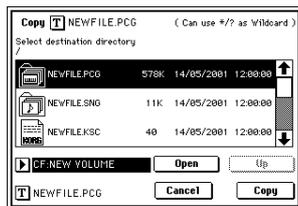
選択したファイル、ディレクトリの名前を変更します。
DOSファイル、DOSディレクトリを選んでいるときのみ有効です。
名前を変更するファイル、ディレクトリを選びます。
“Rename”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、名前を変更します。
リネームするときはOKボタンを、リネームしないときはCancel ボタンを押します。

0-3B: Copy

選択したファイル、ディレクトリをコピーします。
DOSファイル、DOSディレクトリを選んでいるときのみ有効です。
コピーするファイル、ディレクトリを選びます。
“Copy”を選び、ダイアログを表示します。



ダイアログ左上の「Copy」には、選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。

コピーするファイル、ディレクトリを変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押しテキスト入力ダイアログに移り、コピーするファイル名を設定します。(☞OG p.115)

(Can use */? as Wildcard) : テキスト入力ダイアログで、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定するときに、「*」や「?」のワイルドカードが使用できます。

例えば、上の例で PRELOAD1.PCGをPRELOAD1.*と設定してコピーを実行すると、PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG、PRELOAD1.KSC、...というようにPRELOAD1.までのファイル名が同じで拡張子のみ異なるすべてをまとめてコピーできます。

例)

PRELOAD1.* の場合: PRELOAD1.PCG, PRELOAD1.SNG, PRELOAD1.KSC,

PRELOAD?.PCG の場合: PRELOAD1.PCG, PRELOAD2.PCG, PRELOAD3.PCG, ...

ワイルドカードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリはコピーされません。

Open ボタン、Up ボタンでコピー先のディレクトリを選びます。他のUSBデバイスを指定する場合は、“Media Select”(0-1c)で選びます。

ファイル、ディレクトリ名を変更してコピーするときは、下段のテキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定します。ワイルドカードを使用して複数ファイルを同時にコピーする場合は、ファイル名は変更できません。

コピーするときはOKボタンを、コピーしないときはCancel ボタンを押します。

note コピーを中断したいときは、Abortボタンを押してください。

“Media Select”で選択したドライブが、リムーバブル・ディスク(CD-R/RW、MOディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア)の場合、同一ドライブ上での別メディア間ではコピーできません。

0-3C: Delete

選択したファイル、ディレクトリを削除します。
DOSファイル、DOSディレクトリを選んでいるときのみ有効です。
削除するファイル、ディレクトリを選びます。
“Delete”を選び、ダイアログを表示します。



ダイアログ上の「Delete」には選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。

削除するファイル、ディレクトリを変更する場合、テキスト・エディット・ボタンを押しテキスト入力ダイアログに移り、削除するファイル、ディレクトリ名を設定します。

(Can use */? as Wildcard) : テキスト入力ダイアログに移り、削除するファイル名を設定するときに、「*」や「?」のワイルドカードが使用できます。ファイル名が同じで拡張子が違う複数のファイルや、ファイル名の一部が同じファイルなどをまとめて削除するときに使用できます。(☞0-3B“Copy”)

ワイルドカードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリは削除されません。

削除するときはOKボタンを、削除しないときはCancel ボタンを押します。

0-3D: Create Directory

カレント・ディレクトリに、新規ディレクトリを作成します。

“ Create Directory ”を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ディレクトリ名を設定します。

ディレクトリを作成するときはOKボタンを、ディレクトリを作成しないときはCancel ボタンを押します。

0-3E: Set Date/Time

本機内蔵カレンダーの日付と時刻を設定します。

“ Set Date/Time ”を選び、ダイアログを表示します。



各パラメーターを設定します。

“ Year ” 1980 ~ 2079

“ Month ” 1 ~ 12

“ Day ” 1 ~ 31

“ Hour ” 0 ~ 23

“ Minute ” 0 ~ 59

“ Second ” 0 ~ 59 (CD-R/RW メディア以外では、ファイルに記録される秒数は偶数値のみになります。)

設定するときはOKボタンを、設定しないときはCancel ボタンを押します。

0-3F: Format

選択したメディアをフォーマットします。設定したボリューム・ラベル(メディアごとの名前)がメディアに付きます。ここで付けたボリューム・ラベルは、“ Media Select ”(0-1c) に表示されます。ボリューム・ラベルは11文字以内です。

 フォーマットするとメディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。また、コンピューター等で1台のドライブを複数のドライブとして扱えるようにしていた場合、その情報も消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

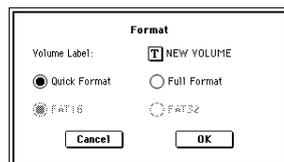
フォーマット実行後、[COMPARE]キーを押しても元には戻りません。

 使用するUSBデバイスによっては、Full Format をサポートしていない製品もあります。詳しくは、使用するデバイスの取扱説明書をご覧ください。

フォーマットするメディアがセットされていることを確認します。

“ Media Select ”(0-1c)で、フォーマットするメディアを選びます。

“ Format ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Volume Label ”で、ボリューム・ラベルを設定します。テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト入力ダイアログに移り、設定します。

フォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないメディアまたはDOS以外のメディアを挿入した場合、「NEW VOLUME」が設定されます。初期化するフォーマットを設定します。

Quick Format: 通常、Quick Format で初期化します。

すでに物理フォーマットされているメディア、または本機でUDFフォーマットされているメディアをフォーマットするときに選びます。

 メディアのシステム領域の初期化だけで済むので、時間がかかりません。

Full Format: 物理フォーマットされていないメディア、またはUDFフォーマットされていないメディアをフォーマットをするときに選びます。

 通常、512バイト/ブロックの物理フォーマットされたメディアに対してはFullFormat をかける必要はありません。QuickFormat を実行してください。

 Full Format は通常、UDFフォーマットされていないCD-RWメディアなどをフォーマットするときに選びます。また「Media not formatted」のエラー・メッセージが表示される場合はFull Formatを実行してください。

なおFull Formatを実行した場合、メディアの容量によっては相当数の時間がかかります。

 使用するUSBデバイスによっては、Full Format をサポートしていない製品もあります。詳しくは、使用するデバイスの取扱説明書をご覧ください。

ファイル・システムを設定します。

FAT16 は最大4Gbyteまでフォーマットできます。4Gbyte以上のメディアを使用するときはFAT32 でフォーマットしてください。(FAT32 の場合、理論値2TERA=2,000Gbyteまで可能) フォーマットするときはOK ボタンを、フォーマットしないときはCancel ボタンを押します。

 CD-R/RWをバケットライト対応データ書き込み用ディスクとして使用する場合はフォーマットが必要です(※p.192、330)。オーディオCD用ディスクとする場合はフォーマットは必要ありません。

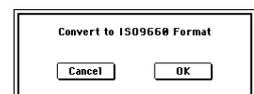
0-3G: Convert to ISO9660 Format

UDFフォーマットのCD-RメディアをISO9660フォーマットに変換します。

本機でCD-Rにセーブしたファイルを他の機器でロードする場合は、このコマンドを実行してISO9660フォーマットに変換してください。

 コンバートするときに、一時的にメディアのメモリーを使用します(20Mbyteの空き容量が必要です)。これらのメディアが接続されていない場合は、このコマンドは選択できません。

“ Convert to ISO9660 Format ”を選び、ダイアログを表示します。



コンバートを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

 ISO9660フォーマットに変換しても、機器によっては一部のファイルしか読むことができない場合があります。

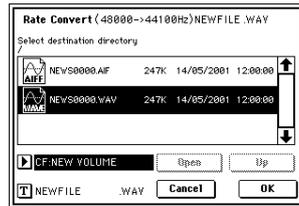
0-3H: Rate Convert

選択したWAVEファイルのサンプリング・レート(周波数)を48kHzから44.1kHzへ、または44.1kHzから48kHzに変換します。48kHzまたは44.1kHzのWAVEファイルを選んだ場合のみ有効です。

WAVEファイルをMake Audio CD ページでオーディオCDに書き込む場合、48kHzのファイルは自動的に44.1kHzに変換されます。CDに書き込む前に44.1kHzに変換した音を確認したいときに使用すると便利です。

サンプリング・レート(周波数)を変換するファイル、ディレクトリを選びます。

“Rate Convert” を選び、ダイアログを表示します。



「Rate Convert」には選択したファイル名が表示されます。

Open ボタン、Up ボタンでセーブ先のディレクトリを選びます。

他のUSBデバイス等を指定する場合は、“Media Select” で選びます。

ファイル名を変更してセーブするときは、下段のテキスト・エディット・ボタンを押してテキスト入力ダイアログに移り、セーブするファイル名を設定します。

レート・コンバートを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

note “Rate Convert” における処理時間は、本機のCFカード・スロットに挿入したマイクロドライブに保存されている1分のステレオWAVEファイルで約80秒かかります。

0-3I: Check Medium

選択したMS-DOSフォーマットされたメディアのエラーを検査し修復します。メディアへの書き込み時の「Error in writing to medium」およびメディアへのサンプリング時の「Buffer overrun error occurred」が頻発したときに行ってください。

note フラッシュ・メモリーを使用したメディア(マイクロドライブを除くコンパクトフラッシュやスマートメディア等)に対してはこのコマンドを実行しても効果はありません。

チェックするメディアがセットされていることを確認します。

“Media Select” で、チェックするメディアを選びます。

“Check Medium” を選び、ダイアログを表示します。



チェックするときはOK ボタンを、チェックしないときはCancel ボタンを押します。

チェックが終了すると、修復された容量が表示されます。

note チェックを途中で中断する場合は、Abort ボタンを押してください。チェックにかかる時間は、5Gbyte(FAT32)のメディアで、約80分かかりますが、メディアの容量およびエラー発生状況等で変わります。

0-3J: USB Storage Mode

本機のUSB B端子と直接コンピューターとを接続することで、本機のCFカード・スロットに挿したメディアのデータをコンピューター上で操作することができます。

! 外部USBデバイス进行操作することはできません。

Windows の場合 (Windows 98/Me/2000 SP3 以降 /XP)

Windows 98 / Me でご使用になるためには、デバイス・ドライバ (KORG USB-SCSI Storage Driver) のインストールが必要となります。デバイス・ドライバは付属CD-ROMに収録されています。

note コンピューターの画面はご使用になる環境によって異なります。本書の記載はWindowsXPの画面です。

! コンピューターの電源はあらかじめオンにし、OSを起動しておいてください。

“USB Storage Mode” を選び、ダイアログを表示します。



Storageモードに入るときはOKボタンを、入らないときはCancel ボタンを押します。



USBケーブルでコンピューターと接続します。

コンピューターと接続したUSBケーブルのコネクタを本機のUSB B端子に接続します。

コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

コンピューター上にCFカード・スロットに挿したドライブ名が追加されます。



! “USB Storage Mode” を実行する前は、本機のメディアの内容は表示することができません。

! 手順 を終るまでは、USBケーブルの接続を外したり、スロット内のメディアを抜いたり、コンピューターの電源をオン/オフしないでください。データが壊れる恐れがあります。

コンピューター上でデータを操作します。

手順 で追加されたドライブを開くと、本機のメディアの内容が表示されます。

必要なデータをコンピューター上にコピーします。また、コンピューター

ター上にコピーしておいたデータをメディアに書き込むことも可能です。

コンピューターから本機を外します。

コンピューターのタスクバー右側に表示されている  アイコンを左クリックします。



表示されたメニューから「USB大容量記憶装置デバイス(ドライブ名)の停止」を左クリックします。

「USB大容量記憶装置」は安全に取り外すことができます」というメッセージが表示されたことを確認します。EXITボタンを押してダイアログを閉じます。USBストレージモードから出たら、USBケーブルを本機から抜きます。

note Windows Me の場合は、「USB大容量記憶装置デバイス」は「USBディスク」と表示されます。

! Windows 98/2000 の場合は、タスクバーにアイコンが表示されません。エクスプローラまたはマイコンピュータ上の「リムーバブルディスク」アイコンを右クリックし、取り出しを選択します。USBストレージモードから出たら、USBケーブルを本機から抜きます。Windows 2000 の場合、[デバイス取り外しの警告]画面が表示されますが、[OK] ボタンをクリックしてください。

Macintosh の場合 (Mac OS9.0.4 以降、OSX 10.0 以降)

USBケーブルでコンピューターと接続します。

本機のUSB B端子にUSBコネクタを接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

! Mac OS9 では、接続時に「必要なドライバが使用できません」等のメッセージが表示されますが、ドライバをインストールしないで、そのままダイアログを閉じてください。

“USB Storage Mode”を選び、ダイアログを表示します。

Storageモードに入るときはOKボタンを、入らないときはCancelボタンを押します。

コンピューター上にCFカード・スロットに挿したドライブ名が追加されます。

! この画面を表示しているときに、USBケーブルの接続を外したり、スロット内のメディアを抜いたり、コンピューターの電源をオン/オフしないでください。データが壊れる恐れがあります。

コンピューター上でデータを操作します。

で追加されたドライブを開くと、本機のメディアの内容が表示されます。

必要なデータをコンピューター上にコピーします。また、コンピューター上にコピーしておいたデータをメディアに書き込むことも可能です。

追加されたドライブを「ごみ箱」に捨てます。

本機を外すときは、デスクトップ上のドライブを「ごみ箱」に捨てるか、「特別」メニューの「取り出し」を選択します。EXITボタンを押してダイアログを閉じます。USBストレージモードから出たら、USBケーブルを本機から抜きます。

0-4: Make Audio CD

USB A 端子に接続したCD-R/RWドライブで、オーディオCDを作成します。本体のシーケンサー演奏等をリサンプリングして作成したWAVEファイルなどをオーディオCDにします。Insert ボタン、Cut ボタン等を使い、オーディオ・トラック・リストに順番に並べ、ページ・メニュー・コマンド“Write to CD”で書き込みをします。

オーディオCDは、サンプリング周波数が44.1kHzまたは48kHzのWAVEファイルを元に作成します。

! サンプリング周波数48kHzのWAVEファイルは、オーディオCD書き込み時(“Write to CD”)に自動的に44.1kHzに変換されます。

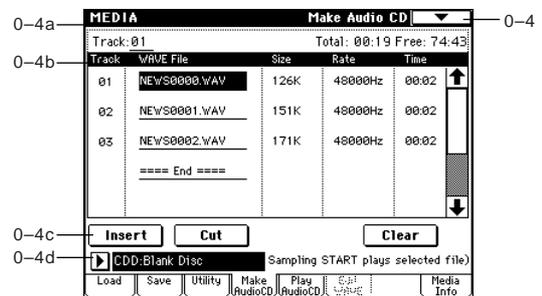
note WAVEファイル名のエディット・セルを反転している場合、SAMPLING [START/STOP] キーを押すことで、そのファイルを再生することができます。音を確認したいときに便利です。また、CD-RWメディアのトラック情報を消去することもできます。

ファイナライズ(Finalize)とは

オーディオCDを通常のCDプレイヤー等で再生したり、本機(Media 0-5:Play Audio CD ページ, Sampling P5:Audio CD ページ)で再生するには、CD-R/RWディスクにオーディオ・トラックを書き込んだ後、ファイナライズを実行する必要があります。

本機は、ページ・メニュー・コマンド“Write to CD”のダイアログで、オーディオ・トラックを書き込むだけで、ファイナライズを実行しないことも可能ですので、後からオーディオ・トラックをCD-R/RWディスクに追加することができます。

ファイナライズを実行するとオーディオ・トラックの追加はできなくなりますので、必要なオーディオ・トラックはすべて書き込んでから、ファイナライズを実行するようにしてください。



0-4a: Track, Total, Free

Track (Track Select)

[01...99, --]

オーディオ・トラック・リストの一番上に表示させるトラック・ナンバーを指定します。

ファイナライズしていないメディアが入っている場合、そのメディアの最後のトラック・ナンバーの次のナンバーから表示されます。例えば、すでに“Track(Track Select)” “05 までのデータが書き込まれている場合、06 以降(99まで)が表示されます。

“WAVE File” “====End====” が一番上の場合、--が表示されます。トラックは、Insert ボタンで最大 99 まで登録できます。

Total

[00:00...]

トラック・リスト内のWAVEファイルをすべて足した時間が表示されます。

! “Free”より“Total”の時間が長い場合、CD-R/RWメディアに書き込みできません。

Free [00:00..., --:--]
 “Media Select”で選択したCD-R/RWドライブに入っているメディアの残り時間を表示します。
 CD-R/RWドライブが接続されていない場合や、メディアが入っていません。すでにファイナライズを実行したメディアが入っている場合は、**---**が表示されます。

0-4b: オーディオ・トラック・リスト

Track (01...99)
 オーディオ・トラック・リストに並べられたWAVEファイルのトラック・ナンバーを表示します。(≡0-4a “Track(Track Select)”)

WAVE File

WAVEファイル名を表示します。
 WAVEファイルを追加するときは、追加したいオーディオ・トラックの次のトラックのWAVEファイルにカーソルを置きInsertボタンを押します。オーディオ・トラックを削除するときは、削除したいオーディオ・トラックにカーソルを置き、Cut ボタンを押します。

note WAVEファイルを選択して(反転表示)、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、WAVEファイルが再生されます。下段には「(Sampling START plays selected file)」が表示されます。

Size, Rate, Time

オーディオ・トラック・リストのWAVEファイルの情報を表示します。

Size データ・サイズ (Byte)

Rate サンプリング周波数 (Hz)

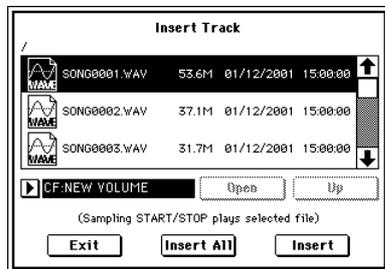
Time 時間 (分 : 秒)

! “Load .KCD”等で以前作成したオーディオ・トラック・リストをロードした場合に、WAVEファイルが指定したディレクトリにないときは表示されません。その場合Cut ボタンでそのオーディオ・トラックを削除するか、メディアが正しく認識されているか確認してください。

0-4c: Insert, Cut, Clear

Insert

オーディオ・トラックをオーディオ・トラック・リストに追加します。
 追加したいオーディオ・トラックの次の“WAVE File”のエディット・セルを反転させ、Insert ボタンを押すとダイアログが表示されます。



“Media Select”で追加するファイルのあるメディアを選び、Openボタン、Upボタンでディレクトリに移動し、WAVEファイルを選びます。(≡0-1c、0-1d)

Insert: 選択(反転表示)したWAVEファイルを追加します。

Insert All: 選択したディレクトリのサンプリング周波数が44.1kHz、48kHzのWAVEファイルをすべて追加します。表示されている順番に追加されます。

Insert、Insert All を実行するとWAVEファイルが追加され、それ以降のオーディオ・トラックは後ろにずれます。

note 44.1kHz、48kHzのWAVEファイルを選択するとSAMPLING [START/STOP]キーを押すことによって再生が可能です。このとき下段に「(Sampling START/STOP plays selected file)」が表示されます。

Exit ボタンを押すと、ダイアログが閉じ、WAVEファイルの追加が終了します。

Exit ボタンを押すまで、何度でもWAVEファイルの追加が可能です。

Cut

オーディオ・トラックを削除します。

削除したいオーディオ・トラックの“WAVE File”にカーソルを置き、Cut ボタンを押すと、そのオーディオ・トラックが削除されます。それ以降のオーディオ・トラックは前にずれます。

Clear

オーディオ・トラック・リストを空にします。

note 必要なオーディオ・トラック・リストは“Save Audio CD Track List”(0-2l)でメディアにセーブしてください。

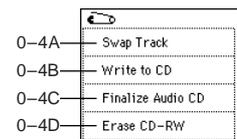
0-4d: Media Select

Media Select [CDD: Name]

オーディオCDを作成するメディアの入ったCD-R/RWドライブを選びます。(≡0-1c)

! ここではCD-R/RWドライブ以外は選べません。

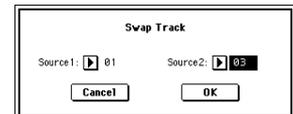
▼ 0-4: Page Menu Command



0-4A: Swap Track

オーディオ・トラックの順番を入れ替え(スワップ)ます。

“Swap Track”を選び、ダイアログを表示します。



“Source 1”と“Source 2”で入れ替えるオーディオ・トラックをそれぞれ選びます。

スワップ・トラックを実行するときはOKボタンを、キャンセルするときはCancel ボタンを押します。

0-4B: Write to CD

オーディオ・トラック・リストで設定したWAVEファイルをオーディオCDのトラックとして書き込みます。同時にファイナライズを実行することができます。

オーディオ・トラック・リストを作成し、「Media Select」でメディアを選び、CD-R/RWドライブにメディアが入っていることを確認します。

「Write to CD」を選び、ダイアログを表示します。



「Speed」で、書き込む速度を設定します。お使いになるCD-R/RWドライブが対応している書き込み速度が表示されます。

⚠ 転送速度が遅い環境で、書き込み速度を速くすると、書き込みエラーが発生しますので注意してください。また、ご使用になるドライブによっては速度的な問題で書き込みができない場合がありますが、それを事前にテストすることができます。テスト書き込みは最初の書き込みのときに行い、ドライブの速度の限界を確認しておくといでしょう。

⚠ JustLinkに対応したドライブ以外は、等倍書き込み(X1)のみ有効です。等倍書き込みが選べないドライブでは書き込みができません。ドライブの性能によっては、等倍でも書き込みできない場合があります。

「Mode」で、書き込み方法を設定します。

Test: 正常に書き込みできるかをテストします。CD-R/RWメディアにデータは書き込まれませんが、それ以外は実際の書き込みと同じ作業を行います。正常に書き込みができるかを確認したいときなどに使用します。エラー発生時、「Error in writing to medium」を表示します。

Test and Write: テスト書き込みを行い正常に終了した場合、引き続き実際の書き込みを実行します。書き込み速度が速い場合などに、この方法を使用することをおすすめします。

Write: 書き込みのみを実行します。

CD-R/RWメディアへのオーディオ・トラック書き込み終了時に、ファイナライズを実行するかを設定します。

「Execute finalize too」にチェックをするとファイナライズを実行します。

チェックしないとファイナライズを実行しません。

note ファイナライズのみを実行したい場合は、「Finalize Audio CD」(0-4C)で行ってください。

CD-R/RWメディアへの書き込みまたはテスト書き込みを実行する場合はOKボタンを、実行しない場合はCancelボタンを押します。

⚠ サンプリング周波数48kHzのWAVEファイルは書き込み時に44.1kHzに変換されます。

このとき、WAVEファイルと同じサイズ程度のメモリーをWAVEファイルのあるドライブで使用します。

WAVEファイルのあるドライブに充分空きがあることを確認して実行してください。

note 4秒より短いトラックは無音を付け足し、自動的に4秒になります。

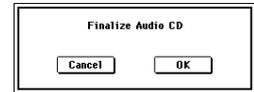
note 最後のトラック以外はトラックの最後に2秒の無音が入ります。

0-4C: Finalize Audio CD

オーディオ・トラックがすで書き込まれているCD-R/RWメディアをファイナライズします。

「Media Select」でデバイスを選び、メディアが入っていることを確認します。

「Finalize Audio CD」を選び、ダイアログを表示します。



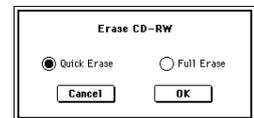
ファイナライズを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-4D: Erase CD-RW

CD-RWメディアのオーディオ・トラックを消去します。

「Media Select」でデバイスを選び、メディアが入っていることを確認します。

「Erase CD-RW」を選び、ダイアログを表示します。



オーディオ・トラックを消去するモードを選びます。

Quick Erase: 通常はこちらを選びます。

Full Erase: データを完全に消去します。消去に長い時間がかかります。

⚠ Quick Erase を実行すると、ファイルやデータは見かけ上なくなりますが、データ自体は上書きされるまで残ってしまいます。第三者に見せたくないデータ等はFull Erase を実行して、完全に消去してください。

イレースを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-5: Play Audio CD

USB A 端子に接続したCD-R/RWドライブで、オーディオCDを再生します。

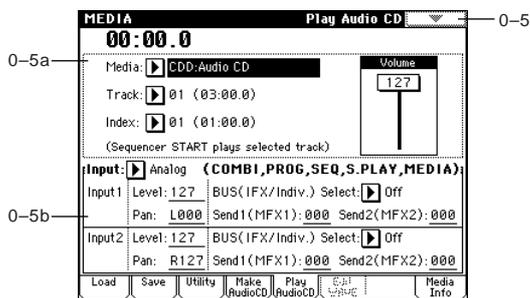
CD-ROM/R/RWドライブのオーディオ・アウトプットと本機のAUDIO INPUT 1、2を接続してください。

Make Audio CD ページで書き込んだCDの音を確認するときに使用すると便利です。

 Audio Output端子、またはヘッドホン端子が付いていないドライブでは、音声をモニターすることができません。

"Input(COMBI,PROG,SEQ,S.PLAY,MEDIA) "のAnalog 設定に従いオーディオCDが再生されます。

 ファイナライズしていないオーディオCDを再生することはできません。



オーディオCDは、SEQUENCERの各キーでのコントロールします。

SEQUENCER [START/STOP] キー :再生/停止

[FF>>] キー :早送り

[<<REW] キー :巻き戻し

[PAUSE] キー :一時停止

[LOCATE] キー :トラックの先頭に戻る

0-5a: Location, Media, Track, Index, Volume

Location (00:00.0...)

再生しているオーディオ・トラックの現在の位置を表示します。また、停止時には再生を開始する位置を設定します。

"Track"や"Index"を選び直すと00:00.0になります。

Media

再生するオーディオCDのドライブを設定します。

CD-ROM/R/RWドライブのみ選択可能です。

Track [01...]

再生するオーディオCDのトラックを選択します。

Index [01...]

再生するオーディオCDのインデックスを設定します。インデックス情報を持ったトラックを選んだ場合のみ有効です。

 CD-R/RWドライブによってはインデックス情報が取得できないものがあります。

Volume [0...127]

CD-R/RWドライブからのオーディオ出力の音量を設定します。

 CD-R/RWドライブによっては対応していない場合があり、ここで設定しても音量が変わらない場合があります。

0-5b: Input

Input [Analog, S/P DIF]

Input1:

Input2:

Level [0...127]

Pan [L000...C064...R127]

BUS(IFX/Indiv.) Select

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube), Off]

Send1(MFX1), Send2(MFX2) [000...127]

アナログ/デジタル・オーディオ機器の入力元の設定、入力レベル、パン、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。

note Input の設定は、Combination、Program、Sequencer、Song Play、Mediaの各モードで有効です。(*Global P0:0-3a)

通常、以下のように設定します。

Input 1 (Lチャンネル):

"Level" "127", "Pan" "L000", "BUS(IFX/Indiv.) Select" "L/R", "Send1" "/" "Send2" "000"

Input 2 (Rチャンネル):

"Level" "127", "Pan" "R127", "BUS(IFX/Indiv.) Select" "L/R", "Send1" "/" "Send2" "000"

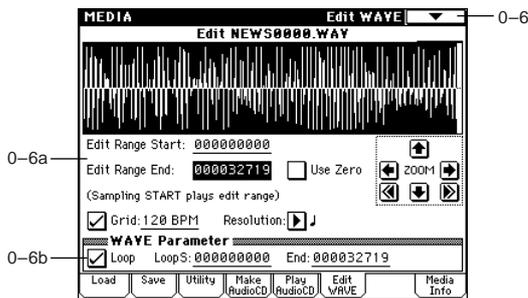
0-6: Edit WAVE

メディア内のWAVEファイルをエディットします。容量の大きいWAVEファイルを、本機のサンプル・メモリー(RAM)で扱える容量にエディットするときにも使用できます(約8388588サンプル: サンプル・レート48kHzモノで2分54秒)。

note Load、Save、Utility、Make Audio CD のいずれかのページでエディットするWAVEファイルを選び、このEdit WAVEページを表示してください。

230400000サンプル(サンプル・レート48kHzで80分)を超えるWAVEファイルはエディットできません。

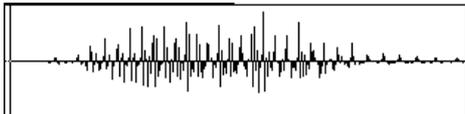
エディット可能なWAVEファイルのサンプル・レートは、KSFファイルの対応周波数と同様です。(例p.317)



0-6a: WAVE ファイル波形ディスプレイ, Edit Range Start, Edit Range End, Use Zero, Grid, ZOOM

WAVE ファイル波形ディスプレイ

選択したWAVEファイルの波形を表示します。横軸がアドレス(時間軸)、縦軸がレベルです。



表示枠の上の太線は、データの波形全体のどの範囲を表示しているかを示します。時間軸にズーム・インしていくと、ズーム・インしていないときの波形表示に対して、どの部分をズーム・イン表示しているかが分かります。ステレオのWAVEファイルを選んでいるとき、WAVEファイルのLチャンネルのデータが上側に、Rチャンネルのデータが下側に表示されます。

“ Edit Range Start ”と“ Edit Range End ”を選択しているとき、“ Edit Range Start ”から“ Edit Range End ”の範囲を反転して表示します。また、“ WAVE Parameter ”(0-6b)で“ Loop On/Off ”をチェックして“ Loop S ”と“ End ”を選択しているときは、“ Loop S ”と“ End ”を縦線で表示します。

Edit Range Start [00000000...230399998]

Edit Range End [00000001...230399999]

エディットする範囲(スタート・アドレスとエンド・アドレス)を設定します(単位はサンプル・アドレスです)。

“ Edit Range Start ”と“ Edit Range End ”の初期値は、“ Loop On/Off ”(0-6b)がOnのときは“ Loop S ”と“ End ”の値になります。

“ Loop On/Off ”がOffのときは、WAVE 波形の先頭から最後までになります。

ここで設定した範囲は“ WAVEファイル波形ディスプレイ ”で反転表示されます。設定した範囲の音を確認するときはSAMPLING [START/STOP] キーを押してください。“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”で設定した範囲のデータを再生します。

SAMPLING [START/STOP] キーによるWAVEファイルの再生は44.1kHz、48kHzのファイルのみ対応しています。

Use Zero [Off, On]

On(チェックする): “ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”、“ Loop S ”、“ End ”を設定時、波形レベルが±0(“ WAVEファイル波形ディスプレイ ”のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみが選択できます。[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル、[△]、[▽] キーを操作すると、前後のゼロ・クロスのアドレスをサーチして自動的に(ゼロ・クロスの)アドレスを選択します。テン・キー[0] ~ [9] では入力した値に近いゼロ・クロスのアドレスをサーチします。

Off(チェックしない): “ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”、“ Loop S ”、“ End ”を1単位で設定します。通常の動作です。

Grid [Off, On]

BPM [040 BPM...480 BPM]

Resolution [♪...♪]

“ Grid ”をOn(チェックする)にすると、“ WAVE 波形ディスプレイ ”にテンポ(BPM)、レゾリューション(“ Resolution ”)による縦点線を表示します。BPM値、ビートをベースにデータを切り出したり、波形位置を編集するときなどに使用します。

note グリッドは、WAVE 波形の先頭(Loop オフ時)、または“ Loop Start ”(Loop オン時)の設定アドレスが起点となります。

[TEMPO] ノブの設定とは関係ありません。

ZOOM

“ WAVEファイル波形ディスプレイ ”の波形を、横軸方向(アドレス)、波形表示の縦軸方向(レベル)にそれぞれズーム・イン、ズーム・アウトします。(例Sampling P1: 1-1c: Zoom)

そのとき選ばれている“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”、“ Loop S ”または“ End ”のポイントを起点にズーム・イン/アウトします。(ズーム・イン/アウトするときに別のパラメーターが選ばれているときは、最後に選ばれていたポイントを起点にズーム・イン/アウトします。またズーム・イン/アウトした状態で“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”、“ Loop S ”または“ End ”を選び直すと、選ばれたポイントを表示するように表示範囲が変わります。)

0-6b: WAVE Parameter

WAVEファイルの“ Loop On/Off ”、“ Loop S ”、“ End ”を設定します。エディットした場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Save WAVE Parameter ”を実行してください。

“ Loop On/Off ”、“ Loop S ”、“ End ”の動作は、WAVEファイルをサンプル・メモリー(RAM)にロード(Mediaモード 0-1:Load, 26) Load .WAV (例p.184)したときにSamplingモードでのみ有効になります。オーディオトラックや0-1: LoadページでのWAVEファイルの再生では無効になります。Edit WAVEページでは、WAVE ファイル波形ディスプレイで、“ Loop On/Off ”、“ Loop S ”、“ End ”の設定アドレスのみ確認できます。

Loop On/Off

[Off, On]

WAVEファイル波形をループさせるかを設定します。

On(チェックする): 波形は、“サンプルの先頭” “サンプルの最後” “LoopS” “サンプルの最後” “LoopS” ... というように “LoopS”から “サンプルの最後”間を繰り返し再生します。

Off(チェックしない): 波形は、“サンプルの先頭” “サンプルの最後”を1回(ワンショット)再生します。

“Loop On/Off”をOffからOnに変更した場合、“サンプルの先頭” “サンプルの最後”のアドレスがそれぞれ“LoopS” “End”の初期値として設定されます。

LoopS

[000000000...]

End

[000000000...]

WAVEファイル再生時のループ・スタート・アドレスとエンド・アドレスを設定します。ループ・オン時に有効です。数字の単位はサンプル・アドレスです。ここで設定したアドレスは、“WAVEファイル波形ディスプレイ”では縦線で表示されます。

note “Loop On/Off”がOnのときは“LoopS”と“End”の値が“Edit Range Start”と“Edit Range End”の初期値になり、SAMPLING [START/STOP] キーを押すと、“LoopS”と“End”範囲のみを再生し確認できます。ループ動作を確認する場合は、WAVEファイルをサンプル・メモリー(RAM)にロードして、Samplingモードで確認します。WAVEファイルの容量がサンプル・メモリー(RAM)容量をオーバーしてしまい、ロードできない場合は、“LoopS”と“End”の範囲をページ・メニュー・コマンド “Truncate”または“Cut”で切り出して、新規にWAVEファイルを作成し、ロードします。

▼0-6: Page menu command

0-6A	Save WAVE Parameter	Insert Zero	0-6I
0-6B	Truncate	Normalize/Level Adj.	0-6J
0-6C	Cut	Volume Ramp	0-6K
0-6D	Clear	Erase Punch Noise	0-6L
0-6E	Copy	Time Stretch(Sustaining)	0-6M
0-6F	Insert	Transfer WAVE To Track	0-6N
0-6G	Mix	Mono To Stereo	0-6O
0-6H	Paste	Rate Convert	0-6P

note ページ・メニュー・コマンド“Truncate”~“Time Stretch(Sustaining)”で、WAVEファイルの波形データをエディットするときは、“Edit Range Start” “Edit Range End”でエディットする範囲を設定した後に、ページ・メニュー・コマンドを選択、実行してください。

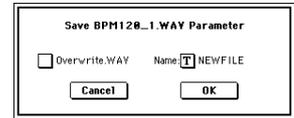
! エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。エディット前のWAVEファイルを残しながら、エディットする場合は、ページ・メニュー・コマンドの各ダイアログ内の“Overwrite”をチェックしないでコマンドを実行してください。チェックをすると、エディット後の内容をエディット前のサンプル(ナンバ)に上書きし、エディット前のサンプルは変更されます。通常、“Name”でファイル名を設定し、“Overwrite”をチェックしないで実行してください。

0-6A: Save WAVE Parameter

WAVEファイルにWAVEパラメーター(“Loop On/Off” “LoopS” “End”0-6b)の設定値をセーブします。WAVEパラメーターをエディットした場合に実行してください。

WAVEファイルは、これらのパラメーターが有効な機器(アプリケーション等)へロードすると、これらの設定が有効になります。

WAVEパラメーターをエディット後、“Save WAVE Parameter”を選び、ダイアログを表示します。



新規にWAVEファイルを作成する場合は“Overwrite.WAV”のチェックをはずします。チェックしないとき、WAVEファイルは元ファイルがあるディレクトリに新規に作成されます。

元のWAVEファイルに上書きする場合は、チェックします。

通常、“Overwrite.WAV”はチェックしないで実行します。

新規にWAVEファイルを作成する場合は、“Name”でファイル名を設定します。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

0-6B: Truncate

“Edit Range Start”と“Edit Range End”(0-6a)の外側にある不要なデータを削除します。

SamplingモードP1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド “Truncate”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。

機能および操作については“Truncate”(Sampling P1:1-1A)を、“Overwrite.WAV” “Name”については「0-6A: Save WAVE Parameter」手順を参照してください。

0-6C: Cut

“Edit Range Start”~“Edit Range End”間のデータを削除します。その後ろにあるデータは前に移動します。

SamplingモードP1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド “Cut”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。

機能および操作については“Cut”(Sampling P1:1-1B)を、“Overwrite.WAV” “Name”については「0-6A: Save WAVE Parameter」手順を参照してください。

0-6D: Clear

“Edit Range Start”~“Edit Range End”間のデータの値をゼロに変更します。前後にあるデータはそのまま移動しません。

SamplingモードP1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド “Clear”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。

機能および操作については“Clear”(Sampling P1:1-1C)を、“Overwrite.WAV” “Name”については「0-6A: Save WAVE Parameter」手順を参照してください。

0-6E: Copy

“Edit Range Start”~“Edit Range End”間のデータ情報をバッファに取り込みます。取り込んだデータは、MediaモードのEdit WAVEページ、またはSamplingモードのSample Editページの“Insert” “Mix” “Paste”で使用します。

SamplingモードP1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド “Copy”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。

機能および操作については“Copy”(Sampling P1:1-1D)を参照してください。

0-6F: Insert

“ Copy ”を実行してバッファに取り込んだデータ情報を“ Edit Range Start ”アドレスの先頭に挿入します。元のデータは、後ろに移動します。

ダイアログで表示される“ From ”では、挿入するデータを選びます。RAMにすると、Sample Editページで範囲を指定してコピーしたデータを挿入します。MEDIA にすると、MediaモードのEdit WAVEページで範囲を指定してコピーしたデータを挿入します。

☞ 機能および操作については“ Insert ”(Sampling P1:1-1E)を、“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「 0-6A: Save WAVE Parameter 」手順 を参照してください。

0-6G: Mix

“ Copy ”を実行してバッファに取り込んだデータ情報を、選択しているサンプル・データとミックスします。“ Edit Range Start ”アドレスを先頭にミックスします。

ダイアログで表示される“ From ”では、ミックスするデータを選びます。RAMにすると、Sample Editページで範囲を指定してコピーしたデータをミックスします。MEDIA にすると、MediaモードのEdit WAVEページで範囲を指定してコピーしたデータをミックスします。

☞ 機能および操作については“ Mix ”(Sampling P1:1-1F)を、“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「 0-6A: Save WAVE Parameter 」手順 を参照してください。

0-6H: Paste

“ Copy ”を実行してバッファに取り込んだデータ情報を“ Edit Range Start ”アドレスの先頭に配置します。元にあったデータは削除されます。

ダイアログで表示される“ From ”では、配置するデータを選びます。RAMにすると、Sample Editページで範囲を指定してコピーしたデータを配置します。MEDIA にすると、MediaモードのEdit WAVEページで範囲を指定してコピーしたデータを配置します。

☞ 機能および操作については“ Paste ”(Sampling P1:1-1G)を、“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「 0-6A: Save WAVE Parameter 」手順 を参照してください。

0-6I: Insert Zero

“ Edit Range Start ”のアドレスを先頭に、値がゼロ・レベルのデータ（無音）を挿入します。元にあったデータは、後ろに移動します。SamplingモードP1: Sample Editページのページ・メニュー・コマンド“ Insert Zero ”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。

☞ 機能および操作については“ Insert Zero ”(Sampling P1:1-1H)を、“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「 0-6A: Save WAVE Parameter 」手順 を参照してください。

0-6J: Normalize/Level Adj.

“ Edit Range Start ”~“ Edit Range End ”間のデータの値(ボリューム)を一律に変更します。“ Normalize ”(ノーマライズ)は、範囲内のサンプル・データのレベルをクリップしない(歪まない)範囲で最大限に増幅します。サンプリングしたサンプル・データのレベルが低い場合などに実行すると、ノーマライズによってサンプル・データのダイナミックレンジが大きくなります。“ Level ”では、必要に応じてレベルを上下させます。

SamplingモードP1: Sample Editページのページ・メニュー・コマンド“ Normalize/Level Adj. ”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。

☞ 機能および操作については“ Normalize/Level Adj. ”(Sampling

P1:1-1I)を、“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「 0-6A: Save WAVE Parameter 」手順 を参照してください。

0-6K: Volume Ramp

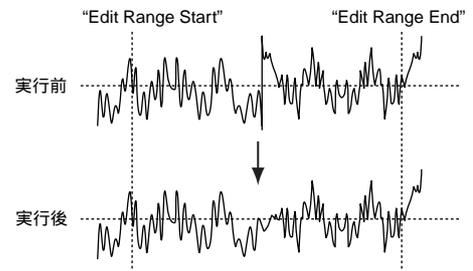
“ Edit Range Start ”~“ Edit Range End ”間のデータの値(ボリューム)を変更します。“ Edit Range Start ”から“ Edit Range End ”に向かって徐々にボリュームを上げたり(Fade In)、下げたり(Fade Out)します。

SamplingモードP1: Sample Editページのページ・メニュー・コマンド“ Volume Ramp ”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。

☞ 機能および操作については“ Volume Ramp ”(Sampling P1:1-1J)を、“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「 0-6A: Save WAVE Parameter 」手順 を参照してください。

0-6L: Erase Punch Noise

エディット等によって、つなぎ目のノイズが目立つときに、このコマンドでノイズを除去します。ノイズの原因となる場所を自動的に検出し、フェードをかけることによって、つなぎ目をスムーズにします。

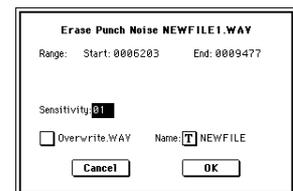


Media, Utility ページ等で、エディットするWAVEファイルを選び、Edit WAVEページに入ります。

“ Edit Range Start ”と“ Edit Range End ”で、コマンドを実行する範囲を設定します。

ノイズのない箇所に対して実行するのを避けるために、ノイズの目立つ位置があらかじめわかっている場合は、範囲を細かく設定してください。

“ Erase Punch Noise ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Sensitivity ”でノイズを検出する感度を設定します。

値を大きくするとレベルの小さなノイズまで検出できるようになります。通常、最初は1にして実行し、それでもノイズが取れない場合は、値を大きくしていきます。

“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「 0-6A: Save WAVE Parameter 」手順 を参照してください。

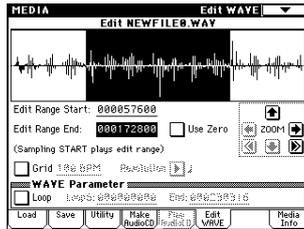
“ Erase Punch Noise ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

0-6M: Time Stretch (Sustaining)

タイム・ストレッチ(Time Stretch)は、ピッチを変えずにデータの長さを伸ばしたり縮めたりすることによって、テンポを変更する機能です。声、弦、管などの旋律を持つサンプルのテンポを、他のデータやソングのテンポに合わせます。ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。Sampling モードの Sampling P1: Sample Edit のページ・メニュー・コマンド“ Time Stretch (Sustaining) ”と同様の機能を、WAVE ファイルに対して行う機能です。

Media, Utility ページ等で、エディットする WAVE ファイルを選び、Edit WAVE ページに入ります。

“ Edit Range Start ”と“ Edit Range End ”で、タイム・ストレッチを実行するデータの範囲を指定します。



“ Time Stretch ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Quality ”で、タイム・ストレッチで得られるデータの音質を設定します。0 ~ 7までが選べ、データにもよりますが数字が大きいくらい良い結果が得られます。ただし数字が大きいくらい、実行に時間がかかりますので注意してください。

何度でも試すことができますので、初めは4くらいに設定して実行し、徐々に上げたり下げたりしていきます。

タイム・ストレッチで作成するデータの長さを設定します。

• 長さを割合で設定したいとき

“ Ratio ”を設定します。50.00% ~ 200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。

• 任意のテンポのBPM値に合わせたいとき

Beat ”を設定します。4分音符の拍数を設定してください。“ Beat ”を変更すると自動的に“ Source BPM ”の値も変わります。(参 p.131)

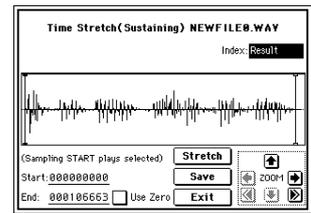
⚠ “ Source BPM ”と“ New BPM ”は、40 ~ 480の範囲を超える設定および表示はできません。

“ Ratio ”は、50.00 ~ 200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

⚠ データによっては、処理上の誤差により指定した長さにならないことがあります。

タイム・ストレッチを実行するときはOK ボタンを押します。

タイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



タイム・ストレッチで作成されたデータの結果を確認します。

Index [SourceResult]

WAVE 波形を表示させるインデックスを選びます。

Source にすると、タイム・ストレッチ実行前の波形を表示します。

Result にすると、タイム・ストレッチ実行後の波形を表示します。

WAVE 波形ディスプレイ: “ Index ”で選択している WAVE ファイルの波形を表示します。

ステレオの WAVE ファイルの場合は、L チャンネルのデータを上側に、R チャンネルのデータを下側に表示します。

ZOOM: “ WAVE 波形ディスプレイ ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(参 Sampling P1:1-1C)

Start

End

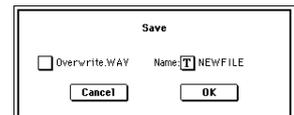
現在選択しているインデックスのデータのスタート・アドレス、エンド・アドレスを設定します。

タイム・ストレッチを実行すると、自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれてプレイバックされる場合があります。この場合アドレスを設定し直してください。

note 設定した範囲の音を確認するときは SAMPLING [START/STOP] キーを押してください。SAMPLING [START/STOP] キーを押すと“ Start ”、“ End ”で設定した範囲を再生します。

Stretch ボタンを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、タイム・ストレッチをやり直すことができます。 、と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。

作成したデータをセーブします。Save ボタンを押すと、セーブ・ダイアログが表示されます。



“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「0-6A: Save WAVE Parameter」手順を参照してください。

セーブを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

手順 ~ を繰り返すことによって、いくつもの WAVE ファイルを作成することができます。

Exit ボタンを押して、タイム・ストレッチを終了します。

0-6N: Transfer WAVE To Track

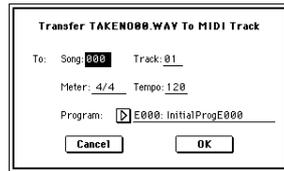
選択しているWAVEファイルを、イントラック・サンプリングのように、ソングのMIDIトラックへ展開します。

WAVEファイルをサンプル・メモリー (RAM) に取り込み、サンプル、マルチサンプル、プログラムを自動作成します。自動作成したプログラムをMIDIトラックへアサインし、MIDIトラック上にノート・データを自動作成します。(下図参照)

Media, Utilityページ等で、エディットするWAVEファイルを選び、Edit WAVEページに入ります。

“Edit Range Start” と “Edit Range End” で、コマンドを実行する範囲を設定します。

“Transfer WAVE To Track” を選び、ダイアログを表示します。



“Song” で展開先のソング・ナンバー、“Track” で展開先のトラック、“Program” で自動作成するプログラム・ナンバーを指定します。

“Transfer WAVE To Track” を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

マルチサンプルとサンプルは、空いている場所に自動的に作成されます。プログラムは、“Program” で指定したプログラムに自動作成され、“Song”、“Track” で指定したソングのトラックへアサインされます。そして、トラックではノート・データを自動作成します。

⚠ LまたはRチャンネルで16Mbyteを超えるWAVEファイルは自動的に分割され変換されます。

0-6O: Mono to Stereo

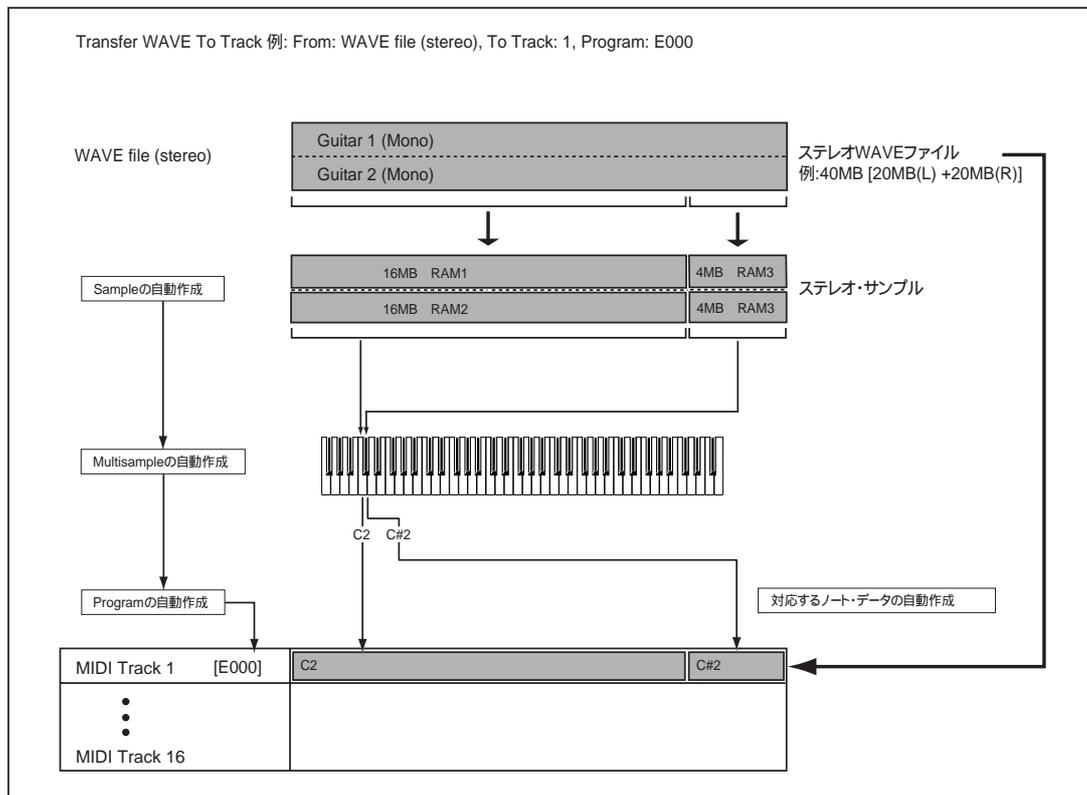
SamplingモードP0: Recordingのページ・メニュー・コマンド“Sample Mono To Stereo”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。

☞ 機能および操作については“Sample Mono To Stereo” (Sampling P0:0-1I)を、“Overwrite.WAV”、“Name”については「0-6A: Save WAVE Parameter」手順を参照してください。)

0-6P: Rate Convert

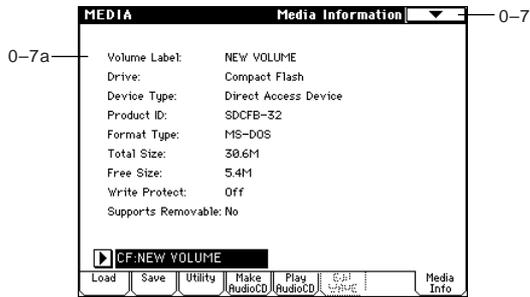
Mediaモード0-3:Utilityページのページ・メニュー・コマンド“Rate Convert”と同じ機能です。ただし、セーブ先の指定はできません。

☞ 機能および操作については“Rate Convert”(0-3H)を、“Overwrite.WAV”、“Name”については「0-6A: Save WAVE Parameter」手順を参照してください。)



0-7: Media Info (Media Information)

“ Media Select ”(0-1c)で選択しているメディアの情報を表示します。



0-7a: Media Information

Volume Label:

設定されているボリューム・ラベルです。

Drive:

設定されているドライブです。

Device Type:

メディアの種類です。

Product ID:

Vendor ID、Product、Product Version 等です。

Format Type:

フォーマットの種類です。フォーマットされていないときは、「Unformatted」を表示します。

Total Size:

メディアの容量(Byte 単位)です。

Free Size:

メディアの空容量(Byte 単位)です。

Write Protect:

メディアのライト・プロテクトの状態です。プロテクトがかかっているとき「On」、かかっていないとき「Off」を表示します。

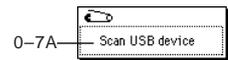
Supports Removable:

選択されたデバイスのメディアがリムーバブル・メディア(コンパクトフラッシュ、CD-R/RWディスク、MOディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア)のとき「Yes」を表示します。固定メディアの場合、「No」を表示します。

Media Select

メディアを選びます。(※0-1c)

▼ 0-7: Page Menu Command



0-7A: Scan USB device

USB デバイスをマウントします。

“ Scan USB device ”を選びます。

現在接続されているUSB機器の再検索を開始します。

再検索が終了すると、接続可能なUSB デバイスが、“ Media Select ”で選択できます。

 USBハブを使用することによって、最大7台のデバイスを認識することができます。なお、8ポート以上のUSBハブは認識できません。



8. Effect Guide

Overview

本機のエフェクトは、5 系統のインサート・エフェクト、2 系統のマスター・エフェクト、1 系統のマスターEQ (Stereo 3Band EQ) と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。インサート・エフェクトには102種類、マスター・エフェクトには89種類のフル・デジタル・エフェクトから選択でき、その分類は次のようになります。

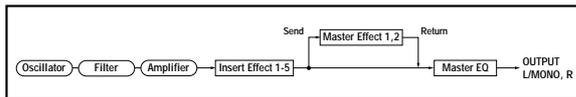
エフェクト102 種の分類

000-015	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
016-031	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
032-040	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
041-051	アーリー・リフレクション、ディレイ系
052-057	リバーブ系
058-089	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ&モノ・チェイン・エフェクト
090-102	ダブルサイズ・エフェクト

000 ~ 089のエフェクトは、IFX1、2、3、4、5、MFX1、2で選択できます。090 ~ 102 はダブルサイズ・エフェクトでその他のエフェクトの2倍の領域を使用します。IFX2、IFX3、IFX4で選択できます。

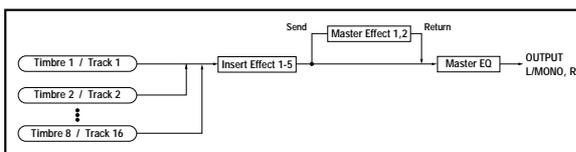
1. 各モードでのエフェクトについて

Program モードでは、オシレーター(OSC)の出力音を、フィルター(Filter)、アンプ(Amp)で音作りするとともに、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO、R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行えます。



Combination、Sequencer、Song Play モードではテンパートトラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調節します。

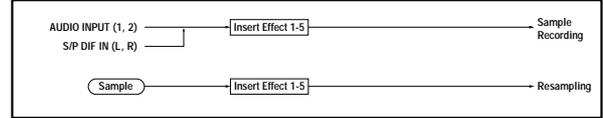
これらの設定はCombinationモードでは1コンピネーションごとに、Sequencerモードでは1ソングごとに、Song Playモードではモード単位で行います。なお、Sequencerモードではソングのプレイバック中にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。



Sampling モードでは、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Samplingモードでの設定はInput (SAMPLING)

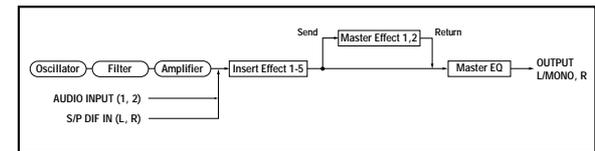
(Sampling P0:0-2a)で行います。ここでの設定はSamplingモードだけで有効となります。

また、マルチサンプルにアサインしたサンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。(Sampling P0:0-2b)



AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部入力にはSamplingモード以外のモードでも有効です。Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。“Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)” (Global P0:0-3a)でAUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部入力に関する設定を行います。

これらのモードでは、各端子からの外部入力音に、本機のエフェクトをかけてサンプリングしたり、4イン(AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN L、R) 6アウトのエフェクトとして使用できます。また、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト(093: Vocoder)としても使用できます。



AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各入力端子からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発信音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

2. ダイナミック・モジュレーション (Dmod)

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメーター*1のかかり具合を本機のコントローラーやMIDIメッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させる機能です。同様にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync機能*2があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。それぞれ詳細は「Dynamic Modulation Source (Dmod)」(p.276)を参照してください。

*1 Dmodマークが付いているエフェクト・パラメーター(p.217~)を指します。

*2 Syncマークが付いているエフェクト・パラメーター(p.221~)が対応しています。

3. エフェクトの入出力について

最良の音質を得るためにインサート・エフェクト、マスター・エフェクトの入力レベルは、クリップのない最大レベルで入力し、その後インサート・エフェクトの“Wet/Dry”や、マスター・エフェクトの“Output Level”または“Return 1、2”でエフェクト出力レベルを調節してください。

本機には、エフェクトの入力レベルを認識する入力レベル・メーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足によるS/N比が低下したり、過入力のときはクリップ音が発生することがあります。

レベルを調節するパラメーターは、下表のとおりです。

Program モード

入力	OSC1/2 High, Low Level (P1)
	Filter1/2 Trim (P3)
	Amp1/2 Level (P4)
	Send1/2 (P8, P9 *1)
	Valve Force パラメーター *2 (P9)
	Effect Trim パラメーター *3 (P8, P9)
出力	Effect Wet/Dry パラメーター (P8, P9)
	Return1, 2 (P9)

Combination モード

入力	Volume (P0, P1)
	Send1/2 (P8, P9 *1)
	Valve Force パラメーター *2 (P9)
	Effect Trim パラメーター *3 (P8, P9)
出力	Effect Wet/Dry パラメーター (P8, P9)
	Return1, 2 (P9)

Sequencer モード

入力	Volume (P0)
	Send1/2 (P8, P9 *1)
	Valve Force パラメーター *2 (P9)
	Effect Trim パラメーター *3 (P8, P9)
出力	Effect Wet/Dry パラメーター (P8, P9)
	Return1, 2 (P9)

Song Play モード

入力	Volume (P0)
	Send1/2 (P8, P9 *1)
	Valve Force パラメーター *2 (P9)
	Effect Trim パラメーター *3 (P8, P9)
出力	Effect Wet/Dry パラメーター (P8, P9)
	Return1, 2 (P9)

Sampling モード

入力	リアパネル AUDIO INPUT LEVEL
	Level (P0)
	Valve Force パラメーター *2 (P9)
	Effect Trim パラメーター *3 (P8)
	Send 1/2 (P9 *1)
出力	Effect Wet/Dry パラメーター (P8)

Global モード *4

入力	リアパネル AUDIO INPUT LEVEL
	Level (P0)
	Send1/2 (P0)

- *1 Valve Force “ Placement ”がInsert(Use 3/4 BUS)時、有効です。
- *2 Valve Force パラメーター: Insert Trim, Ultra Boost, Tube Gain, Output Level。これらは、Valve Force “ Placement ”がInsert時、有効です。
- *3 エフェクトによっては、このパラメーターを持たないものがあります。
- *4 Sampling モード以外での Audio Input Level を設定します。

インサート・エフェクト(IFX1, 2, 3, 4, 5)

1. イン / アウト (In/Out)

インサート・エフェクト IFX1、2、3、4、5の入出力は、ステレオ・イン ステレオ・アウトです。“ Wet/Dry ”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。



000:No Effect を選択すると、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。

各モードのP8:Insert FX ページIFX1 ~IFX5 の各ON/OFF ボタンを押すとON、OFF が切り替わります。OFF のときエフェクトをバイパスします。000:No Effect と同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

MIDI ON/OFFボタンの設定とは別に、IFX1 ~ 5はMIDIコントロール・チェンジCC#92を受信することで同時にオフできます。値が0でオフ、1 ~ 127で元の設定に戻ります。

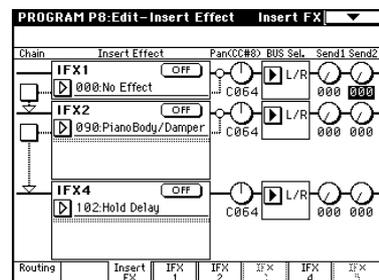
また、“ Effect Global SW ”(Global P0:0-1b)でも同様にIFX1 ~ 5をオフすることができます。グローバルMIDIチャンネル “ MIDI Channel ”(Global P1:1-1a)でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

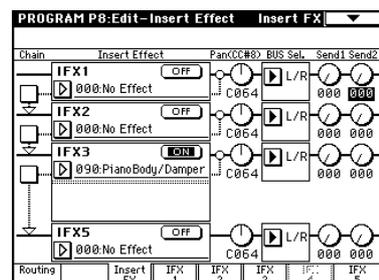
ダブルサイズ・エフェクト090 ~ 102 は、その他のエフェクトの2倍の領域を使用するエフェクトです。

インサート・エフェクトIFX2、IFX3、IFX4で選択できます。IFX2で選択しているときはIFX3が、IFX3で選択しているときはIFX4が、IFX4で選択しているときはIFX5が、それぞれ使用できません。

IFX2, IFX4 にダブルサイズ・エフェクトを選択



IFX3にダブルサイズ・エフェクトを選択



2. ルーティング(Routing)

インサート・エフェクトは、どのモードでも最大5系統(IFX1、2、3、4、5)まで使用できます。

2-1. Program モード

“BUS Select”(Program P8:8-1c)で、オシレーターの入力をどのバスへ送るかを設定します。

L/R: L/Rバスへ送ります。マスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送られます。

IFX1 ~ 5: インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、5バスへ送ります。1,2,3(Tube),4(Tube),1/2,3/4(Tube): AUDIOOUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3(Tube)、4(Tube)バスへ送ります(「Individual Output」(p.214))。

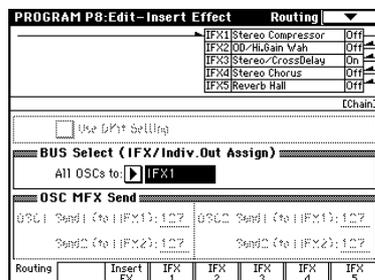
Off: L/Rバス、IFX1~5バス、1~3/4(Tube)バスへ出力しません。オシレーターの入力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときOffに設定します。“Send1(to MFX1)”、“Send2(to MFX2)”でセンド・レベルを設定します。

“Send1(toMFX1)”、“Send2(toMFX2)”(ProgramP8:8-1d)で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”(ProgramP8:8-1c)の設定がL/R またはOff のときに有効です。

“BUS Select”をIFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(Program P8:8-2a)で設定します。(「3. ミキサー(Mixer)」)

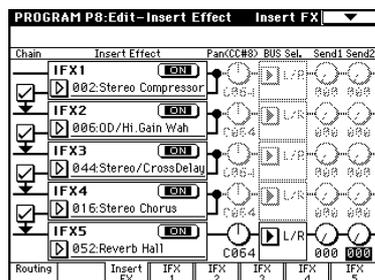
MIDI Send1はCC#93、Send2はCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、オシレーター1、2ごとのSend1、2の設定とMIDIからのSend1、2の値をかけたレベルとなります。

次図の例はオシレーター1、2の出力をIFX1へ送っています。



インサート・エフェクト(IFX)間を直列に接続する場合は、“Chain”(Program P8:8-2a)のチェック・ボックスをチェックします。IFX1とIFX2の間のチェック・ボックスをチェックすると、IFX1の出力はIFX2の入力に送られます。シリーズ接続にすると、一番最後のIFX通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“Send1”、“Send2”が有効となります。(「3. ミキサー(Mixer)」)

“Chain”のチェック・ボックスをチェックすることで、IFX1 IFX2 IFX3 IFX4 IFX5 がシリーズ接続になります。IFX5 通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“Send1”、“Send2”が有効になります。



ドラムス・プログラムの場合

プログラムの“Oscillator Mode”(ProgramP1:1-1a)がDrumsのときに、“Use DKit Setting”(ProgramP8:8-1b)のチェック・ボックスが有効になります。チェックすると設定しているドラム・キットのキーごとの“BUS Select”(Global P5:5-2b)が有効になります。スネア系はIFX1に送りゲート・エフェクトをかけ、キック系はIFX2に送りEQをかけ、その他はインサート・エフェクトはかけないでAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rに送るというような設定が可能です。チェックをはずすとすべてのドラム・インストゥルメントの出力は“BUS Select”(Program P8:8-1c)のバスへ送ります。ドラム・キットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

2-2. Combination, Sequencer, Song Play モード

ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer、Song Play)の各“BUS Select”(各モードP8:Routingページ)で、ティンバー/トラックの出力をどのバスへ送るかを設定します。複数のティンバー/トラックを一つのインサート・エフェクトに送ることも可能です。

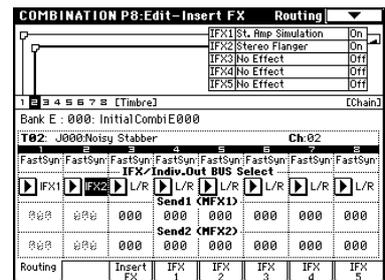
Programモード同様に、ティンバー/トラックごとにL/R、IFX1~5、1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube)、Offから選びます。

“Send1(MFX1)”、“Send2(MFX2)”は“BUS Select”がL/R またはOff の場合に有効です。“BUS Select”をIFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。(「3. ミキサー(Mixer)」)

note バルブ・フォースをインサートするときは、3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定し、Valve Force “Placement”をInsertに設定します。

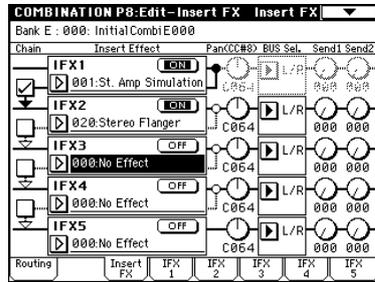
MIDI Send1はCC#93、Send2はCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、ティンバー/トラックで選んでいるプログラムのオシレーター1、2ごとのSend1、2の設定とMIDIからのSend1、2の値をかけたレベルとなります。

次図はCombinationモードでの例です。“BUS Select”の設定によって、ティンバー1の出力はIFX1へ、ティンバー2の出力はIFX2へ送られます。その他のティンバーはL/Rで、出力はマスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送られます。



次図は、IFX1とIFX2の間の“Chain”のチェック・ボックスにチェックをつけることでIFX1の出力をIFX2へ送ります。

ティンバー 1は、IFX1:001:St. Amp SimulationとIFX2:020: Stereo Flangerをインサートします。ティンバー 2は、IFX2:020: Stereo Flangerをインサートします。前図(Routingページ)はこれらの設定状態を表します(この設定ではIFX3、4、5を使用していません)。



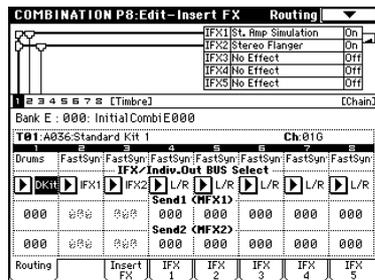
ドラムス・プログラムの場合

ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer、Song Play)にドラムス・プログラム(“OscillatorMode” “Drums”)を選んでいるときは、“BUS Select”でDKit が選択できます。DKit を設定すると“BUS Select”(Global P5:5-2b)のキーごとの設定が有効になり、ドラム・インストゥルメントごとに、バスの送り先へ出力します(例:スネア系はIFX1、キック系はIFX2、その他はIFXはL/MONO、Rに送る)。DKit 以外に設定すると、ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

“BUS Select”でDKit を設定時、ページ・メニュー・コマンド“DrumKit IFX Patch”(Combination P8:8-1C)が選択できます。これはキーごとの“BUS Select”設定を一時的にパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えるものです。

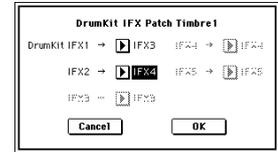
例えば、ドラムキットの各キーの設定を、スネア系はIFX1、キック系はIFX2に送るようにして、他のティンバー/トラック・プログラムでもIFX1、2を使用している場合に、ドラムキットの各キーのバスをIFX1をIFX3に、IFX2をIFX4というように送り先を変えることができます(この場合、スネア系はIFX3に、キック系はIFX4に送られます)。ドラムキットで“BUS Select”(Global P5:5-2b)をIFX1～5に設定したキーのみパッチが行えます。設定の状態はRoutingマップでも確認できます。“DrumKit IFX Patch”を設定後、OKボタンを押して実行します。元のドラムキットの設定に戻りたい場合は、IFX1 IFX1、IFX2 IFX2、IFX3 IFX3、IFX4 IFX4、IFX5 IFX5としてください。

次図は、ティンバー 1にドラムス・プログラム、ティンバー 2、3に通常のプログラムを配置した例です。“BUS Select”は、ティンバー 1がDKit、ティンバー 2がIFX1、ティンバー 3がIFX2にそれぞれ設定してあります。ティンバー 1はDKit に設定しているためドラムキットの“BUS Select”(Global P5:5-2b)の設定が有効です。

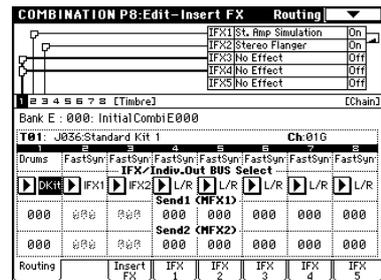


例えばスネア系がIFX1、キック系がIFX2にしてある場合、ドラムス・プログラムのエフェクトを、ティンバー 2、3と異なるエフェクトを使用したいときに“DrumKit IFX Patch”を使用します。ページ・メニューから“DrumKit IFX Patch”を選び、ドラムキットのIFX1をIFX3に、IFX2をIFX4に一時的に送ります。実行するとスネア系はIFX3に、キック系はIFX4に送り、送り先のエフェクトをかけることができます。

DrumKit IFX Patchダイアログ



設定後



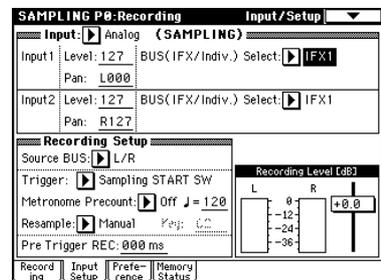
2-3. Sampling モード

AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各端子からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。また、マルチサンプルにアサインしたサンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。

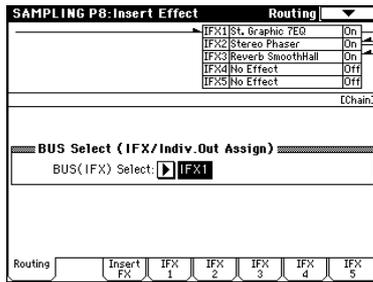
なお、USB A端子に接続したCD-R/RWドライブのオーディオCDからデータをリッピングするときにはインサート・エフェクトは使用できません。リッピング後、インサート・エフェクトをかけてリサンプリングしてください。

“Input”で入力がAUDIO INPUT 1、2、またはS/P DIF IN なのかを選び、“BUS Select”(Sampling P0:0-2a)で外部入力をどのバスに送るかを設定します。L/R、IFX1～5、1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube)、Off から選びます。インサート・エフェクトをかけてサンプリングする場合は、IFX1～5を設定します。

次図は、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音をIFX1へ送っています。インサート・エフェクトは、P8:Insert Effectで設定し、外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。



次図は、マルチサンプルにアサインしたサンプルにIFX1 をかけたり、IFX1 をかけてリサンプリングするときのバス設定例です。“BUS(IFX) Select”(Sampling P8:8-1b)をIFX1 に設定します。

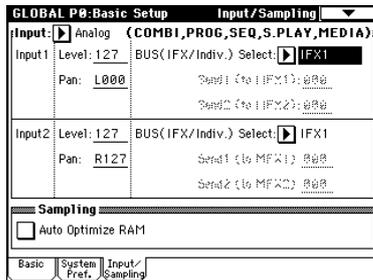


▲ サンプリングを行うと、BUS(IFX) Select の設定は自動的にL/Rが選ばれます。再度サンプリングする場合は、注意が必要です。いずれのサンプリング方法についてはQS p.18、OG p.61を参照してください。

2-4. Audio Input, S/P DIF IN

Program、Combination、Sequencer、Song Play、Mediaの各モードでは、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各入力端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQをかけることができます。

各モードの“Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)”で設定でき、これらは共通の設定になります。Global P0: Basic Setup、Input/Sampling ページ、Combination、Program P0: Play、Sampling ページ、Sequencer P0: Play/REC、Sampling ページ、Media、Play Audio CD ページで設定できます。



それぞれの“BUS(IFX/Indiv. Select)”で外部入力をどのバスに送るかを設定します。L/R、IFX1 ~ 5、1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube)、Off から選びます。インサート・エフェクトをかけるときは、IFX1 ~ 5を設定します。

“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”は、“BUS Select”(Global P0:0-3a)がL/R またはOff のときに有効です。IFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。(「3. ミキサー(Mixer)」)

▲ ここでの設定は、Sampling モードでは無効になります。Samplingモードの設定は、「2-3. Samplingモード」を参照してください。

インサート・エフェクトは、1プログラム、1コンビネーション、1ソング、Song Playモードの各モードのP8: Insert Effectで設定します。

▲ Mediaモードでは、エフェクトは直前に入っていたモードの設定になります。

AUDIO INPUTまたはS/P DIF INからの入力音をCombination、Programモードではサンプリングが、Sequencerモードではサンプリングが、MediaモードではオーディオCDが再生できます。

また、これらのモードで、外部入力音に4イン6アウトのエフェクターと

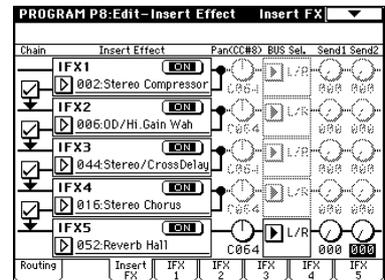
して使用したり、内部音と組み合わせて使用することができます。例えば、ProgramまたはCombinationモードで、このAudio Input1、2からの外部入力音と、オシレーター・内部音を同時にインサート・エフェクト093: Vocoderへ送り、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト等のセッティングが可能です。(「093: Vocoder」p.263)

3. ミキサー(Mixer)

Program、Combination、Sequencer、Song Playモードは、P8: Insert FX ページの“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“Send1”、“Send2”で、インサート・エフェクト通過後のパン、バス・セレクト、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。

“Chain”のチェック・ボックスにチェックをつけてインサート・エフェクトをシリーズ接続しているときは、シリーズ接続している一番最後のインサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“Send1”、“Send2”の設定が有効となります。

Samplingモードは、P8:Insert FX ページの“Pan(CC#8)”で、インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”を設定します。マスター・エフェクトは使用できません。



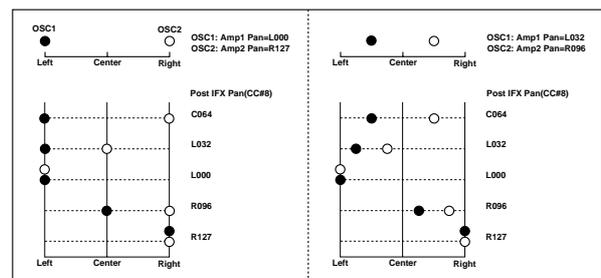
3-1. Pan (CC#8)

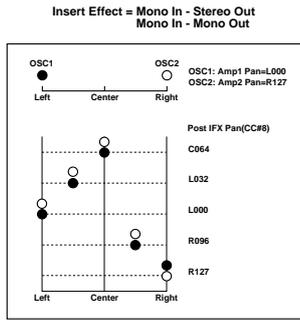
インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

インサート・エフェクトがStereoIn -StereoOut の場合は(「イン/アウト(In/Out)」)、C064 に設定することで、オシレーター(Program P4:4-1b、4-4)、ティンパー(Combination P0:0-2a、P1:1-1b)、トラック(Sequencer P0:0-3a/4a、Song Play P0:0-3a/4a)や、オーディオ・インプット(Sampling P0:0-2a、Global P0:0-3a)の“Pan”の設定が有効になります。

インサート・エフェクトがMonoIn -StereoOut、MonoIn -MonoOut の場合は(「イン/アウト(In/Out)」)、オシレーター、ティンパー、トラック、オーディオ・インプットの“Pan”(上記参照)の設定は無効になり、常にセンターに定位します。インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”(P8: Insert FX ページ)で定位を設定します。L000 で左振り切り、R127 で右振り切りになります。

Insert Effect = Stereo In - Stereo Out





MIDI CC#8 の受信でコントロールします。

3-2. BUS Sel. (BUS Select)

インサート・エフェクト通過後のパスを設定します。通常L/Rに設定します。OUTPUT (MAIN) L/MONO、R出力の手前のマスターEQへ送ります。OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4へ出力するときは、1、2、3 (Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube) を設定します(≒「Individual Output」)。Off は、L/Rパス、1、2、3、4パスへ出力しません。マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT(MAIN)へ出力します。“Send1(MFX1)”、“Send2(MFX2)”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときを選びます。

3-3. Send1, Send2

インサート・エフェクト通過後、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”がL/R またはOff のとき有効です。インサート・エフェクトを使用していない場合は、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードのP8:Routingページ“Send1”、“Send2”でマスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します(オーディオ・インプットのセンド・レベルは、Global P0:Input/Samplingページで設定します)。

MIDI “Send1”はCC#93、“Send2”はCC#91の受信でコントロールします。

4. インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール

すべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能によって、各種エフェクト・パラメーターを本機のコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。またインサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“Send1”、“Send2”も同様にコントロールできます。

4-1. Program, Sampling モード

グローバルMIDIチャンネル^① MIDI Channel ^②(Global P1:1-1a) でコントロールします。

4-2. Combination モード

IFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5のそれぞれのコントロール・チャンネルを、IFX1～5ページ^③ CtrlCh ^④で設定します。Ch01～16、Gch、AllRouted から選択します。Ch01～16: インサート・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に設定します。各インサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのMIDIチャンネルCh01～16の右に「*」がつき

ます。ルーティングしているティンバーのMIDIチャンネルの設定が異なる場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。Gch: グローバルMIDIチャンネル^① MIDI Channel ^②(Global P1:1-1a) でコントロールします。通常Gchを設定します。All Routed: そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバー(Ch01～16で「*」がついているチャンネル)、すべてでコントロールできます。

4-3. Sequencer, Song Play モード

IFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各IFX1～5ページ^③ CtrlCh ^④で設定します。Ch01～16、All Routed から選択できます。Ch01～16: インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に選択します。各インサート・エフェクトにルーティングしているトラックのMIDIチャンネルCh01～16の右に「*」がつきます。MIDIチャンネルが違う複数トラックを一つのインサート・エフェクトに送っている場合で、どれか一つのトラックでコントロールするときなどに設定します。All Routed: そのインサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバー(Ch01～16で「*」がついているチャンネル)、すべてでコントロールできます。通常、All Routed を選択し、また一つのチャンネルでコントロールする場合はCh01～16から選択するとよいでしょう。

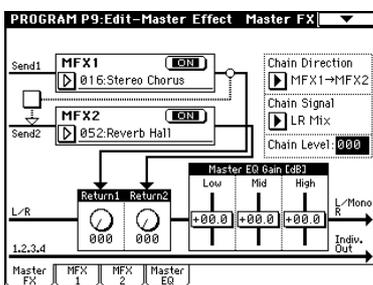
Sequencerモードでは、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックをエディットできるため、ソングのプレイバック中にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

マスター・エフェクト (MFX1, 2)

1. イン / アウト (In/Out)

マスター・エフェクト MFX1、MFX2 の入出力は、モノ・イン ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、Send1、2で設定します(≒「ルーティング(Routing)」、「ミキサー(Mixer)」)。このマスター・エフェクトへの入力がステレオ音のとき、自動的にモノにまとめられます。

マスター・エフェクトは、MFX1、2ページ「Wet/Dry」のエフェクトをかけないダイレクト音(Dry)は出力しません。エフェクトをかけた音(Wet)のみを出力します。「Wet/Dry」からの出力は「Return1」、「Return2」で設定した出力レベルでL/Rバスへ送ります。この出力は「BUS Select」(各モードのP8:Routingページ)L/R、または「BUS Select」(各モードのInsert FXページ)L/Rの出力とミックスし、マスターEQへ出力します。



000:No Effect を選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたは001 ~ 089のエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています(Wetが該当します)。

各モードのP9:Master FXページMFX1、2の各ON/OFF ボタンを押すと、ON、OFF が切り替わり、OFF のとき出力は000: No Effect と同様にミュートになります。

MIDI このON/OFFボタンの設定とは別に、MFX1、2はMIDIコントロール・チェンジCC#94を受信することでMFX1を、CC#95の受信でMFX2をオフできます。値が0でオフ、1~127で元の設定に戻ります。また、「Effect Global SW」(Global P0:0-1b)でも同様にMFX1、MFX2をオフすることができます。グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(Global P1:1-1a)でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

マスター・エフェクトMFX1、MFX2ではダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

2. ルーティング(Routing)

マスター・エフェクトは、Samplingモード以外のどのモードでも2系統(MFX1、2)が使用できます。各モードにおいてインサート・エフェクトを使用していないときは、オシレーター(Program)、ティンパー(Combination)、トラック(Sequencer、Song Play)、オーディオインプット(Global)ごとに設定する「Send1(MFX1)」、「Send2(MFX2)」によって、2つのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。例えば、ティンパー/トラックごとにマスター・エフェクトへのセンド量が調節でき、ピアノ音にはリバーブを深く、ストリングスには浅く、ベース音にはリバーブをまったくかけないなどの調整ができます。インサート・エフェクトを使用しているときはインサート・エフェクト通過後の「Send1」、「Send2」で設定します。

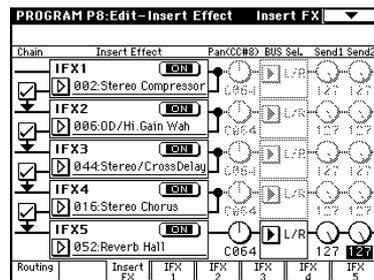
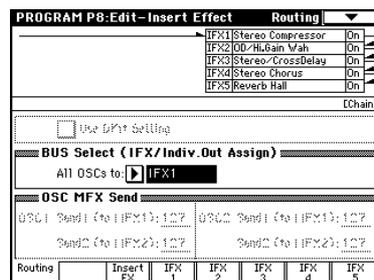
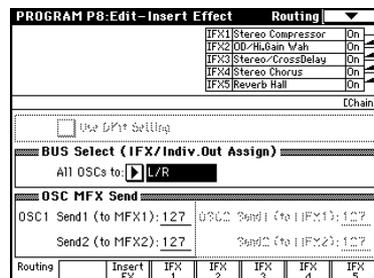
2-1. Program モード

P8:Routingページ「Send1(to MFX1)」、「Send2(to MFX2)」またはP8:Insert FXページIFX1~5通過後の「Send1」、「Send2」でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

「BUS Select」がL/R、Offのとき、Routingページ「Send1(to MFX1)」、「Send2(to MFX2)」が有効です。オシレーター1、2にそれぞれ設定できます。

「BUS Select」がIFX1~5のとき、Insert FXページIFX1~5通過後の「Send1」、「Send2」が有効です。インサート・エフェクトをチェイン(シリーズ接続)している場合は、一番最後のIFX通過後の「Send1」、「Send2」が有効になります。

「BUS Select」が1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube)のとき、オシレーターは直接AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4へ出力します(≒「Individual Output」)。Send1、2の設定は無効で、マスター・エフェクトはかかりません。(≒p.214)



MIDI Send1はCC#93、Send2はCC#91の受信でコントロールします。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1-1a) でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、プログラムでのオシレーター 1、2 ことの Send 1、2 の設定と MIDI からの Send 1、2 をかけたレベルとなります。

プログラムの Oscillator Mode (Program P1:1-1a) が Drums のときに、“Use DKit Setting” (Program P8:8-1b) が有効になります。

チェックすると選択しているドラムキットでのキーごとの Send 1、2 レベルが有効になります。ドラムキットの BUS Select (Global P5: 5-2b) を L/R または Off に設定したキーのドラム・インストゥルメントは Send 1 (to MFX1)、“Send 2 (to MFX2)” (Global P5:5-2b) が有効です。IFX 1 ~ 5 に設定したときは、IFX 1 ~ 5 通過後の Send 1、“Send 2” (Program P8:8-2a) が有効です。

チェックをはずすとすべてのドラム・インストゥルメントは、“Oscillator Mode” が Single、Double のときと同様で、“Send 1 (MFX1)、“Send 2 (MFX2)” (Program P8:8-1d) または P8:Insert FX ページ IFX 1 ~ 5 通過後の Send 1、“Send 2” (Program P8:8-2a) が有効です。

2-2. Combination, Sequencer, Song Play モード

ティンバー (Combination) / トラック (Sequencer, Song Play) の各 “Send 1 (MFX1)、“Send 2 (MFX2)” (P8:Routing ページ) で、ティンバー / トラックごとの Send 1、2 レベルを設定します。Program モードと同様に、“Send 1 (MFX1)、“Send 2 (MFX2)” は “BUS Select” が L/R または Off のときに有効です。このとき実際のセンド・レベルは、Program P8:Routing ページでオシレーター 1、2 (“Oscillator Mode” Double 時) それぞれで設定したセンド・レベルにここでの Send 1、2 を掛けたレベルとなります。

センド・レベル

例えば、プログラムの “OSC1 Send1” を 127、“Send2” を 064、“OSC2 Send1” を 064、“Send2” を 127、コンビネーションの “Send1” を 064、“Send2” を 127 に設定したとき、コンビネーションでの実際のセンド・レベルは

$$\begin{aligned} \text{OSC1 Send1} &= 127(100\%) * 064(50\%) = 064(50\%) \\ \text{OSC1 Send2} &= 064(50\%) * 127(100\%) = 064(50\%) \\ \text{OSC2 Send1} &= 064(50\%) * 064(50\%) = 032(25\%) \\ \text{OSC2 Send2} &= 127(100\%) * 127(100\%) = 127(100\%) \end{aligned}$$

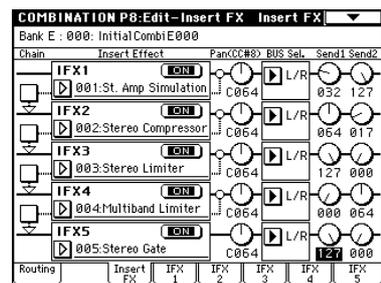
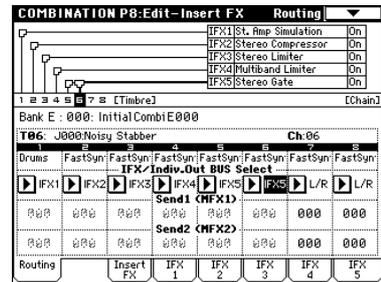
になります。

“BUS Select” を IFX 1 ~ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の Send 1、“Send 2” で設定します。1、2、3 (Tube)、4 (Tube)、1/2、3/4 (Tube) に設定しているときは、Send 1、2 は無効で、マスター・エフェクトはかかりません。

MIDI Send1はCC#93、Send2はCC#91の受信でコントロールします。ティンバー / トラックごとの Send 1 (MFX1)、“Send 2 (MFX2)” が有効なときは、そのティンバー / トラックの設定 MIDI チャンネル、IFX 1 ~ 5 通過後の Send 1、“Send 2” が有効な場合は、IFX 1 ~ 5 で設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

次図は Combination モードでの例ですが、図(上)の “BUS Select” の設定により、ティンバー 1 は IFX 1 へ、ティンバー 2 は IFX 2 へ、ティンバー 3 は IFX 3 へ、ティンバー 4 は IFX 4 へ、ティンバー 5、6 は IFX 5 へ、ティンバー 7、8 は L/R へ送っています。この場合ティンバー 1 のマスター・エフェクトへのセンド・レベルは、図(下)の IFX 1:001:St. Amp Simulation 通過後の Send 1、“Send 2” で設定します(ここではそれぞれ 032、127 に設定しています。) 同様にティンバー 2、3、4 はそれぞれ IFX 2、3、4 通過後の Send 1、“Send 2” で、ティンバー 5、6 は IFX 5 通過後の

“Send 1”、“Send 2” でまとめて設定します。ティンバー 7、8 は図(上)の “Send 1 (MFX1)、“Send 2 (MFX2)” の設定が有効となります(このときセンド・レベルはプログラムでのオシレーター 1、2 ことの Send 1、2 の設定とここでの Send 1、2 を掛けたレベルとなります)。



ティンバー (Combination) / トラック (Sequencer, Song Play) に、それぞれドラム・プログラムを選んでいるときは、“BUS Select” で DKit が選択できます。設定すると “BUS Select” (Global P5:5-2b) のキーごとの設定が有効になり、各ドラム・インストゥルメントごとのバスへ出力します。このときセンド・レベルはドラムキットのキーごとの Send 1、2 の設定とここでの Send 1、2 を掛けたレベルとなります(ドラムキットの “BUS Select” で IFX 1 ~ 5 へ設定しているキーのドラム・インストゥルメントは、IFX 1 ~ 5 通過後の Send 1、“Send 2” で設定します)。L/R、Off を選択しているときは、その他 (“Oscillator Mode” Single、Double) の場合と同様に Program P8:Routing ページで “OSC1 Send1 (to MFX1)、“Send 2 (to MFX2)” (Program P8:8-1d) で設定したセンド・レベルに、ここでの Send 1、2 を掛けたレベルになります。IFX 1 ~ 5 に設定しているときは、設定しているインサート・エフェクト通過後の Send 1、“Send 2” で直接設定します。1、2、3 (Tube)、4 (Tube)、1/2、3/4 (Tube) に設定しているときは、Send 1、2 は無効になります。

2-3. Sampling Mode

Sampling モードではマスター・エフェクト、マスター EQ は使用できません。

2-4. Audio Input, S/P DIF IN

Program、Combination、Sequencer、Song Play、Media の各モードでは、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各入力端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスター EQ をかけることができます。

各モードの “Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)” で設定でき、これらは共通の設定になります。Global P0: Basic Setup, Input/Sampling ページ、Combination、Program P0: Play, Sampling ページ、Sequencer P0: Play/REC, Sampling ページ、Media, Play Audio CD ページで設定できます。

それぞれの “BUS (IFX/Indiv. Select)” で外部入力をどのバスに送るかを設定します。L/R、IFX 1 ~ 5、1、2、3 (Tube)、4 (Tube)、1/2、3/4 (Tube)、Off から選びます。マスター・エフェクトへは、“BUS

Select (Global P0:0-3a)がL/R またはOff のときは、“ Send1 (to MFX1) ”、“ Send2(to MFX2) ”で設定します。IFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”で設定します。(「3. ミキサー(Mixer) 」)

ここで設定は、Sampling モードでは無効になります。マスター・エフェクト、マスターEQは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとの、P9:Master Effectで設定します。

Mediaモードでは、エフェクトは直前に入っていたモードの設定になります。

3. ミキサー (Mixer)

センド・レベルを設定することによって、マスター・エフェクトへの入力レベルが決定します。各モードのP9:Master FXページでは、出力レベル、マスター・エフェクト間のチェイン(シリーズ接続)、マスターEQゲインを設定します。

3-1. Return1(リターン 1), Return2(リターン 2)

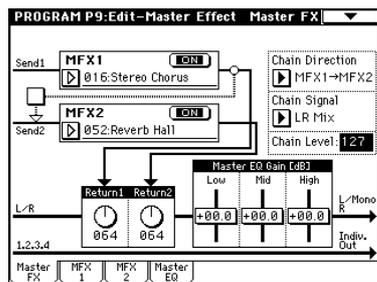
それぞれMFX1、MFX2からの出力レベルを設定します。MFX1、2で選択、設定したエフェクトの“ Wet/Dry ”の左側の値(25:75 のとき25%、Wet のとき100%、Dryのとき0%)が、マスター・エフェクトの出力レベルで、ここで“ Return1 ”、“ Return2 ”での設定値と掛けたレベルがL/Rバスに送られ、P8:Routingページ“ BUS Select ”“L/R、またはInsert FXページ” BUS Select ”“L/R の出力音とミックスされます。

例えば、MFX1のエフェクトの“ Wet/Dry ”が50:50 (50%)、“ Return1 ”が64(50%)の場合、エフェクト・レベルは25%となります。“ Wet/Dry ”がWet、“ Return1 ”が127で100%となり、エフェクト最大レベルとなります。

3-2. Chain チェック・ボックス

チェックすると、MFX1、MFX2間がルーティングします。

次図の例ではMFX1:016:StereoChorus の出力がMFX2:052:ReverbHall の入力に加算されます。



3-3. Chain Direction

“ Chain ”チェック・ボックスをチェックするとMFX1、2間をルーティングしますが、ここではその方向を設定します。LCD画面上でも接続の方向が確認できます。

3-4. Chain Signal

MFX1、2間のルーティングの信号を設定します。“ Chain Direction ”がMFX1 MFX2にチェインしているとき、LR MixにするとMFX1のステレオ出力L、RをミックスしてMFX2に入力します。043:L/C/R Delay などL、Rにふったディレイをシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。L Only またはR Onlyにすると、

MFX1のステレオ出力の一方のチャンネルのみをMFX2に入力します。016:StereoChorus などモジュレーション系エフェクトをリバーブなどにシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。

3-5. Chain Level

MFX1、2をチェインしているときの一方のMFXからもう一方のMFXへの信号レベルを設定します。

3-6. Master EQ Gain [dB]

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono、Rの出力直前にあるステレオ3バンドEQのLow、Mid、Highのゲインを設定します。Low、Highはシェルビング・タイプ、Midはバンド・タイプです。このスライダーでの設定は、Master EQページのLow、Mid、Highの各“ Gain[dB] ”とリンクしています。各バンドの中心周波数、帯域幅(Midのみ)、ダイナミック・モジュレーションの設定はMaster EQページで行います。

4. マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール

マスター・エフェクトも、インサート・エフェクトと同様にすべてのエフェクトをダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能によって、各種エフェクト・パラメーターを本機のコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

Program モードでは、グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(Global P1:1-1a)でコントロールします。

Combination、Sequencer、SongPlay モードではMFX1、MFX2のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各MFX1~2ページ“ Ctrl Ch ”で設定します。Ch01 ~ 16、Gchから選択します。

Ch01 ~ 16: マスター・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(Global P1:1-1a)でコントロールする場合に設定します。通常Gchを選択します。

なお、Sequencerモードでは、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックをエディットできるため、ソングのプレイバック中にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

マスターEQ

マスターEQ(ステレオ3バンドEQ)は、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rの出力直前にあります。Low、Highはシェルビング・タイプ、Midはピーキング・タイプです。Low Gain、High Gainはダイナミック・モジュレーションでコントロールできます。

マスターEQ(ステレオ3バンドEQ)は、L/Rバスからの入力に対して有効です。AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rに出力します。各パラメーターについてはp.269を参照してください。

Main Output

本機のメイン出力L/MONO、Rは、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R端子と、S/P DIF OUT(MAIN)端子、ヘッドホン端子から出力します。

Individual Output

本機には4個の独立に出力するAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)があります。オシレーター(Program)、ティンパー(Combination)、トラック(Sequencer)の出力や、インサート・エフェクト通過後の出力を、自在にこの4個のAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ、ルーティングできます。

Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードのP8:Routingページ「BUS Select」で、オシレーター(Program)、ティンパー(Combination)、トラック(Sequencer、Song Play)をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へルーティングできます。

インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の出力をP8:Insert FXページの「BUS Select」で設定します。

1, 2, 3(Tube) , 4(Tube): それぞれモノでAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へルーティングします。

1/2 , 3/4(Tube): それぞれステレオでAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へルーティングします。1/2 の場合、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1、2をステレオで使用してください。3/4 の場合も同様です。

Valve Force

バルブ・フォース(Valve Force)は、真空管12AU7(ECC82)を使用したアナログ回路です。真空管 x1 でステレオ・イン・ステレオ・アウトの入出力に対応します。

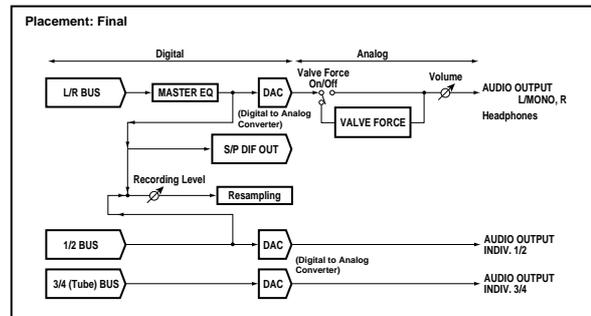
真空管特有の豊かな倍音とスムーズなひずみ感によって、ナチュラルな深みや、ファットなドライブ感が得られます。

1. 配置 (Placement)

バルブ・フォースの配置先は「Placement」(Valve Force ページ)で設定します。

「Placement」Final 時、Main Output L/R出力用DAC (Digital Analog Converter) の後の、アナログ信号変換後に配置します。バルブ・フォース通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、Rおよびヘッドホンに出力されます。VOLUMEはバルブ・フォース通過後のレベルを調整します。

プログラム、コンビネーション、ソング、サンプル再生の最終段でバルブ・フォースを通し、真空管特有の豊かな倍音とスムーズなひずみ感を加えたり、サウンドを整えます。

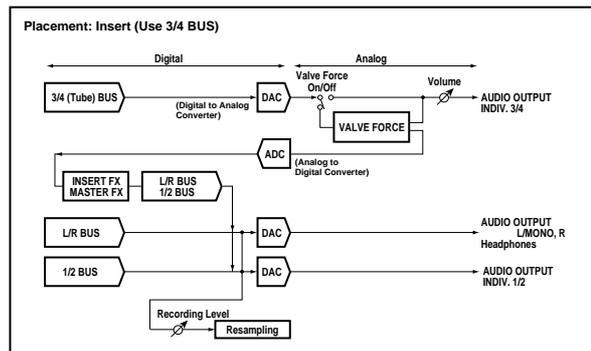


「Placement」Insert (Use 3/4 BUS) 時、Indivi.Output 3/4 出力用DAC (Digital Analog Converter) の後の、アナログ信号変換後に配置されます。3/4パスがバルブ・フォースへの入力となり、同時にIndividual 3/4にも出力されます。

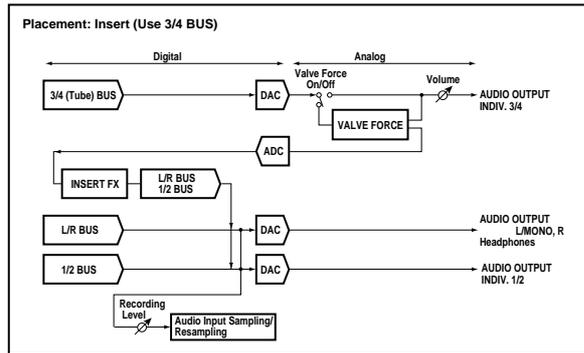
バルブ・フォースを通過後、ADC (Analog Digital Converter) でデジタル信号に変換され、「Pan(CC#8)」、「BUS Select」、「Send1」、「Send2」の設定に従い、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、L/R、Individual 1/2、3/4パスに送られます。

プログラム、コンビネーションのティンパー、ソングのトラック、サンプル再生に、インサート・エフェクトやマスター・エフェクト(サンプル再生は除く)とバルブ・フォースを組み合わせて、真空管特有の豊かな倍音とスムーズなひずみ感を加えます。

Program、Combination、Sequencer、Song Play モード



Sampling モード



2. イン / アウト (In/Out)

▲ S/P DIFでのL/R出力、各モードでのL/R出力のリサンプリング等では使用できません。

2-1. Program モード

“Placement Final 時
L/R出力の最終段でバルブ・フォースに入力/出力します。

“Placement Insert(Use3/4BUS) 時
オシレーター1、2の出力をバルブ・フォースに入力するときは、“BUS Select(AllOSCsto) ”(P8:Routingページ)を3/4(Tube) 、または3(Tube) 、4(Tube) に設定します。

インサート・エフェクト通過後、バルブ・フォースに入力するときは、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel. ”(Insert FX ページ)を3/4(Tube) 、または3(Tube) 、4(Tube) に設定します。

バルブ・フォースの出力は、“BUS Sel. ”、“Send1 ”、“Send2 ”(Valve Force ページ)で設定します。

“BUS Sel. ”で、L/R バス、インサート・エフェクトIFX1 ~5バス、1、2バスへ送ります。“Send1 ”、“Send2 ”で、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

設定例はp.35を参照してください。

2-2. Combination, Sequencer, Song Play モード

“Placement Final 時
L/R出力の最終段でバルブ・フォースに入力/出力します。

“Placement Insert(Use3/4BUS) 時
各ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer, Song Play)の出力をバルブ・フォースに入力するときは、“BUS Select ”(各モードP8:Routingページ)を3/4(Tube) 、または3(Tube) 、4(Tube) に設定します。複数のティンバー/トラックをバルブ・フォースに送ることも可能です。

インサート・エフェクト通過後、バルブ・フォースに入力するときは、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel. ”(Insert FX ページ)を3/4(Tube) 、または3(Tube) 、4(Tube) に設定します。

バルブ・フォースの出力は、“BUS Sel. ”、“Send1 ”、“Send2 ”(Valve Force ページ)で設定します。

“BUS Sel. ”で、L/R バス、インサート・エフェクトIFX1 ~5バス、1、2バスへ送ります。“Send1 ”、“Send2 ”で、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

設定例はp.54、99、154を参照してください。

2-3. Sampling モード

“Placement Final 時

L/R出力の最終段で、バルブ・フォースに入力/出力します。マルチサンプル音をバルブ・フォースに通して出力するときに使用します。

“BUS(IFX)Select ”(Routingページ)をL/R、またはIFX1 ~IFX5に設定します。IFX1 ~IFX5に設定した場合は、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel. ”(Insert FX ページ)をL/R に設定します。

“Placement Insert(Use3/4BUS) 時
AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部入力音をバルブ・フォースに入力するときは、“BUS(IFX/Indiv.) Select ”(Input/Setupページ)を3/4(Tube) 、または3(Tube) 、4(Tube) に設定します。

インサート・エフェクト通過後、バルブ・フォースに入力するときは、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel. ”(Insert FX ページ)を3/4(Tube) 、または3(Tube) 、4(Tube) に設定します。

マルチサンプルをバルブ・フォースに通してリサンプリングするときは、“BUS(IFX)Select ”(Routingページ)を3/4(Tube) 、または3(Tube) 、4(Tube) に設定します。

バルブ・フォースの出力は、“BUS Sel. ”(Valve Force ページ)で設定します。L/R バス、インサート・エフェクトIFX1 ~5バス、1、2バスへ送ります。

サンプリングするソースのバスに、“Source BUS ”を合わせます。

設定例はp.142を参照してください。

2-4. Audio Input, S/P DIF IN

Program、Combination、Sequencer、Song Play、Mediaの各モードで、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各入力端子からの外部入力音に、バルブ・フォースを通して出力することができます。

各モードの“Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA) ”で設定でき、これらは共通の設定になります。Global P0: Basic Setup, Input/Samplingページ、Combination、Program P0: Play, Samplingページ、Sequencer P0: Play/REC, Samplingページ、Media, Play Audio CD ページで設定できます。

“Placement Final 時

L/Rバスに送られる外部入力音を、L/R出力の最終段でバルブ・フォースに入力/出力します。

“BUS(IFX/Indiv.)Select ”をL/R、またはIFX1 ~IFX5に設定します。IFX1 ~IFX5に設定した場合は、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel. ”(Insert FX ページ)をL/R に設定します。

“Placement Insert(Use3/4BUS) 時

外部入力音をバルブ・フォースに入力するときは、“BUS(IFX/Indiv.)

Select ”を3/4(Tube) 、または3(Tube) 、4(Tube) に設定します。

インサート・エフェクト通過後、バルブ・フォースに入力するときは、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel. ”(Insert FX ページ)を3/4(Tube) 、または3(Tube) 、4(Tube) に設定します。

バルブ・フォースの出力は、“BUS Sel. ”、“Send1 ”、“Send2 ”(Valve Force ページ)で設定します。

“BUS Sel. ”で、L/R バス、インサート・エフェクトIFX1 ~5バス、1、2バスへ送ります。“Send1 ”、“Send2 ”で、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

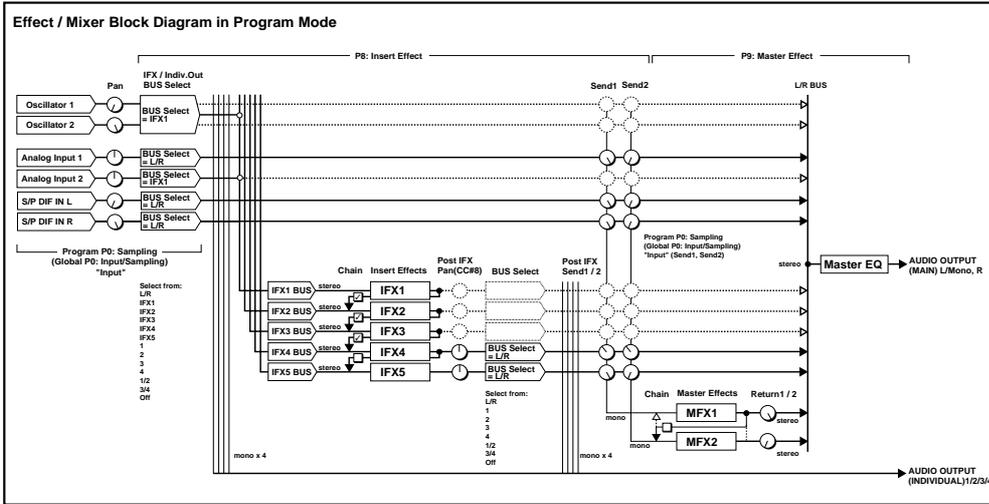
▲ ここでの設定は、Samplingモードでは無効になります。Samplingモードの設定は、「2-3. Samplingモード」を参照してください。

インサート・エフェクトは、1プログラム、1コンビネーション、1ソング、Song Playモードの各モードのP8: Insert Effectで設定します。

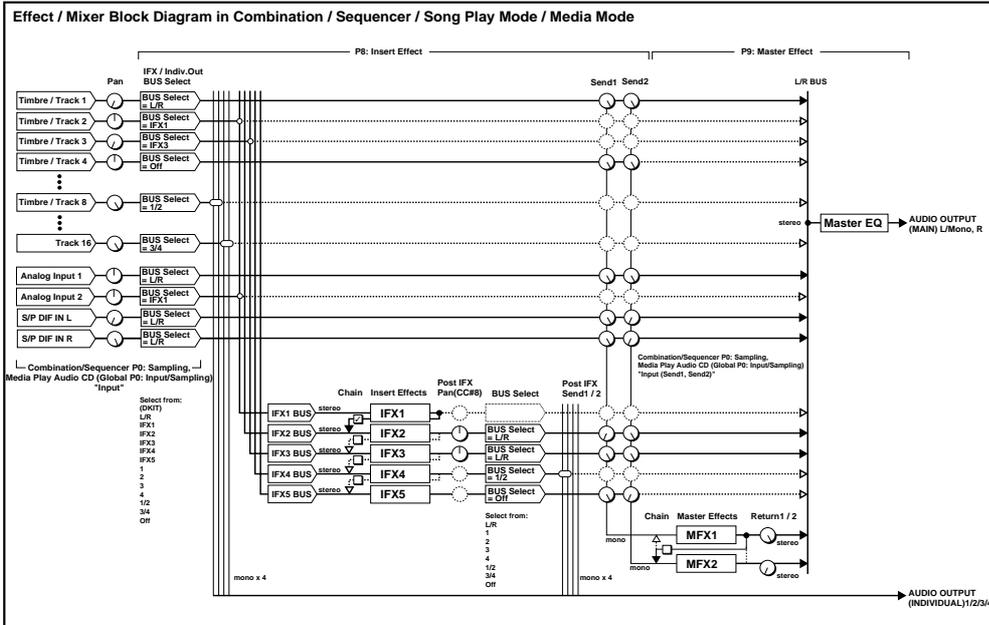
▲ Mediaモードでは、エフェクトは直前に入っていたモードの設定になります。

Effect/Mixer Block Diagram

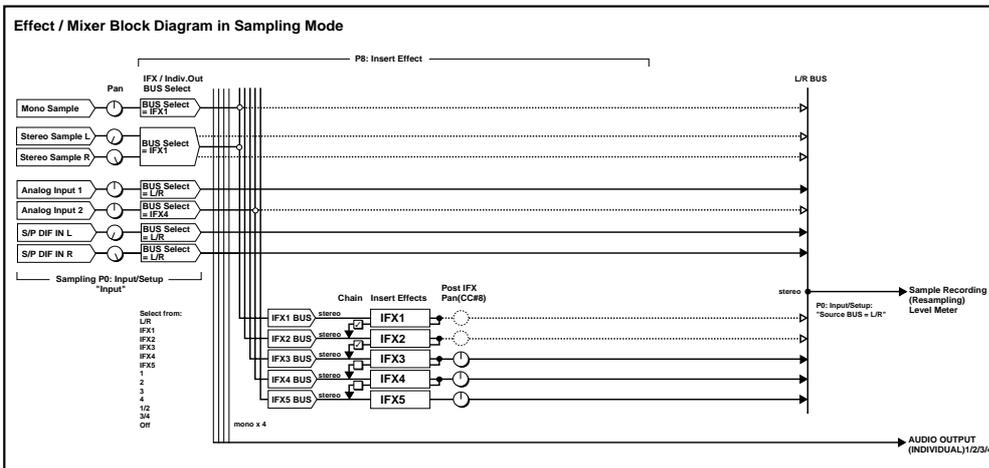
Program モード



Combination, Sequencer, Song Play, Media モード



Sampling モード



Filter/Dynamic

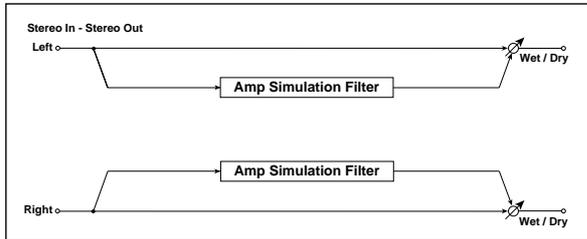
フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト

000: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。インサート・エフェクトでは入力をそのまま出力し、マスター・エフェクトでは出力をミュートします。

001: St. Amp Simulation (Stereo Amp Simulation)

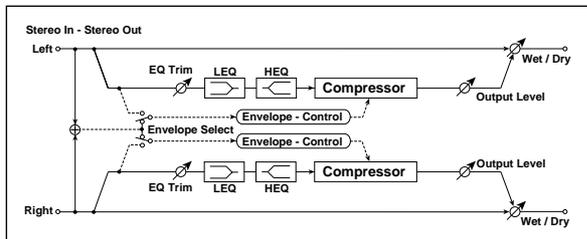
ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。実際にギター・アンプを鳴らしているようなリアルなサウンドが得られます。ギターだけでなくオルガン、ドラムスなどにも効果的です。



a	Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
b	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

002: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつぶさをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select 左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え	L/R Mix, L/R Individually D ^{mod}
b	Sensitivity 感度	1...100 D ^{mod}
c	Attack アタックの強さ	1...100 D ^{mod}

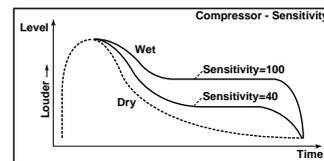
d	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 D ^{mod}
f	Src コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
g	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

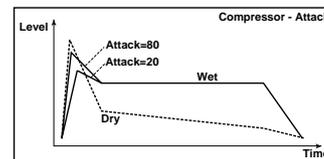
b: Sensitivity, f: Output Level

“Sensitivity”は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity”を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level”で最終的な音量を調節します。



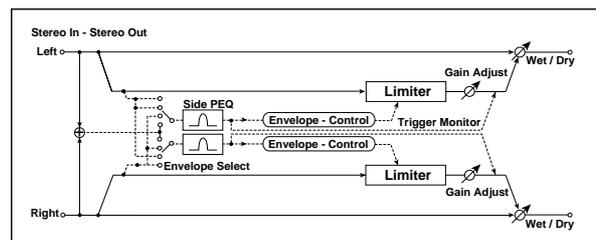
c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



003: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually 左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立 の選択		
b	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	
c	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	
d	Attack アタック・タイム	1...100	
	Release リリース・タイム	1...100	
e	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	
	Src 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63	
f	Side PEQ Insert トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	Off, On	
	Trigger Monitor エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	Off, On	
g	Side PEQ Cutoff [Hz] トリガー信号のイコライザーの中心周波数	20...12.00kHz	
	Q トリガー信号のイコライザーの帯域幅	0.5...10.0	
	Gain [dB] トリガー信号のイコライザーのゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

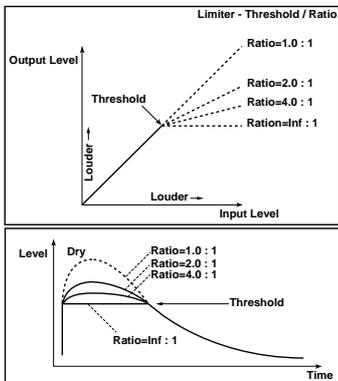
a: Envelope Select

L/R Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only)にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。

L/R Individuallyにすると、左右独立して動作します。

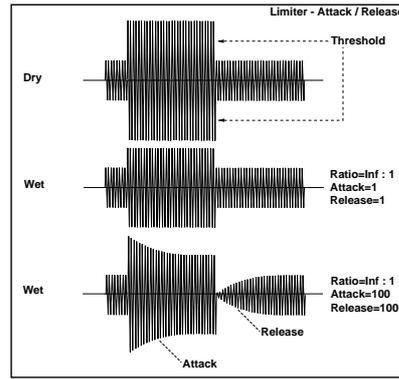
b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]

“ Ratio ”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“ Threshold ”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“ Gain Adjust ”で調節してください。



d: Attack, d: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかりますようになります。



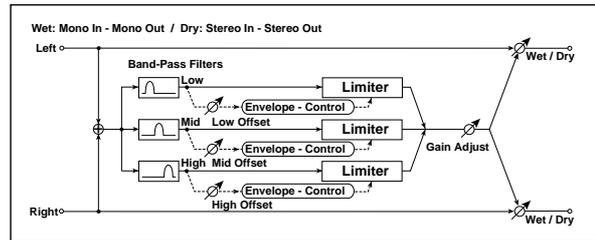
f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]
トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。
リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

f: Trigger Monitor

これをOnにすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常はOffにしておきます。

004: Multiband Limiter

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。各帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調節できます。



a	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	
b	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	
c	Attack アタック・タイム	1...100	
d	Release リリース・タイム	1...100	
e	Low Offset [dB] 低域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB	
f	Mid Offset [dB] 中域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB	
g	High Offset [dB] 高域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB	
h	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	
	Src 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63	
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	

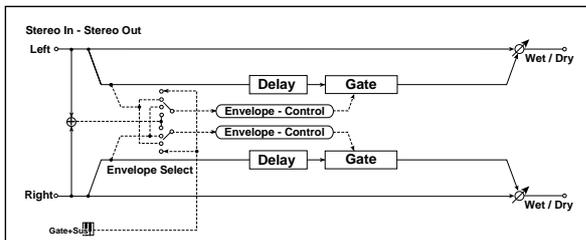
Amt	- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]
トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset”によって高域のトリガー信号のレベルを下げで“Threshold”レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

005: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。



a	Envelope Select モジュレーション・ソースによるコントロール/左右の信号のミックス/左/右の選択	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only	Off...Gate2+Dmpr
b	Polarity ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	+ , -	
c	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100	
d	Attack アタック・タイム	1...100	
	Release リリース・タイム	1...100	
e	Delay Time [msec] ゲート入力でのレイ・タイム	0...100msec	
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Envelope Select, a: Src

“Envelope Select”はゲートのオン/オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからGate2+Dmprまで選べます。

“Envelope Select”をL/R Mixにすると、左右のチャンネルへの入力信号をミックスしたものでゲートのオン/オフを決めます。L OnlyまたはR Onlyにすると、左/右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

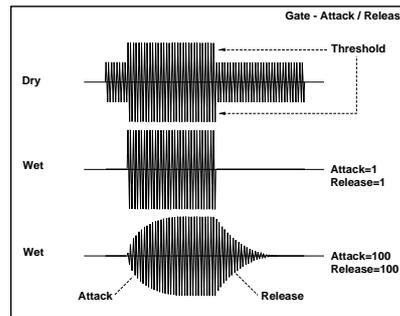
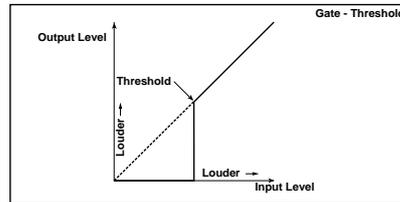
b: Polarity

ゲート・オン/オフの動作が反転します。- にすると設定したレベルより入力信号が大きいためにゲートが開まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

c: Threshold, d: Attack, d: Release

“Threshold”は、“Envelope Select”がL/R Mix, L OnlyまたはR Onlyのときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release”は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



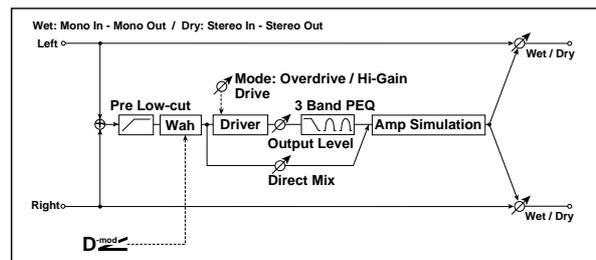
e: Delay Time

ゲートへの入力のレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

006: OD/Hi.Gain Wah

(Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、3バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



	Wah ワウのオン/オフ	Off, On
a	Src ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Sw ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	Toggle, Moment
b	Wah Sweep Range ワウのレンジ	- 10... + 10
	Wah Sweep Src ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Drive Mode オーバードライブ/ハイゲインディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
d	Drive 歪み具合	1...100

	Pre Low-cut ディストーションの入力での低域カット量	0...10
e	Output Level 出力レベル	0...50
	Src 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
f	Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
i	Direct Mix ディストーションへのダイレクト音のミックス量	0...50
	Speaker Simulation スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	Off, On
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Wah

ワウのオン / オフを切り替えます。

a: Sw

モジュレーション・ソースによるワウのオン/オフの切り替え方を選択します。
“ Sw ”をMomentにすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンになります。

一方、“ Sw ”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオン / オフします。

b: Wah Sweep Range, b: Wah Sweep Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。- の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は“ Wah Sweep Src ”で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

d: Drive, e: Output Level

歪み具合は、入力信号自体の大きさと“ Drive ”の設定で決まります。“ Drive ”を上げると全体に音量が上がるので、“ Output Level ”で音量を調節します。また、“ Output Level ”は、3-Band EQへの入力レベルになります。3-Band EQでクリップが発生する場合は“ Output Level ”を調節してください。

d: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

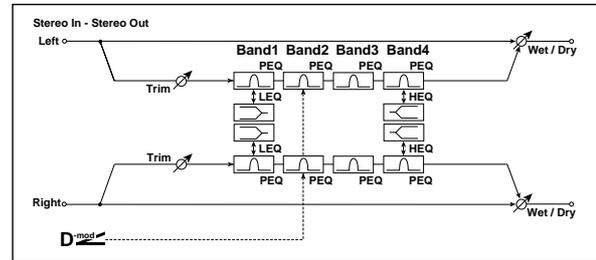
g: Q, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

007: St. Parametric 4EQ

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

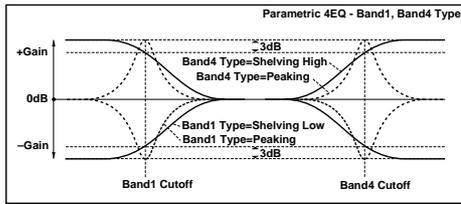
ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルピングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。



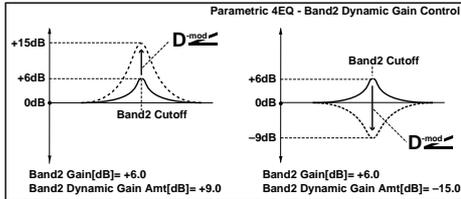
a	Trim 入力レベル	0...100
b	Band1 Type バンド1のタイプ	Peaking, Shelving-Low
c	Band4 Type バンド4のタイプ	Peaking, Shelving-High
d	Band2 Dynamic Gain Src バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt [dB] バンド2のゲインのモジュレーション量	- 18... + 18dB
e	Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
f	Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...10.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
g	Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: Band1 Type, c: Band4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。

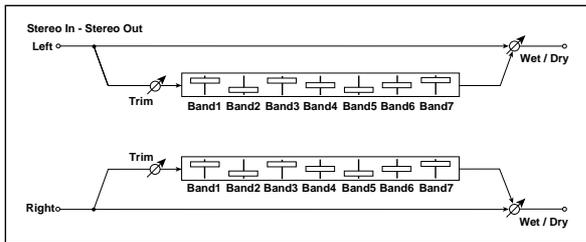


d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]
 バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。



008: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7 Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Type1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High 各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	
b	Trim 入力レベル	0...100
c	Band1 [dB] バンド1のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
d	Band2 [dB] バンド2のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
e	Band3 [dB] バンド3のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
f	Band4 [dB] バンド4のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
g	Band5 [dB] バンド5のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
h	Band6 [dB] バンド6のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
i	Band7 [dB] バンド7のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

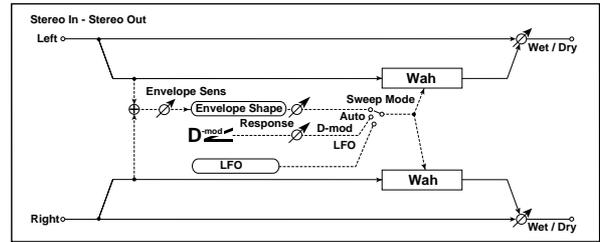
a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右端に表示されます。

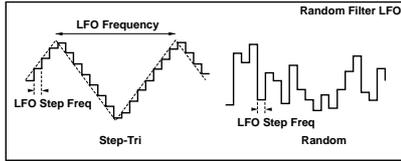
3つのGraphic 7Band EQを直列にし、それぞれを7:Low、9:Mid、11:Highにすると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

009: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ピッチェー・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。

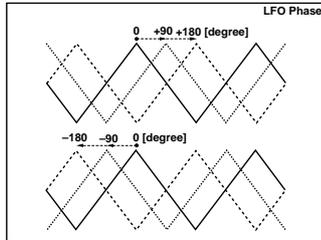


a	Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100
b	Sweep Mode オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Response Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	0...100
	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) オート・ワウの感度	0...100
d	Envelope Shape オート・ワウのスイーパーブ	- 100... + 100
	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz D-mod
e	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On MIDI Sync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♧, ♨, ♩, ♪, ♫, ♬, ♧, ♨, ♩
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16
g	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	Low Pass Filter ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	Off, On
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100



b: LFO Phase [degree]

LFOの位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



e: BPM, f: Step Base Note, f: Times

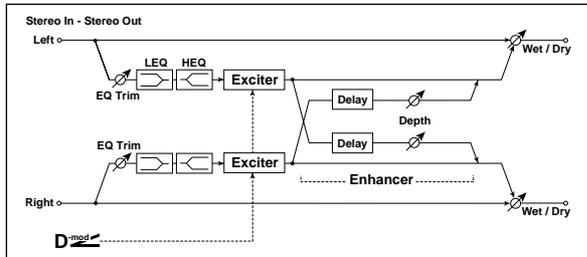
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Step Base Note”で選んだ音符(♪ ~ 。)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

j: Wet/Dry

- Wet ~ - 1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

011: St. Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100	
	Src エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エキサイター効果の深さのモジュレーション量	- 100... + 100	
b	Emphatic Point エキサイターが強調する周波数	0...70	
	Src 強調する周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt 強調する周波数のモジュレーション量	- 70... + 70	
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec	
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec	
	Enhancer Depth エンハンサー効果の深さ	0...100	

e	Src エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
f	EQ Trim 2バンド・イコライザーへの入力レベル	0...100
	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
g	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
h	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

b: Emphatic Point

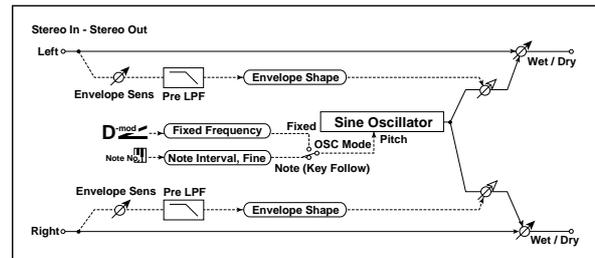
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

012: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode オシレーター周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え	Note (Key Follow), Fixed
b	Note Interval OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	- 48...0
	Note Fine オシレーター周波数の微調整	- 100... + 100
c	Fixed Frequency [Hz] OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	10.0...80.0Hz
	Src OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	- 80... + 80Hz

d	Envelope Pre LPF 重低音を付加する周波数上限	1...100
e	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 重低音を付加する感度	0...100
	Envelope Shape オシレーターの音量エンベロープカーブ	- 100... + 100
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine

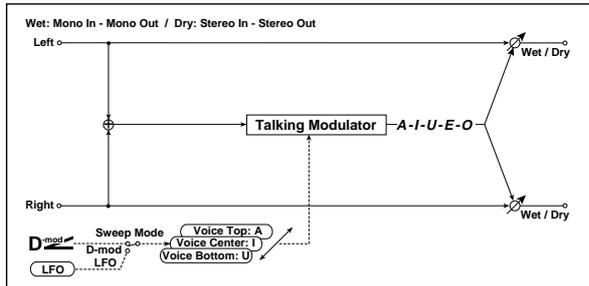
“ OSC Mode ”では、オシレーターの動作モードを選択します。“ OSC Mode ”をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“ Note Interval ”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“ Note Fine ”では、セント単位での微調整が可能です。

d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

013: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode モジュレーション・ソースによるコントロール/LFOによるコントロールの切り替え	D-mod, LFO
b	Manual Voice Control 声のパターンのコントロール	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
	Src 声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Voice Top コントロール上端での声の母音	A, I, U, E, O
d	Voice Center コントロール中央での声の母音	A, I, U, E, O
e	Voice Bottom コントロール下端での声の母音	A, I, U, E, O
f	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On

g	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16
h	Formant Shift 効果のかかる周波数の高さ	- 100... + 100
	Resonance 声のパターンのレゾナンスの強さ	0...100
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

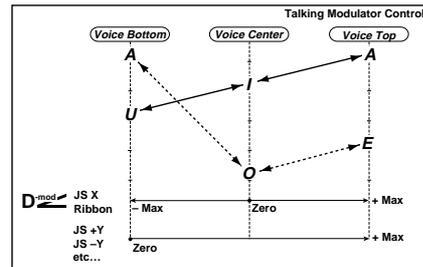
c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom

声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

例: “ Voice Top ”をA, “ Voice Center ”をI, “ Voice Bottom ”をUに設定した場合。

“ Sweep Mode ”がD-modで、モジュレーション・ソースにRibbonを選んでいるとき、リボン・コントローラの上端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変化します。

“ Sweep Mode ”をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



h: Formant Shift

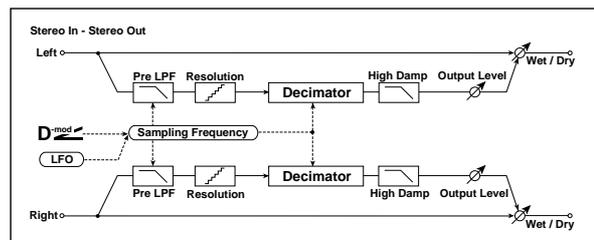
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

h: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

014: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On
---	-----------------------------------	---------

	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz] サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz D ^{mod}
	Src サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt サンプリング周波数のモジュレーション量	- 48.00k... + 48.00kHz
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz D ^{mod}
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	Depth サンプリング周波数のLFO変調の深さ	0...100 D ^{mod}
	Src サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量	- 100... + 100
e	Resolution データのビット長	4...24
f	Output Level 出力レベル	0...100 D ^{mod}
	Src 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a	Speed [RPM] レコードの回転数	33 1/3, 45, 78
b	Flutter 変調の深さ	0...100
c	Noise Density ノイズの密度	0...100
	Noise Tone ノイズの音質	0...100
d	Noise Level ノイズの音量	0...100 D ^{mod}
	Src ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	Click Level クリック・ノイズの音量	0...100 D ^{mod}
	Src クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	Pre EQ Cutoff [Hz] イコライザーの中心周波数	300...10.00kHz
	Q イコライザーの帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] イコライザーのゲイン	- 18.0.. + 18.0dB
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF”をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Freq”を3kHz程度に設定しておいて“Pre LPF”をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

e: Resolution, f: Output Level

“Resolution”の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので“Output Level”で調節してください。

b: Flutter

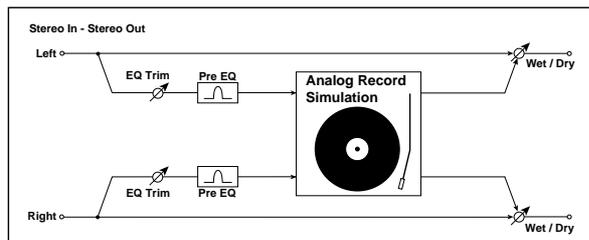
レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

e: Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

015: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。

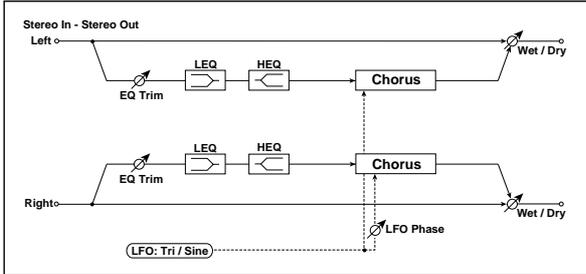


Pitch/Phase Mod.

ピッチ/フェイズ・モジュレーション系エフェクト

016: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



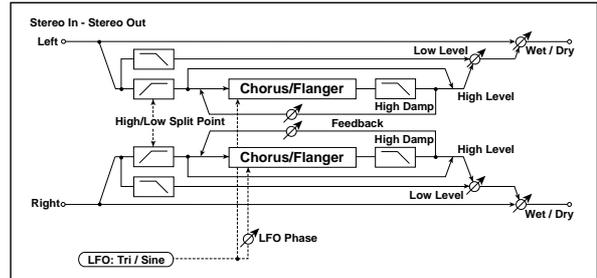
a	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009,
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009,
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	 Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
e	L Pre Delay [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec Fx
f	R Pre Delay [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec Fx
g	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Src LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
h	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
i	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [msec]

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

017: St. Harmonic Chorus (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009,
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009,
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	 Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
e	Pre Delay [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
f	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Src LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
g	High/Low Split Point 低域/高域を分割する周波数	1...100 Fx
h	Feedback コーラス・ブロックのフィードバック量	- 100... + 100 Fx
	High Damp [%] コーラス・ブロックの高域の減衰量	0...100%
i	Low Level 低域の出力レベル	0...100
	High Level 高域 コーラス の出力レベル	0...100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

Amt	- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量	

g: High/Low Split Point

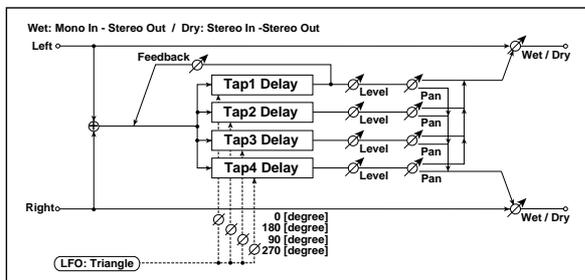
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

h: Feedback

コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

018: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。

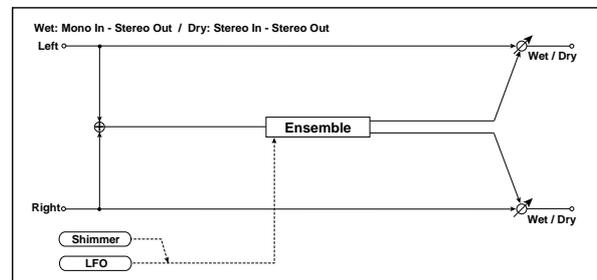


a	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ1のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ1の出力レベル	0...30
c	Tap2(180) [msec] タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ2のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ2の出力レベル	0...30
d	Tap3(090) [msec] タップ3(LFO位相=90度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ3のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ3の出力レベル	0...30
e	Tap4(270) [msec] タップ4(LFO位相=270度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ4のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ4の出力レベル	0...30

Pan	L6...L1, C, R1...R6	
タップ4のステレオ定位		
f	Tap1 Feedback タップ1のフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	Src タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

019: Ensemble

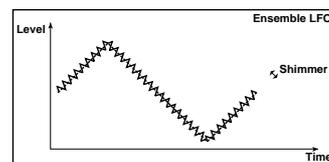
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



Speed	1...100	
LFOスピード	D-mod	
a	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 100... + 100
b	Depth LFO変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
c	Shimmer LFO波形のゆらぎの量	0...100 Icon
d	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

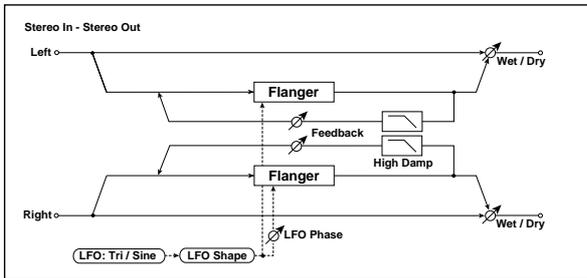
c: Shimmer

LFO波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



020: Stereo Flanger

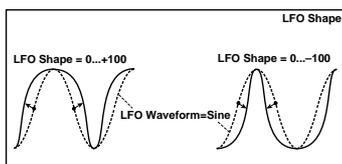
激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100 ☞Fx:010
c	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 ☞Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz ☞Fx:009, D ^{mod}
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On ☞Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯ ☞Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 ☞Fx:009
f	Depth LFO変調の深さ	0...100
g	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 ☞Fx:010
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:010
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010, D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: LFO Shape

LFO波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。



g: Feedback, h: Wet/Dry

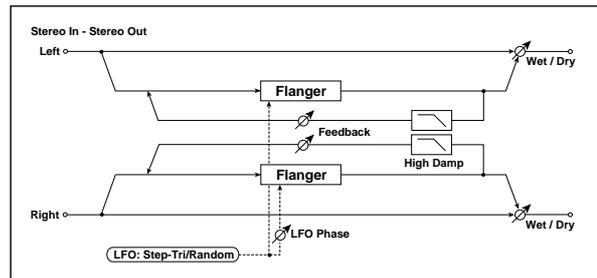
“ Feedback ”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。
“ Feedback ”が+の値のときには“ Wet / Dry ”も+の値に、
“ Feedback ”が-の値のときには“ Wet/Dry ”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

g: High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

021: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。

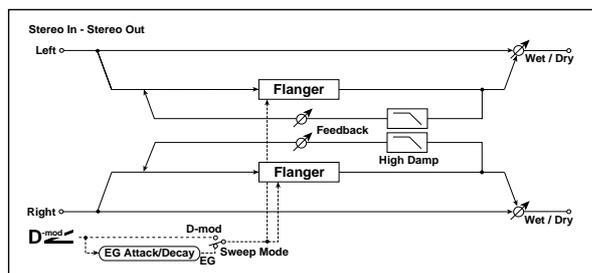


a	Delay Time [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform LFO波形	Step-Tri, Random ☞Fx:010
c	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 ☞Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz ☞Fx:010, D ^{mod}
	Src LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz ☞Fx:010, D ^{mod}
	Amt LFOステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
f	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On ☞Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞Fx:009, 010
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯ ☞Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 ☞Fx:009
g	Step Base Note LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯ ☞Fx:010, Sync
	Times LFOステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 ☞Fx:010
h	Depth LFO変調の深さ	0...100
i	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 ☞Fx:020
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:020

j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, 020 D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

022: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec] (L Delay Bottom) 左チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0msec ☞ Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) 左チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0msec ☞ Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) 右チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0msec ☞ Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) 右チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0msec ☞ Fx:009
c	Sweep Mode エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, D-mod ☞ D-mod
	Src Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo ☞
	d	EG Attack EGのアタック・スピード EG Decay EGのディケイ・スピード
e	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 ☞ Fx:020
f	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% ☞ Fx:020
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, 020, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

c: Sweep Mode, c: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“ Sweep Mode ”をEGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているものでPitch EG、Filter EG、Amp EGとは関係ありません。

“ Src ”でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択

します。Gateなどにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“ Sweep Mode ”をD-modにすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは“ Src ”で選択します。

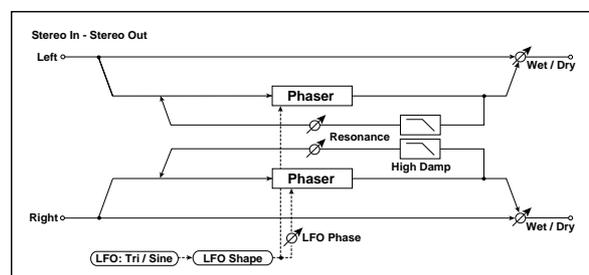
MIDI “ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

d: EG Attack, d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

023: Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオタイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



a	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100 ☞ Fx:020
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 ☞ Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On ☞ Fx:009, MIDI
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
e	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	 ☞ Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 ☞ Fx:009
f	Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	Depth LFO変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
h	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞
	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% ☞

h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g: Resonance, h: Wet/Dry

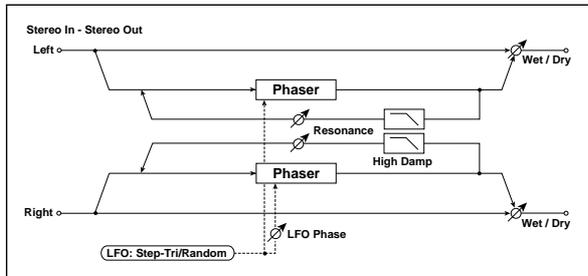
“Resonance”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。
“Resonance”が+の値のときには“Wet/Dry”も+の値に、
“Resonance”が-の値のときには“Wet/Dry”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

g: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

024: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。

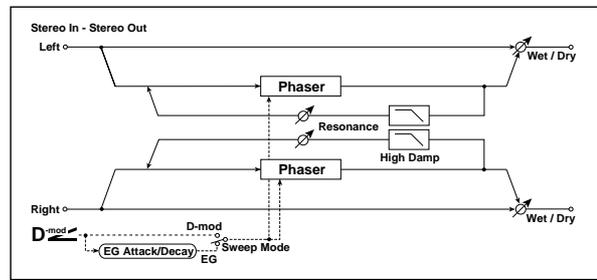


a	LFO Waveform LFO波形	Step-Tri, Step-Sin, Random ☞Fx:010
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 ☞Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz ☞Fx:010,
	Src LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFOステップ・スピード	0.05...50.00Hz ☞Fx:010,
	Amt LFOステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On ☞Fx:009,
e	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞Fx:009, 010
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	 ☞Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 ☞Fx:009
	Step Base Note LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	 ☞Fx:010,
f	Times LFOステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 ☞Fx:010
	Manual 効果のかかる周波数	0...100

h	Depth LFO変調の深さ	0...100
i	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx:023
	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:023
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010, 023,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

025: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

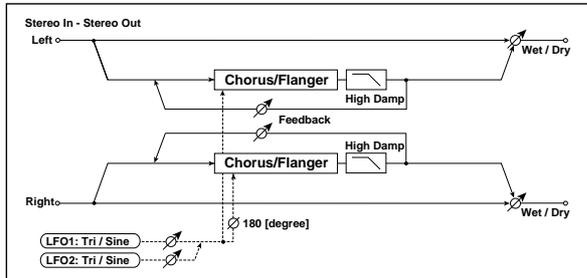
エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。



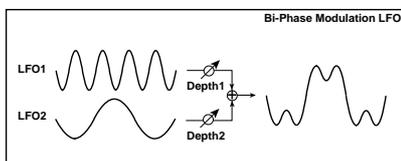
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) 左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 ☞Fx:009
	L Manu Top (L Manual Top) 左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 ☞Fx:009
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) 右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 ☞Fx:009
	R Manu Top (R Manual Top) 右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 ☞Fx:009
c	Sweep Mode エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, D-mod ☞Fx:022,
	Src Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフェイザーをスリープさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	EG Attack EGのアタック・スピード	1...100 ☞Fx:022
	EG Decay EGのディケイ・スピード	1...100 ☞Fx:022
e	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx:023
f	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:023
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010, 023,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

026: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気モジュレーションが可能です。

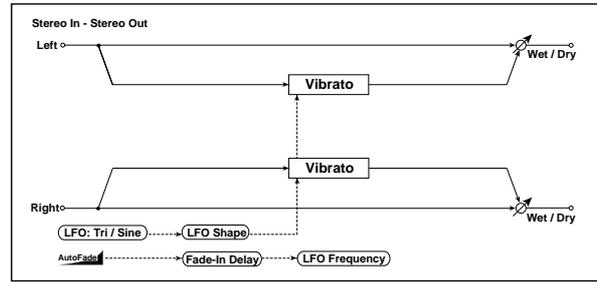


a	LFO1 Waveform LFO1 波形	Triangle, Sine
	LFO2 Waveform LFO2 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw 左右のLFOの位相差の切り替え	0 degree, 180 degree
c	LFO1 Frequency [Hz] LFO1 スピード	0.02...30.00Hz D-mod
	Src LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Amt LFO1 スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
	LFO2 Frequency [Hz] LFO2 スピード	0.02...30.00Hz D-mod
e	Amt LFO2 スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
	Depth1 LFO1 変調の深さ	0...100 D-mod
f	Src LFO1、2 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO1 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Depth2 LFO2 変調の深さ	0...100 D-mod
	Amt LFO2 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
g	L Pre Delay [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec Fx:016
h	R Pre Delay [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec Fx:016
i	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:017
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100



027: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo D-mod
	Fade-In Rate フェード・インのスピード	1...100 Fx:
b	Fade-In Delay [msec] フェード・インのディレイ・タイム	00...2000msec Fx:
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
c	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:020
	LFO Frequency Mod LFO スピードのモジュレーションのD-mod / オートフェードの切り替え	D-mod, AUTOFADE Fx:
d	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
f	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
g	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
h	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate
b: Fade-In Delay [msec]

“LFO Frequency Mod”をAUTOFADEにすると、“AUTOFADE Src”で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“BPM / MIDI Sync”をOnにすると、使用できません。

“Fade-In Rate”は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay”では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってか

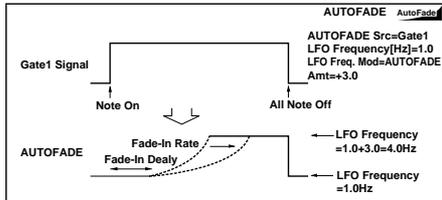
ら、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFOスピードを1.0Hzから4.0Hzまでフェード・インさせる場合の設定例。

“ AUTOFADE Src ”Gate1, “ LFO Frequency [Hz] ”1.0

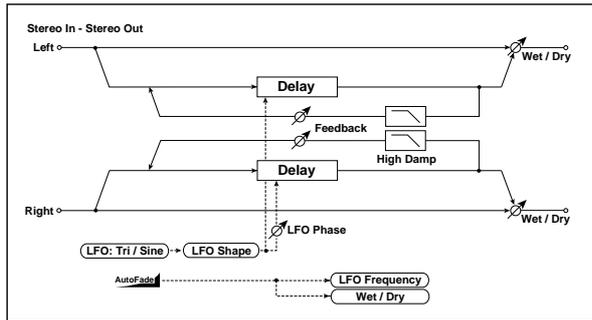
“ LFO Frequency Mod ”AUTOFADE, “ Amt ”3.0

MIDI “ AUTOFADE Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



028: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

オートフェードを使ってLFOスピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス/フランジャー系のエフェクトです。ステレオタイプで左右のLFOをずらして、広がりコントロールすることができます。

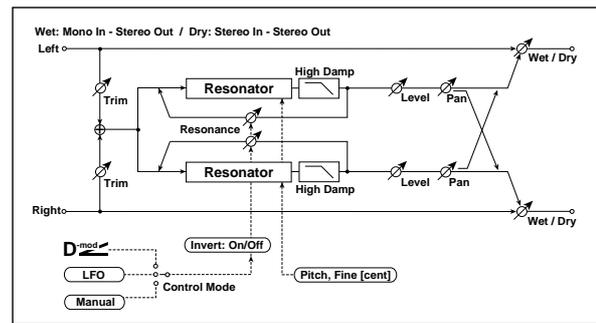


a	AUTOFADE Src	Off...Tempo
	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Rate	1...100
b	フェード・インのスピード	1...100
	Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec]	00...2000msec
c	フェード・インのディレイ・タイム	00...2000msec
	LFO Waveform	Triangle, Sine
d	LFO Shape	- 100... + 100
	LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100
e	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左右のLFOの位相差	- 180... + 180
f	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE
	LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	D-mod, AUTOFADE
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
g	LFOスピード	0.02...20.00Hz
	Src	Off...Tempo
	Amt	- 20.00... + 20.00Hz
h	LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	L Delay Time [msec]	0.0...500.0msec
i	左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0msec

g	R Delay Time [msec]	0.0...500.0msec
	右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0msec
h	Depth	0...200
	LFO変調の深さ	0...200
i	Feedback	- 100... + 100
	フィードバック量	- 100... + 100
j	High Damp [%]	0...100%
	フィードバックの高域の減衰量	0...100%
k	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE
	エフェクト・バランスのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	D-mod, AUTOFADE
l	Wet/Dry	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src	Off...Tempo
m	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt	- 100... + 100
n	エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

029: 2Voice Resonator

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さはLFOでコントロールすることもできます。



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod
	共振の強さのコントロールの切り替え	Manual, LFO, D-mod
b	LFO/D-mod Invert	Off, On
	LFO/D-mod時のボイス1と2のコントロールの反転	Off, On
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	0.02...20.00Hz
d	D-mod Src	Off...Tempo
	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	Mod. Depth	- 100... + 100
	LFO/D-modによる共振の強さのコントロール量	- 100... + 100
f	Trim	0...100
	レゾネーターへの入力レベル	0...100
g	Voice1: Pitch	C0...B8
	ボイス1の共振する音程	C0...B8
h	Fine [cent]	- 50... + 50
	ボイス1の共振する音程の微調整	- 50... + 50
i	Voice1: Resonance	- 100... + 100
	Control Mode=Manual 時のボイス1の共振の強さ	- 100... + 100
j	High Damp [%]	0...100%
	ボイス1の共振音の高域減衰量	0...100%
k	Voice1: Level	0...100
	ボイス1の出力レベル	0...100
l	Pan	L6...R6
	ボイス1の定位	L6...R6
m	Voice2: Pitch	C0...B8
	ボイス2の共振する音程	C0...B8
n	Fine [cent]	- 50... + 50
	ボイス2の共振する音程の微調整	- 50... + 50

h	Voice2: Resonance	- 100... + 100
	Control Mode=Manual 時のボイス2の共振の強さ	
i	High Damp [%]	0...100%
	ボイス2の共振音の高域減衰量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
k	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
l	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance

共振の強さのコントロールを切り替えます。

“Control Mode”がManualのときは、“Resonance”で共振の強さを設定します。“Resonance”が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“Control Mode”をLFOにすると、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“Control Mode”をD-modにすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースをJS XまたはRibbonにすると、LFOの場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: LFO/D-mod Invert

“Control Mode”をLFOまたはD-modにすると、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1で設定した音程(レゾナンスが+の値)に対し、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが-の値)で共振します。

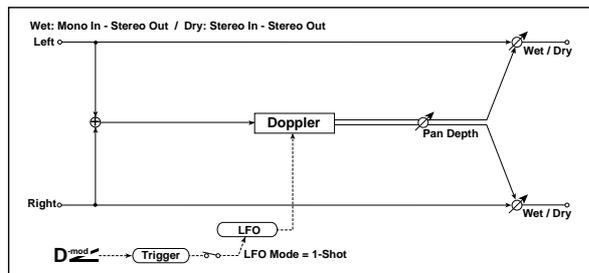
d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent]
共振する音程を音名で指定します。“Fine”でセント単位で微調整できます。

e: High Damp [%], h: High Damp [%]

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

030: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot
	LFOの動作モードの切り替え	

b	Src	Off...Tempo
	LFO Mode=1-Shot時にLFOをスタートさせるモジュレーション・ソース	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	Fx:009,
d	Src	Off...Tempo
	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
e	Amt	- 20.00... + 20.00Hz
	LFOスピードのモジュレーション量	
f	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Fx:009,
g	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	Fx:009
h	Base Note	
	LFOスピードを指定する音符の種類	Fx:009
i	Times	x1...x16
	LFOスピードを指定する音符の数	Fx:009
j	Pitch Depth	0...100
	通りすぎるときのピッチの変化量	
k	Src	Off...Tempo
	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
l	Amt	- 100... + 100
	ピッチの変化量のモジュレーション量	
m	Pan Depth	- 100... + 100
	通りすぎるときの定位の変化量	
n	Src	Off...Tempo
	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
o	Amt	- 100... + 100
	定位の変化量のモジュレーション量	
p	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
q	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
r	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Mode, a: Src, b: LFO Sync

“LFO Mode”は、LFOの動作モードを切り替えます。“LFO Mode”をLoopにすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき“LFO Sync”がOnならば“Src”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときにLFOがリセットされます。

“LFO Mode”を1-Shotにすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、“Src”の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないの注意してください。

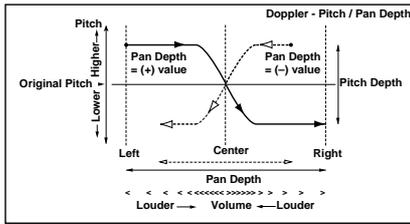
MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

e: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“Pitch Depth”ではこのときのピッチの変化量を設定します。

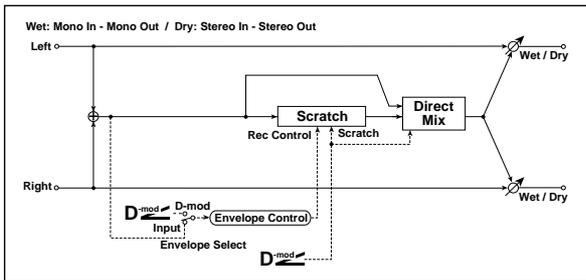
f: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



031: Scratch

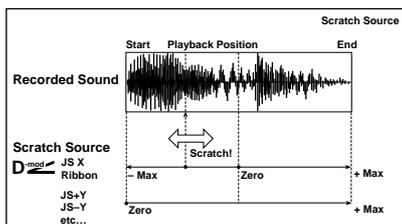
入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



a	Scratch Source 再生をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo D-mod
b	Response Scratch Sourceに対する反応の速さ	0...100 D-mod
c	Envelope Select 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	D-mod, Input D-mod
	Src Envelope Select=D-mod時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo D-mod
d	Threshold Envelope Select=Input時の録音を開始するレベル	0...100 D-mod
e	Response 録音終了に対する反応の速さ	0...100 D-mod
f	Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方	Always On, Always Off, Cross Fade D-mod
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	-100...+100

a: Scratch Source, b: Response

“Scratch Source”では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position) に対応しています。“Response”はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

“Envelope Select”をD-modにすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

“Envelope Select”をInputにすると、入力信号が“Threshold”レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大1365msecで、それを越えたときは先頭の方から消去していきます。

e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く(値を小さく)、1音だけ録音するような場合には速く(値を大きく)設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

Always Onでは常にダイレクト音を出力、Always Offでは出力しません。

Cross Fadelに設定しておくとき普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

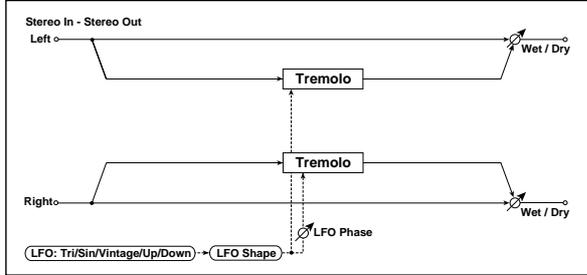
このパラメーターを効果的に使うには“Wet/Dry”をWetにしておきます。

Mod./P.Shift

その他モジュレーション、ピッチシフト系エフェクト

032: Stereo Tremolo

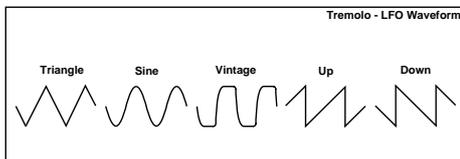
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオタイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down
	LFO波形	
b	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	Fx:009, D ^{mod}
	Src	Off... Tempo
d	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Fx:009, Sync
	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	Fx:009
	Base Note	Fx:009
e	Depth	0...100
	LFO変調の深さ	D ^{mod}
	Src	Off... Tempo
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off... Tempo
g	Amt	- 100... + 100
	変調の深さのモジュレーション量	

a: LFO Waveform

LFOの波形を選択します。Vintageは、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。Amp Simulationと組み合わせると、リアルなビンテージ・トレモロ・アンプの音を得られます。



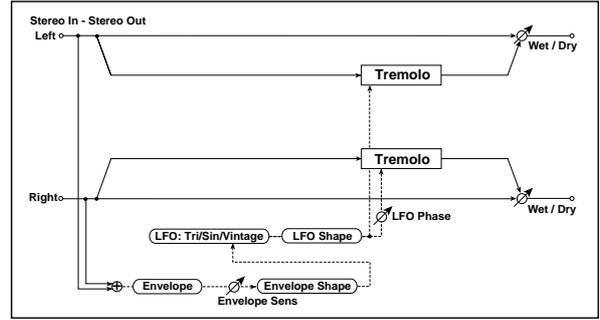
b: LFO Phase [degree]

左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

033: St. Env. Tremolo

(Stereo Envelope Tremolo)

ステレオタイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100
	入力信号のエンベロープの感度	
b	Envelope Shape	- 100... + 100
	入力信号のエンベロープのカーブ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage
	LFO Shape	- 100... + 100
d	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左右のLFOの位相差	Fx:032
e	Depth	0...100
	LFO変調の深さ	
	Envelope Amount	- 100... + 100
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off... Tempo
g	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz],

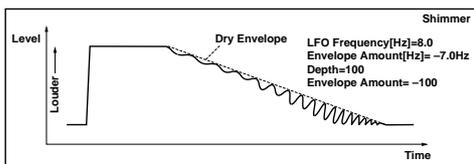
e: Depth, e: Envelope Amount

エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。LFOスピードは、“LFO Frequency”の値に“Envelope Amount” \times (入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO変調の深さも同様に、“Depth”の値に“Envelope Amount” \times (入力信号の大きさ)を加えた値になります。

・ 入力が最大るとき 1.0Hz、“Depth”が0で、入力が0のとき 8.0Hz、“Depth”が100になる場合の設定例。

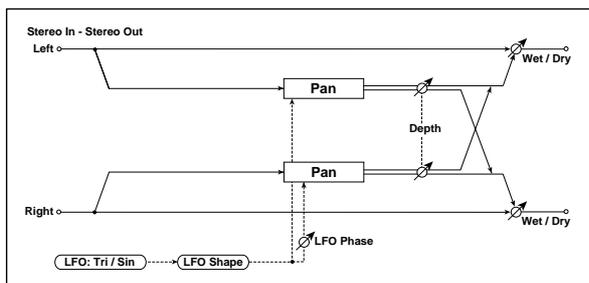
“LFO Frequency [Hz]” 8.0, “Envelope Amount [Hz]” - 7.0

“Depth” 100, “Envelope Amount” - 100



034: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。



a	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫ Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
e	Depth LFO変調の深さ	0...100 D-mod
	Src 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

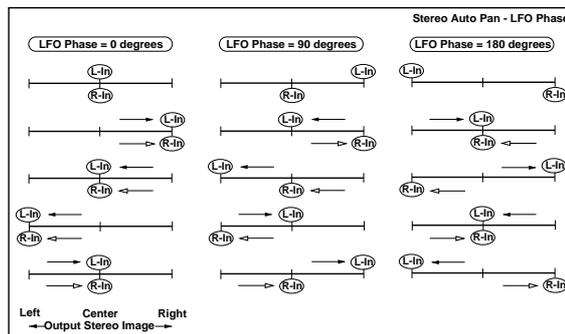
a: LFO Shape

LFOの波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

b: LFO Phase [degree]

左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右

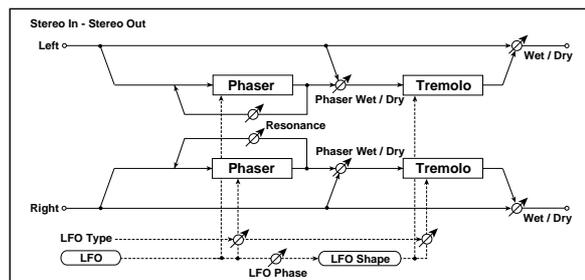
のチャンネルの音が追いつけ合いながら動き回ります。+ 180または - 180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



035: St. Phaser + Trml

(Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type: トレモロとフェイザーのLFOタイプ	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR Fx:009
	LFO Phase [degree] トレモロとフェイザーのLFOの位相差	- 180... + 180 Fx:009
b	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
c	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫ Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
d	Phaser Manual フェイザーのかかる周波数	0...100
	Resonance フェイザーのレゾナンス量	- 100... + 100
e	Phaser Depth フェイザーを変調する深さ	0...100 D-mod
	Src フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo

	Amt	- 100... + 100
	フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	
f	Phaser Wet/Dry	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet
	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
g	Tremolo Shape	- 100... + 100
	トレモロのLFOを変形させる割合	
h	Tremolo Depth	0...100
	トレモロを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo
	トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	
i	Amt	- 100... + 100
	トレモロを変調する深さのモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
i	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type, a: LFO Phase [degree]

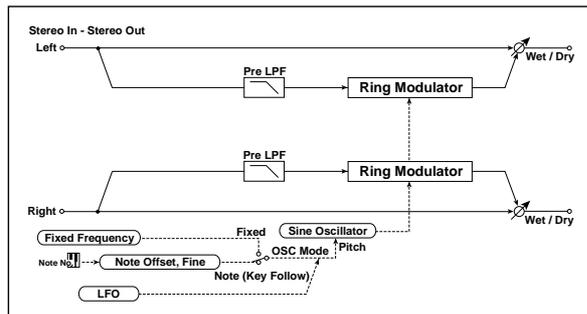
“Type”では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase”では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

f: Phaser Wet/Dry, i: Wet/Dry

“Phaser Wet/Dry”はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して“Wet/Dry”は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

036: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	Pre LPF	0...100
	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量	
b	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)
	オシレーター周波数指定/ノート・ナンバー追従の切り替え	
c	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00kHz
	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo
	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
c	Amt	- 12.00... + 12.00kHz
	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	

d	Note Offset	- 48... + 48
	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
d	Note Fine	- 100... + 100
	オシレーター周波数の微調整	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	オシレーター周波数を変調するLFOスピード	
	Src	Off...Tempo
	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
e	Amt	- 20.00... + 20.00Hz
	LFOスピードのモジュレーション量	
	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
f	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫
	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x16
	LFOスピードを指定する音符の数	
g	LFO Depth	0...100
	オシレーター周波数のLFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo
	変調の深さのモジュレーション・ソース	
g	Amt	- 100... + 100
	変調の深さのモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
h	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

c: Fixed Frequency [Hz]

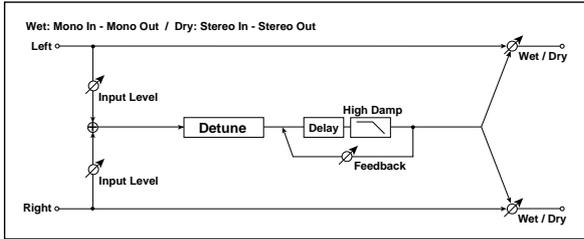
“OSC Mode”がFixed時のオシレーターの周波数を設定します。

d: Note Offset, d: Note Fine

“OSC Mode”が“Note (Key Follow)”時のオシレーターの設定です。“Note Offset”は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Note Fine”はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

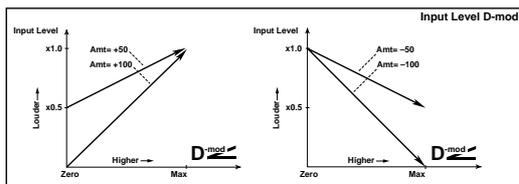
037: Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。



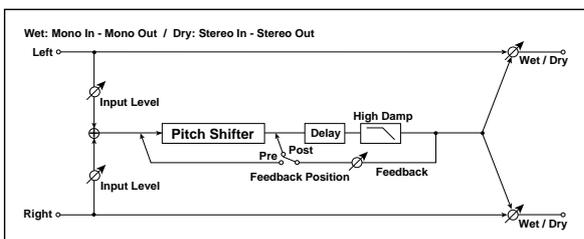
a	Pitch Shift [cent] 入力信号とのピッチ差	- 100... + 100cent D-mod
	Src ピッチ差のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt ピッチ差のモジュレーション量	- 100... + 100cent
b	Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0...1000msec
	Feedback フィードバック量	- 100... + 100
c	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, D-mod
d	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

d: Input Level Dmod [%], d: Src
入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



038: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。



a	Mode ピッチシフターのモードの切り替え	Slow, Medium, Fast Fx
b	Pitch Shift [1/2tone] 半音単位でのピッチシフト量	- 24... + 24 Fx, D-mod
	Src ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	- 24... + 24 Fx
c	Fine [cent] セント単位でのピッチシフト量	- 100... + 100cent Fx, D-mod
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	- 100... + 100cent Fx
	Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0...1000msec
e	Feedback Position フィードバックの接続の切り替え	Pre, Post Fx
f	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, D-mod
g	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Mode
ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けるとよいでしょう。

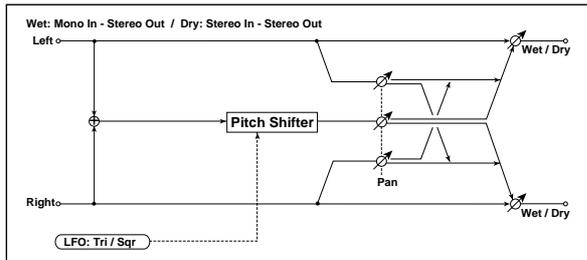
b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt,
c: Fine [cent], c: Amt
ピッチシフト量は、“ Pitch Shift ”の値+“ Fine ”の値になります。モジュレーション量も、c: “ Amt ”の値+d: “ Amt ”の値になります。モジュレーション・ソースは“ Pitch Shift ”と“ Fine ”共通です。

e: Feedback Position, f: Feedback
“ Feedback Position ”をPreにすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“ Feedback ”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)効果が得られます。
“ Feedback Position ”をPostにすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“ Feedback ”の値を上げるとピッチシフトのかかった音がそのまま繰り返されます。

039: Pitch Shift Mod.

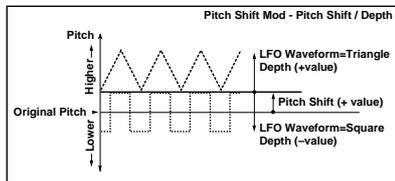
(Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量をLFOでゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアーな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。



a	Pitch Shift [cent] 入力信号とのピッチ差	- 100... + 100cent
b	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Square
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009, D ^{mod}
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♯♪, ♭♪, ♮♪, ♯♮♪, ♭♮♪, ♮♪, ♮ Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
e	Depth ピッチシフト量のLFO変調の深さ	- 100... + 100 D ^{mod}
	Src 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
f	Pan エフェクト音とダイレクト音の振り分け	L, 1:99...99:1, R Fx
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Pitch Shift [cent], e: Depth
ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。

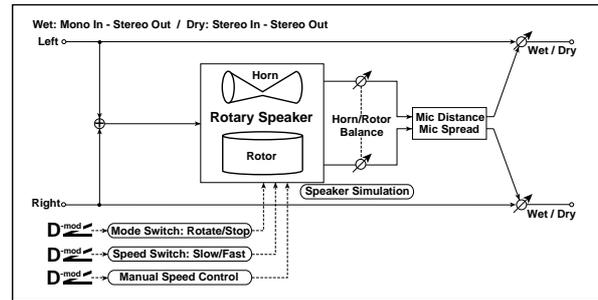


f: Pan, g: Wet/Dry
“Pan”では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry”がWetの状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力されます。

040: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンド

が得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch スピーカーの回転/ストップの切り替え	Rotate, Stop D ^{mod}
	Src 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
b	Speed Switch スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	Slow, Fast D ^{mod}
	Src スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Sw 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment Fx
	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	Off...Tempo D ^{mod}
d	Horn Acceleration 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	0...100
	Horn Ratio 高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00
e	Rotor Acceleration 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	0...100
	Rotor Ratio 低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00
f	Horn/Rotor Balance 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	Rotor, 1...99, Horn
	g Mic Distance マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	0...100 Fx
g	Mic Spread 左右のマイクロフォンの角度	0...100 Fx
	h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス
h	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Sw
モジュレーション・ソースによる回転/ストップの切り替え方を選択します。“Sw”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転/ストップが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびに、回転/ストップが切り替わります。

一方、“Sw”をMomentにすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のとき回転、64以上のときストップします。

b: Sw
モジュレーション・ソースによるスロー/ファーストの切り替え方を選択します。

“ Sw ”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ファーストが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにスロー/ファーストが切り替わります。

一方、“ Sw ”をMomentにすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

c: Manual Speed Ctrl

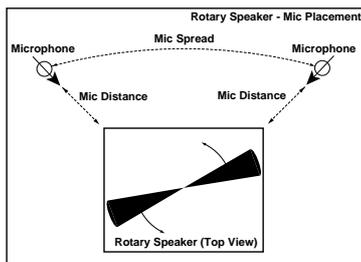
スピーカの回転速度をスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“ Manual Speed Ctrl ”でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはOffに設定しておきます。

d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“ Horn Acceleration ”は、この切り替えの速さを設定します。

g: Mic Distance, g: Mic Spread

ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。

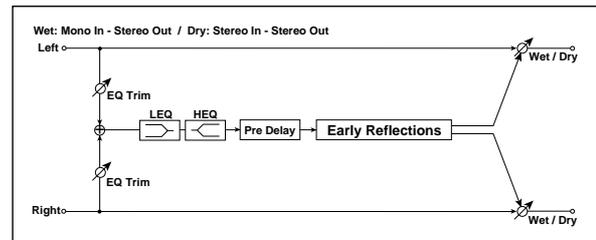


ER/Delay

アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト

041: Early Reflections

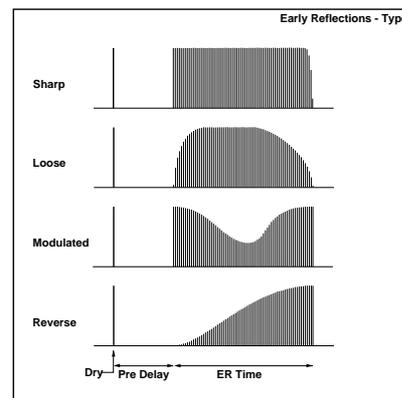
残響音をシミュレートするリバースから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type 初期反射音の減衰のカーブ	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
b	ER Time [msec] 初期反射音の長さ	10...800msec
c	Pre Delay [msec] 原音から最初の初期反射音までの時間	0...200msec
d	EQ Trim エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

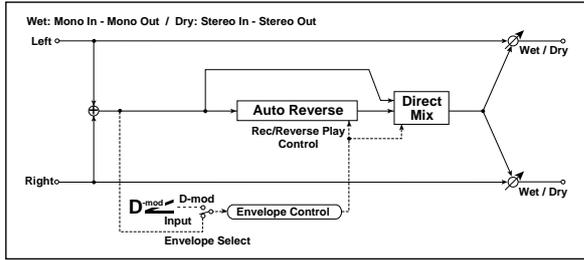
a: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。



042: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



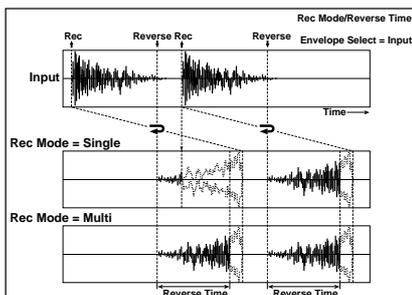
a	Rec Mode 録音モード	Single, Multi
b	Reverse Time [msec] リバース再生時間の上限	20...1320msec
c	Envelope Select	D-mod, Input
	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
d	Src	Off...Tempo
	Envelope Select=D-mod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	
e	Threshold	0...100
e	Response	0...100
	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade
ダイレクト音のミックスの仕方		
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo
エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
Amt		- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Rec Mode, b: Reverse Time

“ Rec Mode ”を Single にすると、“ Reverse Time ”は最大 1320msecまで設定できます。リバース再生中に録音が開始されたときは、リバース再生を中断します。

“ Rec Mode ”を Multi にすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし “ Reverse Time ”は最大 660msec に制限されます。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは “ Rec Mode ”を Single に、1音だけ録音するようなときは “ Rec Mode ”を Multi にするとよいでしょう。

“ Reverse Time ”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには “ Reverse Time ”を短めに設定します。



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。

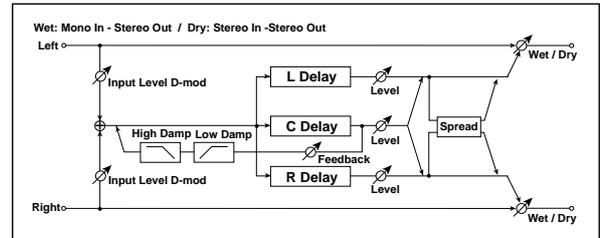
“ Envelope Select ”を D-mod にすると、“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“ Envelope Select ”を Input にすると、入力信号が “ Threshold ”レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

043: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec] タップLのディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップLの出力レベル	0...50
b	C Delay Time [msec] タップCのディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップCの出力レベル	0...50
c	R Delay Time [msec] タップRのディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップRの出力レベル	0...50
d	Feedback (C Delay) タップCのフィードバック量	- 100... + 100
	Src タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップCのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100%
f	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
g	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

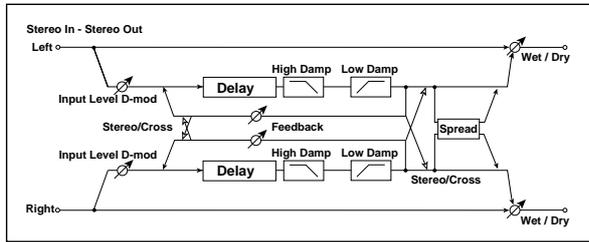
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすること、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50で最大に広がり、0では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

044: Stereo/Cross Delay

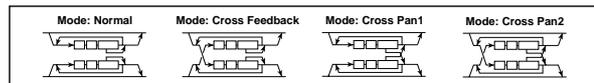
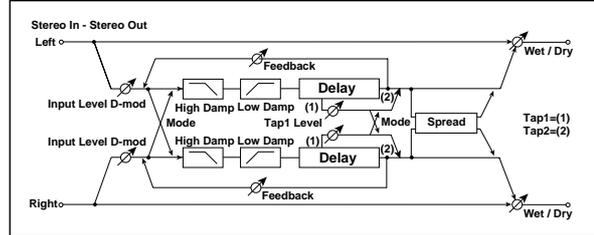
ステレオタイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



a	Stereo/Cross ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
c	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
d	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt L 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	Amt R 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	f	High Damp [%] 高域の減衰量
g	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
	i	Spread エフェクト音の定位する幅
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

045: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode 左右のディレイの接続の切り替え	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2
b	Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0.0...680.0msec
c	Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0.0...680.0msec
d	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 D-mod
e	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	Src タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
	i	Spread エフェクト音の定位する幅
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Mode

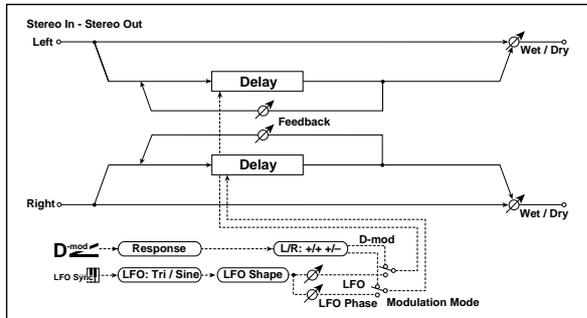
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なる音の入力が必要です。

d: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

046: St. Modulation Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	LFO, D-mod
b	D-mod Modulation モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	L/R: + / +, L/R: + / - D-mod
	Src ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Response モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	0...30
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
d	LFO Shape LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:020
	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync LFOリセットのオン/オフ	Off, On D-mod
	Src LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
f	L LFO Phase [degree] 左チャンネルのLFOリセット時の位相	- 180... + 180
	R LFO Phase [degree] 右チャンネルのLFOリセット時の位相	- 180... + 180
g	L Depth 左チャンネルのLFO変調の深さ	0...200
	R Depth 右チャンネルのLFO変調の深さ	0...200
h	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0
	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0
i	L Feedback 左チャンネルのディレイのフィードバック量	- 100... + 100
	R Feedback 右チャンネルのディレイのフィードバック量	- 100... + 100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

e: LFO Sync, e: Src,

f: L LFO Phase [degree], f: R LFO Phase [degree]

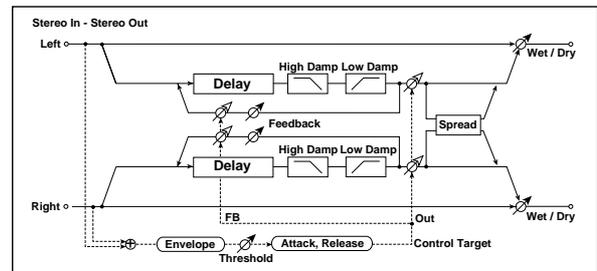
モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。“Src”でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“L LFO Phase”、“R LFO Phase”で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上になるときにトリガーとして、LFOは“L LFO Phase”、“R LFO Phase”で設定した位相にリセットします。

047: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target レベル・コントロール無し/出力/フィードバックの切り替え	None, Out, FB
	Polarity レベル・コントロールの反転	+ , -
b	Threshold 効果のかかるレベル	0...100
	Offset レベル・コントロールのオフセット	0...100
c	Attack レベル・コントロールのアタックタイム	1...100
d	Release レベル・コントロールのリリース・タイム	1...100
e	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
f	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
g	Feedback フィードバック量	- 100... + 100
h	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% Fx:043
i	Spread エフェクト音の定位する幅	- 100... + 100 Fx:043
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo

Amt	- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力(エフェクト・バランス)/フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

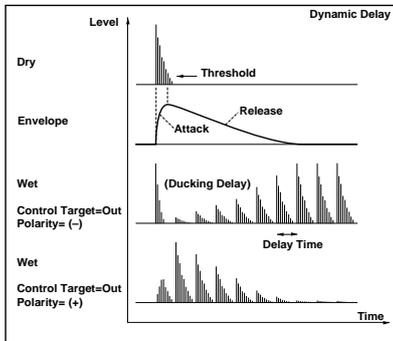
a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

“Offset”ではレベル・コントロールがかからないときの“Control Target”の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target”がOutのとき“Wet/Dry”の値、“Control Target”がFBのとき“Feedback”の値です。

“Polarity”が+の場合“Control Target”は、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメーター設定値に“Offset”の値をかけた値、“Threshold”より大きいときはパラメーター設定値になります。

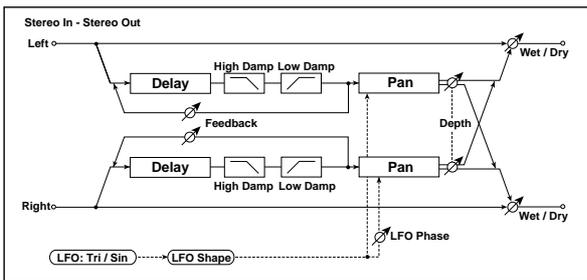
“Polarity”が-の場合、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold”より大きいときはパラメーター設定値に“Offset”の値をかけた値になります。

“Attack”、“Release”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



048: St. Auto Panning Dly (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

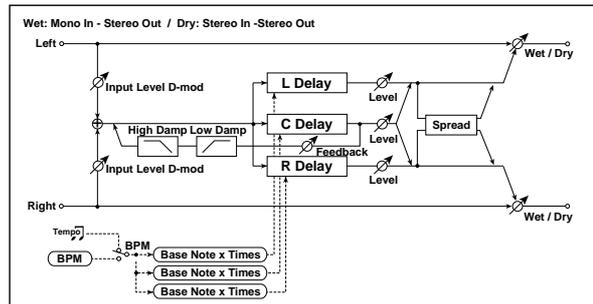


a	L Delay Time [msec]	0.0...680.0msec
	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	- 100... + 100
	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0...680.0msec
	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	- 100... + 100
	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0...100%
	高域の減衰量	☞Fx:043
	Low Damp [%]	0...100%
	低域の減衰量	☞Fx:043

d	LFO Waveform	Triangle, Sine
	LFO波形	
	LFO Shape	- 100... + 100
	LFO波形を変形させる割合	☞Fx:020
e	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左右のLFOの位相差	☞Fx:034
f	Panning Freq (Frequency) [Hz]	0.02...20.00Hz
	パンニング・スピード	
g	Panning Depth	0...100
	パンニング幅	☞mod
	Src	Off...Tempo
	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	パンニング幅のモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞mod
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

049: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



a	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	☞, ☞Sync
	Time Over? >	----, OVER!!
	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	☞
b	L Delay Base Note	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫
	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	☞, ☞Sync
	Times	x1...x16
	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	☞
	Level	0...50
	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫
	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	☞, ☞Sync
	Times	x1...x16
	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	☞
	Level	0...50
	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫
	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	☞, ☞Sync
	Times	x1...x16
	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	☞
	Level	0...50
	タップRの出力レベル	

e	Feedback (C Delay) タップCのフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	Src タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップCのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% FxFx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% FxFx:043
g	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 FxFx:037, D ^{mod}
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo FxFx:037
h	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 FxFx:043
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

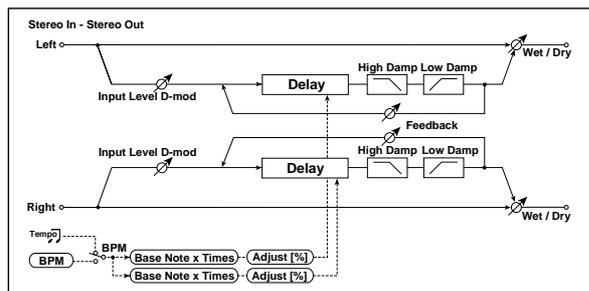
a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times
 “BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Base Note”で選んだ音符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

a: Time Over? >

ディレイ・タイムは最長1365msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

050: St. BPM Delay (Stereo BPM Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



a	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 FxFx:049, Sync
	Time Over? L > 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!! FxFx
b	R > 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!! FxFx
	L Delay Base Note 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	MIDI, 44...240 FxFx:049, Sync
b	Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FxFx:049

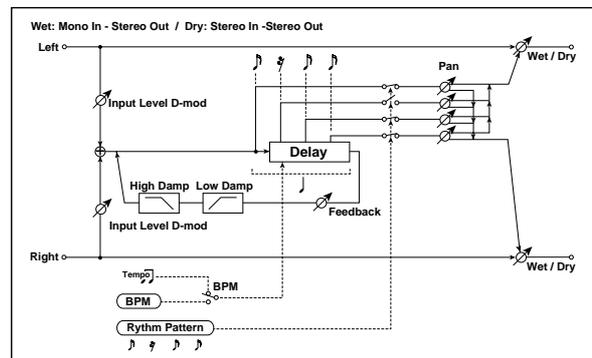
c	Adjust [%] 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50... + 2.50%
	R Delay Base Note 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	MIDI, 44...240 FxFx:049, Sync
c	Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FxFx:049
	Adjust [%] 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50... + 2.50%
d	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Amt L 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
d	Amt R 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% FxFx:043
g	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% FxFx:043
	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 FxFx:037, D ^{mod}
g	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo FxFx:037
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
i	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Time Over? L >, a: R >

ディレイ・タイムは最長682msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

051: Sequence Delay

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 44...240 FxFx, Sync
	Rhythm Pattern リズム・パターン	MIDI, 44...240 FxFx, Sync
b	Tap1 Pan タップ1の定位	L, 1...99, R

c	Tap2 Pan タップ2の定位	L, 1...99, R
	Tap3 Pan タップ3の定位	L, 1...99, R
	Tap4 Pan タップ4の定位	L, 1...99, R
d	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt フィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% Fx:043
f	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, D ^{mod}
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
g	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: BPM, b: Rhythm Pattern

“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)で1拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm Pattern”を選択することによって各タップの出力のオン / オフを自動的に設定します。“BPM”をMIDIとしたときも“BPM”の範囲は44以上です。

Reverb

リバーブ系エフェクト

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。

052: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

053: Reverb SmoothHall

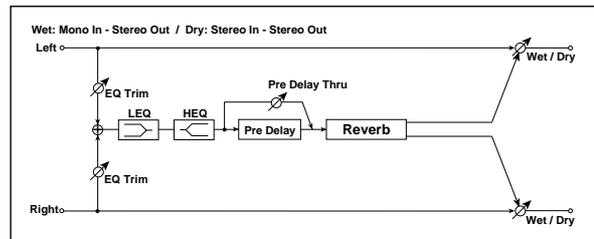
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

054: Reverb Wet Plate

暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブです。

055: Reverb Dry Plate

乾いた感じ(軽め)の残響音が得られるプレート・リバーブです。

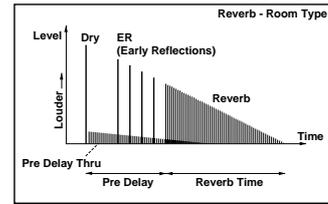
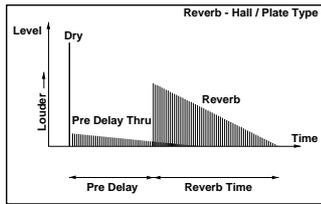


a	Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...10.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	Pre Delay [msec] ダイレクト音からのディレイ・タイム	0...200msec Fx
	Pre Delay Thru [%] ディレイしない音をミックスする割合	0...100% Fx
c	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: Pre Delay [msec], b: Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay”では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

“Pre Delay Thru”では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

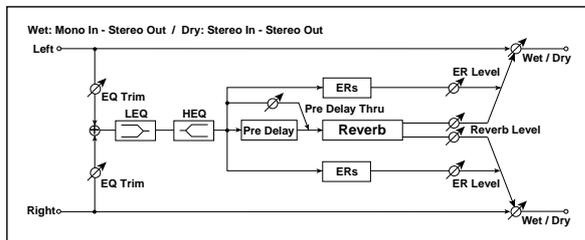


056: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

057: Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。(参照056: Reverb Room参照)



a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0sec
	残響時間	
b	Pre Delay [msec]	0...200msec
	ダイレクト音からのディレイ・タイム	☞Fx:052
c	Pre Delay Thru [%]	0...100%
	ディレイしない音をミックスする割合	☞Fx:052
d	ER Level	0...100
e	初期反射音のレベル	☞
f	Reverb Level	0...100
	リバーブ・レベル	☞
g	EQ Trim	0...100
	イコライザーへの入力レベル	
	Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15dB
	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15dB
	高域イコライザーのゲイン	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off... Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: ER Level, d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

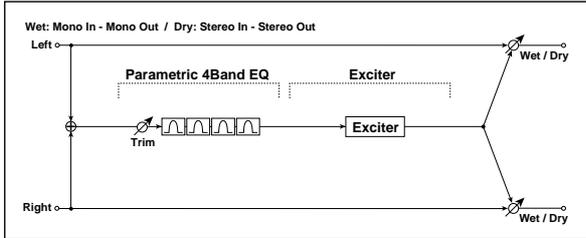
この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level”を大きくすると固い感じに、“Reverb Level”を大きくすると柔らかい感じになります。

Mono – Mono Chain

モノ・エフェクトを2つシリーズ接続したエフェクト

058: P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ – Exciter)

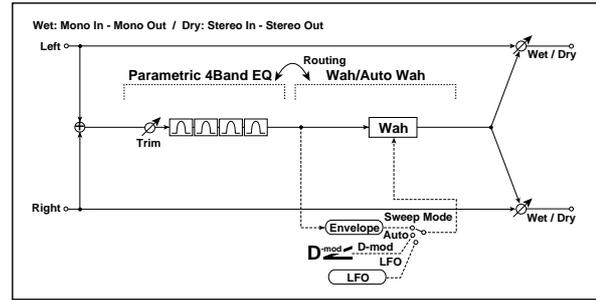
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
g	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

059: P4EQ – Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

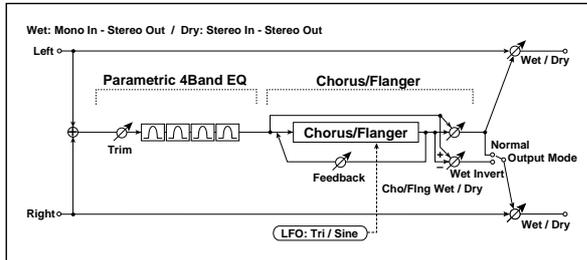
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 Fx:009
g	[W] Sweep Mode オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	LPF ワウのローパスフィルターのオン/オフ	Off, On
i	Routing PEQ WAH, WAH PEQ パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

060: P4EQ – Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



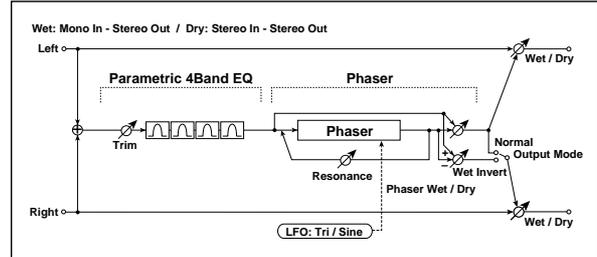
a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
h	[F] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 Fx:020
i	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

i: Output Mode

Wet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

061: P4EQ – Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。

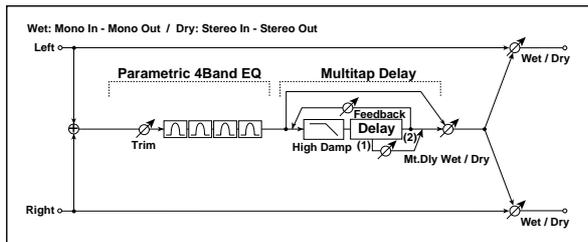


a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
g	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
h	[P] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert

j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

062: P4EQ – Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

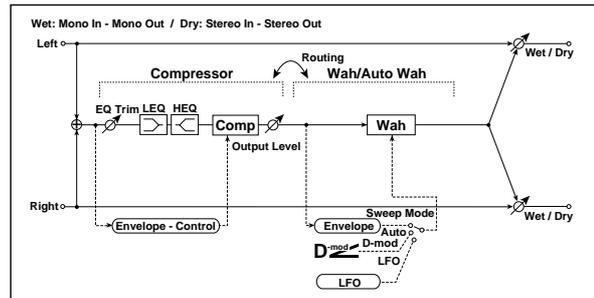


a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100	
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz	
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0	Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB	
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz	
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0	Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB	
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz	
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0	Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB	
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz	
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0	Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB	
f	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec	
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100	Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec	
	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100	
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 2:98...98:2, Wet	
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%	Fx:043
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	

i	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

063: Comp – Wah (Compressor – Wah/Auto Wah)

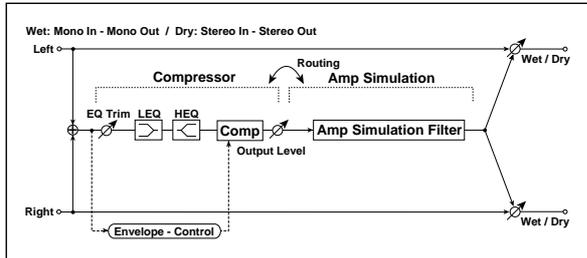
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[C] Sensitivity 感度	1...100	Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100	Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100	Fx:002
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
e	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100	Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100	Fx:009
f	[W] Sweep Mode オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO	Fx:009,
	Src Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
g	[W] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz	
h	[W] Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100	
	Low Pass Filter ワウのローパスフィルターのオン/オフ	Off, On	
i	Routing コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	CMP WAH, WAH CMP	
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

064: Comp – Amp Sim (Compressor – Amp Simulation)

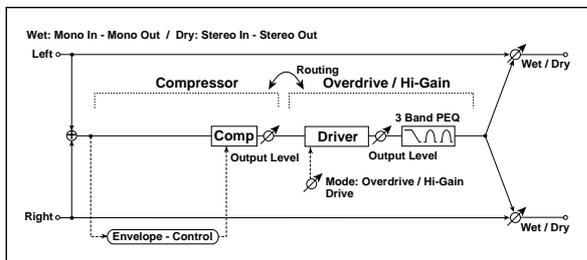
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	Routing コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	CMP AMP, AMP CMP
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

065: Comp – OD/HiGain (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

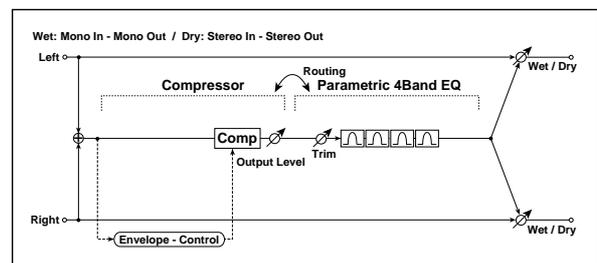


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:002

c	[O] Drive Mode オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 Fx:006
d	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 Fx:006, D-mod
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
f	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
g	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
h	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
i	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	Routing コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	CMP OD, OD CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

066: Comp – Param4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

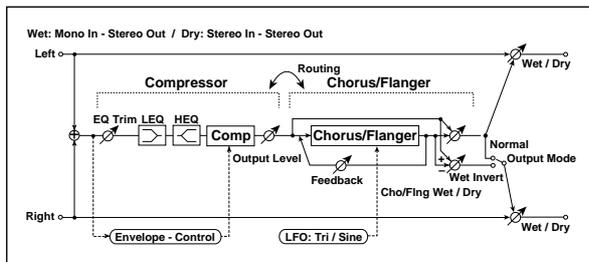


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:002
c	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz

d	Q	0.5...10.0
	バンド1の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	バンド1のゲイン	
e	[E] Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00kHz
	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	バンド2の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	バンド2のゲイン	
f	[E] Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	バンド3の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	バンド3のゲイン	
g	[E] Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	バンド4の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	バンド4のゲイン	
h	Routing	CMP PEQ, PEQ CMP
	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞Fx:006
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

067: Comp – Cho/Fling (Compressor – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[C] Sensitivity 感度	1...100
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz

	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
g	[F] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100
h	[F] Cho/Fling Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet
	Output Mode コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert
i	Routing コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	CMP FLNG, FLNG CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

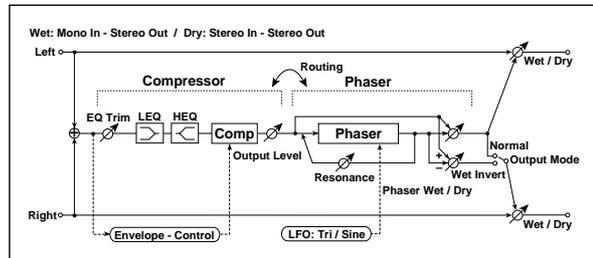
h: Output Mode, i: Routing

Wet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がりが得られます。ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

また" Routing "をFLNG CMPにすると、" Output Mode "の設定は無視されNormalの状態になります。

068: Comp – Phaser (Compressor – Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

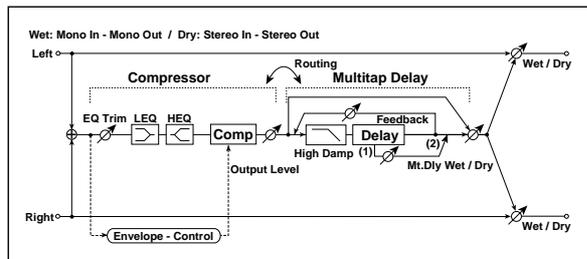


a	[C] Sensitivity 感度	1...100
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
f	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100

g	[P] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞ Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert ☞ Fx:067
i	Routing コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	CMP PHS, PHS CMP ☞ Fx:067
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

069: Comp – Mt. Delay (Compressor – Multitap Delay)

モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

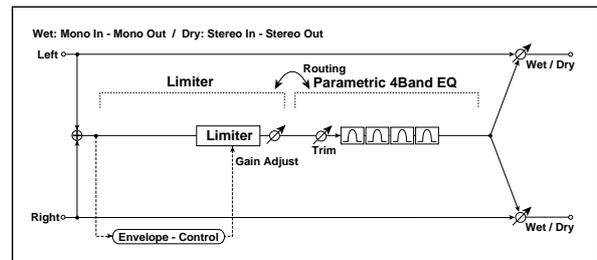


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 ☞ Fx:002
	[C] Attack アタックの強さ	1...100 ☞ Fx:002
b	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 ☞ Fx:002
	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 ☞ Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
g	[D] High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% ☞ Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	CMP DLY, DLY CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo

Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100
-----------------------------	----------------

070: Limiter – P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

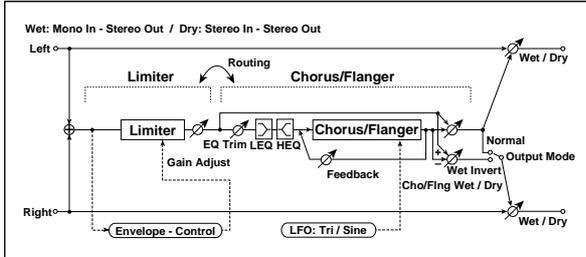


a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB ☞ Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100 ☞ Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 ☞ Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB ☞ Fx:003
d	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
e	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞ Fx:006
f	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
g	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
h	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞ Fx:006
i	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
j	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
j	Routing リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	LMT PEQ, PEQ LMT
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo

Amt	- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量	

071: Limiter – Cho/Flng (Limiter – Chorus/Flanger)

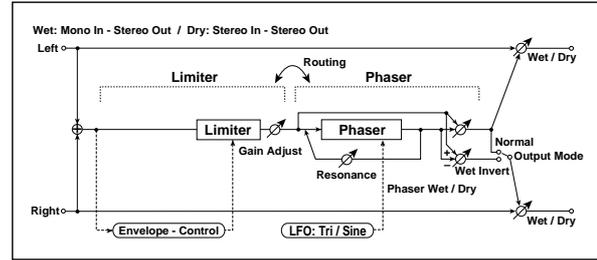
モノラル・タイプのリミッターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	☞Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	☞Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100	☞Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100	☞Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	☞Fx:003
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz	
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine	
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec	
	Depth LFO変調の深さ	0...100	
	Feedback フィードバック量	- 100...+100	☞Fx:020
f	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100	
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet	☞Fx:010, 020
	Output Mode コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert	☞Fx:067
i	Routing リミッターとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	LMT FLNG, FLNG LMT	☞Fx:067
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

072: Limiter – Phaser

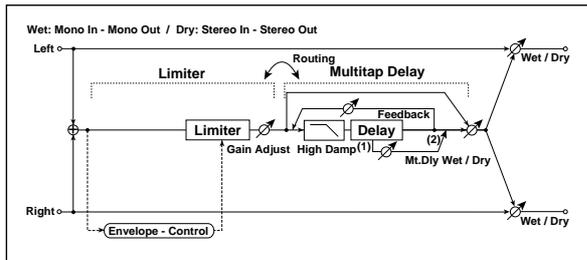
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	☞Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	☞Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100	☞Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100	☞Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	☞Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz	
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine	
e	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100	
f	[P] Depth LFO変調の深さ	0...100	
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100	☞Fx:023
g	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet	☞Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert	☞Fx:067
h	Routing リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	LMT PHS, PHS LMT	☞Fx:067
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

073: Limiter – Mt. Delay (Limiter – Multitap Delay)

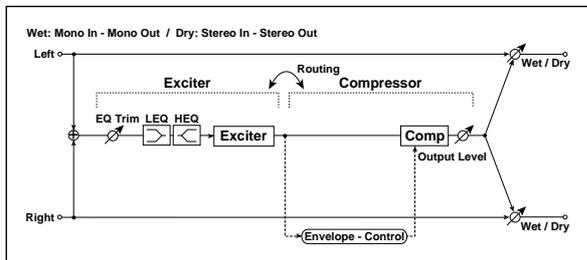
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	☒Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	☒Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100	☒Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100	☒Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	☒Fx:003
d	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec	
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100	☒Fx:045
e	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec	
	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100	
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%	☒Fx:043
g	Routing リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	LMT DLY, DLY LMT	
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

074: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

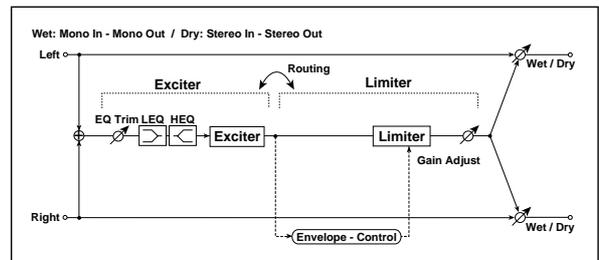


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100	☒Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70	☒Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100	

d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
e	[C] Sensitivity 感度	1...100	☒Fx:002
f	[C] Attack アタックの強さ	1...100	☒Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100	☒Fx:002
g	Routing エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	XCT CMP, CMP XCT	
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

075: Exciter - Limiter

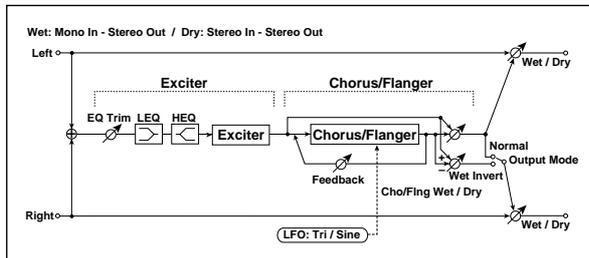
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100	☒Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70	☒Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100	
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
e	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	☒Fx:003
f	[L] Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	☒Fx:003
g	[L] Attack アタック・タイム	1...100	☒Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100	☒Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	☒Fx:003
i	Routing エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え	XCT LMT, LMT XCT	
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo	
j	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

076: Exciter – Cho/Fing (Exciter – Chorus/Flanger)

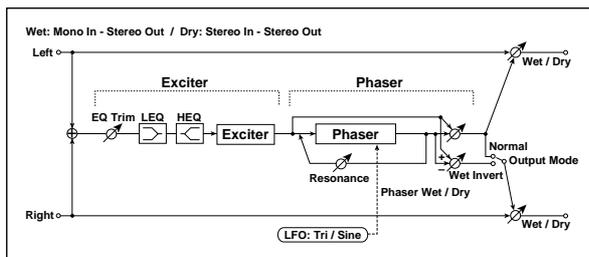
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
g	[F] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Fing Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

077: Exciter – Phaser

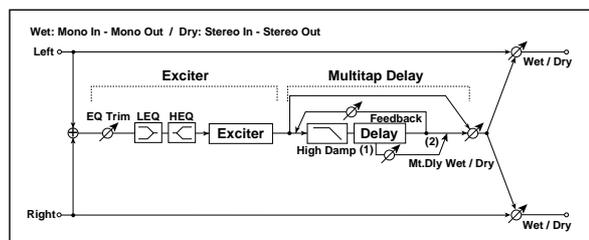
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
f	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	[P] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

078: Exciter – Mt. Delay (Exciter – Multitap Delay)

モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

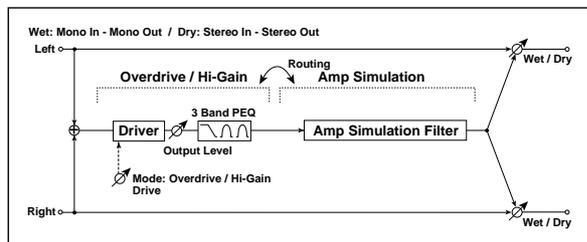


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec

	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
g	[D] High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

079: OD/HG – Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

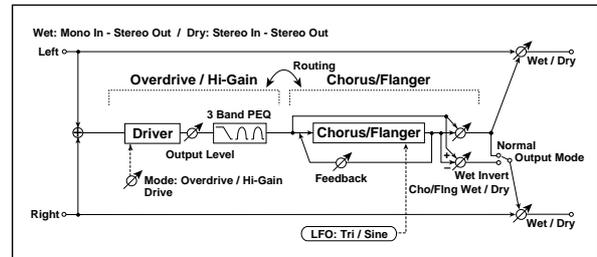


a	[O] Drive Mode オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
d	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
e	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
f	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
g	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
h	Routing オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	OD AMP, AMP OD
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
i	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo

Amt	- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量	

080: OD/HG – Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

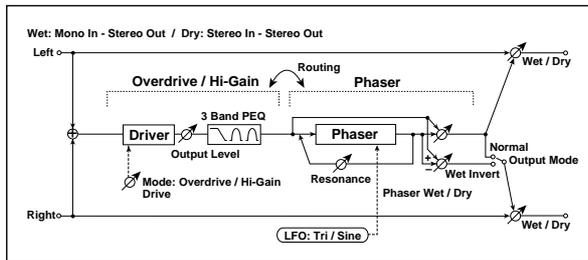


a	[O] Drive Mode オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
d	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
e	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
f	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
g	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
h	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
i	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 Fx:020
j	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:067
k	Routing オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	OD FLNG, FLNG OD
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
l	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo

	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	
j	Src Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

081: OD/HG – Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

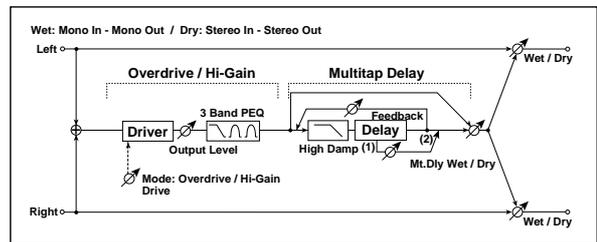


a	[O] Drive Mode Overdrive, Hi-Gain オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive 1...100 歪み具合	Fx:006
	[O] Output Level 0...50 オーバードライブの出力レベル	Fx:006,
b	Src Off...Tempo オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt - 50... + 50 オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	[O] Low Cutoff [Hz] 20...1.00kHz 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB] - 18... + 18dB 低域イコライザーのゲイン	
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 300...10.00kHz 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q 0.5...10.0 中高域イコライザー1の帯域幅	Fx:006
	Gain [dB] - 18... + 18dB 中高域イコライザー1のゲイン	
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 500...20.00kHz 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q 0.5...10.0 中高域イコライザー2の帯域幅	Fx:006
	Gain [dB] - 18... + 18dB 中高域イコライザー2のゲイン	
f	[P] LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00Hz LFOスピード	
	LFO Waveform Triangle, Sine LFO波形	
	[P] Manual 0...100 効果のかかる周波数	
g	Depth 0...100 LFO変調の深さ	
	Resonance - 100... + 100 レゾナンス量	Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス	Fx:010, 023

	Output Mode Normal, Wet Invert フェイザーの出力モード切り替え	Fx:067
i	Routing OD PHS, PHS OD オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え	Fx:067
	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	
j	Src Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

082: OD/HG – Mt. Delay (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

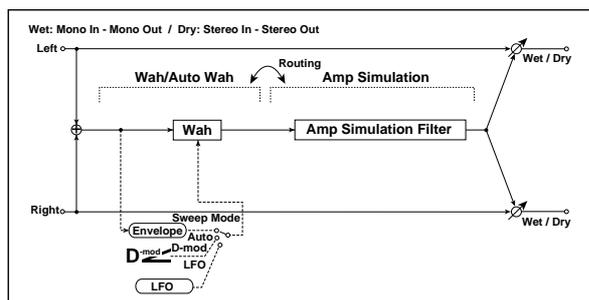


a	[O] Drive Mode Overdrive, Hi-Gain オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive 1...100 歪み具合	Fx:006
	[O] Output Level 0...50 オーバードライブの出力レベル	Fx:006,
b	Src Off...Tempo オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt - 50... + 50 オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	[O] Low Cutoff [Hz] 20...1.00kHz 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB] - 18... + 18dB 低域イコライザーのゲイン	
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 300...10.00kHz 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q 0.5...10.0 中高域イコライザー1の帯域幅	Fx:006
	Gain [dB] - 18... + 18dB 中高域イコライザー1のゲイン	
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 500...20.00kHz 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q 0.5...10.0 中高域イコライザー2の帯域幅	Fx:006
	Gain [dB] - 18... + 18dB 中高域イコライザー2のゲイン	
f	[D] Tap1 Time [msec] 0...680msec タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level 0...100 タップ1の出力レベル	Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] 0...680msec タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2) - 100... + 100 タップ2のフィードバック量	
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Dry, 2:98...98:2, Wet マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	

	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

083: Wah – Amp Sim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

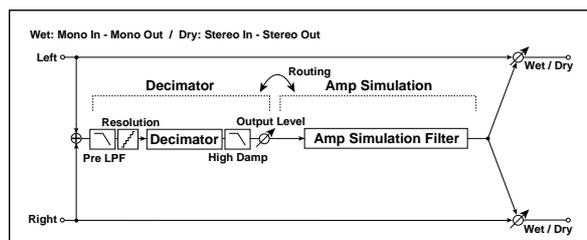
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 Fx:009
b	[W] Sweep Mode オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off... Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
d	[W] Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	Low Pass Filter ワウのローパスフィルターのオン/オフ	Off, On
e	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	Routing WAH AMP, AMP WAH ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

084: Decimator – Amp (Decimator – Amp Simulation)

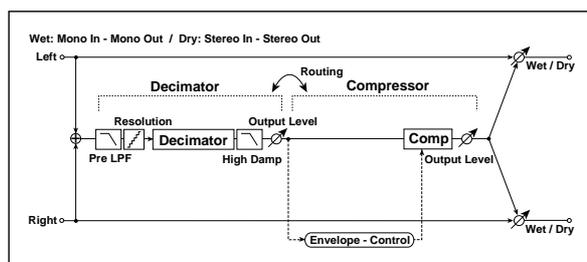
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[D] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On Fx:014
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	[D] Sampling Freq (Frequency) [Hz] サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz
	Resolution データのビット長	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level デシメーターの出力レベル	0...100 Fx:014
d	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
e	Routing DECI AMP, AMP DECI ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

085: Decimator – Comp (Decimator – Compressor)

モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

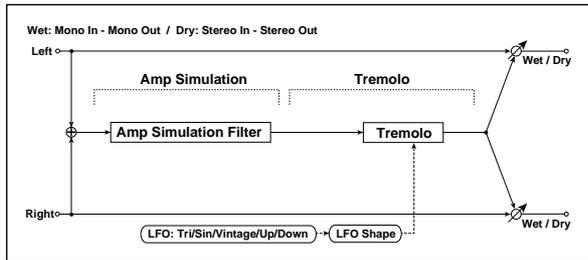


a	[D] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On Fx:014
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	[D] Sampling Freq (Frequency) [Hz] サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz
	Resolution データのビット長	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level デシメーターの出力レベル	0...100 Fx:014
d	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002
e	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:002

f	Routing デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	DECI CMP, CMP DECI
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

086: Amp Sim – Tremolo (Amp Simulation – Tremolo)

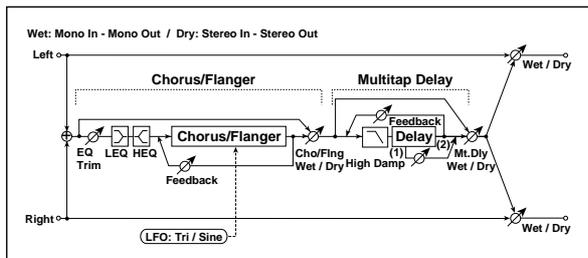
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



a	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down Fx:032
	LFO Shape LFO波形を变形させる割合	- 100... + 100 Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
d	[T] Depth LFO変調の深さ	0...100
e	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

087: Cho/Fng – Mt. Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)

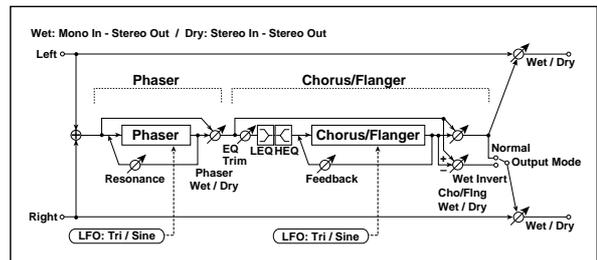
モノラル・タイプのコーラス/フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



a	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
c	[F] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:020
d	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
f	[F] Cho/Fng Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
g	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 Fx:045
h	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

088: Phaser – Cho/Fng (Phaser – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのフェイザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



a	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
b	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:023

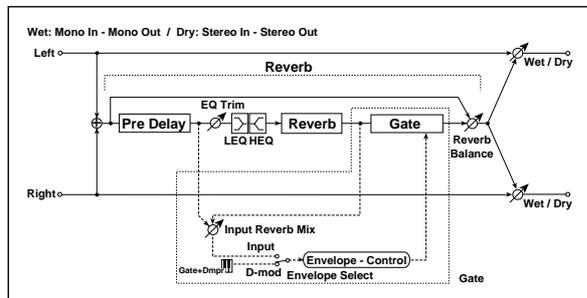
c	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 Fx:020
f	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
h	[F] Cho/Fing Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g	[G] Input Reverb Mix ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100 Fx:
h	[G] Polarity ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	+ , - Fx:005
i	[G] Attack アタック・タイム	1...100 Fx:005
	Release リリース・タイム	1...100 Fx:005
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold
 “Envelope Select”はゲートのオン/オフを入力信号の大ききさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからGate2+Dmprまで選べます。
 “Envelope Select”をInputにすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大ききさでゲートをコントロールします。信号の大ききさが“Threshold”を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。通常は、“Input Reverb Mix”をDry(ダイレクト音のみでゲートをコントロール)にします。ゲート・タイムを長くしたいときには“Input Reverb Mix”の値を大きくし、“Threshold”も同時に調節するとよいでしょう。

089: Reverb – Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



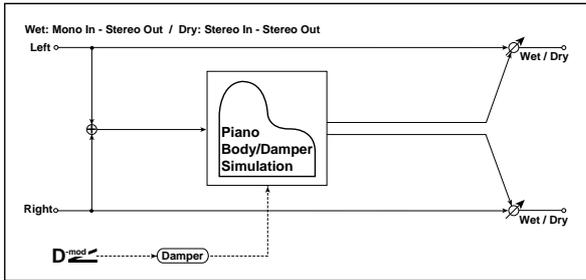
a	[R] Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...10.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	[R] Pre Delay [msec] リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	0...200msec
c	[R] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[R] Reverb Balance リバーブのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[G] Envelope Select モジュレーション・ソースによるコントロール/入力信号によるコントロールの切り替え	D-mod, Input Fx:
	Src Envelope Select=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Gate2+Dmpr Fx:

Double Size

ダブル・サイズのエフェクト
(インサート・エフェクトIFX2、3、4でのみ使用可能)

090: Piano Body/Damper (Piano Body/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth ピアノのボディの共振の深さ	0...100
b	Damper Depth ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	0...100
	Src ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Tone エフェクト音の音質	1...100
d	Mid Shape 音質の中域	0...36
e	Tune チューニングの微調整	- 50... + 50
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: Damper Depth, b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。“Src”ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常はDamper: #64(ダンパー・ペダル)を使用します。

MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

c: Tone, d: Mid Shape

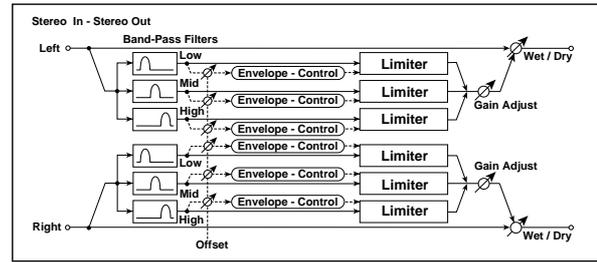
エフェクト音の音質をコントロールします。

e: Tune

このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。“Master Tune”(Global P0: 0 - 1a)などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

091: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

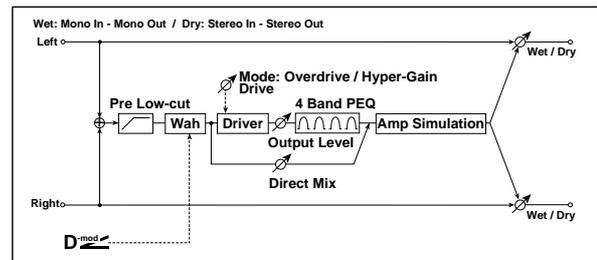
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1
b	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB
c	Attack アタック・タイム	1...100
d	Release リリース・タイム	1...100
e	Low Offset [dB] 低域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
f	Mid Offset [dB] 中域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
g	High Offset [dB] 高域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
h	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB
	Src 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
i	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
j	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

092: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。ノーマル・サイズよりもさらにハイゲインの設定が可能です。

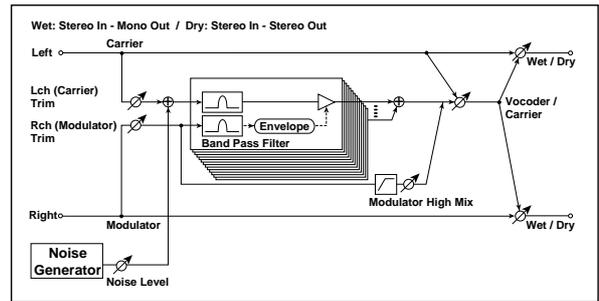


a	Wah ワウのオン/オフ	Off, On
---	-----------------	---------

	Src	Off...Tempo
	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	☞Fx:006
	Sw	Toggle, Moment
	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	☞Fx:006
b	Wah Sweep Range	- 10... + 10
	ワウのレンジ	☞Fx:006, D^{mod}
	Wah Sweep Src	Off...Tempo
	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain
	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え	
d	Drive	1...120
	歪み具合	☞Fx:006
	Pre Low-cut	0...10
	ディストーションの入力での低域カット量	☞Fx:006
e	Output Level	0...50
	出力レベル	☞Fx:006, D^{mod}
	Src	Off...Tempo
	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 50... + 50
	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー1の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー1のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー2の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー2のゲイン	
i	Direct Mix	0...50
	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On
	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

093: Vocoder

左チャンネルの入力信号(キャリア)に、右チャンネルの信号(モジュレーター)のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。また、リズムや効果音系を使っても独特の効果を得られます。キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。



a	L (Carrier) Trim	0...100
	左チャンネル(キャリア)への入力レベル	
b	R (Modulator) Trim	0...100
	右チャンネル(モジュレーター)への入力レベル	
c	Formant Shift	- 2...+2
	ボコーダー効果の周波数の高さ	☞
d	Response	0...100
	モジュレーター入力に対する変化の速さ	
e	Noise Level	0...100
	キャリア側へのノイズのミックス・レベル	☞, D^{mod}
	Src	Off...Tempo
	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100...+100
	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション量	
f	Modulator High Mix	0...100
	モジュレーターの高域成分の出力レベル	☞
g	Low Gain [dB]	- 12...+12
	ボコーダーの低域の出力レベル	
	High Gain [dB]	- 12...+12
	ボコーダーの高域の出力レベル	
h	Vocoder/Carrier	Carrier, 1:99...99:1, Vocoder
	ボコーダー出力とキャリアのバランス	☞, D^{mod}
	Src	Off...Tempo
	ボコーダー出力とキャリアのバランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	ボコーダー出力とキャリアのバランスのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞, D^{mod}
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Formant Shift

キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

e: Noise Level

キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

f: Modulator High Mix

右チャンネル(モジュレーター)の音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

h: Vocoder/Carrier, i: Wet/Dry

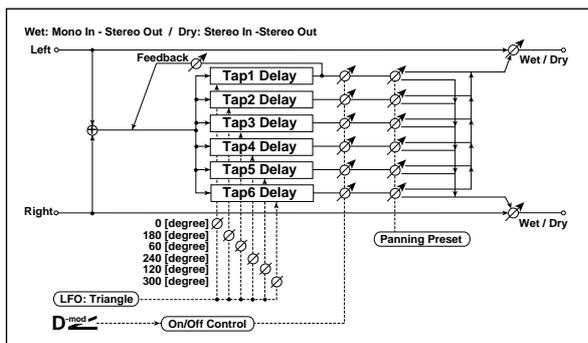
“Vocoder/Carrier”はボコーダー音と左チャンネル(キャリア)の音のバランスを設定します。一方、“Wet/Dry”は、エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定です。ボコーダーの効果の深さを変えたいときには、“Wet/Dry”をWetにして、“Vocoder/Carrier”でバランスをとってください。

マイクからの音声をモジュレーターとして使うときの設定の仕方 (ProgramモードでIFX2にVocoderを選択している場合の例)

キャリアとなる音が左チャンネルのみに入力されるように Amp 1 Level/Pan で “ Pan ” (Program P4: 4 - 1b) を L001 にします。
 “ Oscillator Mode ” (Program P1: 1 - 1a) が Double のときは Amp2 Level/Pan でも同様に “ Pan ” を L001 にします。
 Input の設定は、 “ Audio Input ” (Global P0: 0 - 3a) で行います。
 AUDIO INPUT 1 端子または INPUT 2 端子にマイクを接続し、 [LEVEL] スイッチを MIC 側にします。
 マイクに向かって喋りながら、歪まない範囲でレベルができるだけ高くなるように [LEVEL] ノブを調節します。
 マイクを接続した方の “ Audio Input ” の “ Pan ” を R127、“ BUS (IFX/Indiv.) Select ” を IFX2 にします。
 以上でマイクからの音声がモジュレーター側に入力されるようになりました。演奏しながらマイクから声を入力すると、楽器が喋っているようなサウンドが得られます。

094: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる6つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ1のコーラスの深さ	0...30
c	Tap2(180) [msec] タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ2のコーラスの深さ	0...30
d	Tap3(060) [msec] タップ3(LFO位相=60度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ3のコーラスの深さ	0...30
e	Tap4(240) [msec] タップ4(LFO位相=240度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ4のコーラスの深さ	0...30

	Status Always On, Always Off, On Off(dm), Off On(dm) タップ4の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
f	Tap5(120) [msec] タップ5(LFO位相=120度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ5のコーラスの深さ	0...30
g	Tap6(300) [msec] タップ6(LFO位相=300度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ6のコーラスの深さ	0...30
h	Status Always On, Always Off, On Off(dm), Off On(dm) タップ6の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Panning Preset 各タップのステレオ定位パターン	1, 2, 3, 4
i	Tap1 Feedback タップ1のフィードバック量	- 100... + 100
	Src タップ出力レベル、フィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
j	Amt タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: Status, c: Status, d: Status, e: Status, f: Status, g: Status
各タップの出力を設定します。

Always Onにすると、常に出力オン(モジュレーションなし)。
 Always Offにすると、常に出力オフ(モジュレーションなし)。
 On Off(dm)にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン オフに変化します。

Off On(dm)にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ オンに変化します。

これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

h: Panning Preset

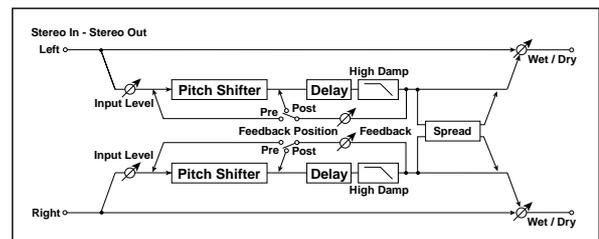
各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

i: Src, i: Amt, i: Amt

タップの出力レベル、フィードバック量、エフェクト・バランスは、すべてここで選択したモジュレーション・ソースによって同時にコントロールされます。

095: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



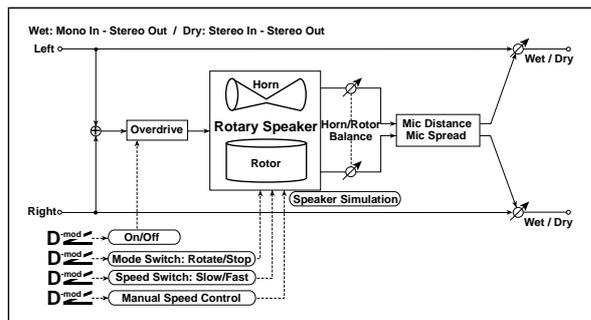
a	Mode ピッチシフターのモードの切り替え	Slow, Medium, Fast Ffx:038
b	L/R Pitch 左右ピッチシフト量の反転	Normal, Up/Down Ffx
c	Pitch Shift [1/2tone] 半音単位でのピッチシフト量	- 24... + 24 Ffx:038, Dmod
	Src ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	Off... Tempo Ffx:038
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	- 24... + 24 Ffx:038
d	Fine [cent] セント単位でのピッチシフト量	- 100... + 100cent Ffx:038, Dmod
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	- 100... + 100cent Ffx:038
e	Lch Delay [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0...1000msec
	Rch Delay [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0...1000msec
f	Feedback Position フィードバックの接続の切り替え	Pre, Post Ffx:038
g	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Ffx:038
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Ffx:037, Dmod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off... Tempo Ffx:037
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100
i	Spread エフェクト音の定位する幅	- 100... + 100 Ffx:043
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: L/R Pitch

Up/Downにすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。

096: Rotary Speaker OD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているので、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



	Overdrive オーバードライブ・オン/オフ	Off, On Dmod
a	Src オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Sw オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment Ffx
b	Overdrive Gain 歪み具合	0...100
	Overdrive Level オーバードライブの出力レベル	0...100
c	Overdrive Tone オーバードライブの音質	0...15
	Speaker Simulator スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	Off, On
d	Mode Switch スピーカーの回転/ストップの切り替え	Rotate, Stop Dmod
	Src 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Sw 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment Ffx:040
e	Speed Switch スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	Slow, Fast Dmod
	Src スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Sw スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment Ffx:040
f	Horn/Rotor Balance 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	Rotor, 1...99, Horn
	ManualSpeedCtrl 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	Off... Tempo Ffx:040, Dmod
g	Horn Acceleration 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	0...100 Ffx:040
	Horn Ratio 高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00
h	Rotor Acceleration 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	0...100 Ffx:040
	Rotor Ratio 低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00
i	Mic Distance マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	0...100 Ffx:040
	Mic Spread 左右のマイクロフォンの角度	0...100 Ffx:040
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Sw

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン/オフの切り替え方を選択します。

“Sw”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

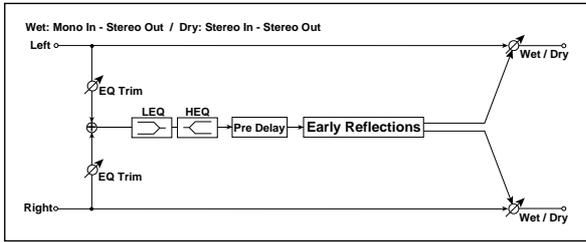
MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオーバードライブがオン/オフします。

一方、“Sw”をMomentにすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

097: Early Reflections

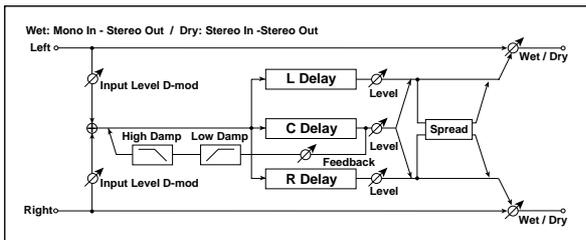
ノーマル・サイズのもの(Fx:041)と比べて初期反射音の細かさや最大時間を2倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
	初期反射音の減衰のカーブ	☞Fx:041
b	ER Time [msec]	10...1600msec
	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200msec
	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100
	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0dB
	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0dB
	高域イコライザーのゲイン	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
f	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

098: L/C/R Long Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長2730msecまで設定できます。

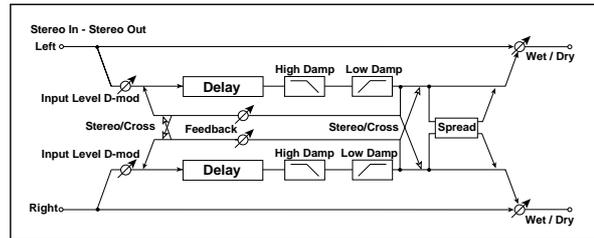


a	L Delay Time [msec]	0...2730msec
	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50
	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...2730msec
	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50
	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...2730msec
	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50
	タップRの出力レベル	
	Feedback (C Delay)	- 100... + 100
	タップCのフィードバック量	D-mod

d	Src	Off...Tempo
	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100%
	高域の減衰量	☞Fx:043
	Low Damp [%]	0...100%
	低域の減衰量	☞Fx:043
f	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100
	入力レベルのモジュレーション量	☞Fx:037, D-mod
	Src	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	☞Fx:037
g	Spread	0...50
	エフェクト音の定位する幅	☞Fx:043
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
h	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

099: St/Cross Long Dly (Stereo/Cross Long Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長1360msecまで設定できます。



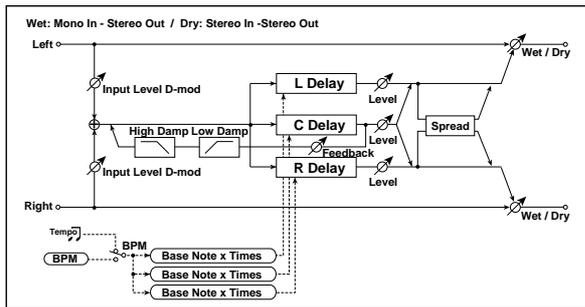
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross
	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec
	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec
	右チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	- 100... + 100
	左チャンネルのフィードバック量	D-mod
d	Src	Off...Tempo
	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	- 100... + 100
	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	- 100... + 100
	右チャンネルのフィードバック量	D-mod
	Amt R	- 100... + 100
	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100%
	高域の減衰量	☞Fx:043
g	Low Damp [%]	0...100%
	低域の減衰量	☞Fx:043
h	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100
	入力レベルのモジュレーション量	☞Fx:037, D-mod
	Src	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	☞Fx:037
i	Spread	- 50... + 50
	エフェクト音の定位する幅	☞Fx:043

j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

i	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 FX:043
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

100: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。ディレイ・タイムが最長2730msecまで設定できません。



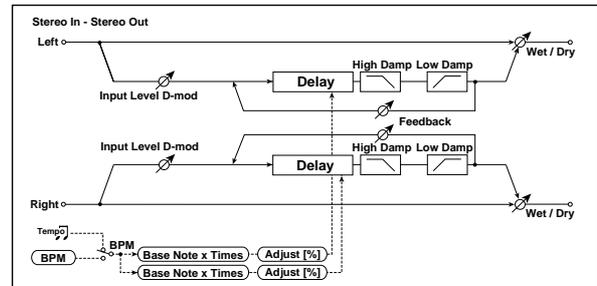
a	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 FX:049, Sync
	Time Over? > ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!!
b	L Delay Base Note タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
	Level タップLの出力レベル	0...50
c	C Delay Base Note タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
	Level タップCの出力レベル	0...50
d	R Delay Base Note タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
	Level タップRの出力レベル	0...50
e	Feedback (C Delay) タップCのフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	Src タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップCのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% FX:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% FX:043
g	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100...+100 FX:037, D ^{mod}
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo FX:037

a: Time Over? >

ディレイ・タイムは最長2730msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!!」を表示します。この表示が出ないように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

101: St. BPM Long Delay (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長1365msecまで設定できます。



a	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 FX:049, Sync
	Time Over? L > 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!!
b	R > 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!!
	L Delay Base Note 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
c	R Delay Base Note 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
	Adjust [%] 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50...+2.50%
d	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	Amt L 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}

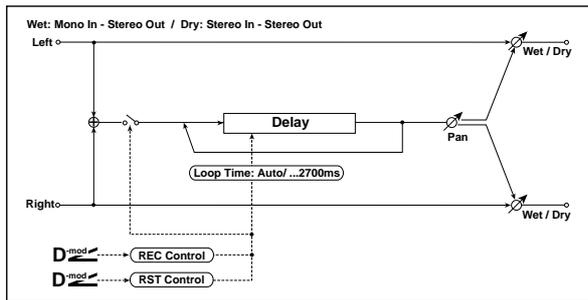
	Amt R	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量
f	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量 FX:043
g	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量 FX:043
h	Input Level Dmod [%]	- 100...+100	入力レベルのモジュレーション量 FX:037, Dmod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース FX:037
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス Dmod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

a: Time Over? L >, a: R >

ディレイ・タイムは最長1365msecまでです。これを超えるような設定を
すると「OVER!!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・
タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーター
は表示専用です。

102: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始や
リセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるの
で、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...2700msec	ループ時間の自動設定モード/ループ時間 FX
b	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース FX, Dmod
c	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース FX, Dmod
d	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ FX
e	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ FX
f	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位 Dmod
	Src	Off...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス Dmod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

a: Loop Time [msec]

Autoにすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外では
ループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間(モジュ
レーション・ソースまたは“Manual REC Control”をオンにしている時
間)がループ時間となります。ただし、最長2700msecを超えた場合、
ループ時間は自動的に2700msecにセットされます。

b: REC Control Src, d: Manual REC Control

“REC Control Src”では、録音をコントロールするモジュレーション・
ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または“Manual REC Control”
をREC Onにすると、入力信号を録音することができます。すでに録音
した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

MIDI “REC Control Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が
64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

c: RST Control Src, e: Manual RST Control

“RST Control Src”では、リセットをコントロールするモジュレーション・
ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または“Manual RST Control”
をRESETにすると、すでに録音したものを消去することができます。
ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットされます。

MIDI “RST Control Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が
64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

ホールドの手順(Loop Time Autoの場合)

“Loop Time [msec]”Auto

“REC Control Src”JS + Y: CC#01

“RST Control Src”JS - Y: CC#02

“Manual REC Control”REC Off

“Manual RST Control”RESET

に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音さ
れている場合は消去されるので、十分に注意してください。

“Manual RST Control”Off

に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。

ジョイスティックを+Y側に倒して、そのままホールドさせたいフレー
ズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演
奏したフレーズがホールドされます。ループ・タイムはジョイスティック
を倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動
かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティック
を操作するとよいでしょう。

ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われ
ます。また2700msecを超えると、ループ・タイムは自動的に
2700msecに設定されます。

(“Loop Time”1 ~ 2700msecにしたときは、このジョイスティック
を倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイ
ムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒
している間の演奏がホールドされます。)

録音に失敗した場合は、ジョイスティックを-Y側に倒してリセットを
かけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度 の手順
を繰り返してください。

録音したフレーズは延々と繰り返され、それをパッキングとして演奏
することができます。

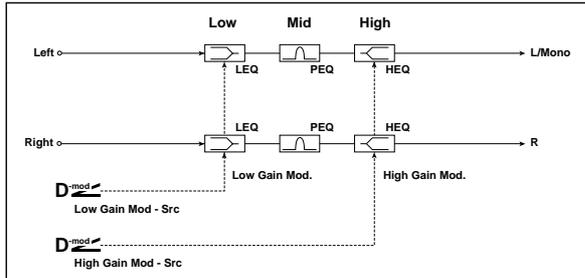
再度ジョイスティックを+Y側に倒すと、ホールド中のフレーズの上に
オーバー・ダブすることもできます。

Master EQ

Master EQ

Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードのP9: Master EQで設定します。

-  Samplingモードでは、使用できません。
-  インサート・エフェクトやマスター・エフェクトでは、使用できません。



a	Low Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
	Low EQ(シェルビング・タイプ)のカットオフ周波数	
	Gain[dB]	- 18.0... + 18.0 (0.5step) dB
b	Low EQのゲイン	
	Mid Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	Mid EQ(ピーキング・タイプ)のカットオフ周波数	
	Q	0.5...10.0 (0.1 step)
c	Mid EQの帯域幅	値が大きいほど帯域は狭くなる
	Gain [dB]	- 18.0... + 18.0 (0.5step) dB
	Mid EQのゲイン	
d	High Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	High EQ(シェルビングタイプ)のカットオフ周波数	
	Gain [dB]	- 18.0... + 18.0 (0.5step) dB
e	High EQのゲイン	
	Low Gain Mod-Src	Off...Tempo
e	High Gain Mod-Src	Off...Tempo
	Low Gainのモジュレーション・ソース	
e	High Gainのモジュレーション・ソース	

a: Gain[dB], b: Gain[dB], c: Gain[dB]
それぞれMaster FXの" Master EQ Gain[dB] "(9 - 1d)とリンクしています。

d: Low Gain Mod-Src
KnobM1: #17などになると、[Realtime Control]ノブでEQのゲインを - 18dBから + 18dBのレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Realtime Control Knob B-Assign(Program P1: 1 - 4b, Combination P4: 4 - 4b, Sequencer P4: 4 - 7b, Song Play P2: 2 - 1b)で" Knob 1-B "をKnob Mod1(CC#17)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの" Low Gain "設定値となります。

e: High Gain Mod-Src
KnobM2: #19などになると、[Realtime Control]ノブでEQのゲインを - 18dBから + 18dBのレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Realtime Control Knob B-Assign(Program P1: 1 - 4b, Combination P4: 4 - 4b, Sequencer P4: 4 - 7b, Song Play P2: 2 - 1b)で" Knob 2-B "をKnob Mod2(CC#19)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの" High Gain "設定値となります。



9. 付 録

Alternate Modulation Source (AMS)

Alternate Modulation について

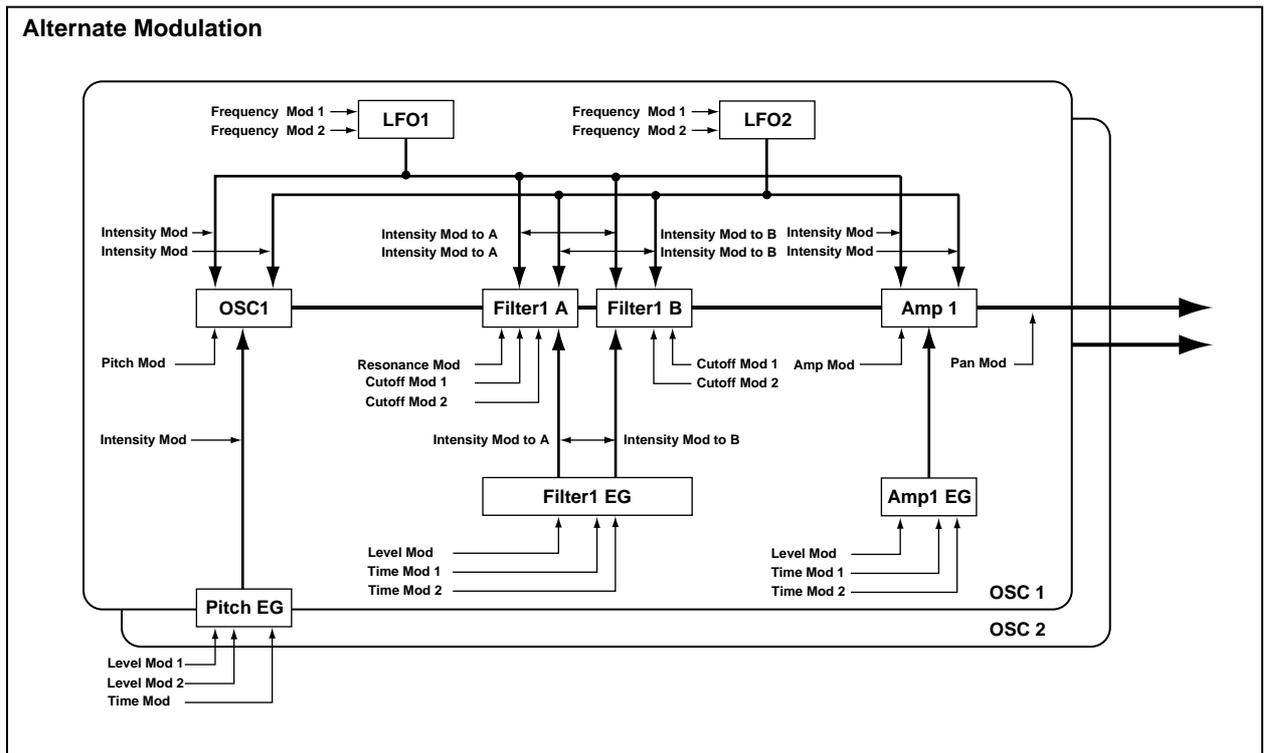
Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、下図のように29種55のオルタネート・モジュレーションが設定できます。(Pitch EGは、OSC1、2で共用)
これらは、個別にAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を選んで、モジュレーションをかけることができます。

Alternate Modulation Source について

AMSには42種類あり、これらのソースでAlternate Modulationがコントロールできます。

複数のAlternate Modulationで同じAMSを選択すると、1つのソースで複数箇所のモジュレーションが行えます。

また、ジョイスティック(X)でピッチをコントロールするといった使用頻度の高い組み合わせは、Alternate Modulationで設定するまでもなく、専用のパラメーターですでに確保されています。



オプションEXB-MOSS装着時に使用できるバンクFのプログラムでは、異なる種類のAlternate Modulationをコントロールします。

(※EM)

AMS (Alternate Modulation Source) List

Off	オルタネート・モジュレーションを使用しない	
(PEG) Pitch EG	ピッチ EG	
(FEG) Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG	
(AEG) Amp EG	同一オシレーター内のアンプ EG	
(LFO) LFO1	同一オシレーター内の LFO1	
(LFO) LFO2	同一オシレーター内の LFO2	
(KT) Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック	(※ p.273)
(KT) Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック	(※ p.273)
(KT) Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック	(※ p.273)
(KT) Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック	(※ p.273)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック	(※ p.273)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック	(※ p.273)
(KT) Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック	(※ p.273)
(KT) Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック	(※ p.273)
(KT) Note Number	ノート・ナンバー	
(EXT) Velocity	ベロシティ	
(EXT) Poly After (Poly After Touch)	ポリ・アフタータッチ (本機からの送信はシーケンス・データのみ)	
(EXT) After Touch	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)	
(EXT) JS X (Joy Stick X)	ジョイスティック X(横)方向	
(EXT) JS+Y:CC#01 (Joy Stick +Y: CC#01)	ジョイスティック + Y(奥)方向 (CC#01)	
(EXT) JS-Y:CC#02 (Joy Stick -Y: CC#02)	ジョイスティック - Y(手前)方向 (CC#02)	
(EXT) JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	ジョイスティック + Y(奥)方向およびアフタータッチ	(※ p.273)
(EXT) JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	ジョイスティック - Y(手前)方向およびアフタータッチ	(※ p.273)
(EXT) Pedal:CC#04 (Foot Pedal: CC#04)	アサインابل・フットペダル (CC#04)	(※ p.273)
(EXT) Ribbon:CC#16	リボン・コントローラー (CC#16)	
(EXT) Slider:CC#18 (Value Slider: CC#18)	バリュー・スライダ (CC#18)	(※ p.273)
(EXT) KnobMod1:#17 (Knob Mod1: CC#17)	B モードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1(ノブ・モジュレーション 1 CC#17)	(※ p.273)
(EXT) KnobMod2:#19 (Knob Mod2: CC#19)	B モードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2(ノブ・モジュレーション 2 CC#19)	(※ p.273)
(EXT) KnobMod3:#20 (Knob Mod3: CC#20)	B モードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3(ノブ・モジュレーション 3 CC#20)	(※ p.273)
(EXT) KnobMod4:#21 (Knob Mod4: CC#21)	B モードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4(ノブ・モジュレーション 4 CC#21)	(※ p.273)
(EXT) KnobMod1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])	B モードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+]	(※ p.273)
(EXT) KnobMod2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])	B モードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+]	(※ p.273)
(EXT) KnobMod3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])	B モードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+]	(※ p.273)
(EXT) KnobMod4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])	B モードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+]	(※ p.273)
(EXT) Damper:#64 (Damper: CC#64)	ダンパー・ペダル (CC#64)	
(EXT) Porta.SW:#65 (Portamento Switch: CC#65)	ポルタメント・スイッチ (CC#65)	
(EXT) Sostenuito:#66 (Sostenuto: CC#66)	ソステヌート・ペダル (CC#66)	
(EXT) Soft:CC#67 (Soft Pedal: CC#67)	ソフト・ペダル (CC#67)	
(EXT) SW 1:CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)	アサインابل・パネル・スイッチ 1 (SW1 モジュレーション CC#80)	(※ p.273)
(EXT) SW 2:CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)	アサインابل・パネル・スイッチ 2 (SW2 モジュレーション CC#81)	(※ p.273)
(EXT) Foot SW:#82 (Foot Switch: CC#82)	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82)	(※ p.273)
(EXT) MIDI:CC#83	MIDIコントロール・チェンジ (CC#83)	
(EXT) Tempo	テンポ (内部クロックまたは外部 MIDIクロックのテンポ情報)	

上表左端の ()内の表記は、各AMSとして使用できるソースの種類を表します。

例えば、OSC1 Pitchの“ AMS(Pitch AMS) ”(Program P2:2-1a)

のバリューは[Off, (FEG), (AEG), (EXT)]です(※ p.15)。

これはOffと、(FEG)、(AEG)、(EXT)の各ソースが選択できることを示しています。

CC#: コントロール・チェンジ・ナンバーを示します。

Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)

Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

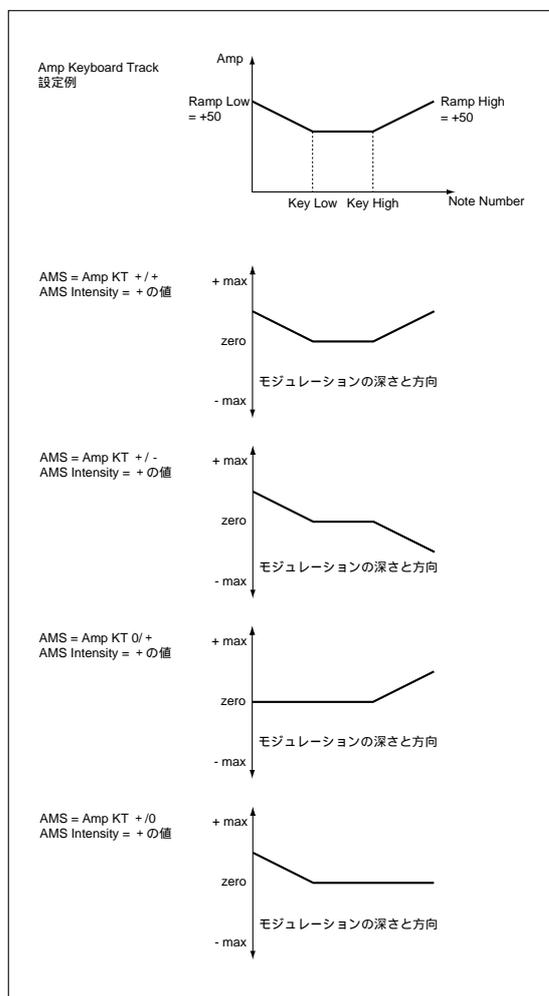
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)

+ / +: “ Ramp Low ”, “ Ramp High ”の設定してある符号に従って効果の方向が決まります。

+ / -: “ Ramp Low ”の設定している符号, “ Ramp High ”の設定している符号の逆(+50なら-50、-50なら+50)に従って効果の方向が決まります。

0 / +: “ Ramp Low ”のAMS効果はありません。“ Ramp High ”の設定している符号に従って効果の方向が決まります。

+ / 0: “ Ramp Low ”の設定している符号に従って効果の方向が決まります。“ Ramp High ”のAMS効果はありません。



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック+Y(奥)方向およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

JS-Y & AT/2 (Joy Stick-Y & After Touch/2)

ジョイスティック-Y(手前)方向およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

Pedal:CC#04 (Foot Pedal: CC#04)

AMSとしてアサインブル・フット・ペダルを使用するときは、“ Foot Pedal Assign ”(Global P2:Controller 2-1a)でFoot Pedal (CC#04)に設定しておきます(※「Foot Pedal Assign」)。
ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラーなどでコントロールできます。

Slider:CC#18 (Value Slider: CC#18)

ProgramモードP0: “ Program Select ”, CombinationモードP0: “ Combination Select ”が選ばれているときに、[VALUE]スライダはCC#18相当のコントローラーとして機能します。

KnobMod1:#17 (Knob Mod1: CC#17)

KnobMod2:#19 (Knob Mod2: CC#19)

KnobMod3:#20 (Knob Mod3: CC#20)

KnobMod4:#21 (Knob Mod4: CC#21)

AMSとしてREALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]を使用するときは、1プログラム、1コンビネーション、1ソング、Song Playモードごとに、Controllerページの“ Realtime Control Knobs B-Assign ”でそれぞれ“ Knob1-B ”をKnobMod1(CC#17)、“ Knob2-B ”をKnobMod2(CC#19)、“ Knob3-B ”をKnobMod3(CC#20)、“ Knob4-B ”をKnobMod4(CC#21)に設定します(※「Knob1...4-B Assign」)。

REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1]~[4]を操作するとモジュレーションがかかります。

AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを12時方向にすると、AMSとしての効果が0になります。右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

KnobMod1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])

KnobMod2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])

KnobMod3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])

KnobMod4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])

KnobMod1:#17~KnobMod4:#21とは、ノブの位置と効果の方向が異なります。AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを左に回しきると、AMSとしての効果が0となります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

SW 1:CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW 2:CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)

AMSとして[SW1]、[SW2]キーを使用するときは、1プログラム、1コンビネーション、1ソング、Song Playモードごとに、Controllerページにある“ Pannel Switch Assign ”でそれぞれ“ SW1 ”をSW1 Mod1(CC#80)、“ SW2 ”をSW2 Mod2(CC#81)に設定します(※「SW1/2 Assign」)。

[SW1]、[SW2]キーを操作することでコントロールできます。

Foot SW:#82 (Foot Switch: CC#82)

AMSとしてアサインブル・フット・スイッチを使用するときは、“ Foot Switch Assign ”(Global P2:2-1a)でFoot SW (CC#82)に設定しておきます(※「Foot Switch Assign」)。

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチなどでコントロールできます。

Alternate Modulation の設定

AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作すると、モジュレーションを受ける側は下表のように変化します。

オルタネート・モジュレーション機能を使用して、EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラーなどの効果を組み合わせた複雑なモジュレーション効果が得られます。

- ピッチ/フィルター/アンプをモジュレーションするLFOの周波数やインテンシティをピッチ/フィルター/アンプEGでコントロールしたり、LFO1の周波数をLFO2でコントロールするなど、複雑に変化するLFOやEGが作れます。
- ベロシティやジョイスティックはもちろん、スイッチ、ノブ、ペダル等でも、音色やEG、LFOなどがコントロールできます。
- パンニングをコントローラー、EG、LFOなどでリアルタイムに動かすことができます。
- フィルターEGで、フィルターと同時にピッチや音量もコントロールすることができます。
- EGのレベルやタイムをコントローラー等でコントロールできます。リアルタイムにEGのシェイプを変化させることができます。
- フィルターやアンプのキーボード・トラックや、ノート・ナンバーなど、鍵盤の弾く音程によってEGやLFOをコントロールできます。
- アルペジエーターやシーケンサーのテンポで、ピッチや音色、EG、LFOをコントロールできます。

右表脚注

- *1 “AMS”にNote Numberを選んだ場合、C4が基準になります。
- *2 EXT(+): Velocity, Poly After, After Touch, JS+Y:CC#01, JS(-Y):CC#02, JS+Y & AT/2, JS - Y & AT/2, Pedal:CC#04, Slider:CC#18, KnobMod1[+], KnobMod2[+], KnobMod3[+], KnobMod4[+], Damper#64, Porta:SW:#65, Sostenuato:#66, Soft:CC#67, SW1:CC#80, SW2:CC#81, MIDI:CC#83
- *3 EXT(+): KnobMod1:#17, KnobMod2:#19, KnobMod3:#20, KnobMod4:#21
- *4 “AMS”にTempoを選んだ場合、♩=120が基準になります。例えば“Pitch”の“AMS”をTempo、“Intensity”を12.00にすると、テンポを倍(♩=120 240)にするとピッチが1オクターブ上がり、1/2(♩=120 60)にするとピッチが1オクターブ下がるという設定が可能です。
- *5 専用パラメーターもあります。
- *6 “Filter Frequency”の値に加算させたように動作します。
“Frequency”の値が10増えると、カットオフ周波数は2倍(1オクターブ上)になります。
- *7 “Pan”の設定値に加算したように動作します。
- *8 LFOの“Frequency”は、“AMS”のTempoと“Intensity”の設定でコントロールできますが、Frequency MIDI/Tempo Sync.(Program P5:5-1c)機能を使用すると、LFOの周波数をテンポと音符に同期させることができます。

各パラメーターにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例

Pitch (Program P2: 2-1a)

ピッチをフィルター/アンプEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にFilter EGやAmp EGを選び、“Intensity”を+12.00に設定すると、EGに同期してピッチが最大±1オクターブ変化します。
- “AMS”にTempoを選び、“Intensity”を+12.00に設定すると、テンポ(基準♩=120)が2倍のとき、ピッチが1オクターブ上がります。1/2のとき、ピッチが1オクターブ下がります。

Pitch EG Intensity (Program P2: 2-1b)

Pitch EGのインテンシティを、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にJS+Y:CC#01を選び、“Intensity”を+12.00にすると、ジョイスティックを+Y方向に操作するとPitch EGの効果がだんだん大きくなり、最大±1オクターブまで変化します。
“Intensity”を-の値にすると、Pitch EGの効果が逆相になります。

Pitch LFO1/2 Intensity (Program P2: 2-1d)

LFO1/2のピッチ・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にEGを選んだとき、EGのレベルの変化に同期させて、LFOモジュレーションによるピッチ変化幅がコントロールできます。
“Intensity”を+の値に設定すると、EGのレベルが高くなるときはビブラート効果がだんだん深くなり、低くなるときはビブラート効果がだんだん浅くなります。“Intensity”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS”にSW1、2などのコントローラーを設定し、必要なときのみ[SW1]、[SW2]キー等をオンにして、ピッチ・ビブラート効果をかけることができます。

Filter (Cutoff) Frequency (Program P3: 3-2c)

Filter A、Bのカットオフ周波数を、ピッチ/アンプEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。Filter A、Bそれぞれに“AMS”、“Intensity”が設定できます。

- “AMS”にJS XやRibbon:CC#16を選び、“Intensity”を+の値に設定すると、ジョイスティックやリボン・コントローラーを右に操作するとカットオフが上がり、左に操作するとカットオフが下がります。
-の値に設定するとその逆になります。
- “AMS”に共通のコントローラーを選び、Filter A(Low Pass Filter)の“Intensity”、Filter B(High Pass Filter)の“Intensity”にそ

Parameter	AMS -> AMS Value -> AMS Intensity	PEG/FEG -99...0...+99	AEG 0...+99
Pitch	(+12.00)	-1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Pitch EG Int.	(+12.00)	-	-
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	-1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Filter Frequency *6	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Resonance	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Filter EG Int.	(+99)	-	-
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Amp	(+99)	設定値x(0...1...8)	-
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Pan *7	(+50)	-63...0...+63	0...+63
EG Level	(+66)	-	-
EG Time	(+49)	-	-
LFO Frequency	(+99)	設定値x(1/64...1...64)	設定値x(1...64)

それぞれ別々のインテンシティを設定すると、1つのコントローラーの操作で2つのFilterのカットオフ周波数を同時にコントロールできます。

Resonance (Program P3: 3-1b)

“Filter Type”がLow Pass Resonanceのときに有効です。レゾナンス・レベルをEG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にFilter KTrk、Amp KTrkを選び、フィルターやアンプのキーボード・トラックの設定を利用してレゾナンス・レベルがコントロールできます。例えばアンプのキーボード・トラック“Ramp Low”、“Ramp High”が+の値になっているとき、“AMS”にAmp KTrk [+ / +]を選び、“Intensity”を+の値にすると、鍵盤の両端にいくほどアンプのキーボード・トラックにより音量が上がり、かつ、“AMS”によってレゾナンス・レベルが上がります。
- “AMS”にコントローラーを設定して、必要なときのみコントローラーを操作して、レゾナンスをかけることができます。
- “AMS”にLFO1、2を設定することによって、レゾナンス・レベルをLFOでコントロールできます。

Filter EG Intensity (Program P3: 3-2b)

Filter EGのインテンシティをコントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”で、FilterA、Bのインテンシティがそれぞれ独立で設定できます。

- “AMS”にJS - Y:CC#02を選び、“Int to A”、“Int to B”を+の値にしてジョイスティックを - Y方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。“Int to A”、“Int to B”を - の値にすると、Filter EGの効果が逆相になります。
- “AMS”にRibbon:CC#16を選び、“Int to A”、“Int to B”を+の値にして、リボン・コントローラーを右方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。リボン・コントローラーを左方向に操作すると、Filter EGの効果が逆位相でだんだん大きくなります。

Filter LFO1/2 Intensity (Program P3: 3-3a, 3-3b)

LFO1/2のフィルター・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”で、FilterA、Bそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “AMS”にEGを選び、EGのレベルの変化に同期させてLFOモジュレーションによるオート・ワウ効果の深さをコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”を+の値に設定したとき、EGのレベルが高くなるとワウ効果がだんだん深くなり、低くなるとワウ効果がだんだん浅くなります。“Intensity to A”、“Intensity to B”を - の値に設定するとLFOの位相が逆になります。

- “AMS”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要なときのみ[SW1]、[SW2]キーをオンにすることによってオート・ワウ効果をかけることができます。

Amp (Program P4: 4-2b)

音量をピッチ/フィルターEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- +の値で変化するEGやコントローラー(Amp EG、EXT(+)、EXT(SW))を“AMS”に選び、“Intensity”を+99に設定すると、現在の音量から、最大で8倍の音量にまで変化します。
- ±の値で変化するEG、LFOやコントローラー(Pitch EG、Filter EG、LFO、KT、EXT(+ -))を“AMS”に選び、“Intensity”を+99に設定すると、現在の音量から、最大で8倍の音量まで(“AMS”の+側の变化で)、最小で音量0まで(“AMS”の-側の变化で)変化します。
- アンプEGによる音量の時間的変化に加え、ピッチ/フィルターEGにも同期して音量を変化させることができます。“AMS”にPitchEG、FilterEGを選び、“Intensity”を調節してください。AmpEGの効果をなくして、ピッチ/フィルターEGで音量をコントロールする場合は、AmpEGの各Levelを+99に設定してください。

Amp LFO1/2 Intensity (Program P4: 4-2c)

LFO1/2のアンプ・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にEGを選ばると、EGレベルの変化に同期させてLFOモジュレーションによるトレモロ効果の深さがコントロールできます。“Intensity”を+の値に設定したとき、EGのレベルが高くなるとトレモロ効果がだんだん深くなり、低くなるとトレモロ効果がだんだん浅くなります。“Intensity”を - の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要なときのみ[SW1]、[SW2]キー等をオンにして、トレモロ効果をかけることができます。

Pan (Program P4: 4-1b)

オシレーターのパンを、EG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にNote Numberを選び、“Intensity”を+50に設定すると、C4でセンター、C6以上で右振り切り、C2以下で左振り切りです。このように鍵盤の位置によってパンがコントロールできます。
- “AMS”にEGを選ばると、EGのレベルの変化に同期させてオシレーターのパンをコントロールできます。“Intensity”を+の値に設定したとき、EGのレベルが高くなるとパンが右に移動、低くなると左に移動します。“Intensity”を - の値に設定すると逆の効果になります。

LFO1/2 -99...0...+99	KT(Flt KTrk, Amp KTrk) -99...0...+99	KT(Note Number) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6)...	JS X/Ribbon:CC#16 -Max...0...+Max	EXT(+)*2 0...127	EXT(+)*3 -Max...0...+Max	EXT(Tempo)*4 (♪) = ...60...120...240...
専用パラメーター -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	専用パラメーター ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave]	-1...0...+1[Octave]*5 -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave] 0...+1[Octave] 0...+1[Octave]	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave]
専用パラメーター -99x2...0...+99x2 - -99...0...+99	-99...0...+99 - -99...0...+99	...-99...0...+99... - ...-99...0...+99...	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	0...+99 0...+99 0...+99 0...+99	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99...
専用パラメーター - -127...0...+127	-99...0...+99 -63...0...+63	...-99...0...+99... ...-63...0...+63...	設定値x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	設定値x(1...8) 0...+99 0...+63	設定値x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	設定値x(0...1...8...) ...-99...0...+99... ...-63...0...+63...
- 設定値x(1/128...1...128)	-99...0...+99 設定値x(1/64...1...64) 設定値x(1/64...1...64)	...-99...0...+99... 設定値x(...1/64...1...64...) 設定値x(...1/64...1...64...)	-99...0...+99 設定値x(1/64...1...64) 設定値x(1/64...1...64)	0...+99 設定値x(1...64) 設定値x(1...64)	-99...0...+99 設定値x(1/64...1...64) 設定値x(1/64...1...64)	...-99...0...+99... 設定値x(...1/64...1...64...) 設定値x(...1/64...1...64...)*8

EG Level - Pitch EG (Program P2: 2-3b)

Filter EG (Program P3: 3-4b)

Amp EG (Program P4: 4-3b)

EGのレベルを、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

“ Intensity ”の値を設定して、EGのセグメント(“ St ”スタート、“ At ”アタック、“ Br ”ブレイク)ごとに、+/- /0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作、- : Intensityの逆符号で動作、0 : AMS効果はありません。

“ Intensity ”の値を、+66にすると、それぞれの設定レベルを最大で±99の範囲でコントロールできます。

- Amp EGのLevel Modulation “ AMS ”にVelocityを選び、“ Intensity ”を+66、“ St ”を0、“ At ”を+、“ Br ”を-にします。Amp EGのレベル設定をすべて+00に設定します。ペロシティを大きくするに従って、EGレベルの変化が大きくなります。ペロシティが最大るとき、スタート・レベルは+00のまま、アタック・レベルは+99、ブレイク・レベルは-99で、EGレベルが変化します。

EG Time - Pitch EG (Program P2: 2-3c)

Filter EG (Program P3: 3-4c)

Amp EG (Program P4: 4-3c)

EGのタイムを、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“ Intensity ”の値を設定して、EGのセグメント(“ At ”アタック、“ Dc ”ディケイ、“ Sl ”スロープ、“ Rl ”リリース)ごとに、+/- /0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作、- : Intensityの逆符号で動作、0 : “ AMS ”の効果はありません。

EGタイムは、各ポイントに達したときのAlternate Modulationの値で、その次のタイムが決まります。例えば、アタック・レベルに達したときのAlternate Modulationの値で、ディケイ・タイムが決まります。“ Intensity ”の値を、8、17、25、33、41、49にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- “ AMS ”にJS +Y:CC#01を選び、“ Intensity ”を+8、“ At ”を+、“ Dc ”を-、“ Sl ”と“ Rl ”を0にします。ジョイスティックを+Y方向に操作すると、アタック・タイムは最大で2倍に長くなります。ディケイ・タイムは最大で1/2に短くなります。スロープ/リリース・タイムは変化がありません。

LFO Frequency (Program P5: 5-1b)

LFO1、2の周波数を、EG、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。またLFO2の周波数で、LFO1の周波数にモジュレーションをかけることができます。

“ Intensity ”の値を、16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定周波数は最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- “ AMS ”にJS +Y:CC#01を選び、“ Intensity ”を+16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大2倍までコントロールできます。“ Intensity ”を-16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大1/2倍までコントロールできます。

Dynamic Modulation Source (Dmod)

特定のエフェクト・パラメーターを、ジョイスティックやリボン・コントローラーなどを使って演奏中にコントロールすることができます。このようなエフェクトのコントロールをダイナミック・モジュレーションといいます。例えば、アフタータッチでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、リボン・コントローラーでワウを動かすなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮できます。

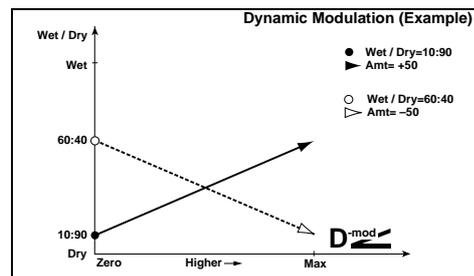
ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、“ Src ”(ソース)、“ Amt ”(アマウント)という組み合わせになっています。“ Src ”でモジュレーション・ソースを選び、“ Amt ”でダイナミック・モジュレーションの効果の大きさを設定します。モジュレーション・ソースが最大るとき、パラメーターの値と“ Amt ”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。

MIDI Program、Samplingモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションをグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。(Samplingモードはインサート・エフェクトのみが使用できます。)

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションを、それぞれIFX1~5、MFX1、2の“ Ctrl Ch ”で設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

例: “ Wet/Dry ”10:90、“ Src ”After Touch、“ Amt ”+50

この場合、普段エフェクト・バランスは10:90で、アフタータッチをかけるとエフェクト音の割合がだんだん大きくなっていきます。アフタータッチが最大のときにエフェクト・バランスは60:40になります。



ダイナミック・モジュレーションの効果がかかった状態で“ Amt ”の値を変更しても、ダイナミック・モジュレーションの効果は変わりません。再びダイナミック・モジュレーション・ソースを動かしたときに、変更した値が有効となります。

その他のダイナミック・モジュレーションについては、それぞれのエフェクトの説明をご覧ください。

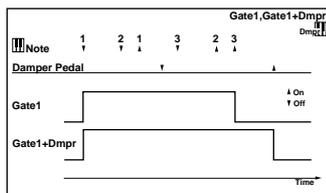
ダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、各エフェクトのパラメーター表の右側に **D^{mod}** マークがついています。

Dynamic Modulation Source List

ソース名	説明
Off	ダイナミック・モジュレーションを使用しない。
Gate1	ノート・オン/オフ (※p.277)
Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ (※p.277)
Gate2	ノート・オン/オフ (リトリガー) (※p.277)
Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ (リトリガー) (※p.277)
Note Number	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
After Touch	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
JS X (Joy Stick X)	ジョイスティックX(横)方向
JS+Y: CC#01 (Joy Stick +Y: CC#01)	ジョイスティック+Y(奥)方向 (CC#01)
JS-Y: CC#02 (Joy Stick -Y: CC#02)	ジョイスティック - Y(手前)方向 (CC#02)
Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)	アサインابل・フット・ペダル (CC#04) (※p.277)
FXCtrl1: #12 (FX Control1: CC#12)	MIDIエフェクト・コントロール 1(CC#12)
FXCtrl2: #13 (FX Control2: CC#13)	MIDIエフェクト・コントロール 2(CC#13)
Ribbon: #16 (Ribbon: CC#16)	リボン・コントローラー (CC#16)
Slider: #18 (Value Slider: CC#18)	バリュー・スライダ (CC#18) (※p.277)
KnobM1: #17 (Knob Mod1: CC#17)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 (ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (※p.277)
KnobM2: #19 (Knob Mod2: CC#19)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 (ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (※p.277)
KnobM3: #20 (Knob Mod3: CC#20)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 (ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (※p.277)
KnobM4: #21 (Knob Mod4: CC#21)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 (ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (※p.277)
KnobM1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+](※p.278)
KnobM2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+](※p.278)
KnobM3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+](※p.278)
KnobM4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+](※p.278)
Damper: #64 (Damper: CC#64)	ダンパー・ペダル (CC#64)
Prta.SW: #65 (Portamento Switch: CC#65)	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenu: #66 (Sostenuto: CC#66)	ソステヌート・ペダル (CC#66)
SW 1: CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)	アサインابل・パネル・スイッチ 1 (SW1モジュレーション CC#80) (※p.278)
SW 2: CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)	アサインابل・パネル・スイッチ 2 (SW2モジュレーション CC#81) (※p.278)
Foot SW: #82 (Foot Switch: CC#82)	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (※p.278)
MIDI: CC#83	MIDIコントロール・チェンジ (CC#83)
Tempo	テンポ(内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報) (※p.278)

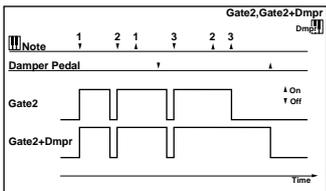
Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1 + Dmprでは、キーを離してもダンパー(サスティン)・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



Gate2, Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

Gate1、Gate1 + Dmprとほぼ同じですが、Gate2、Gate2+Dmprでは、022: St. Envelope FlangerなどのEGや、027: Stereo VibratoなどのAUTOFADEのソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1 + Dmprでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)



Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインابل・フット・ペダルを使用するときは、「Foot Pedal Assign」(Global P2: Controller 2-1a)でFoot Pedal (CC#04)に設定します。(※「Foot Pedal Assign」)
ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラーなどでエフェクトをコントロールできます。

Slider: #18 (Value Slider: CC#18)

ProgramモードP0:「Program Select」、CombinationモードP0:「Combination Select」が選ばれているとき、[VALUE]スライダはCC#18相当のコントローラーとして機能します。

KnobM1: #17 (Knob Mod1: CC#17)

KnobM2: #19 (Knob Mod2: CC#19)

KnobM3: #20 (Knob Mod3: CC#20)

KnobM4: #21 (Knob Mod4: CC#21)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてREALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]を使用するときは、1プログラム、1コンビネーション、1ソング、Song Playモード、Samplingモードごとに、Controllerページの「Realtime Control Knobs B-Assign」でそれぞれ「Knob1-B」をKnobMod1(CC#17)、「Knob2-B」をKnobMod2(CC#19)、「Knob3-B」をKnobMod3(CC#20)、「Knob4-B」をKnobMod4(CC#21)に設定します。(※「Knob1...4-B Assign」)
REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1]~[4]を操作することでエフェクトをコントロールできます。

ノブを12時方向にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。「Amt」が+の値のとき、右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります。(- の値のときは逆方向の効果となります。)

KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])
 KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])
 KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])
 KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])

ノブの位置と効果の方向が、KnobM1: #17(Knob Mod1: CC#17) ~ KnobM4: #21(Knob Mod4: CC#21)のときと異なります。
 “ Amt ”が+の値のとき、ノブを左に回し切ったとき、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります。(- の値のときは逆方向の効果となります。)

SW 1: CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)
 SW 2: CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとして[SW1]、[SW2]キーを使用するときは、1プログラム、1コンビネーション、1ソング、Song Playモード、Samplingモードごとに、Controllerページにある“ Pannel Switch Assign ”でそれぞれ“ SW1 ”を SW1 Mod1(CC#80)、“ SW2 ”を SW2 Mod2(CC#81)に設定しておきます。(※「 SW1/2 Assign 」[SW1]、[SW2]キーを操作することでエフェクトをコントロールできます。)

Foot SW: #82 (Foot Switch: CC#82)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインブル・フット・スイッチを使用するときは、“ Foot Switch Assign ”(Global P2: Controller 2-1a)を Foot SW (CC#82)に設定しておきます。(※「 Foot Switch Assign 」)

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチなどでエフェクトをコントロールできます。

Tempo

Tempo以外のモジュレーション・ソースは、内部的には0 ~ 127(- 128 ~ +127)の値で処理されています。これに対しTempoでは内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報(BPM値)を使います。従って、“ ♩ ”が127 (BPM)のときに他のモジュレーション・ソースの最大値(+127)と同等の効果になります。

BPM/MIDI SYNC 機能について

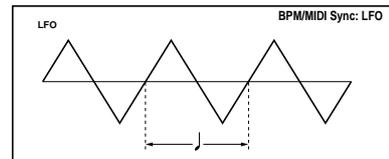
BPM/MIDI SYNC機能は、009:St. Wah/Auto WahなどLFOを持ったエフェクトの大部分や、049:L/C/R BPM Delayなど一部のディレイ系エフェクトで使用することができます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけばアルペジエーターやシーケンサーのテンポを変えても追従するのでライブ・パフォーマンスなどに便利です。

BPM/MIDI SYNC機能があるパラメーターには、各エフェクトのパラメーター表の右側に  マークがついています。

例 1. LFO

“ BPM/MIDI Sync ”On
 “ Base Note ” ♩
 “ Times ”x1

この場合LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。

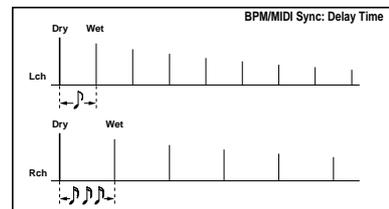


“ BPM ”をMIDIに設定するとアルペジエーターやシーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“ BPM ”が40 ~ 240の場合はここで設定した値が使われます。

例 2. ディレイタイム

“ L Delay Base Note ” ♩
 “ Times ”x1
 “ R Delay Base Note ” ♩
 “ Times ”x3

この場合左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符1個分の時間、右チャンネルは16分音符3個分の時間に設定されます。



“ BPM ”をMIDIに設定するとアルペジエーターやシーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“ BPM ”が40 ~ 240の場合はここで設定した値が使われます。

テンポ、“ Base Note ”と“ Times ”の組み合わせによって最大のディレイ・タイムを超えるような設定をすると、「Time Over? > OVER!!」のように表示されます。この表示が出なくなるように設定し直してください。(最大のディレイ・タイムはエフェクト・タイプにより異なります。)

SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2]キーには以下の機能が設定できます。

各モードの“ Panel Switch Assign ”で設定します。

- プログラム P1:Controller ページ(1-4a)
- コンビネーション P4:Controller ページ(4-4a)
- ソング(Sequencer) P4:Controller ページ(4-7a)
- Song Play モード P2:Controller Setup ページ(2-1a)
- Sampling モード P4:Controller Setup ページ(4-1a)

note Programモード、Combinationモード、Sequencerモードでは、それぞれ1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。Song Playモード、Samplingモードではモードで1つの設定ができます。

SW1, SW2 Assign List

Off	機能なし
SW1 Mod.:CC#80 (SW1 Modulation:CC#80) SW2 Mod.:CC#81 (SW2 Modulation:CC#81)	Alternate ModulationやEffect Dynamic Modulationのソースとして使用するときを選びます。そのときは、コントロール先をあらかじめ設定しておきます。On/OffのたびにCC#80(またはCC#81)を送信します。(Off: 0, On: 127) (※p.279)
Porta.SW:CC#65 (Portamento Switch:CC#65)	SW1(またはSW2)を押してオン(LED点灯)にするとポルタメントがかかります。On/OffのたびCC#65を送信します。(Off: 0, On: 127) (※p.279)
Octave Down	SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・ダウンと元のオクターブ設定が切り替わります。(LED点灯時は1オクターブ・ダウン)
Octave Up	SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・アップと元のオクターブ設定が切り替わります。(LED点灯時は1オクターブ・アップ)
JS X Lock	ジョイスティックX方向の効果をLockします。 (※p.279)
JS+Y Lock	ジョイスティック+Y方向の効果をLockします。 (※p.279)
JS-Y Lock	ジョイスティック-Y方向の効果をLockします。 (※p.279)
Ribbon Lock	リボン・コントローラーの効果をLockします。 (※p.279)
JS X & Ribbon Lock	ジョイスティックX方向とリボン・コントローラーの効果を同時にLockします。 (※p.279)
JS+Y & Ribbon Lock	ジョイスティック+Y方向とリボン・コントローラーの効果を同時にLockします。 (※p.279)
JS-Y & Ribbon Lock	ジョイスティック-Y方向とリボン・コントローラーの効果を同時にLockします。 (※p.279)
After Touch Lock	アフタータッチの効果をLockします。 (※p.279)

SW1 Mod.:CC#80 (SW1 Modulation:CC#80)

SW2 Mod.:CC#81 (SW2 Modulation:CC#81)

この機能はSW1とSW2で異なり、SW1はCC#80を、SW2はCC#81をそれぞれ送信します。

Porta.SW:CC#65 (Portamento Switch:CC#65)

“ Oscillator Mode ”(Program P1:1-1a)がSingleのときは“ Enable ”(Program P2:2-1c)の設定にかかわらずオン(LED点灯)でポルタメントがかかります、オフ(LED消灯)ではポルタメントがかかりません。
“ Oscillator Mode ”がDoubleのときは“ Enable ”(Program P2:2-1c)の設定がOSC1、2で同じ場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable)、オン(LED点灯)でOSC1、2にポルタメントがかかります、オフ(LED消灯)ではOSC1、2にポルタメントがかかりません。
“ Enable ”(Program P2:2-1c)の設定がOSC1、2で違う場合(OSC1がEnable、OSC2がDisable、またはOSC1がDisable、OSC2がEnable)はオン(LED点灯)でEnableにしたOSCにポルタメントがかかります、オフ(LED消灯)ではOSC1、2にポルタメントがかかりません。

JS X Lock, JS+Y Lock, JS-Y Lock, Ribbon Lock, JS X & Ribbon Lock, JS+Y & Ribbon Lock, JS-Y & Ribbon Lock, After Touch Lock

選んだコントローラー(ジョイスティック、リボン・コントローラー、アフタータッチ)のLock/Unlock(LED点灯時はLock)が切り替わります。ジョイスティック、アフタータッチの操作中にLockをオンすると、そのコントローラーの位置での効果がロック(固定)します。リボン・コントローラーをLockをオンすると、リボン・コントローラーから指を離す直前の効果がかかり続けます。Lockがオフのときは、リボン・コントローラーから指を離すと、センター位置の効果にリセットされます。

例えば、ここでJS(+Y)Lockを選び、ジョイスティックを向こう側に傾けて、Lockをオンすると、ジョイスティック(+Y)の動作は、傾けた状態でロック(ホールド)されるので、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック(-Y)を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることもできます。

MIDI ジョイスティック、アフタータッチをLockすると、該当するコントローラーのMIDIの送信も止まりますが、受信は行われます。

※OG p.22

Knob 1...4 B-Assign

REALTIME CONTROLS Bモード時のノブ[1]~[4]には以下の機能が設定できます。

各モードの“ Realtime Control Knobs B-Assign ”で設定します。

- プログラム P1:Controllerページ(1-4b)
- コンビネーション P4:Controllerページ(4-4b)
- ソング(Sequencer) P4:Controllerページ(4-7b)

- Song Playモード P2:Controller Setupページ(2-1b)
- Samplingモード P4:Controller Setupページ(4-1b)

note Programモード、Combinationモード、Sequencerモードでは、それぞれ1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。Song Playモード、Samplingモードではモードで1つの設定ができます。

Realtime Control Knobs B-Assign List

Off	機能なし
Knob Mod. 1 (CC#17)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”ではKnobMod1:#17、“Dmod Src”ではKnobM1:#17を選択します。同時にCC#17を出力します。
Knob Mod. 2 (CC#19)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”ではKnobMod2:#19、“Dmod Src”ではKnobM2:#19を選択します。同時にCC#19を出力します。
Knob Mod. 3 (CC#20)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”ではKnobMod3:#20、“Dmod Src”ではKnobM3:#20を選択します。同時にCC#20を出力します。
Knob Mod. 4 (CC#21)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”ではKnobMod4:#21、“Dmod Src”ではKnobM4:#21を選択します。同時にCC#21を出力します。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクスプローシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々に設定した音量のバランスを保ちながら)調節します。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメント・タイムをコントロールします。同時にCC#5を出力します。
Volume (CC#07)	ボリュームをコントロールします。同時にCC#7を出力します。
Post IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールします。同時にCC#8を出力します。Valve Force: On、“Placement”Insert時、Valve Forceからの出力後のパンをコントロールします。
Pan (CC#10)	オシレーターのパンをコントロールします。同時にCC#10を出力します。
Expression (CC#11)	エクスプレッションをコントロールします。同時にCC#11を出力します。
FX Control 1 (CC#12)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“Dmod Src”でFXCtrl1:#12を選択します。同時にCC#12を出力します。
FX Control 2 (CC#13)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“Dmod Src”でFXCtrl2:#13を選択します。同時にCC#13を出力します。
LPF Cutoff (CC#74)	Filter(ロー・パス・フィルター)のカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。
Resonance/HPF (CC#71)	Filterのレゾナンスまたはハイ・パス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムの“Filter Type”が“Low Pass Resonance”のときはレゾナンス・レベルを、Low Pass & High Passのときはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。
Filter EG Int. (CC#79)	FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。
F/A Attack (CC#73)	Filter、AmplifierのEGのアタックをコントロールします。同時にCC#73を出力します。
F/A Decay (CC#75)	Filter、AmplifierのEGディケイ・タイム、スロープ・タイムをコントロールします。同時にCC#75を出力します。
F/A Sustain (CC#70)	Filter、AmplifierのEGサスティン・レベルをコントロールします。同時にCC#70を出力します。
F/A Release (CC#72)	Filter、AmplifierのEGリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。
Pitch LFO1 Spd (CC#76)	LFO1のFrequencyをコントロールします。同時にCC#76を出力します。
Pitch LFO1 Dep (CC#77)	ピッチのLFO1インテンシティをコントロールします。同時にCC#77を出力します。
Pitch LFO1 Dly (CC#78)	LFO1のDelayをコントロールします。同時にCC#78を出力します。
SW 1 Mod. (CC#80)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Src”でSW1:CC#80を選択します。同時にCC#80を出力します。
SW 2 Mod. (CC#81)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Src”でSW2:CC#81を選択します。同時にCC#81を出力します。
Foot Switch (CC#82)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Src”でFootSW:#82を選択します。同時にCC#82を出力します。
MIDI CC#83 (CC#83)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Src”でMIDI:CC#83を選択します。同時にCC#83を出力します。
MFX Send 1 (CC#93)	Master Effect1へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#93を出力します。
MFX Send 2 (CC#91)	Master Effect2へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#91を出力します。
MIDI CC#00...CC#95	設定したMIDIコントロール・チェンジ(CC#)を出力します。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかります。

 REALTIME CONTROLS Aモード時の機能は固定です。

Knob1-A: LPF CUTOFF (Filter LPF Cutoff: CC#74)

Filterのローパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。

Knob2-A: RESONANCE/HPF (Filter Resonance/HPF Cutoff: CC#71)

Filterのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムの“Filter Type”がLow Pass Resonanceのときレゾナンス・レベルを、Low Pass&High Passのときハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。

Knob3-A: EG-Intensity (Filter EG Intensity: CC#79)

FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。

Knob4-A: EG-Release (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)

Filter, Amplifier EGのリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。

Foot Switch Assign

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したアサインブル・スイッチ(オプションPS-1)の機能を設定します。

- Global P2:Controller“Foot Switch Assign”(2-1a)で設定します。

MIDI CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。

(Off: 0, On:127)

Knob1...4, SW1, 2を選択した場合、各モードでのKnob1...4 B-Assign, SW1/2 Assignの設定に従い、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン・オフのたびに送信します。
(Off: 0, On: 127)

Portamento SW (CC#65)

“Oscillator Mode”(Program P1:1-1a)がSingleのときは“Enable”(Program P2:2-1c)の設定に関わらず、オンでポルタメントがかかり、オフではポルタメントがかかりません。

“Oscillator Mode”がDoubleのときは“Enable”の設定がOSC1、2で同じの場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable)、オンでOSC1、2にポルタメントがかかり、オフではOSC1、2にポルタメントがかかりません。

“Enable”の設定がOSC1、2で違う場合(OSC1がEnable、OSC2がDisable、またはOSC1がDisable、OSC2がEnable)は、オンでEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフではOSC1、2にポルタメントがかかりません。

Foot Switch Assign List

Off	接続したスイッチは機能しません。
Foot SW (CC#82)	Alternate Modulation, Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Src”にFoot SW:#82を選択します。
Portamento SW (CC#65)	ポルタメントのオン/オフをコントロールします。
Sostenuto (CC#66)	ソステヌート効果(ペダル・スイッチをオンしたときに押している鍵盤(Note No.)のみホールドされる)をコントロールします。
Soft (CC#67)	ソフト・ペダル効果のオン/オフをコントロールします。
Arpeggio SW	アルペジエーターのオン/オフをコントロールします。NRPNの[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 00(オフ)または7F(オン)]をオン/オフのたびに送信します。
Program Up	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。Program P0: Playのときは、現在選ばれているプログラムの次のプログラムが選択でき、Combination P0: Playのときは、現在選ばれているコンビネーションの次のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。
Program Down	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。Program P0: Playのときは、現在選ばれているプログラムより1つ前のプログラムが選択でき、Combination P0: Playのときは、現在選ばれているコンビネーションより1つ前のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。
Song Start/Stop	スイッチの操作で、Sequencer, Song Playモードのソングのスタート、ストップができます。また、同時にMIDIスタート、ストップ・メッセージを送信します。
Song Punch In/Out	Sequencer P0: Preference“Recording Setup”(0-7a)がManual Punch Inのとき、スイッチの操作でシーケンサーのパンチ・イン、パンチ・アウトができます。
Cue Repeat Control	Sequencer P1: Cue Listの各Stepの“Repeat”(1-1d)をFSにしたとき、有効です。そのStepがリピート(繰り返し)しているとき、ペダル・スイッチをオンすると次のStepへ進むトリガーとなります。Songの最後までいくと次のStep(Song)へ進みます。
JS+Y (CC#01)	スイッチの操作でジョイスティックの+Y(奥)方向の効果をコントロールします。
JS-Y (CC#02)	スイッチの操作でジョイスティックの-Y(手前)方向の効果をコントロールします。
Ribbon (CC#16)	スイッチの操作でリボン・コントローラーの効果をコントロールします。
Slider (CC#18)	スイッチの操作で[VALUE]スライダの効果をコントロールします。
Knob 1...4	スイッチの操作でREALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]の効果をコントロールします。(オンで右回しきり、オフで左回しきりと同様の効果)
SW1, 2	スイッチの操作で[SW1],[SW2]キーの効果をコントロールします。
TAP TEMPO	スイッチの操作で、アルペジエーター、ソングのテンポをリアルタイムにコントロールします。

Foot Pedal Assign

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したアサインブル・ペダル(オプション XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。

- Global P2: Controller“ Foot Pedal Assign ”(2-1a)で設定します。

MIDI CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン / オフのたびに送信します。

(Off: 0、On:127)

Knob 1...4を選択した場合、各モードでのKnob 1...4 B-Assign の設定に従い、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン / オフのたびに送信します。(Off: 0、On: 127)

Foot Pedal Assign List

Off	接続したペダルは機能しません。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々で設定した音量のバランスを保ちながら)調節します。
Foot Pedal (CC#04)	Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Src”にPedal:CC#04を選択します。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメントのピッチ変化スピードをコントロールします。
Volume (CC#07)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのボリュームをコントロールします。
Post IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールします。 Valve Force: On、“Placement”Insert時、Valve Forceからの出力後のパンをコントロールします。
Pan (CC#10)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのパンをコントロールします。
Expression (CC#11)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのボリュームをコントロールします。 エクスペッションはボリュームの値との掛け算で音量が決まります。
FX Control 1 (CC#12)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、Dmod SrcにFXCtrl1:#12を選択します。
FX Control 2 (CC#13)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、Dmod SrcにFXCtrl2:#13を選択します。
MFX Send 1 (CC#93)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルをコントロールします。同時にMIDIチャンネルが一致するマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルもコントロールされます。
MFX Send 2 (CC#91)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルをコントロールします。同時にMIDIチャンネルが一致するマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルもコントロールされます。
JS+Y (CC#01)	ペダルの操作でジョイスティックの + Y(奥)方向の効果をコントロールします。
JS-Y (CC#02)	ペダルの操作でジョイスティックの - Y(手前)方向の効果をコントロールします。
Ribbon (CC#16)	ペダルの操作でリボン・コントローラーの効果をコントロールします。
Slider (CC#18)	ペダルの操作で[VALUE]スライダの効果をコントロールします。
Knob 1...4	ペダルの操作でREALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]の効果をコントロールします。

本機コントローラー操作時のMIDI送信

本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。ジョイスティックをX(横)方向に動かした場合のみバンド・チェンジが送信されます。

Assignable SwitchでKnob 1...4、SW1、2を、また、Assignable PedalでKnob 1...4を選択した場合、各モードのKnob 1...4 B-Assign、SW1/2 Assignの設定に従い、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージが送信されます。

以下に各モードでの動作を記述します。(ここではコントロール・チェンジのみの説明ですが、バンド・チェンジに関しても同様です。)

Program モード

本機コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel "Global P1:1-1a")でコントロール・チェンジを送信します。

 REALTIME CONTROLSのBモード[1]~[4]ノブ、アサインバル・ペダルでMaster Volumeに設定したときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

Combination モード

本機コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel "Global P1:1-1a")でコントロール・チェンジを送信します。同時にティンバーの"Status "(Combination P0:0-1c、P2:2-1b)の設定がEXTまたはEX2のとき、ティンバーのMIDIチャンネル("MIDI Channel "Combination P2:2-1a)でも送信します。

"Status "がINTで、"MIDI Channel "の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するティンバーは、本機コントローラーを操作すると、それぞれのティンバーに対して効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームをグローバルMIDIチャンネルでのみ送信します。

 MIDI Filter (Combination P3)で、ティンバーごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)が設定できます。チェックをつける上記の動作がイネーブル(有効)になります。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1~5、MFX1、2、MEQでそれぞれ設定する"Ctrl Ch "(Combination P8:8-3a、P9:9-2a、9-4a)の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているティンバーのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

Sequencer モード

本機コントローラーを操作すると、"Track Select "(Sequencer P0:0-1a)で選択しているトラック1~16に対して効果がかかります。

"Track Select "で選択しているトラックの"Status "(Sequencer P2:2-1a/2a)がEXT、EX2、BTHのとき、"MIDI Channel "(Sequencer P2:2-1a/2a)のMIDIチャンネルで、コントロール・チェンジを送信します。

"Status "がINT、BTHのとき、本機コントローラーを操作すると、そのトラックに対して効果がかかります。"MIDI Channel "の設定が同じトラックにも同様に効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

 MIDI Filter(Sequencer P3)で、トラックごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)が設定できます。チェックをつける"Status "がINT、BTHのときの動作がイネーブル(有効)になります。"Status "がEXT、EX2、BTHのトラックでは、ここでの設定に関わらずコントロール・チェンジを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1~5、MFX1、2、MEQでそれぞれ設定する"Ctrl Ch "(Sequencer P8:8-4a、P9:9-2a、9-4a)の設定が"Track Select "で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

リアルタイム・レコーディング時に、本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジがレコーディングされず。

Song Play モード

本機コントローラーを操作すると、"Play (Track Select) "(Song Play P0:0-1g)で選択しているトラック1~16に対して効果がかかります。

"Play(Track Select) "で選択しているトラックの"Status "(Song Play P1:1-1a/2a)がEXT、BTHのとき、トラックのMIDIチャンネル(Song Playモードではトラック1~16はMIDIチャンネル1~16)で、コントロール・チェンジを送信します。

"Status "がINT、BTHのとき、本機コントローラーを操作すると、そのトラックに対して効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1~5、MFX1、2、MEQでそれぞれ設定する"Ctrl Ch "(Song Play P8:8-4a、P9:9-2a、9-4a)の設定が"Track Select "で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

Sampling モード

本機コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel "Global P1:1-1a)で、コントロール・チェンジを送信します。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

 Samplingモードでは"AMS "の設定はできません。

本機コントローラーを操作したときに送信されるMIDIメッセージ、またMIDIメッセージに対応するAMS(オルタネート・モジュレーション・ソ

ス)、DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)の関係を以下に示します。

#は固定のもの、*はアサイン可能なものです。

	本体コントローラー														AMS 設定可能	DMOD 設定可能		
	Joy Stick	Ribbon	Value Slider	R.T.C. A	R.T.C. B	R.T.C. Valve	Valve On/Off	Gate Knob	Velocity Knob	SW1,2	ARP On/Off	Damper	Switch	Pedal				
MIDI チャンネル・メッセージ																		
ノード・オフ																		
ノード・オン (ノード・ナンバー)																	*	*
ノード・オン (ベロシティ)																	*	*
ポリ・アフタータッチ																	*	
CC#																		
0							*											
1		# (+Y)					*						*	*			*	*
2		# (-Y)					*						*	*			*	*
3							*											
4							*								*		*	*
5							*											
6							*											
7							*									*		
8							*									*		
9							*											
10							*									*		
11							*									*		
12							*									*		*
13							*									*		*
14...15							*											
16			#				*						*	*			*	*
17							*										*	*
18			#				*						*	*			*	*
19							*										*	*
20							*										*	*
21							*										*	*
22...31							*											
32							*											
33...37							*											
38							*											
39...63							*											
64							*					#					*	*
65							*				*		*				*	*
66							*					*					*	*
67							*					*					*	*
68...69							*											
70							*											
71						*	*											
72						*	*											
73							*											
74						*	*											
75							*											
76							*											
77							*											
78							*											
79						*	*											
80							*				*						*	*
81							*				*						*	*
82							*					*					*	*
83							*						*				*	*
84...90							*											
91							*							*				
92							*											
93							*							*				
94							*											
95							*											
96							*											
97							*											
98							*											
2: アルベジエーターのオン/オフスイッチ												#	*					
10: アルベジエーター・ゲート・コントロール										#								
11: アルベジエーター・ベロシティ・コントロール										#								
16: Valve Force On/Off								#										
17: Valve Force Input Trim								#										
18: Valve Force Ultra Boost								#										
19: Valve Force Tube Gain								#										
20: Valve Force Output Level								#										
99							#	#	#	#	#		*					
100																		
0: ベンド・レンジ																		
1: ファイン・チューン																		
2: コース・チューン																		
101																		
102...127																		
プログラム・チェンジ																	*	*
チャンネル・アフタータッチ																	*	*
ベンダー・チェンジ		# (X)															*	*
ユニバーサル・エクスクルーシブ																	*	
マスター・ボリューム									*									
マスター・バランス																		
マスター・ファイン・チューン																		
マスター・コース・チューン																		

コントロール・チェンジ 送受信時の本機の動作

コントロール・チェンジ受信時の本機動作、またコントロール・チェンジに対応する本機コントローラーの操作および設定の関係を以下に示します。

CC#	コントロール	バリュー	機能
0	バンク・セレクト(MSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのMSB *1
1	モジュレーション1	0...127	ジョイスティックの+Y(奥)方向の操作に相当
2	モジュレーション2	0...127	ジョイスティックの-Y(手前)方向の操作に相当
4	フット・コントローラー	0...127	アサインナブル・フットペダルの機能をFoot Pedalにしたときに相当
5	ポルタメント・タイム	0...127	ポルタメント・タイム
6	データ・エンタリー(MSB)	0...127	RPN、NRPNのデータのMSB *2
7	ボリューム	0...127	音量 *3
8	ポスト・インサート・エフェクト・パンポット	0...127	インサート・エフェクト通過後のパン。 Valve Force: On, Placement Insert時、Valve Forceからの出力後のパン。
10	パンポット	0...127	パン
11	エクスプレッション	0...127	音量 *3
12	エフェクト・コントロール1	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFXCtrl1に相当
13	エフェクト・コントロール2	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFXCtrl2に相当
16	リボン・コントローラー	0...127	リボン・コントローラーの操作に相当
17	ノブ・モジュレーション1	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.1にしたときに相当
18	コントローラー(CC#18)	0...127	Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationのコントロール用 *8
19	ノブ・モジュレーション2	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.2にしたときに相当
20	ノブ・モジュレーション3	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.3にしたときに相当
21	ノブ・モジュレーション4	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.4にしたときに相当
32	バンク・セレクト(LSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのLSB *1
38	データ・エンタリー(LSB)	0...127	RPN、NRPNのデータのLSB *2
64	ダンパー	0...127	ダンパー効果
65	ポルタメント On/Off	0...63(Off),64...127(On)	ポルタメント効果のオン/オフ
66	ソステヌート On/Off	0...63(Off),64...127(On)	ソステヌート効果のオン/オフ
67	ソフト	0...127	ソフト・ペダル効果
70	サスティーン・レベル	0...127	フィルター-EG、アンプEGのサスティーン・レベル *4
71	フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	フィルターのレゾナンス・レベル *5
	ハイパス・フィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	ハイパス・フィルターのカットオフ・フリケンシー *4
72	リリース・タイム	0...127	フィルター-EG、アンプEGのリリース・タイム *4
73	アタック・タイム	0...127	フィルター-EG、アンプEGのアタック・タイム *4
74	ローパスフィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	ローパス・フィルターのカットオフ・フリケンシー *4
75	ディケイ・タイム	0...127	フィルター-EG、アンプEGのディケイ・タイム/スロープ・タイム *4
76	LFO1 スピード	0...127	LFO1のスピード *4
77	LFO1 デプス	0...127	ピッチLFO1インテンシティ *4
78	LFO1 ディレイ	0...127	LFO1のディレイ *4
79	フィルターEGインテンシティ	0...127	フィルターEGインテンシティ *4
80	パネル・スイッチ1 On/Off	0...63(Off),64...127(On)	SW1の機能をSW1 Mod.にしたときのオン/オフに相当
81	パネル・スイッチ2 On/Off	0...63(Off),64...127(On)	SW2の機能をSW2 Mod.にしたときのオン/オフに相当
82	フット・スイッチ On/Off	0...63(Off),64...127(On)	アサインナブル・フット・スイッチの機能をFoot SWにしてのオン/オフに相当
83	コントローラー(CC#83)	0...127	Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationのコントロール用
91	エフェクト1・デプス	0...127	センド2レベル
92	エフェクト2・デプス	0(Off), 1...127(On)	インサート・エフェクト1、2、3、4、5のオン/オフ *6
93	エフェクト3・デプス	0...127	センド1レベル
94	エフェクト4・デプス	0(Off), 1...127(On)	マスター・エフェクト1のオン/オフ *6
95	エフェクト5・デプス	0(Off), 1...127(On)	マスター・エフェクト2のオン/オフ *6
96	データ・インクリメント	0	
97	データ・デクリメント	0	
98	NRPN(LSB)	2	アルペジエーターのオン/オフ・スイッチに相当 *7
		10	アルペジエーター・ゲート・コントロール・ノブに相当 *7
		11	アルペジエーター・ペロシティ・コントロール・ノブに相当 *7
		16	Valve Forceのオン/オフ・スイッチに相当 *7
		17	Valve ForceのINPUT TRIM ノブに相当 *7
		18	Valve ForceのULTRA BOOST ノブに相当 *7
		19	Valve Force TUBE GAIN ノブに相当 *7
		20	Valve ForceのOUTPUT LEVEL ノブに相当 *7
99	NRPN(MSB)	0	NRPNのMSB
100	RPN(LSB)	0	ピッチ・バンド・レンジを選択 *2
		1	ファイン・チューンを選択 *2
		2	コース・チューンを選択 *2
101	RPN(MSB)	0	RPNのMSB

▲ REALTIME CONTROLS ノブのBモードではコントロール・チェンジ・ナンバー(CC#00~95)のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はすべて0~127となります。

*1 本機シーケンサーでは、バンク・セレクトは通常プログラム・チェンジ・イベントで設定("Event Edit" Sequencer P5:5-1B)しますが、外部機器のバンクを変えるときには対応しきれないことがあります。そのときは、CC # 00 と CC # 32 で設定してください。

外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については外部機器の取扱説明書をご覧ください。

*2 ピッチ・ベンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定方法は、通常のコントロール・チェンジと異なり、RPC(Registered Parameter Control)を使用します。Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、RPCを使用してプログラム、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer、Song Play)ごとにベンド・レンジやチューニングをコントロールできます。その方法は、RPN(Registered Parameter Number)でエディットするパラメーターを選び、データ・エントリーでそのパラメーターに値を入力します。パラメーターの選択はCC # 100(値は00~02)とCC # 101(値は00)で行い、データの入りはCC # 06とCC # 38で行います。

パラメーター別のデータ・エントリーの値と、それによる設定値の関係は次の通りです。

RPN=0 (ピッチベンド・レンジ)

CC #06	CC #38	パラメーター値 (半音単位)
00	00	0
01	00	+ 1
⋮	⋮	⋮
12	0	+ 12

RPN=1 (ファイン・チューン)

CC #06	CC #38	パラメーター値 (セント単位)
32	00	- 50
48	00	- 25
⋮	⋮	⋮
64	00	0
96	00	+ 50

RPN=2 (コース・チューン)

CC #06	CC #38	パラメーター値 (半音単位)
40	00	- 24
⋮	⋮	⋮
52	00	- 12
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+ 24

例えば、Sequencerモードでチャンネル1に設定されているトラックのトランスポーズ(コース・チューン)を - 12に設定したいときは、まず[B 0, 64, 02](64H=CC # 100)、[B 0, 65, 00](65H=CC # 101)を本機に送信し、RPNのコース・チューンを選びます。次に、これを - 12に設定するために、[B 0, 06, 34](06H=CC # 6, 34H=52(- 12に相当))、[B 0, 26, 00](26H=CC # 38, 00H=0)を送信します。

*3 本機の音量は、ボリューム(CC # 07)とエクスプレッション(CC # 11)をかけあわせたものです。また、Sequencer、Song Playモードでソングの演奏を止めてロケーションをトラックの先頭に戻すと、ボリュームはスタート時の設定値に、エクスプレッションは最大値(127)になります。

*4 バリューが64のときに対象となるプログラムでの設定値となります。0で最小、127で最大の効果となります。63~1、65~126のときは設定値から最小、最大値への間の効果となります。次の(*4、*5)に示す本機プログラム・パラメーターをコントロールします。

*5 対象となるプログラムのフィルター・タイプがLow Pass Resonanceのときはフィルター・レゾナンス・レベルをコントロールします。Low Pass & High Passのときはハイパス・フィルター・カットオフ・フリケンシーをコントロールします。

*4、*5

CC#70~79は、以下に示す本機プログラム・パラメーターに対応しています。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel" Global P1:1-1a)でのCC#70~79の受信や、REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]をAモードで操作したとき、Bモードの機能アサインをCC#70~79を設定して操作したときに、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。"Write Program"(Program 0-1A)でその状態を保存することができます(一部パラメーターは除く)。“Write Program”を行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き変わります。

Samplingモードでは、現在選ばれているマルチサンプルを鍵盤で演奏、再生時に、Programモード同様のコントロール・チェンジ受信やノブの操作で、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。“Convert MS to Program”(Sampling 0-1G)でその状態をプログラムに保存することができます(一部パラメーターは除く)。

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、MIDIチャンネルが一致するティンバー/トラックのプログラムの対応するプログラム・パラメーターが変化しますが、その状態のプログラムを直接保存できません。

CC#70:サスティン・レベル

"Filter/Amp EG Sustain Level"(Program P3:Filter1/2 EG、P4:Amp1/2 EGページ)に対応しています。

CC#71:フィルター・レゾナンス・レベル / ハイパスフィルター・カットオフ・フリケンシー

"Filter A Resonance"(Program P3:Filter1/2ページ)に対応しています。

"Filter B Frequency"(Program P3:Filter1/2ページ)に対応しています。

CC#72:リリース・タイム

"Filter/Amp EG Release Time"(Program P3:Filter1/2 EGページ、P4:Amp1/2 EGページ)に対応しています。

CC#73:アタック・タイム

"Filter/Amp EG Attack Time"(Program P3:Filter1/2 EGページ、P4:Amp1/2 EGページ)に対応しています。

"Amp EG Start Level"(Program P4:Amp1/2 EGページ)に対応しています。

"Amp EG Attack Level"(Program P4:Amp1/2 EGページ)に対応しています。

"Amp EG Level Modulation St"(Program P4:Amp1/2 EGページ)に対応しています。

"Amp EG Time Modulation At"(Program P4:Amp1/2 EGページ)に対応しています。

CC#74:ローパスフィルター・カットオフ・フリケンシー

"Filter A Frequency"(Program P3:Filter1/2ページ)に対応しています。

"Filter B Frequency"(Program P3:Filter1/2ページ)に対応しています。

CC#75:ディケイ・タイム

“ Filter/Amp EG Decay Time ”(Program P3:Filter1/2 EGページ、P4:Amp1/2 EGページ)に対応しています。

“ Filter/Amp EG Slope Time ”(Program P3:Filter1/2 EGページ、P4:Amp1/2 EGページ)に対応しています。

CC#76:LFO1・スピード

“ LFO1 Frequency ”(Program P5:OSC1/2 LFO1ページ)に対応しています。

CC#77:LFO1・デプス (ピッチ・LFO1 インテンシティ)

“ Pitch LFO1 Intensity ”(Program P2:OSC1/2 P.Modページ)に対応しています。

CC#78:LFO1・ディレイ

“ LFO1 Delay ”(Program P5:OSC1/2 LFO1ページ)に対応しています。

CC#79:フィルターEG・インテンシティ

“ Filter EG Intensity to A, B ”(Program P3:Filter1/2 Modページ)に対応しています。

オプションEXB-MOSS装着時に使用できるバンクFのプログラムでは、異なるパラメーターをコントロールします。(※EM)

*6 グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

*7 NRPN(ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー)と、データー・エントリーを使用して以下のパラメーターをコントロールできます。

アルペジエーターのオン/オフ

[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn] (nn:00 - 3Fオフ、40 - 7Fオン)

アルペジエーター・ゲート・コントロール

[Bn 63 00 Bn 62 0A Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

アルペジエーター・ベロシティ・コントロール

[Bn 63 00 Bn 62 0B Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

Valve Forceのオン/オフ

[Bn 63 00 Bn 62 10 Bn 06 nn] (nn:00 - 3Fオフ、40 - 7Fオン)

Valve Force INPUT TRIM

[Bn 63 00 Bn 62 11 Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

Valve Force ULTRA BOOST

[Bn 63 00 Bn 62 12 Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

Valve Force TUBE GAIN

[Bn 63 00 Bn 62 13 Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

Valve Force OUTPUT LEVEL

[Bn 63 00 Bn 62 14 Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

*8 Program P0:“ Program Select ”、Combination P0:

“ Combination Select ”を選択しているときの、コントローラーとしての[VALUE]スライダの操作に相当します。

MIDI アプリケーション

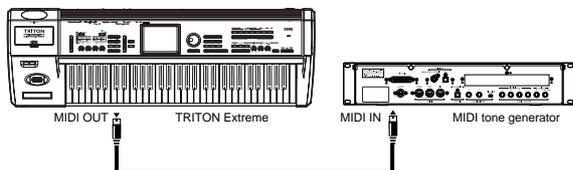
MIDI について

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで、異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

MIDI 機器 / コンピューターとの接続

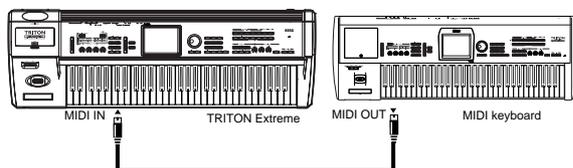
本機から外部MIDI音源をコントロール

本機の鍵盤やコントローラーまたはシーケンサーなどで、外部MIDI音源を鳴らしたりコントロールする場合、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



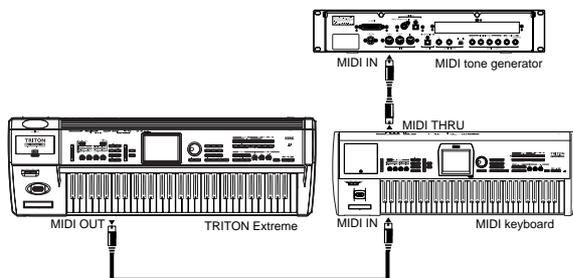
外部MIDI機器から本機の音源をコントロール

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、本機の音源を鳴らしたりコントロールする場合、外部MIDI機器のMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

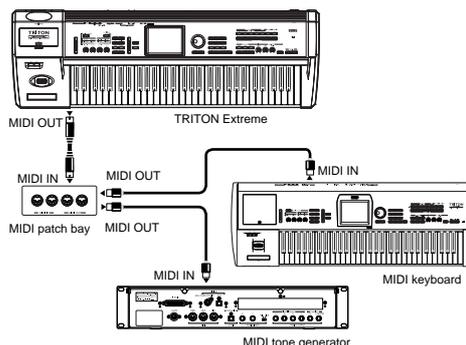


本機から複数の外部MIDI音源をコントロール

MIDI THRU端子を使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。(接続する機器は3台までにしてください。それ以上の台数を接続する場合は下記のMIDIパッチベイを使用した接続をおすすめします。)



MIDIパッチベイを使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。



“Convert Position”の設定

本機は、“Key Transpose”、“Velocity Curve”、“After Touch Curve”(Global P0:0-1a)で、それぞれ音程のトランスポーズ、ペロシティの効き具合、アフタータッチの効き具合を変更できます。

MIDI IN/OUTデータや内蔵シーケンサーに対して、これらがどのように影響させるかを、“Convert Position”(Global P1:1-1a)で設定します。

- 本機から外部MIDI音源をコントロールする場合、“Convert Position”をPreMIDIにしてください。送信するMIDIデータに各設定が反映されます。また内部シーケンサーへのレコーディングデータにも各設定が反映されます。受信したデータには、“Key Transpose”0、“Velocity Curve”4、“After Touch Curve”3で対応します。
- 外部MIDI機器から本機の音源をコントロールする場合、PostMIDIを選択してください。受信するMIDIデータに各設定が反映されます。また内部シーケンサーからの再生データにも各設定が反映されます。送信するデータには“Key Transpose”0、“Velocity Curve”4、“After Touch Curve”3で対応します。

外部MIDIシーケンサーやコンピューター等との接続

本機をMIDIシーケンサーやコンピューターのMIDIアプリケーションのための入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合は次のように接続します。

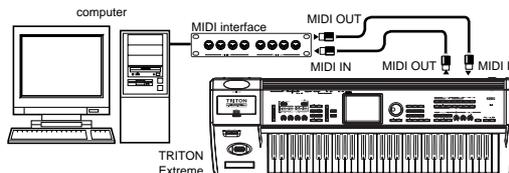
MIDI シーケンサーとの接続

本機のMIDI OUT端子とMIDIシーケンサーをMIDI IN端子、本機のMIDI IN端子とMIDIシーケンサーをMIDI OUT端子を接続します。

MIDI インターフェイスを使った接続

本機のMIDI OUT端子とMIDI IN端子を、MIDIインターフェイスを介したコンピューターに接続します。

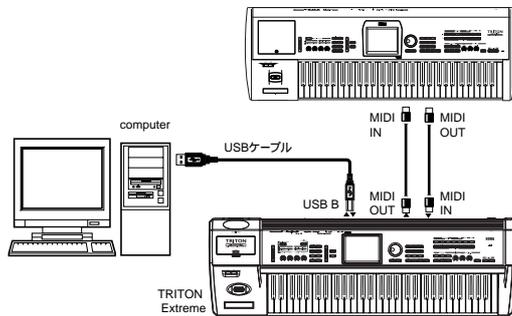
- USB-MIDIインターフェイス機器によっては、本機のMIDIエクステンションメッセージを送受信できない場合があります。



USB B 端子を使った接続

本機のUSB B端子とコンピューターのUSBポートを接続し、ドライバを設定します。

note 本機が対応するコンピューターとOSについてはp.325を参照してください。



“ Local Control On ”の設定

前図のような接続の場合、外部MIDIシーケンサーやコンピューターのエコー・バックをオン(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する)にし、本機のローカル・コントロールをオフ(内部でキーボード部と音源部を切り離す)に設定します。

本機の鍵盤を弾くと、演奏データが外部MIDIシーケンサーやコンピューターに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。つまり、本機のローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぎます。

アルペジエーター機能がオンになっている場合、本機の鍵盤を弾いてもアルペジエーターは動作せずに、鍵盤を弾いた演奏情報のみが送信されます。エコー・バックによりMIDI INで受信したノートに対してのみアルペジエーターは動作します。つまり、ローカル・コントロールをオフにすることで、アルペジエーターが二重にかかってしまうことを防ぎ、正常に発音します。

外部MIDIシーケンサーやコンピューターにアルペジエーターをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に、エコー・バックによるノートでアルペジエーターを動作させるときに設定します。

note アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサー/コンピューターに取り込みたい場合は、オンにして演奏し、外部シーケンサー/コンピューターのエコー・バックをオフにしてください。

ローカル・コントロールをオフに設定するには、“ Local Control On ”(Global P1:1-1a)チェック・ボックスのチェックをはずします。

本機だけで使用する場合は、ローカル・コントロールをオンに設定します。(オフ時は、単体でキーボードを弾いても音が出ません。)

本機が送受信するMIDIメッセージ

[...]は16進表記

MIDIチャンネル

送信側と受信側のMIDIチャンネルを合わせることによって、MIDIメッセージのやり取りを行います。MIDIチャンネルには1～16のチャンネルがあります。チャンネルの扱いは、各モードによって異なります。

Program, Sampling モード

- グローバルMIDIチャンネル*で送受信します。
- * グローバルMIDIチャンネルとは、“ MIDI Channel ”(Global P1:1-1a)で設定する本機のMIDI送受信の基準となるチャンネルです。

Combination モード

- コンビネーションの選択、エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- ティンバーのMIDIデータの送受信は、ティンバーごとに設定するMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(Combination P2:2-1b)を使用します。
- インサート/マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、インサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル“ Ctrl Ch ”(Combination P8:8-3a、P9:9-2a、9-4a)を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“ Status ”(Combination P2:2-1b)がEXT、EX2のティンバーのMIDIチャンネルで送信します。
- “ Status ”がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致するチャンネル・メッセージを受信します。(☞Combination P2:2-1b)

Sequencer, Song Play モード

- エフェクトのオン / オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- トラックのMIDIデータの送受信は、トラックごとに設定するMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(Sequencer P2:2-1a/2a)で使用します。
- インサート/マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションやインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル“ Ctrl Ch ”(Sequencer P8:8-3a、P9:9-2a、9-4a)を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、“ Track Select ”(Sequencer P0:0-1a)で選ばれているMIDIチャンネルでMIDIデータを送信します。ただし、“ Track Select ”で選ばれているトラックの“ Status ”がBTH、EXT、EX2のときにのみ送信します。(☞ Track Select **MIDI** ☞p.56)
- シーケンサー・プレイ時は、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックの演奏データが、設定されているMIDIチャンネルで送信されません。
- “ Status ”がINT、BTHのトラックは、MIDIチャンネルに一致するチャンネル・メッセージを受信します。(☞ “ Status ”、“ MIDI Channel ” ☞p.72、146)

ノート・オン/オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]

ノート・オフ [8n, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ペロシティ)

本機では、本機の鍵盤を弾くたびに、ノート・オン/オフを送信します。アルペジエーター動作時は、アルペジエーターによるノート・オン/オフを

送信します(ローカル・コントロール・オフ時は、アルペジエーターによるノート・オン / オフは送信しません。 (「Local Control On の設定」☞p.289)

ただし、ノート・オフ時のペロシティを送受信する機種はほとんどなく、本機でも送受信はしません。

プログラム・チェンジ/バンク・セレクト

プログラム / バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバーで128音色まで選択)

- ・ バンク A ~ F、H ~ N のプログラム 000 ~ 127 は、プログラム・チェンジ [Cn, 00] ~ [Cn, 7F] に対応します。
- ・ バンク G、g(1) ~ g(9)、g(d) のプログラム 001 ~ 128 は、プログラム・チェンジ [Cn, 00] ~ [Cn, 7F] に対応します。

バンク・セレクト MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]、

バンク・セレクト LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: チャンネル, mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの下位)

- ・ “Bank Map”(Global P0:0-2a)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。工場出荷時は、GM(2)になっています。(「Bank Map」☞p.158)

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムやバンクはプログラム・チェンジを受信した時点ではじめて変わります。

Program モード

- ・ Program P0:PlayではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。P1:Edit-Basic ~ P9:Edit-Master Effectでは受信しません。

Combination, Sequencer, Song Play モード

- ・ ティンバー/トラックごとのプログラムを切り替えるには、それぞれで設定しているティンバー/トラックごとのMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを受信します。
- ・ コンビネーションを選び直したとき、“Status”がEXT、EX2のティンバーでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。Sequencer、Song Playモードで、“Program Select”(P0:0-1c/2c)を設定したときや、ソングを選び直したとき、またはソングの先頭に戻ったときに“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。(「Program Select」☞p.57)
- ・ Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“Enable Program Change”☞p.45、74)

コンビネーションを変える

コンビネーションを切り替えるには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを使用します。

- ・ バンク A ~ E、H ~ N のコンビネーション 000 ~ 127 は、プログラム・チェンジ[Cn, 00] ~ [Cn, 7F]に対応します。
- ・ プログラムのバンク同様に“Bank Map”(Global P0:0-2a)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。(「Bank Map」☞p.158)
- ・ Combination P0: PlayではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。P1:Edit-Pro-

gram/Mixer ~ P9:Edit-Master Effectでは受信しません。

note プログラム・チェンジ全般のオン / オフは、MIDI Filter (Global P1:1-1b)で設定します。

必要に応じて、プログラム・チェンジ全般のオン / オフに加え、受信データによるコンビネーションの切り替えのオン / オフや、バンク・セレクトの送受信のオン / オフの設定もできます。

- ・ “Enable Combination Change”(Global P1:1-1b)のチェックをはずすと、Combination P0:Playのときに受信したプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネルに一致しても、コンビネーションは切り替わりません。このとき受信したMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。
- ・ “Enable Bank Change”(Global P1:1-1b)のチェックをはずすと、バンク・セレクトを送受信しません。

アフタータッチ

チャンネル・アフタータッチ [Dn, vv] (n: チャンネル, vv: 値)

本機の鍵盤を押してから、さらに押し込むと、アフタータッチ効果がかかり、同時にチャンネル・アフタータッチを送信します。受信すると、アフタータッチ効果がかかります。

- ・ アフタータッチ全般のオン / オフは、“Enable After Touch”(Global P1:1-1b)で設定します。
- ・ Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます(“Enable After Touch” Combination P3:3-1a、Sequencer P3:3-3a/4a)

ポリフォニック・キー・プレッシャー [An, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: 値)

アフタータッチには、もう1種類ポリフォニック・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーション・ソースとして使用できますが、本機の鍵盤からは送信しません。使用するためには、外部からこのメッセージを受信するか、シーケンサーにレコーディングしてください。

この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフタータッチのことをいいます。

ピッチ・ベンダー

ピッチ・バンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル, bb: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [bb, mm = 00H, 40H] のときがセンター値となる)

本機のジョイスティックをX方向(左右)に操作すると、ピッチ・バンド効果がかかり、同時にピッチ・バンド・チェンジを送信します。受信すると、ピッチ・バンド効果がかかります。

MIDI ピッチ・バンドのかかる範囲を、MIDIで設定することもできます。(「ピッチバンドの可変範囲を変える」☞p.294)

コントロール・チェンジ

[Bn, cc, vv]

(n: チャンネル, cc: コントロール・チェンジ No., vv: 値)で送受信します。

(「本機コントローラー操作時のMIDI送信」☞p.283、「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」☞p.285)

- ・ コントロール・チェンジ全般のオン/オフは、“ Enable Control Change ”(Global P1:1-1b)で設定します。
- ・ Combination、Sequencerモードでは、P3:MIDI Filterで各種コントロール・チェンジに対して、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。機能が設定できるコントローラー([SW1]、[SW2]、REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブ、Foot Pedal/Switch)のMIDIフィルターは、設定してあるコントロール・チェンジに対して有効です。“ Other Control Change ”では、その他のチェック・ボックスの項目に該当しないコントロール・チェンジに対して有効です。

MIDI REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードでは、MIDI CC#00 ~ CC#95 を選択できます。

プログラム/コンビネーション・バンクの選択

バンク・セレクト(CC#00, CC#32)

「プログラム・チェンジ/バンク・セレクト」(※p.290)

ジョイスティック操作でモジュレーションをかける

モジュレーション1・デプス(CC#01) [Bn, 01, vv]

本機のジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けると、モジュレーション1・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ピブラート効果(ピッチLFO)がかかります。

- ・ Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable JS+Y ”Combination P3:3-1a, Sequencer P3:3-3a/4a)

モジュレーション2・デプス(CC#02) [Bn, 02, vv]

本機のジョイスティックを-Y(手前)方向に傾けると、モジュレーション2・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ワウ効果(フィルターLFO)がかかります。

- ・ Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable JS-Y ”Combination P3:3-1a, Sequencer P3:3-3a/4a)

note このメッセージの使用法はメーカーによって異なります。(プレス・コントロール等)

ポルタメント効果をコントロールする

ポルタメント・タイム(CC#05) [Bn, 05, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとポルタメント・タイムを送信し、ポルタメント・ピッチの変化する速さが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ポルタメント・スイッチ(CC#65) [Bn, 41, vv]

[SW1]、[SW2]やASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信し、ポルタメント効果がオン/オフが切り替わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。「SW1, SW2 Assign List」(※p.279))

- ・ Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable Portamento SW ”Combination/Sequencer P3:3-1a)
- ・ Sequencerモードでは、“ Portamento ”(P2:2-3a/4a)を設定したときや、ソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときに、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ポルタメント・タイム/スイッチを送信します。(※p.72)

音量のコントロール

ボリューム(CC#07) [Bn, 07, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとボリュームを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

エクスプレッション(CC#11) [Bn, 0B, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエクスプレッションを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

本機の音量は、ボリューム・メッセージの値と、エクスプレッション・メッセージの値を掛け合わせて設定されます。

ボリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなりすぎないときや、音が出ないときは、外部からMIDIメッセージを送り、エクスプレッション・メッセージの値をリセット(vvを127)します。またSequencerモードでは、ソングの“ Location ”を001:01.000にするとリセットされます。

- ・ Combinationモードで、コンビネーションを選び直したとき、“ Status ”がEXT、EX2のティンバーは、ボリュームを送信します。
- ・ Sequencer、Song Playモードで、“ Volume ”(Sequencer/Song Play P0:0-3a/4a)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また先頭に戻ったとき、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ボリュームを送信します。

note ソングを選び直したとき、または先頭に戻ったときは、“ Status ”とは関係なく、内部のボリュームの値はトラックの設定データ(スタート時の設定)に、エクスプレッションの値は最大値にリセットされます。

note トラックごとに音量がコントロールできます。トラックの設定データ(スタート時の設定)の音量にはボリューム・メッセージを使い、演奏データ(曲が進むにつれて変化するには、通常エクスプレッション・メッセージを使います。

ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ボリュームを用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで全体の音量が調整できます。(「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」(※p.294))

パンポット(ステレオ定位)のコントロール

パンポット(CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: 値, 00でL振り切り, 64でセンター, 127でR振り切り)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作するとパンポットを送信し、パンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- ・ Sequencer、Song Playモードでは“ Pan ”(Sequencer/Song Play P0:0-3a/4a)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときなどに、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックは、パンポット(RNDは除く)を送信します。(※p.62、145)

ポスト・インサート・エフェクト・パンポット(CC#08) [Bn, 08, vv]

(vv: 値, 00でL振り切り, 64でセンター, 127でR振り切り)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]Bモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとポスト・インサート・エフェクト・パンポットを送信し、インサート・エフェクト通過後の

パンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかけられます。また Valve Force: On、“ Placement ”Insert時、Valve Forceからの出力後のパンポットが変わります。

- インサート・エフェクト通過後のパンポットは、Program、SamplingモードはグローバルMIDIチャンネルで、またCombination、Sequencer、Song Playモードはインサート・エフェクトごとに設定するMIDIチャンネルで送受信します。Valve Forceからの出力後のパンポットは、Program、SamplingモードはグローバルMIDIチャンネルで、Combination、Sequencer、Song PlayモードはValve Forceごとに設定するMIDIチャンネルで送受信します。
- Sequencer、Song Playモードでは、“ Pan(CC#8) ”(Sequencer/Song Play P8:8-3)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときに、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ポスト・インサート・エフェクト・パンポットが送信されます。(※p.97、152)

エフェクトのコントロール

エフェクト・コントロール1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]

エフェクト・コントロール2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエフェクト・コントロール1、2を送信し、設定されているダイナミック・モジュレーションをコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかけられます。

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、各種コントロール・チェンジを選択できますが、ダイナミック・モジュレーション専用のコントロール・チェンジは、エフェクト・コントロール1(CC#12)、2(CC#13)だけです。

エフェクト1・デプス(センド2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

エフェクト3・デプス(センド1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエフェクト1・デプス(センド2)、3・デプス(センド1)を送信し、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベル1、2をそれぞれコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかけられます。

対応するMIDIチャンネルで、ティンバー/トラックの設定と、インサート・エフェクト通過後の設定を同時にコントロールします。またValve Force: On、“ Placement ”Insert時、Valve Forceからの出力後の設定をコントロールします。

- Combination、Sequencer、Song Playモードでは、プログラムごとに設定してあるオシレーターごとのセンド1、2の設定値(Program P8:8-1d)との掛け算で、実際のティンバー/トラックのセンド・レベルが決まります(OSC1 “ Send1(to MFX1) ”/OSC2 “ Send2(to MFX2) ”(※p.30、“ Send1(MFX1) ”/“ Send2(MFX2) ”p.51、96、“ Send1 ”/“ Send2 ”p.52、97)。
- Sequencer、Song Playモードで、“ Send1(MFX1) ”、“ Send2(MFX2) ”(Sequencer/Song Play P8:8-3)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときなどに、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックは、センド1、2を送信します。(※p.96、152)

エフェクト2・デプス(IFX1~5オン/オフ) (CC#92) [Bn, 5C, vv]

エフェクト4・デプス(MFX1オン/オフ) (CC#94) [Bn, 5E, vv]

エフェクト5・デプス(MFX2オン/オフ) (CC#95) [Bn, 5F, vv]

各モードでのエフェクトのオン/オフ設定とは別に、“ Effect Global SW ”(Global P0:0-1b)で、インサート・エフェクトIFX1~5、マスター・エフェクトMFX1、MFX2をそれぞれオフさせることができます。

“ IFX1-5 Off ”、“ MFX1 Off ”、“ MFX2 Off ”にチェックをつけるとvv=0[00]、チェックをはずすとvv=127[7F]を送信します。チェックをつけると対応するエフェクトがまとめてオフになります。チェックをはずすと各モードでのオン/オフ設定が有効になります。受信時も同様の設定となります(vvが00でオフ、01以上で元の設定)。送受信はグローバルMIDIチャンネルで行ないます。

(“ IFX 1 ~ 5 On/Off ”、“ MFX 1, 2 On/Off ”MIDI (※p.31、32)

note これらのメッセージは、単にエフェクト・レベルの調整用としか規定されていませんので、他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

各種コントローラーでのコントロール

フット・コントローラー (CC#04) [Bn, 04, vv]

ASSIGNABLE PEDALの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable Foot Pedal/Switch ”Combination P3:3-4a、Sequencer P3:3-7a/8a)

リボン・コントローラー (CC#16) [Bn, 10, vv]

本機のリボン・コントローラーを操作すると送信します。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable Ribbon ”Combination P3:3-2a、Sequencer P3:3-3a/4a)

コントローラー (CC#18) [Bn, 12, vv]

本機の[VALUE]スライダーを操作すると送信します。

“ Program Select ”(Program P0:0-1a)、“ Combination Select ”(Combination P0:0-1a)を選択時(反転表示)に有効です。

ノブ・モジュレーション1、2、3、4 (CC#17, 19, 20, 21)

[Bn, 11, vv], [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable Realtime Controls Knob-1, 2, 3, 4 ”Combination P3:3-3a、Sequencer P3:3-5a/6a)

コントローラー (CC#83) [Bn, 53, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

SW1・モジュレーション (CC#80) [Bn, 50, vv]

SW2・モジュレーション (CC#81) [Bn, 51, vv]

それぞれ[SW1]、[SW2]の機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0[00]を送信します。(REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能にも設定できます。)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable SW1 ” “ Enable SW2 ”Combination P3:3-4a、Sequencer P3:3-7a/8a)

フット・スイッチ (CC#82) [Bn, 52, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0[00]を送信します。(REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能にも設定できます。)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable Foot Pedal/ Switch ”Combination P3:3-4a、Sequencer P3:3-7a/8a)

「フット・コントローラー(CC#04)」-「フット・スイッチ(CC#82)」は、本機で操作すると設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどがコントロールされます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。また「SW1・モジュレーション(CC#80)」-「フット・スイッチ(CC#82)」では、vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。

ダンパー・ペダル(CC#64) [Bn, 40, vv]

DAMPER端子に接続したダンパーペダル(オプションDS-1H)を操作すると送信し、ダンパー効果のオン/オフが切り替わります。DS-1Hの場合、ハーフ・ダンパー効果がかかります。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable Damper ”Combination P3:3-1a、Sequencer P3:3-7a/8a)

ソステヌート(CC#66) [Bn, 42, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信し、ソステヌート効果のオン/オフが切り替わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります)

ソフト・ペダル(CC#67) [Bn, 43, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信し、ソフト・ペダル効果がかかります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

プログラムの音色/エンベロープのコントロール

CC#70番台は、それぞれプログラムの特定のパラメーターをコントロールします。それぞれのコントロール・チェンジに対応するプログラム・パラメーターおよび受信時の各モードでの動作は、「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」(※p.285)を参照してください。

ローパス・フィルター・カットオフ(CC#74) [Bn, 4A, vv]

レゾナンス・レベル/ハイパス・フィルター・カットオフ(CC#71) [Bn, 47, vv]

フィルター・EGインテンシティ(CC#79) [Bn, 4F, vv]

リリース・タイム(CC#72) [Bn, 48, vv]

それぞれ、本機のREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブをAモードで操作すると送信します。(Bモードの機能としても設定できます。)

サスティーン・レベル(CC#70) [Bn, 46, vv]

アタック・タイム(CC#73) [Bn, 49, vv]

ディケイ・タイム(CC#75) [Bn, 4B, vv]

LFO1・スピード(CC#76) [Bn, 4C, vv]

LFO1・デプス(ピッチ)(CC#77) [Bn, 4D, vv]

LFO1・ディレイ(CC#78) [Bn, 4E, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

これらを操作すると、対応するプログラム・パラメーターがコントロールされて音色やエンベロープが変化します。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが64[40]のときプログラム・パラメーターでの設定値となります。)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Enable Realtime Controls Knob-1, 2, 3, 4 ”Combination P3:3-3a、Sequencer P3:3-5a/6a)

note Programモードでは、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態になります。ライト(本機での操作以外にMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエスト)でその状態を保存することができます(1部パラメーターは除く)。ライトを行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き換わります。

note これらのメッセージ受信時の動作は機種によって異なります。他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

あるチャンネルのすべての音を消すとき

オール・ノート・オフ(CC#123) [Bn, 7B, 00](値は00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音がオフ(鍵盤を離れたのと同じ)します。ただし、音の余韻が残ります。

オール・サウンド・オフ(CC#120) [Bn, 78, 00](値は00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

ただし、これらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

あるチャンネルのすべてのコントローラーをリセットするとき

リセット・オール・コントローラーズ(CC#121) [Bn, 79, 00]

(値は00)

受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラーの値がリセットされます。

RPNでのエディット

RPN(Registered Parameter No.)は、楽器メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。(楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージには、NRPN(Non RPN)とエクスクルーシブがあります。)

RPNでの、エディットの手順は次の通りです。

RPN MSB(CC#101)[Bn, 65, mm]とRPN LSB(CC#100)[Bn, 64, rr] (n: チャンネル, mm, rr: パラメーターNo. の上位と下位)でパラメーターを選びます。

データ・エンリーMSB(CC#6)[Bn, 06, mm]とデータ・エンリーLSB(CC#38)[Bn, 26, vv](n: チャンネル, mm, vv: 値の上位と下位, 両方で16384段階)で値を設定します。

データ・インクリメント(CC#96)[Bn, 60, 00]やデータ・デクリメント(CC#97)[Bn, 61, 00](n: チャンネル, 値は00に固定)では、値を1つずつ増減することができます。

本機では、以下の項目(チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチベンドの可変範囲を変える)の3種類のRPNを受信します。

チューニングをする

RPNファインチューン [Bn, 65, 00, 64, 01]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer、Song Playモード)ごとに、RPNでディチューンが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 01]: RPNパラメーター01を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エンリーで値を設定値が8192

[mm, vv=40, 00]のときはセンター、0 [mm, vv=00, 00]の

ときは - 100セント、16383 [mm, vv=7F, 7F] のときは + 99セントとなります。

note ユニバーサル・エクスクルーシブのファイン・チューンを用いると、“Master Tune”(Global P0:0-1a)に対応する、全体のチューンが調整できます。(※「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」)

トランスポーズをする

RPN コースチューン [Bn, 65, 00, 64, 02]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer、Song Playモード)ごとに、RPNでトランスポーズが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 02]: RPNパラメーター02を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が8192 [mm, vv=40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv=34, 00] のとき - 12半音、9728 [mm, vv=4C, 00] のときは + 12半音となります。

note ユニバーサル・エクスクルーシブのコースチューンを用いると、“Key Transpose”(Global P0:0-1a)に対応する、全体のチューンが調整できます。(※「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」)

ピッチベンドの可変範囲を変える

RPN ピッチベンド・レンジ [Bn, 64, 00, 65, 00]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer、Song Playモード)ごとに、RPNでピッチベンド・レンジが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 00]: RPNパラメーター00を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が0 [mm, vv=00, 00] のときは+00、1536 [mm, vv=0C, 00] のときは + 12(1オクターブ)となります。ティンバー/トラックでは、マイナスの値も設定できますが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。

アルペジエーターのコントロール(NRPN)

アルペジエーターの操作はNRPN(Non Registered Parameter No.)メッセージでコントロールできます。NRPNは楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージです。

NRPNのコントロールの方法はRPNと同様ですが、パラメーターの選択にNRPN MSB(CC#99)[Bn, 63, mm]とNRPN LSB(CC#98)[Bn, 62, rr] (n: チャンネル, mm, rr: パラメーターNo. の上位と下位)を使用します。

NRPN アルペジエーター・オン / オフ

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押すと送信します。オン時 mm=127[7F]、オフ時 mm=0[00]を送信し、アルペジエーターのオン/オフが切り替わります。(ASSIGNABLE SWITCHの機能にも設定できます。)

受信時も同様にアルペジエーターがオン / オフします。(mmが64[40]以上のときオン、63[3F]以下のときオフします。)

NRPN アルペジエーター・ゲート・コントロール

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]

ARPEGGIATOR [GATE]ノブを操作すると送信し、アルペジエーターのゲートが変化します。受信時も同様に効果がかかります。

NRPN アルペジエーター・ベロシティ・コントロール

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]

ARPEGGIATOR [VELOCITY]ノブを操作すると送信し、アルペジエーターのベロシティが変化します。受信時も同様に効果がかかります。

Valve Forceのコントロール(NRPN)

VALVE FORCE [ON/OFF]キー、およびINPUT TRIM、ULTRA BOOST、TUBE GAIN、OUTPUT LEVELの各パラメーター(ノブ)は、MIDI NRPNコントロール・チェンジ・メッセージでコントロールできます。

NRPN Valve Force オン / オフ

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 10, Bn, 06, mm]

VALVE FORCE [ON/OFF]キーを押すと送信されます。オン時 mm=127[7F]、オフ時 mm=0[00]を送信し、Valve Forceのオン/オフが切り替わります。

受信時も同様にValve Forceのオン/オフが切り替わります。(mmが64[40]以上のときオン、63[3F]以下のときオフします。)

NRPN Valve Force INPUT TRIM

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 11, Bn, 06, mm]

VALVE FORCE [INPUT TRIM]ノブを操作すると送信し、INPUT TRIMが変化します。受信時も同様に効果がかかります。

NRPN Valve Force ULTRA BOOST

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 12, Bn, 06, mm]

VALVE FORCE [ULTRA BOOST]ノブを操作すると送信し、ULTRA BOOSTが変化します。受信時も同様に効果がかかります。

NRPN Valve Force TUBE GAIN

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 13, Bn, 06, mm]

VALVE FORCE [TUBE GAIN]ノブを操作すると送信し、TUBE GAINが変化します。受信時も同様に効果がかかります。

NRPN Valve Force OUTPUT LEVEL

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 14, Bn, 06, mm]

VALVE FORCE [OUTPUT LEVEL]ノブを操作すると送信し、OUTPUT LEVELが変化します。受信時も同様に効果がかかります。

システム・エクスクルーシブ・メッセージについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメーターを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。本機のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 50, ff, ……., F7]です。

F0: エクスクルーシブ・ステータス

42: コルグID

3n: [n=0 ~ F]グローバルMIDIチャンネル1 ~ 16

50: 機種ID

ff: ファンクションID(メッセージの種類)

…

F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

note MIDI Exclusive Format情報を含む『MIDI Implementation』の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

▲ USB-MIDIインターフェイス機器によっては、本機 MIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

本機では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の6つに対応しています。

インクワイアリー・メッセージ・リクエスト

[F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

インクワイアリー・メッセージ

[F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7]

インクワイアリー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグの TRITON Extremeで、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージを送信します。

GMシステム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

Song Play モードで受信すると、GM用に初期化されます。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて 16384 段階)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブ Bモードの機能に Master Volumeを設定して、本機で操作すると送信し、ティンバー/トラックの相互の音量のバランスを崩さないで、全体の音量が調整できます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかけられます。

マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて 16384 段階, 8192で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)

受信すると、ティンバー/トラックの相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

マスター・ファイン・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が8192 [mm, vv=40, 00]のときはセンター、4096 [mm, vv=20, 00]のときは-50セント、12288 [mm, vv=60, 00]のときは+50セントとなります。)

受信すると Master Tune (Global P0:0-1a)が設定されます。

マスター・コース・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(通常は上位mmしか使用しません。値が8192 [mm, vv=40, 00]のときはセンター、6656 [mm, vv=34, 00]のときは-12半音、9728 [mm, vv=4C, 00]のときは+12半音となります。)

受信すると Key Transpose (Global P0:0-1a)が設定されます。

音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング、シーケンサーの各データは、MIDIエクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDIエクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

データ・ダンプを行なうと、外部機器に音色や各種設定データを記憶させたり、もう1台の本機の音色や設定を変えたりすることができます。

データ・ダンプには次の3種類があります。

- ページ・メニュー・コマンド“ Dump ”(Global P1:1-1)の操作でデータをダンプすると、インターナル・メモリーの各種データが送信されます。本機で受信すると、インターナル・メモリーに直接データが書き込まれるので、ライトする必要はありません。(「送信」、「受信」参照p.163)

- “ Enable Exclusive ”(Global P1:1-1b)にチェックがついているときに、Combination P0:Playでコンビネーションを変えると、1個のコンビネーション・データが送信され、Program Play P0:Playでプログラムを変えると、1個のプログラム・データが送信されます。

これらのデータは、そのとき選ばれたコンビネーションやプログラムのエディット・バッファー上のデータです。本機で受信すると、エディット・バッファーにデータが書き込まれますので、インターナル・メモリーに保存するときは、ライトの操作をしなければなりません。ライトは、本機でのライト操作(「インターナル・メモリーへのライト」参照OG p.114)、またはMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

- “ Enable Exclusive ”(Global P1:1-1b)にチェックがついているときに、ダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。送受信には、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

音色等のエディットを行なう

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全プログラムや1プログラム単位でのプログラムの書き換えが行なえます。また、パラメーター・チェンジを使用すると、次のようにパラメーターを個別にエディットできます。

パラメーター・チェンジ

- Programモードでは、プログラム・ネームを除く各パラメーターをエディットできます。パフォーマンス・エディターも含まれます。
- Combinationモードでは、コンビネーション・ネームを除くパラメーターをエディットできます。
- Sequencerモードでのエディット可能なパラメーターについては p.101を参照してください。

ドラムキット・パラメーター・チェンジ/ユーザー・アルペジオ・パターン・パラメーター・チェンジ

- Globalモードでは、ドラム・キット、アルペジオ・ユーザー・パターンのエディットができます。

その他グローバル・パラメーターとSequencerモードの演奏データのエディットは行なえないので、これらはデータ・ダンプで行ないます。Samplingモードのデータのデータ・ダンプは対応していません。

これらの送受信は、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

まず、“ Enable Exclusive ”(Global P1:1-1b)にチェックをつけて、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にします。本機でモードを変えるとモード・チェンジが送信され、プログラムやコンビネーションを変えると、プログラム・チェンジと一緒に1プログラム・パラメーターや1コンビネーション・パラメーターが送信されます。さらに、個々のパラメーターをエディットすると、パラメーター・チェンジやドラムキット・パラメーター・チェンジ、ユーザー・アルペジオ・パターン・パラメーター・チェンジ、ソング・パラメーター・チェンジが送信されます。

これらのメッセージを受信すると、送信側と同時に同じエディットが行なわれます。

MIDIエクスクルーシブ・データを受信してその処理が終了すると、デー

タ・ロード・コンプリーテッドを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで(または充分な時間が経過するまで)次のメッセージを送信してはいけません。

プログラムやコンビネーションを変えたときや、パラメーター・チェンジによるエディットは、エディット・バッファー上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリーに記憶されず、プログラムやコンビネーションを選び直すとき消えてしまいます。ライトは、本機でのライト操作(「インターナル・メモリーへのライト」[☞]OG p.114)、またはMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

ソングはライトの必要はありませんが、電源をオフにするとバック・アップされません。必要なデータは電源をオフにする前にメディアに保存(セーブ)してください。(「メディアへのセーブ」[☞]OG p.117)

音が消えないとき

何らかのトラブルで、発音した音が止まらないときは、通常、モードを切り替えたりして音を止めます。また、MIDIで鳴っている音が止まらないときは、MIDIケーブルを抜くという方法もあります。

MIDIでは、アクティブ・センシング [FE] というメッセージが定期的送信され、それを受信した機器は、外部にMIDI送信機器があることを認知します。そして、一定時間内に再びMIDIメッセージが受信されなければ、回路が切断されたと判断し、MIDIで発音していた音を消したり、コントロールラーの値をリセットします。

外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する

外部機器と接続して本機をマルチ・ティンバーで演奏させるには、次のような方法があります。

- 外部機器からのMIDIメッセージで、コンビネーションを発音させます(8マルチ・ティンバー)。ただし、全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、プログラム・チェンジによるコンビネーションの切り替えで行ないます。
- 外部機器からのMIDIメッセージで、ソングを発音させます(16マルチ・ティンバーの音源として使用)。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクト・メッセージによるソングの切り替えで行います。(「MIDI Clock」Global P1:1-1aがExternal MIDIまたはExternal USBのときはソング・セレクト・メッセージを受信します。)
- 外部機器からのクロックを使用してソングの演奏データを演奏します(「MIDI Clock」をExternal MIDIまたはExternal USBにして本機のシーケンサーを動作させます)([☞]「アルペジエーターやシーケンサーの同期演奏を行なう」)。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクトによるソングの切り替えで行ないます。

アルペジエーターやシーケンサーの同期演奏を行なう

本機をマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、「MIDI Clock」(Global P1:1-1a)で設定します。

本機をマスター、外部MIDI機器をスレーブとすると

本機はMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します([☞]p.288)。または本機のUSB B端子と外部MIDI機器のUSB端子

を接続します。

- 「MIDI Clock」をInternalにすると、本機がマスターになります。MIDIタイミング・クロックが送信されます。

アルペジエーター: テンポは本機でコントロールします。同時にアルペジエーター演奏がMIDIで送信されます(Combination、Sequencer、Song Playモードでは、ティンバー/トラックの「Status」がBTH、EXT、EX2のティンバー/トラックから送信されます)。MIDI OUTに接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

シーケンサー: 演奏データは、本機で演奏しコントロールできます。同時にシーケンサー演奏は、「Status」がBTH、EXT、EX2のトラックからMIDIで送信されます。MIDI OUTに接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

外部MIDI機器をマスター、本機をスレーブとすると

本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します([☞]p.288)。または外部MIDI機器のUSB端子と本機のUSB B端子を接続します。

- 「MIDI Clock」をExternal MIDIまたはExternal USBにするとスレーブになります。

アルペジエーター: テンポはMIDIタイミング・クロックに従います。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックにアルペジエーター演奏を同期させることができます。([☞]OG p.102)

また、「MIDI Clock」がExternal MIDIまたはExternal USBで外部からコントロールされる状態でも、アルペジエーター演奏がMIDIで送信されます。(Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックの「Status」がBTH、EXT、EX2のティンバー/トラックから送信されます。)

シーケンサー: 本機で演奏データのコントロールができなくなり、MIDI INに接続した外部機器でコントロールします。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックでTRITON Extremeのシーケンサーを同時に演奏させるときは、あらかじめ、双方の拍子やスタートの小節位置を合わせておくことが必要です。

また、「MIDI Clock」がExternal MIDIまたはExternal USBで外部からコントロールされる状態でも「Status」がBTH、EXT、EX2のトラックからは、演奏データが送信されます。

外部機器からの演奏データをレコーディングする

外部のシーケンサーを演奏させ、そのMIDIメッセージをレコーディングする方法には2種類があります。

- 「MIDI Clock」(Global P1:1-1a)をInternalにして、レコーディングを開始してから外部シーケンサーをスタートさせると、非同期でそのMIDIメッセージがレコーディングできます。MIDIで送られてくる演奏データを単にレコーディングするだけでなく、演奏は忠実に再現できますが、小節の管理等はなく、エディットには不向きです。
- 「MIDI Clock」をExternal MIDIまたはExternal USBにすると、レコーディングの開始やテンポ等はすべて外部シーケンサーに依存してレコーディングされます。同期してレコーディングされるため、小節の管理等が行なえます(ただし、レコーディング前に拍子の設定が必要です)。しかし、演奏途中のテンポの変化はレコーディングされないため、後でテンポ・チェン

ジの挿入が必要です。通常のマルチトラック・レコーディング等では、この方法を用います。(「マルチ(マルチ・トラック・レコーディング)」
☞OG p.45)

本機のコントローラー、アルペジエーター、内蔵シーケンサーのMIDI出力を外部シーケンサー/コンピューターにレコーディングする

本機のコントローラー、アルペジエーター、内蔵シーケンサー/RPPR機能のMIDI出力を外部シーケンサーやコンピューターにレコーディングし、レコーディング時に本機をモニターやプレイバック用のMIDI音源として使用する場合は、本機のローカル・コントロール(“Local Control On”(Global P1:1-1a)、外部シーケンサー/コンピューターのエコー・バック(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する機能)を設定して、本機のコントローラー、アルペジエーター、内蔵シーケンサーが音源に対して二重にかかってしまうことを防ぎます。

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブなどを使って、外部MIDIシーケンサー/コンピューターにMIDIコントロール・チェンジをレコーディングする

本機をローカル・コントロール・オフにします。外部MIDIシーケンサー/コンピューターをエコー・バック・オンにします。この設定によって、コントロール・チェンジが音源に二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音します。

エクスクルーシブ・メッセージやトラック・パラメーターをレコーディングする

MIDI Filter (Global P1: MIDI) “Exclusive” をチェックした状態では、シーケンサーにレコーディングされているエクスクルーシブ・メッセージや、トラック・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジを、外部MIDIシーケンサー/コンピューターにレコーディングすることができます。

アルペジエーターまたはRPPRを外部MIDIシーケンサー/コンピューターにレコーディングする

アルペジエーター機能がオンになっているときは、鍵盤を弾いたり、本機コントローラを操作すると、アルペジエーターが動作しコントロールされます。また同様にMIDI INで受信したMIDIメッセージに対してもアルペジエーターが動作しコントロールされます。MIDI OUTからのアルペジエーターによるノートの送信は、ローカル・コントロールの設定(“Local Control On”(Global P1:1-1a))によって下記のようにコントロールされます。

Sequencerモードで、RPPR機能がオンになっているときは、鍵盤を弾くとRPPRが動作します。また同様に“Track Select”(Sequencer P0:0-1a)で選択したトラックのMIDIチャンネルで受信したノートに対してRPPR機能が動作します。MIDI OUTからRPPR機能によるノートの送信はローカル・コントロールの設定(“Local Control On”)によって下記のようにコントロールされます。

ローカル・コントロール・オン: MIDI OUTからアルペジエーターやRPPRによるノートを送信します。通常はこの設定とします。

ローカル・コントロール・オフ: MIDI OUTからアルペジエーターやRPPRによるノートを送信しません。アルペジエーターやRPPRによる発音のみとなります。

設定例1

外部MIDIシーケンサー/コンピューターに、アルペジエーターやRPPRによるノート情報をレコーディングする

本機のアルペジエーターやRPPR機能をオンにします。本機をローカル・コントロール・オンにします。

外部シーケンサー/コンピューターをエコー・バック・オフにします。エコー・バックをオフにすることで、アルペジエーターやRPPRがレコーディング時のモニター音に、二重にかかってしまうことを防ぎ、正常にレコーディングおよび発音します。

プレイバック時は、本機のアルペジエーターやRPPR機能をオフにします。

設定例2

外部MIDIシーケンサー/コンピューターにアルペジエーターやRPPRをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機のアルペジエーターやRPPRを動作させる

本機のアルペジエーターやRPPR機能をオンにします。本機をローカル・コントロール・オフにします。アルペジエーターやRPPRによるノート情報が出力されません。外部MIDIシーケンサー/コンピューターのエコー・バック・オンにします。これでアルペジエーターが二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音します。

GM/GS/XGについて

本機はGMに準拠しています。またGM2に準拠した音色配列(バンク・セレクト含む)に対応しており音色プログラム256プログラム、9ドラム・プログラムが、ROMバンクG、g(1)~g(9)、g(d)にメモリーされています。(g(1)~g(9)はGM2バリエーション・プログラム、g(d)はドラムプログラム用バンクです。)

GMは、それに対応していれば、メーカーや機種にかかわらず音色等に互換性も持てるという規格ですが、その運用上、注意点があります。

- GMシステム・オンは、Sequencer、Song Playモードで対応します。(“GM Initialize” Sequencer P0:0-1K、Song Play P0:0-1A)

ローランドGS、ヤマハXGは、GMに対して各社が独自に拡張した規格です。

本機では、GS/XGの音色配列をGM2音色配列へ自動変換し、またメッセージの一部に対応します。これによりSong Playモードで、GS/XGの演奏データを再生することができます。

⚠ GS/XGのすべての音色配列やメッセージには対応していないので、データの内容によっては、正しく再生されない場合があります。

GM/GS/XG規格に準拠した演奏データを再生したり、ソングにロードするときは、“Bank Map”(Global P0:0-2a)をGM(2)に設定してください。

⚠ Sequencerモードでは、XG/GSデータのエクスクルーシブ・メッセージを任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができますが、レコーディングしたXG/GS(GM)のエクスクルーシブ・メッセージは、プレイバック時に本機では正しく再現されません。

GS/XGのバンク / プログラム配列のGM2バンク / プログラム配列への変換

- GS/XGで使用されているバンク・セレクト / プログラム・チェンジを受信すると、本機のG、g(1) ~ g(9)、g(d)のバンク / プログラム配列へ自動的に変換します。
- Mediaモードで、SMFをソングにロードする際も同様に交換されます。

 GS/XGで共用されているバンクに対しては、GS Reset/XG System ONを受信して、それぞれ最適なバンク / プログラム配列へ自動的に変換します。

GS/XGのパート・モード・エクスクルーシブ・メッセージの対応

- Song Playモードで、GS/XGのパート・モード・エクスクルーシブ・メッセージでDrum、MDrm1 ~ 4を受信すると、指定されたトラックにバンクg(d)(GM2ドラム・バンク)が選択されます。このパート・モードの状態が解除されるまで、指定されたトラックではバンク・セレクト・メッセージを受けなくなります。
- Mediaモードで、SMFをソングにロードする際は、パート・モードでDrum、MDrm1 ~ 4に設定されているトラックに含まれるバンク・セレクト・メッセージは、無視されロードされません。

GS/XGの演奏データで使用されるNRPN・メッセージ対応

以下のNRPNメッセージを受信して、音色変化に対応します。

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send(Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send(Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

kk: Drum Inst No.([0C ... 6C] C0 ... C8に対応)

* [00, 01 ... 7f] Random, L000 ... R127に対応)

スタンダードMIDIファイルについて

スタンダードMIDIファイル(SMF)は、同一、または異なるコンピューター上の異なったプログラム間や、異なるメーカーや機種間で、時間情報を含むMIDIデータを交換するためのものです。1曲(1ソング)が1ファイルになります。本機は、すべてのMIDIデータが1トラックにまとめられているフォーマット0(タイプ0)と、トラックごとにデータがわかれているフォーマット1(タイプ1)に対応しています。

SMFをSong Playモードで再生するときや、Mediaモードでソングにロードするときに、“Bank Map”(Global P0:0-2a)の設定によって、選択されるプログラム・バンクが異なります。GM/GS/XG規格に準拠したSMFを再生 / ロードするときは、“Bank Map”をGM(2)に設定してください。

Song Play モード

- 本機では、Song PlayモードでメディアからのSMFのダイレクト・プレイ(ロードせずに直接データを読み込みながらの再生)が可能です。
- SMFデータにGMシステム・オン・メッセージがあるとき、GM用に初期化されます。(“GM Initialize”Song Play P0:0-1A)

Sequencer モード

MediaモードでソングをスタンダードMIDIファイルに変換して保存するときに、フォーマット0または1を選ぶことができます。

- 本機のソング・データをフォーマット1でSMFにセーブしたデータを、他機種でロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあります。これは、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めただけで、演奏そのものには影響はありません。
- 他機種のフォーマット1でセーブしたデータを、本機でソングとしてロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがありますが、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めているだけです。演奏そのものには影響はありません。

TRITON Extreme同士でシーケンス・データのやり取りを行なう場合は、通常の本機のフォーマットでセーブ(“Save SEQ”)することをお勧めします。

通常の本機のフォーマットでセーブすることによって、スタンダードMIDIファイルとしてセーブ(“Save to Std MIDI File”)するより、本機独自のさまざまな設定やパターンをセーブすることができます。

レコーディングされたデータは、エクスクルーシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にディスクへのセーブやロードが可能です。またエクスクルーシブ・メッセージは、SMF(スタンダードMIDIファイル)のロードやセーブ(“Load Standard MIDI File”, “Save Song as Standard MIDI File”)にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクルーシブ・イベントをSMFとして保存したり、SMFに含まれるエクスクルーシブ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

プレイバック時、これらのデータを外部MIDI機器に送信したり、これらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールすることが可能です。

TRITON Extreme MIDI IMPLEMENTATION

23, June, 2003

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted by)	ENA
8n	kk (kk)	40 (64)	Note Off (Key Off)	*1 A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127 (Key On)	*1 A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (Sequence data)	T, Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select (MSB) (BANK keys, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (Joy Stick +Y)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 (Joy Stick -Y)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (A.Pdl = Foot Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time (A.Pdl/Knob-B = Porta.Time, S Chg)	C
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry (MSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY)	*3 C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume (A.Pdl/Knob-B = Volume, S/C Chg)	C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Post IFX Panpot (A.Pdl/Knob-B = IFX Pan, S Chg)	C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot (A.Pdl/Knob-B = Pan, S Chg)	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression (A.Pdl/Knob-B = Expression)	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 (A.Pdl/Knob-B = FX Control1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 (A.Pdl/Knob-B = FX Control2)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl11 (Ribbon Controller)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl12 (Knob-B = Knob Mod1)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl13 (Value Slider)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl14 (Knob-B = Knob Mod2)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)	(Knob-B = Knob Mod3)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)	(Knob-B = Knob Mod4)	C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select (LSB) (BANK keys, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 (Damper)	C
Bn	41 (65)	00/7F (00/127)	Portamento Off/On (SW1/SW2/A.SW = Porta.SW, S Chg)	C
Bn	42 (66)	00/7F (00/127)	Sostenuto Off/On (A.SW = Sostenuto)	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal (A.SW = Soft)	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (Knob-B = F/A Sustain)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (Knob-2A, Knob-B = Resonance/HPF)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 (Knob-4A, Knob-B = F/A Release)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 (Knob-B = F/A Attack)	C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 (Knob-1A, Knob-B = LPF Cutoff)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (Knob-B = F/A Decay)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (Knob-B = Pitch LP01 Spd)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (Knob-B = Pitch LP01 Dep)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (Knob-B = Pitch LP01 Dly)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (Knob-3A, Knob-B = Filter EG Int)	C
Bn	50 (80)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl15 (SW1/Knob-B = SW1 Mod.)	C
Bn	51 (81)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl16 (SW2/Knob-B = SW2 Mod.)	C
Bn	52 (82)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl17 (A.SW/Knob-B = Foot SW)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl18 (Knob-B = MIDI CCH#83)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (A.Pdl/Knob-B = MFX Send2, S Chg)	C
Bg	5C (92)	00/7F (00/127)	Effect 2 Depth (All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Depth (A.Pdl/Knob-B = MFX Send1, S Chg)	C
Bg	5E (94)	00/7F (00/127)	Effect 4 Depth (Master FX1 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/7F (00/127)	Effect 5 Depth (Master FX2 Off/On)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-95 (Knob-B = MIDI CCH#00-95)	C
Bn	62 (98)	ss (ss)	NRPN Param No. (LSB) (ARP, VALVE FORCE Controls)	*3 C
Bn	63 (99)	tt (tt)	NRPN Param No. (MSB) (ARP, VALVE FORCE Controls)	*3 C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-101 (Sequencer data)	Q
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change (Prog/Combi change)	*2 P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change (Joy Stick X)	C

A.Pdl : Assignable Pedal
 A.SW : Assignable Switch
 S Chg : Transmitted when change a Song No. (Seq. mode). (Status = EXT, EX2, BTH)
 C/S Chg : Transmitted when change a Combination or Song No. (Seq. mode). (Status = EXT, EX2 or BTH)

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
 When in Combination/Sequencer/Spng Play mode, each timbre's/track's channel. (Status = EXT, EX2 or BTH)
 g : Always Global Channel No. (0 - 15)

ENA = A : Always Enabled.
 C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked.
 P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked.
 PB: Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is checked.
 T : Enabled when Enable After Touch in Global mode is checked.
 Q : Enabled when Sequencer is playing(transmit), recording(receive)

*1 : kk = 24 - 108 : TRITON Extreme 61Keys (61keys + Transpose)
 = 16 - 115 : TRITON Extreme 76Keys (76keys + Transpose)
 = 09 - 120 : TRITON Extreme 88Keys (88keys + Transpose)
 = 00 - 127 : Sequencer and Arpeggiator

*2 : Program	Bank	A	000 - 127	Combination	Bank	A	000 - 127	MIDI Out[Hex]	(Bank Map is KORG)	(Bank Map is GM(2))	
	B	000 - 127	:	B	000 - 127	:		00,01,	00 - 7F	3F,01,	00 - 7F
	C	000 - 127	:	C	000 - 127	:		00,02,	00 - 7F	3F,02,	00 - 7F
	D	000 - 127	:	D	000 - 127	:		00,03,	00 - 7F	3F,03,	00 - 7F
	E	000 - 127	:	E	000 - 127	:		00,04,	00 - 7F	3F,04,	00 - 7F
	F	000 - 127	:			:		00,05,	00 - 7F	3F,05,	00 - 7F
	G	001 - 128	:			:		79,00,	00 - 7F	79,00,	00 - 7F
	g(1)-(9)	001 - 128	:			:		79,01-09,00	- 7F	79,01-09,00	- 7F
	g(d)	001 - 128	:			:		78,00,	00 - 7F	78,00,	00 - 7F
	H	000 - 127	:	H	000 - 127	:		00,08,	00 - 7F	3F,08,	00 - 7F
	I	000 - 127	:	I	000 - 127	:		00,09,	00 - 7F	3F,09,	00 - 7F
	J	000 - 127	:	J	000 - 127	:		00,0A,	00 - 7F	3F,0A,	00 - 7F
	K	000 - 127	:	K	000 - 127	:		00,0B,	00 - 7F	3F,0B,	00 - 7F
	L	000 - 127	:	L	000 - 127	:		00,0C,	00 - 7F	3F,0C,	00 - 7F
	M	000 - 127	:	M	000 - 127	:		00,0D,	00 - 7F	3F,0D,	00 - 7F
	N	000 - 127	:	N	000 - 127	:		00,0E,	00 - 7F	3F,0E,	00 - 7F

*3 : ARPEGGIATOR ON/OFF : [Bn,63,00,Bn,62,02,Bn,06,mm] mm = 00(Off),7F(On)
 ARPEGGIATOR GATE Knob : [Bn,63,00,Bn,62,0A,Bn,06,mm] mm = 00-7F
 ARPEGGIATOR VELOCITY Knob : [Bn,63,00,Bn,62,0B,Bn,06,mm] mm = 00-7F
 VALVE FORCE ON/OFF : [Bn,63,00,Bn,62,10,Bn,06,mm] mm = 00(Off),7F(On)
 VALVE FORCE INPUT TRIM Knob : [Bn,63,00,Bn,62,11,Bn,06,mm] mm = 00-7F
 VALVE FORCE ULTRA BOOST Knob : [Bn,63,00,Bn,62,12,Bn,06,mm] mm = 00-7F
 VALVE FORCE TUBE GAIN Knob : [Bn,63,00,Bn,62,13,Bn,06,mm] mm = 00-7F
 VALVE FORCE OUTPUT LEVEL Knob : [Bn,63,00,Bn,62,14,Bn,06,mm] mm = 00-7F

When in Program/Combination/Sampling mode, Global channel.
 When in Sequencer/Song Play mode, current selected track's channel.

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted when)
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer ss : Least significant [LSB] *4 tt : Most significant [MSB] *4
F3	ss (ss)		Song Select (Song or Cue List is selected) ss : Song(0-127)/Cue List(0-19) No. *4

Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer and Song Play mode. (Internal Clock)
 Transmits Song Select message when in Sequencer mode. (Internal Clock)

*4 : For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt,ss = 00,10 means one measure.

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Transmitted when ...)
F8	Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seq/Song Play mode) *
FA	Start (START in Seq/Song Play mode) *
FB	Continue (Continue START in Seq/Song Play mode) *
FC	Stop (STOP in Seq/Song Play mode) *
FE	Active Sensing (Always) *

* Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)
 DEVICE INQUIRY REPLY (Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST)
 [F0,7E,0g,06,02,42,50,00,mm,00,nn,00,vv,00,F7] 3rd byte g : Global Channel
 6th byte 42 : KORG ID
 7th byte 50 : TRITON series ID
 9th byte mm : TRITON Extreme 61Keys member code mm = 3D
 TRITON Extreme 76Keys member code mm = 46
 TRITON Extreme 88Keys member code mm = 4F
 11th byte nn : System No. (01 -)
 13th byte vv : System Version (01 -)

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

Master Volume
 [F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
 6th byte vv : Value(LSB)
 7th byte mm : Value(MSB)
 mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

2.RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

[H]:Hex, [D]:Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Use)	ENA
Bn	kk (kk)	xx (xx)	Note Off	A
9n	kk (kk)	00 (00)	Note Off	A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127	A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (as AMS)	T,Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select(MSB) (for Prog/Combi change)	*1 P
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (as Joy Stick +Y)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 (as Joy Stick -Y)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (as AMS & FX Dmod Src = Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time	C
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry (MSB) (for RPC edit)	C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume	C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Balance Control (for Post IFX Panpot control)	*2 C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 (as FX Dmod Src = FxCtrl1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 (as FX Dmod Src = FxCtrl2)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 (as Ribbon Controller)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 (as AMS & FX Dmod Src = KnobMod1)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 (as Value Slider)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 (as AMS & FX Dmod Src = KnobMod2)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl5 (as AMS & FX Dmod Src = KnobMod3)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl6 (as AMS & FX Dmod Src = KnobMod4)	C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select(LSB) (for Prog / Combi change)	*1 P
Bn	26 (38)	vv (vv)	Data Entry (LSB) (for RPC edit)	C
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 (as Damper)	C
Bn	41 (65)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	Portamento Off/On	C
Bn	42 (66)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	Sostenuto Off/On	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (for Sustain Level control)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (for Resonance/HPF Cutoff ctrl)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 (for Release Time control)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 (for Attack Time control)	C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 (for LPF Cutoff control)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (for Decay Time control)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (for LF01 Speed control)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (for LF01 Pitch Depth control)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (for LF01 Delay control)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (for Filter EG Intensity ctrl)	C
Bn	50 (80)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl15 (as AMS & FX Dmod Src = SW 1)	C
Bn	51 (81)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl16 (as AMS & FX Dmod Src = SW 2)	C
Bn	52 (82)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl17 (as AMS & FX Dmod Src = Foot SW)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl18 (as AMS & FX Dmod Src = CCH83)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (for Send 2 Level control)	C
Bg	5C (92)	00/≠00 (00/≠000)	Effect 2 Depth (for All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Depth (for Send 1 Level control)	C
Bg	5E (94)	00/≠00 (00/≠000)	Effect 4 Depth (for Master FX1 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/≠00 (00/≠000)	Effect 5 Depth (for Master FX2 Off/On)	C
Bn	60 (96)	00 (00)	Data Increment (for RPC edit)	C
Bn	61 (97)	00 (00)	Data Decrement (for RPC edit)	C
Bn	62 (98)	ss (ss)	NRFN Param No. (LSB) (for NRFN select)	*3 C
Bn	63 (99)	tt (tt)	NRFN Param No. (MSB) (for NRFN select)	*3 C
Bn	64(100)	0r (0r)	RPN Param No. (LSB) (for RPN select)	*4 C
Bn	65(101)	00 (00)	RPN Param No. (MSB) (for RPN select)	*4 C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control data (for Seq. recording (cc)=0-101)	C,Q
Bn	78(120)	00 (00)	All Sound Off	C
Bn	79(121)	00 (00)	Reset All Controllers	C
Bn	7A(122)	00/7F (00/127)	Local Control Off/On	A
Bn	7B(123)	00 (00)	All Notes Off	A
Bn	7C(124)	00 (00)	Omni Mode Off (as All Notes Off)	A
Bn	7D(125)	00 (00)	Omni Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7E(126)	≤10 (≤16)	Mono Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7F(127)	00 (00)	Poly mode On (as All Notes Off)	A
Ch	pp (pp)	-- --	Program Change (for Prog/Combi change)	*1 P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (as After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change	C

AMS : Alternate Modulation Source
 FX Dmod Src: Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
 When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each timbre's/track's channel.(Status is INT or BTH)
 g : Always Global Channel No. (0 - 15)
 x : Random
 ENA : Same as Transmitted data

*1 : When Bank Map in Global mode is KORg;
 MIDI In [Hex] Program Combination
 mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F : Bank A 000 - 127 : Bank A 000 - 127
 00,01, 00 - 7F : B 000 - 127 : B 000 - 127
 00,02, 00 - 7F : C 000 - 127 : C 000 - 127
 00,03, 00 - 7F : D 000 - 127 : D 000 - 127
 00,04, 00 - 7F : E 000 - 127 : E 000 - 127
 00,05, 00 - 7F : F 000 - 127 : F 000 - 127
 00,08, 00 - 7F : H 000 - 127 : H 000 - 127
 00,09, 00 - 7F : I 000 - 127 : I 000 - 127
 00,0A, 00 - 7F : J 000 - 127 : J 000 - 127
 00,0B, 00 - 7F : K 000 - 127 : K 000 - 127
 00,0C, 00 - 7F : L 000 - 127 : L 000 - 127
 00,0D, 00 - 7F : M 000 - 127 : M 000 - 127
 00,0E, 00 - 7F : N 000 - 127 : N 000 - 127
 79,00, 00 - 7F : G 001 - 128
 79,01-09,00 - 7F : g(1)-g(9) 001 - 128
 78,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128

When Bank Map in Global mode is GM(2);
 MIDI In [Hex] Program Combination
 mm,bb,pp = 3F,00, 00 - 7F : Bank A 000 - 127 : Bank A 000 - 127
 3F,01, 00 - 7F : B 000 - 127 : B 000 - 127
 3F,02, 00 - 7F : C 000 - 127 : C 000 - 127
 3F,03, 00 - 7F : D 000 - 127 : D 000 - 127
 3F,04, 00 - 7F : E 000 - 127 : E 000 - 127
 3F,05, 00 - 7F : F 000 - 127 : F 000 - 127

3F,08, 00 - 7F : H 000 - 127 : H 000 - 127
 3F,09, 00 - 7F : I 000 - 127 : I 000 - 127
 3F,0A, 00 - 7F : J 000 - 127 : J 000 - 127
 3F,0B, 00 - 7F : K 000 - 127 : K 000 - 127
 3F,0C, 00 - 7F : L 000 - 127 : L 000 - 127
 3F,0D, 00 - 7F : M 000 - 127 : M 000 - 127
 3F,0E, 00 - 7F : N 000 - 127 : N 000 - 127

79,00, 00 - 7F : G 001 - 128
 79,01-09,00 - 7F : g(1)-g(9) 001 - 128
 78,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128

00,00, 00 - 7F : G 001 - 128
 38,00, 00 - 7F : G 001 - 128
 3E,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128
 3F,7F, 00 - 7F : Mute (KORG MUTE)
 (XG) 00,01 - : Assign correspond program in G, g(1) - g(9)
 (GS) 01,00 - : Assign correspond program in G, g(1) - g(9)

*2 : When in Program/Sampling mode, Global channel.
 When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each IFX's channel.

*3 : tt,ss = 00,02 : Arpeggiator Off/On
 = 00,0A : Arpeggiator Gate control
 = 00,0B : Arpeggiator Velocity control

When in Program/Combination mode, Global channel message is valid.
 When in Sequencer/Song Play mode, current selected track's channel message is valid.
 Data Entry LSB value has no effect.

tt,ss = 00,10 : Valve Force Off/On
 tt,ss = 00,11 : Valve Force Input Trim Control
 tt,ss = 00,12 : Valve Force Ultra Boost Control
 tt,ss = 00,13 : Valve Force Tube Gain Control
 tt,ss = 00,14 : Valve Force Output Level Control

When in Program/Sampling mode, Global channel message is valid.
 When in Combination/Sequencer/Song Play mode, Valve Force's "Ctrl Ch" is valid.
 Data Entry LSB value has no effect.

tt,ss = 01,08 : Vibrato Rate
 tt,ss = 01,09 : Vibrato Depth
 tt,ss = 01,0A : Vibrato Delay
 tt,ss = 01,20 : Filter Cutoff
 tt,ss = 01,21 : Filter Resonance
 tt,ss = 01,63 : EG Attack Time
 tt,ss = 01,64 : EG Decay Time
 tt,ss = 01,66 : EG Release Time

tt,ss = 14,kk : Drum Filter Cutoff *
 tt,ss = 15,kk : Drum Filter Resonance *
 tt,ss = 16,kk : Drum EG Attack Time *
 tt,ss = 17,kk : Drum EG Decay Time *
 tt,ss = 18,kk : Drum Coarse Tune *
 tt,ss = 19,kk : Drum Fine Tune *
 tt,ss = 1A,kk : Drum Volume *
 tt,ss = 1C,kk : Drum Panpot *
 tt,ss = 1D,kk : Drum Rev Send(Send2) *
 tt,ss = 1E,kk : Drum Cho Send(Send1) *

* Only valid when Part Mode is Drum, MDrml - Mdrml4.
 kk: Drum Inst No. (0C - 6C = C0 - C8)
 Data Entry LSB value has no effect.

*4 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity (Bend Range)
 = 1 : Fine Tune (Detune)
 = 2 : Coarse Tune (Transpose)

For drum program, both of Fine Tune and Coarse Tune affect to Detune.
 Data Entry LSB value has no effect for Pitch Bend Sensitivity and Coarse Tune.

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Use for)
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer (Location) *6 ss : Least significant [LSB] tt : Most significant [MSB]
F3	ss (ss)		Song Select (Song or Cue List select) *5 ss : Song(0-127)/Cue List(0-19) No.

Receive when in Sequencer mode.
 When in the Cue List page (Sequencer mode Pl), respond to Location and No. of Cue List.

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Use for....)
F8	Timing Clock (Tempo, AMS & FX Dmod Src) *5
FA	Start (Seq Start & Arpeggiator Control) *6
FB	Continue (Seq Continue start & Arpeggiator Control) *6
FC	Stop (Seq Stop & Arpeggiator Control) *6
FE	Active Sensing (MIDI Connect check)

*5 Receive when MIDI Clock in Global mode is External MIDI or External USB.
 *6 Receive when MIDI Clock in Global mode is External MIDI or External USB
 and Receive Ext. Realtime Commands in Global mode is checked.

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE

2-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

○ DEVICE INQUIRY (When received this message, transmits INQUIRY MESSAGE REPLY)
 [F0,7E,nn,06,01,F7] 3rd byte nn : Channel = 0 - F : Global Channel
 = 7F : Any Channel

○ GM System On (Receive when in Song Play mode)
 [F0,7E,nn,09,01,F7] 3rd byte nn : Channel = 0 - F : Global Channel
 = 7F : Any Channel

2-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

○ Master Volume
 [F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
 6th byte vv : Value(LSB)
 7th byte mm : Value(MSB)
 mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

○ Master Balance
 [F0,7F,0g,04,02,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
 6th byte vv : Value(LSB)
 7th byte mm : Value(MSB)
 mm,vv = 00,00:Left, 40,00:Center, 7F,7F:Right

○ Master Fine Tune (Control Master Tune(cent) in Global)
 [F0,7F,0g,04,03,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
 6th byte vv : Value(LSB)
 7th byte mm : Value(MSB)
 mm,vv = 20,00:-50, 40,00:+00, 60,00:+50

○ Master Coarse Tune (Control Transpose (chromatic step) in Global)
 [F0,7F,0g,04,04,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
 6th byte vv : Value(LSB)
 7th byte mm : Value(MSB)
 mm,vv = 34,00:-12, 40,00:+00, 4C,00:+12

各種メッセージ

A

Are you sure ?

内 容: 実行するかどうかの確認です。実行するときはOKボタン、実行しないときはCancelボタンを押してください。

B

Battery voltage for calendar IC is low

内 容: カレンダー機能用バッテリーの電圧が不足しています。
対 策: 「カレンダー機能用バッテリーの交換方法」(※p.319、324)の手順に従い電池を交換してください。

Buffer overrun error occurred

内 容: メディアへのサンプリング時に書き込み処理がサンプリング処理に対して間に合いませんでした。
対 策: Mediaモード0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド“Check Medium”を実行してください。サンプリングをしてください。改善されない場合は、メディア内のいくつかのファイルを別メディアにコピー後、そのファイルを消去してから、再実行してください。

note 使用するメディアによっては、サンプリングができない場合があります。推奨するメディアをご使用ください。

note 「Buffer overrun error occurred」のエラー・メッセージが出た場合、エラーになるまでのデータはサンプリングされますが、エラーが出た時点でのデータは正しく再生されない場合があります。

Buffer underrun error occurred

内 容: メディア上のWAVEファイルをプレイバック中に、読み込み処理が再生処理に間に合いませんでした。
対 策: 再生したいファイルを別フォルダ等にコピーしてから再実行してください。
対 策: USBデバイス上のWAVEファイルはプレイバックできません。本機のCFカード・スロットに取り付けたメディアにコピーしてから再実行してください。メディアは推奨するものをご使用ください。本機CFカード・スロットに取り付けたメディア上のWAVEファイルでこのメッセージが表示される場合は、再生したいファイルを別フォルダ等にコピーしてから再実行してください。

C

Can't calibrate

内 容: 正しく調整できませんでした。
対 策: 再度やり直してください。

Can't copy/swap double size effect

内 容: インサート・エフェクトのコピー、スワップ実行時に、IFX1、5にダブル・サイズのエフェクトを配置しようとした。
対 策: IFX1、5にはダブル・サイズのエフェクトが入らないような設定にして実行してください。

Can't open pattern

Continue ?

内 容: レコーディングやエディットを終えるときに、トラック上にブットされているパターンをオープンするための空きメモ

リーが確保できません(自動的にオープンが必要な場合です)。OKボタンを押すとパターンのデータは消去されレコーディングやエディットの内容が保存されます。Cancelボタンを押すとレコーディングやエディットの内容が無効になります。

Completed

内 容: 各コマンドを実行した際、それが無事終了しました。

D

Destination and source are identical

内 容: コピーやパウンズ時に、ソースとディスティネーションに同一のキュー・リスト、ソング、トラック、パターンを選択しています。
対 策: ソースとディスティネーションを異なるキューリスト、ソング、トラック、パターンにしてください。

Destination from-measure within the limits of source

内 容: オール・トラック、または同一トラックへのムーブ・メジャー時で、ソースの範囲内にディスティネーションの小節を指定しています。
対 策: ソースの範囲外にディスティネーションの小節を指定してください。

Destination is empty

内 容: エディット時、ディスティネーションに指定したトラックやパターンに演奏データがありません。
対 策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Destination measure is empty

内 容: ディスティネーションに指定した小節にデータが存在していません。
対 策: ディスティネーションにデータの入っている小節を指定してください。

Destination multisample already exists

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のマルチサンプルがすでに存在しています。
対 策: ディスティネーション(セーブ先)のマルチサンプルをデリートするか、セーブ先のマルチサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination multisample and source multisample are identical

内 容: ソースとディスティネーションに同一のマルチサンプルを選択しています。
対 策: ソースとディスティネーションに異なるマルチサンプルを選択してください。

Destination sample already exists

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルがすでに存在しています。
対 策: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルをデリートするか、セーブ先のサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination sample data used in source sample

Can't overwrite

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルのサンプル・データがソースのサンプルでも使われているため Overwrite することができません。

対 策: Overwrite を使用せず、ディスティネーション(セーブ先)に別のサンプルを指定してください。

Destination sample is empty

内 容: エディットするサンプルが空です。

Destination song is empty

内 容: コピー先またはバウンス先に指定したソングが存在しません。

対 策: コピーまたはバウンスをする前に、新しいソングを選択したときに表示されるダイアログで、クリエイト・ニュー・ソングを実行してください。

Directory is not empty

Cleanup directory Are you sure?

内 容: ディレクトリのデリート時、ディレクトリ内にファイルまたはディレクトリが存在しています。

対 策: OK ボタンでディレクトリ内のファイルまたはディレクトリをすべて消去します。

Disc full

内 容: Media モード Make Audio CD のページ・メニュー・コマンド "Write to CD" 実行時に CD-R/RW の残り容量が少なく書き込みができません。

対 策: 他のメディアに書き込むか、必要のないトラックをカットしてください。

E

Error in formatting medium

内 容: メディアを物理フォーマット(フル・フォーマット)、論理フォーマット(クイック・フォーマット)している最中にエラーが発生しました。

対 策: 他のメディアを使用してください。

内 容: Media モード Utility のページ・メニュー・コマンド "Convert to ISO9660 Format" 実行時の、UDF 領域の再書きこみ中にエラーが発生しました。

対 策: 他のメディアを使用してください。

Error in reading from medium

内 容: メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。

対 策: 再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生した場合、ディスク内のデータが壊れている可能性があります。

Error in writing to medium

内 容: メディアヘデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。(ベリファイ・エラー等)

対 策: メディアが物理的に壊れている可能性がありますので、他のメディアを使用してください。そして、エラーの発生したメディアはなるべく使用しないようにしてください。MS-DOS フォーマットのメディアの場合、Media モード Utility のページ・メニュー・コマンド "Check Medium" を実行してください。

Exceeded 8 Programs

内 容: Advanced Conversion Load 中に 8 プログラムを超えました。AKAI Program の構成によっては、複数のプログラムと 1 つのコンビネーションにコンバートしてロードされず。この場合、コンバート後の本機でのプログラムの最大数は、コンビネーションで使用可能な 8 個に制限されます。

対策: AKAI Program を 1 つずつロード後、本機でエディットしてください。

対策: Advanced Conversion Load を使用せずに、マルチサンプルあるいはサンプルとしてロード後、本機でエディットしてください。

F

File already exists

内 容: クリエイト・ディレクトリまたはファイルのリネームの実行時、同じ名前のディレクトリまたはファイルが、メディア内に存在しています。

内 容: Media モード Utility のページ・メニュー・コマンド "Copy" で、ワイルド・カードなしのコピーを実行しようとしたとき、コピー先にコピー元と同じ名前のファイルが存在していました。

内 容: Media モード Utility のページ・メニュー・コマンド "Save Sampling Data" で、All、All Multisamples、All Samples、One Multisample を実行したとき、本体で作成しようとしたディレクトリと同じ名前のディレクトリが、メディア内に存在していました。

内 容: メディアへのサンプリング時、セーブ先に同じ名前のファイルが存在していました。

対 策: 存在しているディレクトリまたはファイルをデリートするか、指定する名前を変えてください。

File contains unsupported data

内 容: AIFF、WAVE、KSF ファイル等で、本機ではサポートしていないフォーマットのファイルをロードしようとした。

対 策: AIFF、WAVE の場合、可能であればパソコン等で本機でサポートしているフォーマットに変換し、ロードしてください。

File is read-only protected

内 容: ファイルへの書き込みおよびデリートを実行しようとしたとき、そのファイルの属性が読み込み専用でした。

対 策: コンピューターを使用して、読み込み専用の属性を解除してください。

内 容: すでにメディア上にある読みだし専用のファイルと同じ名前前でファイルをセーブしようとした。

対 策: 別の名前をつけてセーブしてください。

File unavailable

内 容: ファイル・フォーマットが正しくないファイルをロード、オープンしようとした。

File/path not found

内 容: Media モードでサンプル・ファイルのロード時、指定したファイルが存在しない、および別階層のディレクトリまたは別メディアを選択するダイアログで選択された場所に目的のファイル名が存在しませんでした。

内 容: Media モードUtility のページ・メニュー・コマンド
“ Delete ”実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。

内 容: MediaモードUtilityのページ・メニュー・コマンド“ Copy ”
実行時に、コピー・ファイル名にワイルド・カードを指定して
コピーを実行しようとしたとき、指定されたファイルが見つ
かりませんでした。または、コピー元のパスの長さが76を超
えてしまっています。

内 容: 各モードのディレクトリ・ウィンドウで、Openボタンでディ
レクトリを開こうとしたとき、選択されたディレクトリ名を
含むパスの長さが76を超えてしまっています。

対 策: ファイルまたはディレクトリを確認してください。

内 容: Mediaモードで.KCDファイルのLoad時、Audio Track
Listに書かれたWAVEファイルが見つかりませんでした。

対 策: MediaモードMake Audio CDページでSizeの表示されて
いないファイルが見つからなかったファイルです。ファイル
やディレクトリを確認するか、Audio Track Listから削除
してください。

Front sample data used in rear sample Can't overwrite

内 容: SamplingモードSample Editのページ・メニュー・コマ
ンド“ Link ”実行時に、フロント・サンプルのサンプル・データが
リア・サンプルでも使われているため“ Overwrite ”するこ
とができません。

対 策: “ Overwrite ”を使用せず、セーブ先に別のサンプルを指定し
てください。

I

Illegal file description

内 容: ファイルのセーブ用ネームおよびディレクトリ作成時の指
定ファイル名に、無効なファイル名が使用されました。

対 策: 指定ファイル名を変えてください。MS-DOS で使用不可の
ファイル名は、指定ファイル名として使えません。

Illegal SMF data

内 容: スタンダードMIDIファイルでないファイルをロードしよ
うとしました。

Illegal SMF division

内 容: タイムコード・ベースになっているスタンダードMIDIフ
ァイルをロードしようとしてしました。

Illegal SMF format

内 容: フォーマット0または1以外のスタンダードMIDIファイ
ルをロードしようとしてしました。

Inconvertible file exists

内 容: メディア内に、ISO9660フォーマットとして利用できない
ファイルが存在しています。

対 策: 本機以外でフォーマット、記録されたメディアは、本機では
ISO9660フォーマットへの変換ができない場合があります。
変換には、フォーマットまたは記録に利用したバケット
ライトソフトを使用してください。

Index number over limit

内 容: Combination、Program、SequencerモードでRAMへの
サンプリング時にインデックスが多すぎるため、同時にマル
チサンプルへのコンバートができませんでした。

対 策: 別のプログラム、マルチサンプルにコンバートするか、
Samplingモードでインデックスを削除してからサンプリ
ングしてください。

M

Master Track can't be recorded alone

内 容: シングル・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、カ
レント・トラックをマスター・トラックにしてレコーディン
グを開始しようとしてしました。

対 策: レコーディングするトラックを1~16にしてレコーディン
グを開始してください。

Measure size over limit

内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、1小節のイベント数
が最大容量(約65535イベント)を超えています。

内 容: エディットを実行すると、1小節のイベント数が最大容量(約
65535イベント)を超えてしまいます。

対 策: 必要ないデータをイベント・エディット等で消去してくだ
さい。

Measure number over limit

内 容: エディットを実行するとトラックの長さが999小節を超
えてしまいます。

対 策: 必要ない小節を消去してください。

Media not formatted

内 容: メディアを論理フォーマット(クイック・フォーマット)しよ
うとしたとき、物理フォーマットがされていませんでした。

対 策: MediaモードUtilityのページ・メニュー・コマ
ンド“ Format ”で物理フォーマット(フル・フォーマット)を実行
してください。

Medium changed

内 容: MediaモードUtilityのページ・メニュー・コマ
ンド“ Copy ”
実行時に、メディアが交換または排出されてしまいました。
同一ドライブ上で別メディア間でのコピーは実行できませ
ん。

Medium write protected

内 容: データの書き込み先のメディアにライト・プロテクトがか
かっています。

対 策: メディアのライト・プロテクトを解除して、再度コマンドを
実行してください。

Memory full

内 容: Sequencerモードのソング、トラック、パターン等のエ
ディット時に、全ソングのデータ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う、エディットするこ
とができない。

対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やして
ください。

- 内 容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディングの途中で、レコーディング・データを格納する空きメモリーがなくなり、レコーディングを強制終了しました。
- 対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Memory overflow

- 内 容: MediaモードSaveのページ・メニュー・コマンド“ Save Exclusive ”でエクスルーシブ・データを受信中、インターナル・メモリーの残り容量を超えてしまいました。
- 対 策: 複数のエクスルーシブ・データを受信する場合は、いくつかに分けて本体に送信してください。
- 内 容: Mediaモードでサンプル波形データ用のメモリーの残り容量を超えてロードしようとしたとき。
- 対 策: Samplingモードで、Delete Sampleを実行し、サンプル波形データ用のメモリーに空容量を確保してから、ロードし直してください。

Memory protected

- 内 容: 本体内のプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンにプロテクトがかかっています。
- 対 策: Globalモードでライト・プロテクトを解除して、再度ライトやロードを実行してください。

MIDI data receiving error

- 内 容: MIDIエクスルーシブ・データを受信時、データ・サイズが合わなかった等の不正フォーマットのデータを受信しました。

Multisample L and R are identical

- 内 容: ディスティネーション(セーブ先)のLとRのマルチサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。
- 対 策: ディスティネーション(セーブ先)のLとRに異なるマルチサンプル・ナンバーを選択してください。

N

No data

- 内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、ファイルのイベントがありません。
- 内 容: MediaモードSaveのページ・メニュー・コマンド“ Export Smpl as AIFF/WAVE ”で、Samples in One Multisampleを実行したとき、サンプルがありませんでした。
- 対 策: サンプル・データを作成してください。

No medium

- 内 容: Mediaモードでコマンド実行時、実行先のメディアが挿入されていません。
- 対 策: メディアを挿入して、マウントしてください。

No recording track specified

- 内 容: マルチ・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、RECになっているトラックがない状態でレコーディングを開始しようとしたとき。
- 対 策: レコーディングするトラックをRECに設定してください。

No space available on medium

- 内 容: ファイルのセーブやコピーまたはディレクトリを作成しようとしたとき、メディア内に空き容量がありませんでした。
- 対 策: すでに存在しているファイルをデリートするか、十分な空き容量があるメディアに交換してください。

No space available on medium

Do you want to make a divided file?

- 内 容: .PCGおよび.KSFファイルのセーブ時、メディアの空き容量が不足したため、ファイルを分割してセーブするかを指定します。
- 対 策: OKボタンで分割セーブを実行、Cancelボタンで中止します。

Not enough memory

- 内 容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリー(レコーディング開始ロケーションまでのBARイベント分のメモリーなど)を確保できていません。
- 対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。
- 内 容: MediaモードLoadで“ Load Exclusive ”を行なう際、1048576 Byte以上を必要とする.EXLファイルをロードしようとしたとき。本機でロードできません。

Not enough memory to load

- 内 容: Mediaモードで.SNGファイルまたはスタンダードMIDIファイルをロードしようとしたとき、シーケンス・メモリーに空き容量がありませんでした。
- 対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to open pattern

- 内 容: パターンをオープンするとシーケンス・メモリーが足りず、エディットすることができません。
- 対 策: 必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去するか、パターンをオープンしないでください。

Not enough multisample memory

- 内 容: マルチサンプルのメモリーが足りません。(MSの数が最大値1000をオーバーします。)
- 対 策: マルチサンプルを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough relative parameter memory

- 内 容: リラティブ・パラメーターのメモリーが足りません。(Sample in MSの数が最大値4000をオーバーします。)
- 対 策: マルチサンプルやマルチサンプルのインデックスを削除して空きメモリーを増やしてください。

Not enough sample memory

- 内 容: サンプルのメモリー(Sampleパラメーターまたはサンプル波形データ)が足りません。
- 対 策: サンプルを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough sample/multisample locations available

内容: マルチサンプル、サンプルの追加可能な残り数を超えてロードしようとしたとき。

対策: Samplingモードでページ・メニュー・コマンド“ Delete Multisample ”、“ Delete Sample ”を実行し、追加可能な数に収まるように、ロードし直してください。

Not enough song locations available

内容: .SNG ファイルを“Append”指定でロード時、ソングの追加可能な残り数を超えてロードしようとしたとき。

対策: Sequencerモードでページ・メニュー・コマンド“ Delete Song ”を実行し、使用可能なマルチを増やしてからロードし直してください。

Not enough song memory

内容: SamplingモードLoop Editのページ・メニュー・コマンド“ Time Slice ”の“ Save ”実行時に全ソングのデータ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う、セーブすることができません。

内容: SequencerモードでのRAMへのサンプリングで、同時にトラック・データの作成ができません。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空メモリーを増やしてください。

O

Obey Copyright Rules

内容: S/P DIF Inputを設定しようとしたとき、MediaモードMake Audio CDのページ・メニュー・コマンド“ Write to CD ”や、SamplingモードAudio CDページのページ・メニュー・コマンド“ Destination ”を、“ Destination ”ダイアログで実行したとき表示されます。「著作権について」QSp.iiiをよくお読みになってデータをご使用ください。

Oscillator Mode conflicts (check PROG P1)

内容: Samplingモードのページ・メニュー・コマンド“ Convert MS To Program ”で、Use Destination Program Parametersをチェックして実行したときに、コンパート先のプログラムの“ Oscillator Mode ”の設定が合っていない。

対策: Programモードでコンパート先のプログラムの“ Oscillator Mode ”を設定します。モノラル・マルチサンプルをコンパートするときは、Singleに設定します。ステレオ・マルチサンプルをコンパートするときは、Doubleに設定してください。

P

Pattern conflicts with events

内容: バウンス時に、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小節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ません。

対策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

内容: メジャー(小節)を移動させるとき、ディスティネーションのエンド・メジャーまたはソースのスタート・メジャーにパターンがブットされていて、パターンをオープンしていないため、エディットできません。

対策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists in destination or source track

Open pattern ?

内容: エディット時、ディスティネーションまたはソースとして指定したトラックにパターンがブットされています。パターンをオープンして実行する場合(パターンのイベントをコピーして実行します)はOKボタンを、パターンをオープンしないで実行する場合はCancelボタンを押してください。

Pattern used in song

Continue ?

内容: エディット時、指定したパターンがトラックにブットされています。実行を続ける場合はOKボタンを、実行しない場合はCancelボタンを押してください。

R

Rear sample is empty

内容: SamplingモードSample Editページのページ・メニュー・コマンド“ Link ”実行時に、リア・サンプルで設定したサンプルが空です。

対策: リア・サンプルにデータのあるサンプルを設定して実行してください。

Root directory is full

内容: メディアのルート階層にファイルおよびディレクトリを作成しようとしたとき、そのメディアのルート・ディレクトリ・エン트리数を超えてしまいました。

対策: 存在しているファイルまたはディレクトリをデリートするか、ディレクトリをOpenして1階層入ってから実行してください。

S

Sample data used in other sample(s) Continue ?

内容: エディットするサンプルと同じサンプル・データを使っているサンプルがあります。エディットを続行するときは、OKボタンを押します。

Sample L and R are identical

内容: ディスティネーション(セーブ先)のLとRのサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。

対策: ディスティネーション(セーブ先)のLとRに異なるサンプル・ナンバーを選択してください。

Sample length is shorter than minimum

内容: サンプル・データの長さが8 sample 以下になるようなエディットを実行しようとしたとき。

対策: サンプル・データの長さが8 sample 以上になるようにエディット範囲等を指定してください。

Sample used in other multisample(s) Continue ?

内 容: エディットするサンプルが他のマルチサンプルでも使用されています。エディットを続行するときは、OKボタンを押します。

Selected banks are the same

内 容: ドラムキット・バンクC/D/User、ユーザー・アルペジオ・パターン・バンクC/Dを含むTRITONの.PCGファイルをロードするときに表示されるダイアログで、指定したロード先バンクが同じバンクを指しています。

対 策: エラー・メッセージのOKボタンを押すと、バンク指定ダイアログに戻りますので、ロード先バンクを設定し直してください。

Selected file/path is not correct

内 容: 分割セーブされた.PCGファイルをロード時、同じ名前の.PCGファイルで分割されていない、または内容の異なるファイルをロードしようとしてしました。

対 策: 正しい.PCGファイルをロードしてください。

内 容: 複数のメディアに分割セーブされたKSFファイルのロード時、ロードしようとしたファイルの順番が違っていました。

対 策: 正しい順番のKSFファイルをロードしてください。セーブ時に分割されたKSFファイルの順番はMediaモードのページ・メニュー・コマンド“ Translation ”をチェックするとファイルの番号が確認できます(1番目のKSFファイルはサンプル名と番号が表示されます)。

Slice point over limit Can't divide

内 容: SamplingモードLoop Editのページ・メニュー・コマンド“ Time Slice ”、“ Time Stretch ”のSliceでサンプルを分割した数が最大数(1000個)を超えてしまうため“ Divide ”を実行できません。

対 策: 分割する必要のない“ Index ”を“ Link ”によって繋げてから“ Divide ”を実行してください。

Source file is not 44100Hz or 48000Hz Can't convert

内 容: MediaモードUtilityページ・メニュー・コマンド“ Rate Convert ”、またはEdit WAVEページ・メニュー・コマンド“ Rate Convert ”実行時に、44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルを選択しています。

対 策: 44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルを変換することはできません。

Source is empty

内 容: ソースに指定したトラックやパターンにデータが存在していません。

対 策: 演奏データが入っているトラックやパターンを指定してください。

Source sample is empty

内 容: Insert、Mix、Paste実行時に、ソースのサンプルが空です。

対 策: Copyを実行してから、Insert、Mix、Pasteを実行してください。

S/P DIF Clock Error !

内 容: Globalモードで“ System Clock ”をS/P DIFに設定したときに、クロックが正しく認識できません。

対 策: 外部機器からDigital Outputが正しく出力されているか確認してください。本機に入力できるサンプリング周波数は48kHzです。

また、Opticalケーブルに問題がないかチェックしてください。

T

There is no readable data

内 容: ファイル・サイズが0または、ロードやオープン操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

This file is already loaded

内 容: 分割された.PCGファイルをロード時、すでにロードしたファイルをロードしようとしてしました。

対 策: ロードしていない.PCGファイルをロードしてください。

Track is full

内 容: MediaモードMake Audio CDページでトラックをインサートしたときに99トラックを越えてしまって、インサートできません。

対 策: 必要のないトラックをカットしてからインサートを実行してください。

U

Unable to create directory

内 容: 階層の上限(フルパスで76文字以内)を超えて、ディレクトリを作成しようとしてしました。

Unable to save file

内 容: MediaモードUtilityのページ・メニュー・コマンド“ Copy ”実行時に、コピー先のパスが76を超えてしまいました。

内 容: 各モードでファイルのセーブ時に、セーブ先のパスが76を超えてしまいました。

内 容: MediaモードUtilityのページ・メニュー・コマンド“ Copy ”実行時、ファイルの管理情報が管理領域の大きさを超えてしまいました。

USB Hub Power Exceeded!

USB Hub power exceeded Please disconnect USB device

内 容: 各USBデバイスにおける消費電力が、繋がれたハブに対して許容量を超えています。この状態ではUSBデバイスが正常に認識されません。

対 策: セルフパワー対応のUSBハブやデバイス機器は、セルフパワー・モードで利用してください。また、複数のUSBハブを使用している場合は、別のUSBハブへ繋ぎ変えることで解決する場合があります。

再接続後、“ Scan USB Device ”を実行してください。

W

WAVE file size over limit

内 容: MediaモードのEdit WAVEでのエディットにおいて、使用できるWAVEファイルの最大長230400000サンプル(サンプル・レート48kHzで80分)を超えています。

対 策: Edit WAVEでは230400000サンプル(サンプル・レート48kHzで80分)を超えるWAVEファイルはエディットできません。

Y

You can't undo last operation Are you sure ?

内 容: イベント・エディットに入ると、(実際にイベントのエディットを実行せず終了した場合でも) 1つ前のエディットのコンペアが実行できなくなります。イベント・エディットに入る場合はOKボタンを、入らない場合はCancelボタンを押してください。

You can't undo this operation Are you sure ?

内 容: Sequencerモードでレコーディングやイベント・エディットを終えるとき、アンドゥ(コンペア機能)するための空きメモリーが確保できません。直前にレコーディングやエディットしたデータを残すときはOKボタンを、以前のデータに戻す(直前にレコーディングやエディットしたデータを消す)ときはCancelボタンを押してください。

内 容: Sequencerモードでのエディット時、アンドゥ(コンペア機能)するための空きメモリーが確保できません。エディットを実行する場合はOKボタンを押します(エディット前の状態には戻せません)。エディットを実行しない場合はCancelボタンを押してください。

対 策: アンドゥ(コンペア機能)が実行できる空きメモリーを確保するために、必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去してください。実行する前にメディアにデータを保存しておくことをおすすめします。

データの互換性

TRITON Extreme は、各種データ・フォーマットにおいて、TRITON STUDIO、TRITON/TRITON pro/TRITON proX、及びTRITON-Rackとのデータ互換性が確保されています。メディアを介してロード/セーブ、MIDIエクスクリューシブ・データ・ダンプやパラメーター・チェンジでのデータ互換が可能です。

また、KARMA Music Workstation (システム・バージョン1.0および2.0)フォーマットとTRITON Leフォーマットの.PCG/.SNGファイルを変換しながらロードすることが可能になります。

ただし以下の場合、注意が必要です。

note ここではTRITON/TRITON pro/TRITON proX を総称してTRITONと表記します。

[1] TRITON Extremeでは有効だが、TRITON STUDIO、TRITON-Rack、TRITONでは無効となるパラメーター

1-1. Programモードでのマルチサンプルの設定

- TRITON Extreme TRITON STUDIO, TRITON-Rack, TRITON (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):

これらの機種では、対応するマルチサンプル(EXBバンクに相当するバンクのもの)がないため、正しく発音/動作しません。

1-2. GlobalモードP5:Drum Kitでのドラムサンプルの設定

- TRITON Extreme TRITON STUDIO, TRITON-Rack, TRITON(.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):

これらの機種では、対応するドラムサンプル(EXBバンクに相当するバンクのもの)がないため、正しく発音/動作しません。

1-3. Program, Combination, SequencerモードでのVALVE FORCEのパラメーター

- TRITON Extreme TRITON STUDIO, TRITON-Rack, TRITON (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ):

パラメーター設定は、これらの機種では内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態を.PCGファイル・セーブしてTRITON Extremeでロードしたり、MIDIデータ・ダンプしてTRITON Extremeで受信すると、パラメーター設定は初期化されます。

- TRITON Extreme TRITON STUDIO, TRITON-Rack, TRITON (MIDIパラメーター・チェンジ):

これらの機種では、VALVE FORCEのMIDIパラメーター・チェンジを受信しません。

1-4. Program, Combination, SequencerモードでのREALTIME CONTROLS [SELECT] Cモードの設定

- TRITON Extreme TRITON STUDIO, TRITON (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
Realtime Controls Cのパラメーター設定はTRITON STUDIO及びTRITONでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視され、AまたはBで動作します。その状態をTRITON STUDIO及びTRITONで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うと、ロード/MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON Extreme TRITON-Rack (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
Cモードとして、動作します。

[2] TRITON Extreme及びTRITON STUDIOでは有効だが、TRITONでは無効となるパラメーター

2-1. Program, Combination, Sequencerモードでのアルペジオ・パターンの設定

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
TRITONでは対応する"U232(E-C)-U506(User)"のユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーがないため正しく発音/動作しません。

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON-Rack (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
TRITON-Rackでは対応する"U328(User)-U506(User)"のユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーがないため正しく発音/動作しません。

2-2. TRITON Extreme, TRITON STUDIOのGlobalモード・パラメーター

Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)
: S/P DIFの設定

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON-Rack及びTRITON (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ):
TRITON-Rack及びTRITONでは、このデータ以外がロードされません。

System Clock

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ):
パラメーター設定は、TRITONでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITONで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード/MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。

System Clock " S/P DIF "の設定

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON-Rack (.PCGファイル・ロード):
パラメーター設定は、TRITON-Rackではロードされません。

Receive Ext. Realtime Command

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON-Rack及びTRITON (.PCGファイル・ロード):
パラメーター設定は、TRITON-Rack及びTRITONでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITON-Rack及びTRITONで.PCGファイル・セーブを行うとロードの設定でセーブされます。

WAVE File Play Level

Auto Optimize RAM

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON-Rack及びTRITON(.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ):
パラメーター設定は、TRITON-Rack及びTRITONでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITON-Rack及びTRITONで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード/MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON-Rack及びTRITON TRITON Extreme, TRITON STUDIO(MIDIデータ・ダンプ):
それぞれ"Normal"; "Off"に設定されます。

Drumsample “ 0413-0416 ”の設定

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON-Rack及びTRITON (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ):
TRITON-Rack 及びTRITON では、対応するマルチサンプルがないため正しく発音 / 動作しません。

2-3. Combination, Sequencerモード、“ Program Select ”のバンクH, I, J, K, L, M, N (EXB-A, B, C, D, E, F, G: TRITON STUDIO) の設定

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ):
TRITON では対応するプログラム・バンクがないため正しく発音 / 動作しません。

2-4. ProgramモードOSC1 Drum Kit “ 064(H) <E-D: TRITON STUDIO>-143(User) ”の設定

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON(.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
TRITON では対応するドラムキット・ナンバーがないため正しく発音 / 動作しません。

2-5. RAM サンプル・パラメーター “ +12dB ” の設定

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO TRITON, TRITON-Rack (.KSFファイルのロード):
TRITONおよびTRITON-Rack では、対応するサンプル・パラメーターがないため、“ + 12 dB ”オンの設定が無効となります。
(2003年 11月現在)

[3] TRITON STUDIO では有効だが、TRITON Extreme では無効となるパラメーター

3-1. TRITON STUDIOのGlobalモード・パラメーター

Input(COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK): “mLAN” の設定

- TRITON STUDIO TRITON Extreme (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ):
パラメーターの設定はTRITON Extreme では内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITON Extremeで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード/MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。

System Clock: “mLAN”, “Word Clock” の設定

- TRITON STUDIO TRITON Extreme (.PCGファイル・ロード):
パラメーター設定は、TRITON Extreme ではロードされません。

S/P DIF Sample Rate

- TRITON STUDIO TRITON Extreme (.PCGファイル・ロード):
パラメーター設定は、TRITON Extreme ではロードされません。

[4] TRITON-Rackでは有効だが、TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及びTRITON では無効となるパラメーター

4-1. ProgramモードAudition Riff, Transposeの設定

- TRITON-Rack TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON(.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):

パラメーター設定はTRITON Extreme、TRITON STUDIO 及び TRITONでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITON Extreme、TRITON STUDIO 及びTRITONで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード/MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及びTRITON TRITON-Rack (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ):

それぞれ“ Off ”、“ +00 ”に設定されます。

4-2. Program, Combination, Multiモード、REALTIME CONTROLS [SELECT] Cモードの設定

- TRITON-Rack TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及びTRITON (.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):

パラメーターのCの設定はTRITON Extreme、TRITON STUDIO 及びTRITONでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視され、A または B で動作します。その状態をTRITON Extreme、TRITON STUDIO 及びTRITONで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード/MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。

4-3. Combination, Multiモード、“ Program Select ”のバンクEXB-A, B, C, D, E, F, G, Hの設定

- TRITON-Rack TRITON(.PCG/.SNGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):

TRITONでは対応するプログラム・バンクがないため正しく発音 / 動作しません。

- TRITON-Rack TRITON Extreme, TRITON STUDIO(.PCG/.SNGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):

TRITON Extreme、TRITON STUDIOではプログラム・バンクHが対応しないため正しく発音 / 動作しません。

[Note for 1-1. 1-2. 2-1. 2-3. 2-4. 4-3]

TRITON Extreme、TRITON STUDIO、TRITON、TRITON-RackのProgram、Combination、Drum Kit、Arpeggio Patternのバンク/ナンバーの構成を以下に示します。それぞれの機種で対応するバンク/ナンバーが無い各種データを取り込むと、正しく発音/動作しません。TRITON Extreme、TRITON STUDIO、TRITON、TRITON-Rack間のファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジには注意が必要です。

TRITON Extreme	TRITON STUDIO	TRITON-Rack	TRITON
multisample	multisample	multisample	multisample
ROM: 000-424	ROM: 000-424	ROM: 000-424	ROM: 000-424
RAM: 000-999	RAM: 000-999	RAM: 000-999	RAM: 000-999
Piano: 000-003	Piano: 000-003	-	-
New1: 000-007	-	-	-
New2: 000-048	-	-	-
Best: 000-046	-	-	-
OrchS: 000-112	-	-	-
OrchB: 000-079	-	-	-
Vint: 000-157	-	-	-
Synth: 000-077	-	-	-
-	EXB*: 000- (x7)	EXB*: 000- (x8)	EXB*: 000- (x2)
drumsample	drumsample	drumsample	drumsample
ROM: 000-416	ROM: 000-416	ROM: 000-412	ROM: 000-412
RAM: 000-3999	RAM: 000-3999	RAM: 000-3999	RAM: 000-3999
Best: 0000-0389	-	-	-
OrchS: 0000-0036	-	-	-
OrchB: 0000-0034	-	-	-
Vint: 0000-0055	-	-	-
Synth: 0000-0239	-	-	-
-	EXB*: 000- (x7)	EXB*: 000- (x8)	EXB*: 000- (x2)
Program	Program	Program	Program
A	INT-A	INT-A	A
B	INT-B	INT-B	B
C	INT-C	INT-C	C
D	INT-D	INT-D	D
E	INT-E	INT-E	E
F	INT-F	INT-F	F
G, g(1)...g(d)	G, g(1)...g(d)	G, g(1)...g(d)	G, g(1)...g(d)
H	EXT-A	EXT-A	-
I	EXT-B	EXT-B	-
J	EXT-C	EXT-C	-
K	EXT-D	EXT-D	-
L	EXT-E	EXT-E	-
M	EXT-F	EXT-F	-
N	EXT-G	EXT-G	-
-	-	EXT-H	-

TRITON Extreme	TRITON STUDIO	TRITON-Rack	TRITON
Combination	Combination	Combination	Combination
A	INT-A	INT-A	A
B	INT-B	INT-B	B
C	INT-C	INT-C	C
D	INT-D	INT-D	D
E	INT-E	INT-E	-
H	EXT-A	EXT-A	-
I	EXT-B	EXT-B	-
J	EXT-C	EXT-C	-
K	EXT-D	EXT-D	-
L	EXT-E	EXT-E	-
M	EXT-F	EXT-F	-
N	EXT-G	EXT-G	-
-	-	EXT-H	-
Drum Kit	Drum Kit	Drum Kit	Drum Kit
000-015(A/B)	000-015(I-A/B)	000-015(I-A/B)	00-15(A/B)
016-031(H)	016-031(E-A)	016-031(E-A)	16-31(C)
032-047(I)	032-047(E-B)	032-047(E-B)	32-47(D)
048-063(J)	048-063(E-C)	048-063(E-C)	48-63(User)
064-079(K)	064-079(E-D)	064-079(E-D)	-
080-095(L)	080-095(E-E)	080-095(E-E)	-
096-111(M)	096-111(E-F)	096-111(E-F)	-
112-127(N)	112-127(E-G)	112-127(E-G)	-
128-143(User)	128-143(User)	128-143(E-H)	-
144-152(GM)	144-152(GM)	144-152(GM)	64-72(GM)
Arpeggio Pattern	Arpeggio Pattern	Arpeggio Pattern	Arpeggio Pattern
P000-004(Preset)	P000-004(Preset)	P000-004(Preset)	P000-004(Preset)
U000-199(A/B)	U000-199(I-A/B)	U000-199(I-A/B)	U000-199(A/B)
U200-215(H)	U200-215(E-A)	U200-215(E-A)	U200-215(C)
U216-231(I)	U216-231(E-B)	U216-231(E-B)	U216-231(D)
U232-247(J)	U232-247(E-C)	U232-247(E-C)	-
U248-263(K)	U248-263(E-D)	U248-263(E-D)	-
U264-279(L)	U264-279(E-E)	U264-279(E-E)	-
U280-295(M)	U280-295(E-F)	U280-295(E-F)	-
U296-311(N)	U296-311(E-G)	U296-311(E-G)	-
U312-506(User)	U312-506(User)	U312-327(E-H)	-

[5] TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON では有効だが、TRITON-Rack では無効となるパラメーター

5-1. TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON の Global モード・パラメーター

Beep
Foot Switch Assign
Foot Pedal Assign
Damper Polarity
Foot Switch Polarity

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON TRITON-Rack (.PCG ファイル・ロード / MIDI データ・ダンプ):
パラメーター設定は TRITON-Rack では内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態を TRITON-Rack で .PCG ファイル・セーブや MIDI データ・ダンプを行うとロード / MIDI データ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON-Rack TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON (.PCG ファイル・ロード / MIDI データ・ダンプ):
それぞれの初期値に設定されます。

Convert Position

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON TRITON-Rack (.PCG ファイル・ロード / MIDI データ・ダンプ):
パラメーターの PreMIDI または PostMIDI の設定は TRITON-Rack では内部データとして保存されますが、そのデータは無視され、PostMIDI で動作します。その状態を TRITON-Rack で .PCG ファイル・セーブや MIDI データ・ダンプを行うとロード / MIDI データ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON-Rack TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON (.PCG ファイル・ロード / MIDI データ・ダンプ):
“ PostMIDI ”に設定されます。

5-2. TRITON の Combination, Sequencer モード、MIDI Filter “ Enable Foot Pedal/Switch ”パラメーター

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON TRITON-Rack (.PCG / .SNG ファイル・ロード / MIDI データ・ダンプ):
パラメーター設定は TRITON-Rack では内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態を TRITON-Rack で .PCG / .SNG ファイル・セーブや MIDI データ・ダンプを行うとロード / MIDI データ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON-Rack TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON (.PCG / .SNG ファイル・ロード / MIDI データ・ダンプ):
“ On ”に設定されます。

5-3. TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON の Sequencer モード・パラメーター / データ

TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON の Sequencer モードの MIDI データは、.PCG ファイル・ロード / MIDI データ・ダンプにより、TRITON-Rack の Multiモード・データとしてデータ互換が可能です。ただし以下の場合、注意が必要です。

Meter
Tempo Mode
Track1-16 PLAY/MUTE
Track Play Loop
Track Play Loop Start Measure
Track Play Loop End Measure
Play Intro

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON TRITON-Rack (.SNG ファイル・ロード / MIDI データ・ダンプ):
パラメーター設定は TRITON-Rack では内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態を TRITON-Rack で .SNG ファイル・セーブや MIDI データ・ダンプを行うとロード / MIDI データ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON-Rack TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON (.SNG ファイル・ロード / MIDI データ・ダンプ):
それぞれの初期値に設定されます。

Cue List データ (キュー・リストの設定データ)

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON TRITON-Rack (.SNG ファイル・ロード):
ロードされません。
- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON TRITON-Rack (MIDI データ・ダンプ):
TRITON-Rack では Multiモードの内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態を TRITON-Rack で MIDI データ・ダンプを行うと MIDI データ・ダンプ受信時設定で出力されます。

Track データ (ソングの MIDIトラックのイベント)

- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON TRITON-Rack (.SNG ファイル・ロード):
Load track events? ([Load selected 15, 16]) にチェックするとロードされます。TRITON-Rack では Multiモードの内部データとして保存されますが、Multiモードでは使用できません。その状態を TRITON-Rack で .SNG ファイル・セーブを行うと出力されます。
- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON TRITON-Rack (MIDI データ・ダンプ):
TRITON-Rack では Multiモードの内部データとして保存されますが、Multiモードでは使用できません。その状態を TRITON-Rack で MIDI データ・ダンプを行うと出力されます。

[6] TRITON では有効だが、TRITON Extreme, TRITON STUDIO, TRITON-Rack では無効となるパラメーター

6-1. TRITON の Global モード・パラメーター

PC I/F Baud Rate

- TRITON TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON-Rack (.PCG ファイル・ロード):
パラメーター設定は TRITON Extreme、TRITON STUDIO 及び TRITON-Rack では内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態を TRITON STUDIO 及び TRITON-Rack で .PCG ファイル・セーブや MIDI データ・ダンプを行うとロード / MIDI データ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON Extreme, TRITON STUDIO 及び TRITON-Rack TRITON (.PCG ファイル・ロード):
それぞれの初期値に設定されます。

[7] TRITON Extreme, TRITON STUDIO, TRITON, TRITON-Rack間のMIDIデータ・ダンプ受信

TRITON Extreme、TRITON STUDIO、TRITON、TRITON-Rack間のMIDIデータ・ダンプ受信の制限を以下に示します。

TRITON Extreme, TRITON STUDIO, TRITON-Rack, TRITON間でのMIDIデータ・ダンプ受信の制限表

データ・ダンプの種類	受信側		TRITON Extreme	TRITON STUDIO	TRITON	TRITON-Rack
	送信側					
Dump Program [All Banks]	TRITON					×
	TRITON STUDIO				×	×
	TRITON Extreme				×	×
Dump Program [1Bank]	TRITON					
	TRITON STUDIO				(EXT-A ~ EXT-Gは×)	
	TRITON-Rack	(EXT-Hは×)	(EXT-Hは×)	(EXT-Hは×)	(EXT-A ~ EXT-Hは×)	
	TRITON Extreme				(H ~ Nは×)	
Dump Program [1Program]	TRITON					
	TRITON STUDIO				(EXT-A ~ EXT-Gは×)	
	TRITON-Rack	(EXT-Hは×)	(EXT-Hは×)	(EXT-Hは×)	(EXT-A ~ EXT-Hは×)	
	TRITON Extreme				(H ~ Nは×)	
Dump Combination [All Banks]	TRITON					×
	TRITON STUDIO				×	×
	TRITON Extreme				(H ~ Nは×)	×
Dump Combination [1Bank]	TRITON					×
	TRITON STUDIO				(EXT-A ~ EXT-Gは×)	
	TRITON-Rack	(EXT-Hは×)	(EXT-Hは×)	(EXT-Hは×)	(EXT-A ~ EXT-Hは×)	
	TRITON Extreme				(H ~ Nは×)	
Dump Combination [1Combination]	TRITON					
	TRITON STUDIO				(EXT-A ~ EXT-Gは×)	
	TRITON-Rack	(EXT-Hは×)	(EXT-Hは×)	(EXT-Hは×)	(EXT-A ~ EXT-Hは×)	
	TRITON Extreme				(H ~ Nは×)	
Dump Drum Kit [All Kits]	TRITON					
	TRITON STUDIO				×	
	TRITON-Rack				×	
	TRITON Extreme				×	
Dump Drum Kit [1Kit]	TRITON					
	TRITON STUDIO				(Kit064 ~ 143は×)	
	TRITON-Rack				(Kit064 ~ 143は×)	
	TRITON Extreme				(Kit064 ~ 143は×)	
Dump Arpeggio Pattern [All Patterns]	TRITON					
	TRITON STUDIO				×	×
	TRITON-Rack				×	×
	TRITON Extreme				×	×
Dump Arpeggio Pattern [1Pattern]	TRITON					
	TRITON STUDIO				(Pat232 ~ 506は×)	(Pat328 ~ 506は×)
	TRITON-Rack				(Pat232 ~ 327は×)	
	TRITON Extreme				(Pat232 ~ 506は×)	(Pat232 ~ 506は×)
Dump Global Setting	TRITON					
	TRITON STUDIO				×	×
	TRITON-Rack					
	TRITON Extreme				×	×
Dump Sequencer (TRITON-Rack=Dump Multi)	TRITON					
	TRITON STUDIO					
	TRITON-Rack					
	TRITON Extreme					
Dump All	TRITON					×
	TRITON STUDIO				×	×
	TRITON Extreme				×	×

[8] その他の機種とのデータ互換

本機は、KARMA Music Workstation (システム・バージョン1.0および2.0)フォーマットとTRITON Leフォーマットの.PCG/.SNGファイルを変換しながらロードすることが可能です。ただし、以下の制限および注意事項があります。

 コンピネーション、プログラムのカテゴリーが不適切になる場合があります。

note KARMA Music Workstation の.MID、.EXLファイルとTRITON Leの.KSC、.KMP、.KSF、.MID、.EXL、.AIF、.WAVファイルは、完全なデータの互換性が確保されています。外部メディアを介してのロード/セーブが可能です。また、KARMA Music Workstation システム・バージョン2.0でセーブされた.KGEファイルは、未定義DOSファイルとして認識されます。

8-1. KARMA Music Workstationでは有効、TRITON Extremeでは無効となるパラメーター

KARMA機能

本機では、KARMA機能を搭載していないため、KARMA Music Workstationの.PCGファイルおよび.SNGファイルをロードした場合、プログラム、コンピネーション、各ソングに含まれるKARMA機能のパラメーターはロードされません。また、ロード後の各アルペジオーター関連のパラメーターは初期値に設定されます。

Globalモードのパラメーター

- KARMA Music Workstation システム・バージョン2.0での“S/S Out P/C”の設定は、内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。
- KARMA Music Workstation システム・バージョン2.0での“MIDI Clock”Autoの設定は、External MIDIに設定されます。
- “Foot Switch Assign”のKARMA Latch On/Off、KARMA RTC Knob 1 ... KARMA Chord Trigger 4 (KARMA システム・バージョン2.0のみ)の設定は、Offに設定されます。
- “Foot Pedal Assign”のKARMA RTC Knob 1 ... KARMA RTC Knob 8 (KARMA システム・バージョン2.0のみ)の設定は、Offに設定されます。
- “Auto KARMA Program”の設定は、“Auto Arpeggiator Program”のパラメーターとして使用されます。
- “Auto KARMA Combi”の設定は、“Auto Arpeggiator Combination”のパラメーターとして使用されます。
- Audio Inputの各パラメーターは、ロード前の設定が保持されます。

Sequencerモードのパラメーター

- KARMA システム・バージョン2.0の“Tone Adjust”の設定は正常にロードされます。また、KARMA システム・バージョン1.0のファイルを読み込んだ場合は、初期値に設定されます。

8-2. TRITON Leでは有効、TRITON Extremeでは無効となるパラメーター

インサート・エフェクト (IFX)

Combination、Program、Sequencer各モードのインサート・エフェクト(IFX)のパラメーターは、IFX1のパラメーターとしてロードされます。

IFX2 ... IFX5のパラメーターは初期値に設定されます。

ドラムキット

00-15 (INT)のドラムキットは00-15 (A/B)に、16-23 (User)のドラムキットは16-23 (H)にそれぞれロードされます。

アルペジオ・パターン

U000-199 (INT)のアルペジオ・パターンはU000-199 (A/B)に、U200-215 (User)のアルペジオ・パターンはU200-215 (H)にそれぞれロードされます。

ProgramモードAudition Riff、Transposeの設定

本機はAudition Riff機能がないため、パラメーターは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。

Sequencerモードのパラメーター

“Tone Adjust”の各パラメーターは初期値に設定されます。

Media モード資料

対応チャンクについて

ロード時

AIFF ファイル

本機がロード時に参照するチャンクは、コモン・チャンク(Common Chunk)、サウンド・データ・チャンク(Sound Data Chunk)、マーカー・チャンク(Marker Chunk)、インストゥルメント・チャンク(Instrument Chunk)の4個で、これ以外のチャンクは無視します。

以下に、それぞれのチャンク内パラメーターの制限事項に関して示します。

Common Chunk

チャンネル数は1(モノ)あるいは2(ステレオ)のみに対応します。サンプル・サイズは1～16ビットに対応します。8ビット以下の場合、下位側8ビットを常に0とした16ビット・データとしてロードします。

Sound Data Chunk

オフセット、ブロックサイズは無視します(Block-Aligning Sound Dataには対応しない)。

Marker Chunk

マーカー数は8個までに対応します。9番目以降のマーカーは無視します。

Instrument Chunk

ループ・プレイ・モードがForwardBackwordLoopingの場合、ForwardLoopingとして扱います。
baseNote, detune, lowNote, highNote, lowVelocity, highVelocity, gain, releaseLoopは無視します。

WAVE ファイル

本機は、ロード時にフォーマット・チャンク(Format Chunk)、サンプル・チャンク(Sample Chunk)、およびウェーブ・データ(Wave Data)を参照します。以下に制限事項に関して述べます。

Format Chunk

フォーマット・カテゴリは標準PCMフォーマットのみに対応します。チャンネル数は1(モノ)あるいは2(ステレオ)に対応します。サンプル・サイズは1～16ビットに対応します。8ビット以下の場合、下位側8ビットを常に0とした16ビット・データとしてロードします。

Sample Chunk

ループ情報のみを参照します。ループ情報が複数存在する場合は、ループ再生回数(PlayCount)が最大であるループを採用します。タイプ(Type)がAlternatingやBackwordの場合もForward Loopとして扱います。

Wave Data

ウェーブ・リスト・チャンクには対応していません。

エクスポート時

AIFF ファイル

本機は、エクスポート時にコモン・チャンク(Common Chunk)、サウンド・データ・チャンク(Sound Data Chunk)、マーカー・チャンク(MarkerChunk)、およびインストゥルメント・チャンク(Instrument Chunk)を使用します。

以下に、それぞれのチャンク内パラメーターの制限事項に関して示します。

Common Chunk

チャンネル数は1(モノ)に固定です。
サンプル・サイズは16ビットに固定です。

Marker Chunk

2つのマーカーを、それぞれループ・スタート・アドレス、エンド・アドレスとして使用します。

Instrument Chunk

ループ・プレイ・モードはForwardLoopingに固定です。
マルチサンプルが持っているZone情報はエクスポートされません。

WAVE ファイル

本機は、エクスポート時及びサンプリング時にフォーマット・チャンク(Format Chunk)、サンプル・チャンク(Sample Chunk)、およびウェーブ・データ(WaveData)を使用します。以下に制限事項に関して述べます。

Format Chunk

フォーマット・カテゴリは標準PCMフォーマットに固定です。
チャンネル数は、サンプリング時、1(モノ)または2(ステレオ)で、エクスポート時、1(モノ)に固定です。
サンプル・サイズは16ビットに固定です。

Sample Chunk

タイプ(Type)はForward Loopに固定です。
マルチサンプルが持っているZone情報はエクスポートされません。

サンプル・パラメーター・チャンク

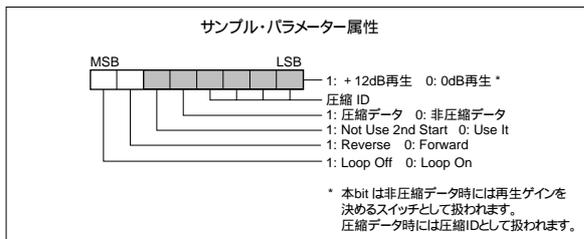
チャンクID('SMP1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(32)	[4 バイト]
サンプル名	[16 バイト]
デフォルト・バンク(0 ~ 3)	[1 バイト]
スタート・アドレス	[3 バイト]
2nd スタート・アドレス	[4 バイト]
ループ・スタート・アドレス	[4 バイト]
ループ・エンド・アドレス	[4 バイト]

サンプル・データ・チャンク

チャンクID('SMD1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(12 + サンプル・データバイト数)	[4 バイト]
サンプリング周波数	[4 バイト]
本機が対応している周波数は、48000/47619/44100/32000/31746/31250/29400/24000/23810/22254/22050/21333/21164/20833/19600/16000/15873/15625/14836/14700/14222/14109/13889/13067/12000/11905/11127/11025/10667/10582/10417/9891/9800/9481/9406/9259/8711/8000/7937/7813/7418/7350/7111/7055/6945/6534/6000/5953/5564/5513/5333/5291/5208/4945/4900/4741/4703/4630/4356/4000/3968/3906/3709/3675/3556/3527/3472/3267/3000/2976/2782/2756/2667/2646/2604/2473/2450/2370/2352/2315/2178/2000/1984/1855/1838(Hz)です。	

属性	[1 バイト]
ループ・チューン(- 99 ~ + 99 セント)	[1 バイト]
チャンネル数(1)	[1 バイト]
サンプル・サイズ(8/16)	[1 バイト]
サンプル数	[4 バイト]
サンプル・データ	可変長

・属性



サンプル・ナンバー・チャンク

チャンクID('SNO1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(4)	[4 バイト]
サンプル・ナンバー(0 ~)	[4 バイト]

サンプル・ファイル名チャンク

チャンクID('SMF1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(12)	[4 バイト]
KSFファイル名	[12 バイト]

.KSFファイル名が" SKIPPEDSAMPL "の場合、ロード時にスキップされたサンプルとして扱います。

.KSFファイル名が" INTERNALnnnn "の場合、内蔵サンプルを使用します。

分割サンプル・パラメーター・チャンク

チャンクID('SPD1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(12)	[4 バイト]

以下、サンプル・サイズまではSMD1チャンク内のものと同様サンプリング周波数

属性	[1 バイト]
ループ・チューン	[1 バイト]
チャンネル数	[1 バイト]
サンプル・サイズ	[1 バイト]
サンプル数	[4 バイト]
分割されている全ファイルの総サンプル数	

分割サンプル・データ・チャンク

チャンクID('SDD1')	[4 バイト]
----------------	---------

KSC(Korg SCript) ファイル

本ファイルは、かたまりとして扱いたい.KMP/.KSFファイル名を羅列したテキスト・ファイルです。

#で始まる行は、コメント行とみなし無視します。

ファイルの1行目は必ず「#KORG Script Version 1.0」で始め、以下、コメント行以外はファイル名のみ記述とします。拡張子KMP/.KSFのファイルのみが処理の対象となります。

ファイル名の規則について

" Save All ", " Save All Multisamples "での.KMPファイル名



本体から" Save All ", " Save All Multisamples ", " Save One Multisample "を行なう際、マルチサンプルで使用する(.KMPファイル)個々の.KSFファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。



同様に、本体から" Save All ", " Save All Samples "を行なう際、個々の.KSFファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。

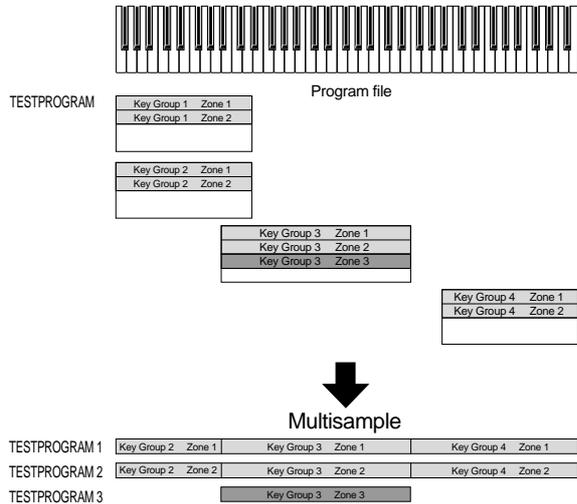


AKAI Program ファイルについて

AKAIフォーマットにはキー・グループという概念があり、1つのキー・ゾーンに対し、最大4個までサンプルをアサインすることができ、その4個をペロシティによりスイッチ、クロスフェードする機能があります。また、キー・ゾーンをクロスフェードすることも可能です。

本機でAKAI Programファイルを“Advanced Conversion Load”にチェックしないでロードすると、1つのキー・ゾーンに1つのサンプルが対応しているため、最大4個のマルチサンプルを使い、各キー・グループのペロシティの順にキー・マップを組んでいきます。また、キー・ゾーンでクロスフェードにはなりません。

例:AKAIフォーマットのProgramファイル“TESTPROGRAM”は4個のキー・グループで構成され、各キー・グループは最大3個のペロシティ・ゾーンで構成されています。またキー・グループ1と2はロー・レンジが一致したレイヤーになっています。これを本機へロードすると、ペロシティ・ゾーンごとにまとめられた3個のマルチサンプルができ、各マルチサンプル名の最後に1、2、3が付加されます。このときのトップ・キーは右隣にアサインされたサンプルのボトム・キーによって決定され、ボトム・キーが一致している場合(図のキー・グループ1と2)には、キー・グループ・ナンバーの大きい方が採用されます。



“Advanced Conversion Load”をチェックしてロードすると、Programファイルのキー・グループ、キー・グループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、LFO、EG等のパラメーターをTRITON Extremeのプログラムへまたはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードします。

マルチサンプル、サンプルも同時にコンバート・ロードされます。

ロード方法は、p.184を参照してください。

オプション・ボード / メモリー / カレンダー機能用バッテリー

取り付け作業の前に、必ずこの内容をよくお読みください

安全上のご注意

警告



オプション類を取り付ける前に、取り付ける機器の電源プラグと、周辺機器との接続コードを必ず抜く。感電や機器の破損の原因になります。



オプション類の取り付け、修理、部品の交換などで、取扱説明書に記載されている以外のことは絶対にしない。



オプション類の基板上の電子部品やコネクタには無理な力を加えたり、分解したりしない。感電、火災、故障の原因になります。

注意



オプション類に触れる前に、取り付ける機器の金属部に触れ、静電気を取り除く。故障の原因になります。

オプション類や取り付ける機器の金具等に注意して作業する。けがをする恐れがあります。

電池は指定したものと交換する。正しい電池を使用しないと破裂する恐れがあります。



基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分には絶対に触れない。けが、感電、故障の原因になります。

オプション類を扱うときは、基板裏側のリード(電子部品の足部)に触れない。けがをする恐れがあります。

オプション類や取り付ける機器を液体でぬらしたり、異物をのせたりしない。故障の原因になります。

取り付ける機器の中にネジなどを落とさない。故障の原因になります。

誤った使用や改造による故障、破損の保証はいたしません。また、データの消失、破損による損害についても、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

オプション・ボード / メモリー取り付け時の注意



- ・ 静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に本体の塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。製品内部やオプション・ボード/メモリーの部品に影響をおよぼすことがあります。
- ・ 各取り付け手順に従い、部品や、部品の向きを間違えないように正しく取り付けてください。
- ・ オプション・ボード/メモリーの取り扱いには十分に注意してください。ボードを落としたり、強く押さえるなどの衝撃を与えると製品の故障や破損の原因になることがあります。
- ・ 基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分には触れないようにしてください。
- ・ はずしたネジ(とワッシャー)は、なくさないようにしてください。
- ・ オプション・ボード/メモリーおよび本体に取り付けられているネジ以外は使用しないでください。形や長さの違うネジを使用すると、製品の故障や破損の原因になることがあります。
- ・ 取り付けたネジは、確実に締めて固定してください。
- ・ オプション・ボード/メモリーは確実にコネクタやスロットに取り付けてください。取り付け後も、必ず正しく取り付けられていることを確認してください。取り付けが不十分だと、接触不良や電源がショートをおこすなどの故障原因になることがあります。
- ・ 取り付けまたは取り外し時に、部品やオプション・ボード/メモリーなどを本体内部へ落とさないようにしてください。落としたネジや部品が取れない場合は最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターまでお問い合わせください。

カレンダー機能用バッテリー取り付け時の注意



- ・ 静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に本体の塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。製品内部に影響をおよぼすことがあります。
- ・ 取り付け手順に従い、電池の向きを間違えないように正しく取り付けてください。
- ・ 基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分には触れないようにしてください。
- ・ はずしたネジ(とワッシャー)はすべて使用しますので、なくさないようにしてください。
- ・ 本体に取り付けられているネジ以外は使用しないでください。形や長さの違うネジを使用すると、製品の故障や破損の原因になることがあります。
- ・ 取り付けたネジは、確実に締めて固定してください。
- ・ 電池を取り付けるときは、必要以上の力を加えないでください。強く押すなどの過剰な力を加えると、製品の故障や破損の原因になることがあります。
- ・ 電池は確実にバッテリー・ホルダーに取り付けてください。取り付け後も、必ず正しく取り付けられていることを確認してください。
- ・ 取り付けまたは取り外し時に、電池を本体内部へ落とさないようにしてください。落とした電池が取れない場合は最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターまでお問い合わせください。

オプション・ボード / メモリー / カレンダー機能用バッテリーについて

本機は、オプション・ボードやメモリーを取り付けることにより、機能を拡張することができます。次の2種類の拡張が行えます。

EXB-MOSS (DSP シンセサイザー・ボード)

スタンダード、リング・モジュレーション、VPM、レゾナンス、オルガン・モデル、エレクトリック・ピアノ・モデルなどの13種のオシレーター・アルゴリズムを持つMOSS音源を本機に装着します。プログラム、コンビネーション、シーケンサー、ソング・プレイの各モードでMOSS音源が使用できます。MOSS音源の最大同時発音数は6です。

DRAM SIMM (サンプル・データ用メモリー・ボード)

サンプル・データ用メモリーとして使用します。DRAM SIMMは、72pinの16Mbyteまたは32Mbyteを合計3枚まで、最大96Mbyteまで増設できます。(※「DRAM SIMM購入時の注意」参照)

note DRAM SIMMは、メーカー・オプションではありません。コンピューター用の市販のものをお使いください。

note 最大96Mbyteで使用するには、標準で装着している16MbyteのDRAM SIMMを取り外して、32MbyteのDRAM SIMMを3枚使用する必要があります。

note 装着するDRAM SIMMの容量とスロット位置によって、メモリーバンクやサンプリング時間が異なります。(※p.106)

DRAM SIMM購入時の注意

! 市販のDRAM SIMMの中には本機で使用できないものがあります。ご購入前に必ず以下の内容をご確認の上、お買い求めください。

本機で使用できるDRAM SIMMの種類

- ・ 72pin 16Mbyteまたは32Mbyte
- ・ アクセス・タイム60ns以下
- ・ アドレス入力 11bit (A0 ~ A10)
- ・ 電源電圧 5V

上記の条件を満たすDRAM SIMMを使用できます。

使用できるDRAM SIMMの種類で不明な点がありましたら、コルグお客様相談窓口にお問い合わせください。

カレンダー機能用バッテリー

データのセーブ時に記録する日付と時刻を保持するためのバッテリーです。型番CR2032のバッテリーを使用します。

本機で使用できるCR2032バッテリー

- ・ SONY社製、またはPanasonic社製CR2032バッテリー

取り付け後の確認

! 本機は、電源をオンしたときに現在装着されているオプション・ボード / メモリー名をLCD画面に表示します。

各オプション・ボード / メモリーを取り付けた後、必ず電源をオンにして、取り付けられたオプション・ボード / メモリー名がLCD画面に表示されることを確認してください。

表示されない場合は、取り付けの不備が考えられます。もう一度正しく取り付けられているかを確認し直してください。

また、カレンダー機能用バッテリーが正しく取り付けられていないときやバッテリーの電圧が不足しているときは、電源をオンにした起動後、LCD画面に「Battery voltage for calendar IC is low」が表示されます。もう一度、電圧が不足していないバッテリーを使用していることと、そのバッテリーが正しく取り付けられていることを確認し直してください。

取り付け等でご不明な点がありましたら、コルグお客様相談窓口にお問い合わせください。



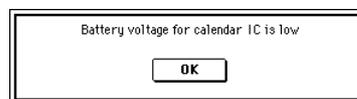
OPTIONS

EXB-MOSS: EXB-MOSSが装着されています。

SIMM

Slot1...3 (MB):** SIMM用スロット1 ~ 3にSIMMが装着されています。カッコ内にそのSIMMの容量を表示します。工場出荷時にはSIMM用スロット1に16MBのSIMMがすでに装着されています。

カレンダー機能用バッテリーが正しく取り付けられていないときやバッテリーの電圧が不足しているとき



DRAM SIMMの取り付け方法

必ず前述の「安全上のご注意」、「オプション・ボード/メモリー取り付け時の注意」をお読みになってから取り付けをはじめてください。

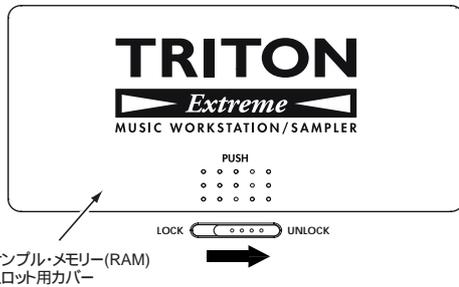
- 
 取り付けるメモリーは最大3枚までです。1枚のDRAM SIMMを取り付ける場合、どのスロットに取り付けても正常に動作します。取り付けやすさの点から、奥側のスロットから使用するとよいでしょう。
 32MbyteのDRAM SIMMを3枚使用するときは、標準で装着している16MbyteのDRAM SIMMを後述の「DRAM SIMMの取り外し方法」に従って取り外してください。

- 
 カバーの取り外し、オプション・ボード/メモリーの取り付け、カバーの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC電源コードを抜いたままにしてください。

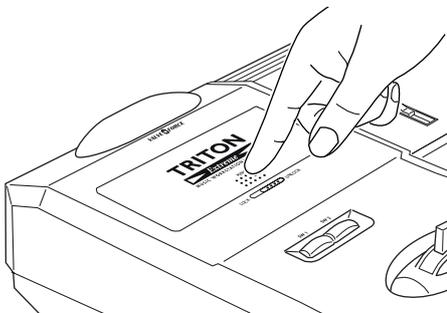
フロント・パネル左上のサンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバーを開けます。

- 61 key, 76key モデル

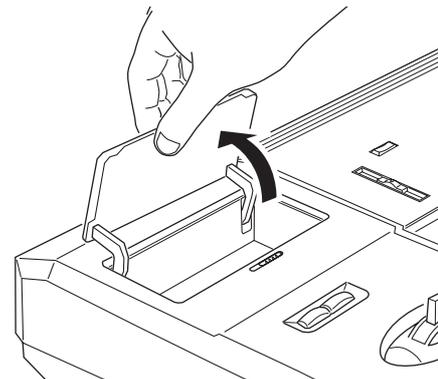
1) [LOCK/UNLOCK]スイッチをUNLOCK側にします。



2) 図の部分を経く押ししてサンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバーを浮かせ、カバーを開けます。



- 
 サンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバーを開けたとき、後ろへ押しすぎないように注意してください。押しすぎると、カバーがはずれて破損する恐れがありますので注意してください。



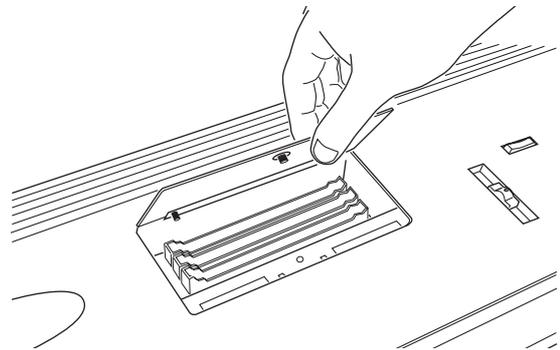
- 88keyモデル

1) お手持ちのコイン等で、サンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバーが浮き上がるまで、ネジを反時計方向へ回します。(はずすときは反時計方向、固定するときは時計方向へ回します。)



サンプル・メモリー(RAM) スロット用カバー

2) EXB-PCM/サンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバーを図の角度くらいまで持ち上げて、カバーを引き抜きます。



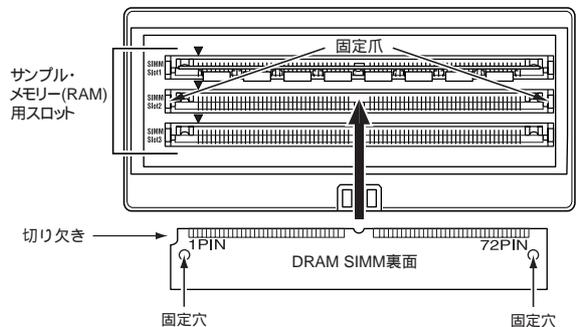
- 
 サンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバーを開けたとき、後ろへ倒しすぎないようにしてください。カバーがはずれて中に落ちる恐れがあります。

DRAM SIMMを用意します。

DRAM SIMMを取り付けるスロットの位置を確認してください。

一番奥のスロットには、標準で16MbyteのDRAM SIMMが装着されています。2枚まで追加する場合は、空いているスロットに取り付けます。3枚のDRAM SIMMを追加する場合は標準で装着しているDRAM SIMMを後述の「DRAM SIMMの取り外し方法」に従って取り外してから、3つのスロットをお使いください。

切り欠きがある方が1PIN側です。スロットの1PINのマーク()に、DRAM SIMMの1PIN側を合わせて取り付けます。



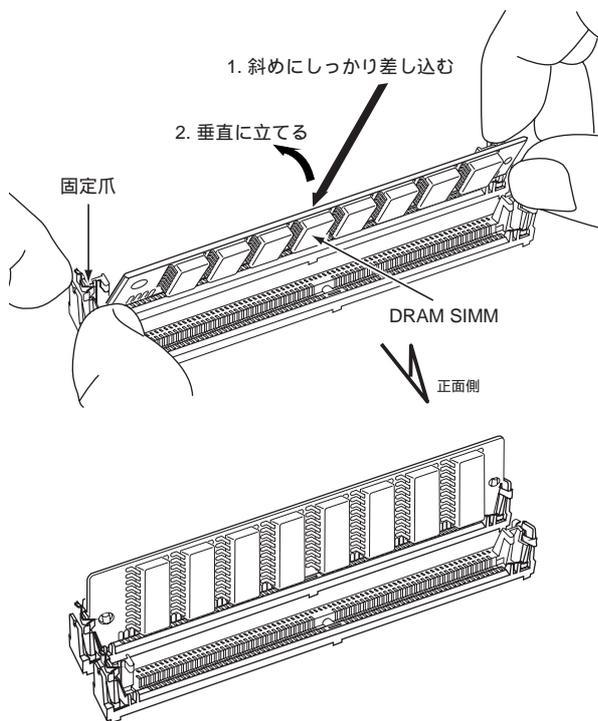
サンプル・メモリー(RAM) 用スロット

切り欠き

固定穴

固定穴

DRAM SIMMをスロットの奥まで斜めにしっかり差し込んでから、スロット側の固定爪がDRAM SIMMの固定穴にカチッと入るまで垂直に立てます。このとき、スロットの固定爪を左右に押し広げるとスムーズに入ります。



サンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバーを開けたときと逆の手順で閉め、カバーを固定します。

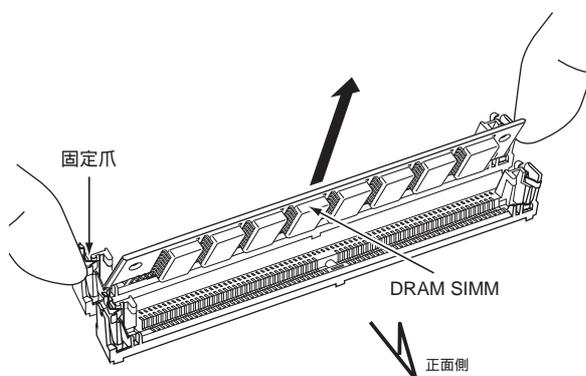
すべての作業が終わったら電源をオンにしてDRAM SIMMが正しく取り付けられていることを確認してください。(※「取り付け後の確認」p.320)

DRAM SIMMの取り外し方法

スロットの固定爪を左右に押し広げて(固定爪の押さえを外してから)斜めに倒して引き抜いてください。

奥側のDRAM SIMMを取り外す場合は、前側のDRAM SIMMを取り外してから、外してください。

⚠ 固定爪を左右に押し広げると、DRAM SIMMが勢いよく飛び出して、すき間に入り込む場合がありますので注意してください。



EXB-MOSSの取り付け方法

必ず前述の「安全上のご注意」、「オプション・ボード/メモリー取り付け時の注意」をお読みになってから取り付けをはじめてください。

⚠ 作業時に、本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。

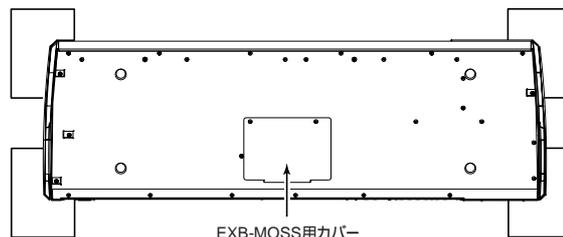
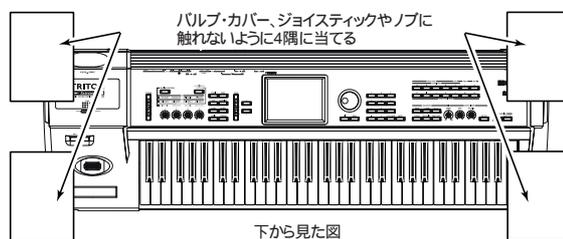
⚠ オプション・ボードの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC電源コードを抜いたままにしてください。

お手持ちの+(プラス)ドライバーと、雑誌など(ジョイスティックやツマミなどを破損を防ぐためのもの:下図参照)を用意してください。

本体の電源をオフにして、AC電源コードやその他の機器などの接続コードを抜きます。

サンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバーが閉まり、固定されていることを確認してください。

下図のようにパルプ・カバー、ジョイスティックやノブなどの破損を防ぐために4隅に雑誌などを置き、その上に本体を裏返しにして乗せます。

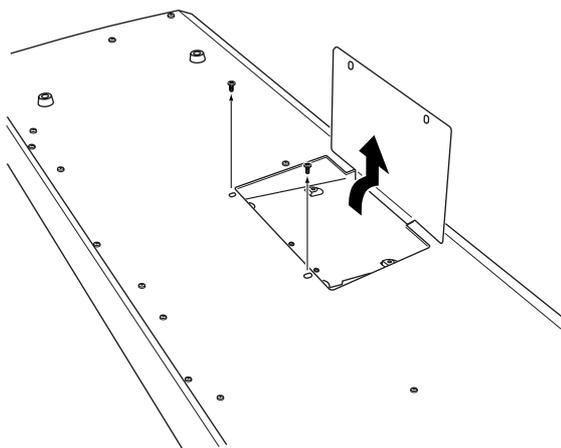


⚠ 本体を裏返すときに、バランスをくずして落とさないように、注意してください。

EXB-MOSS用カバーを開けます。

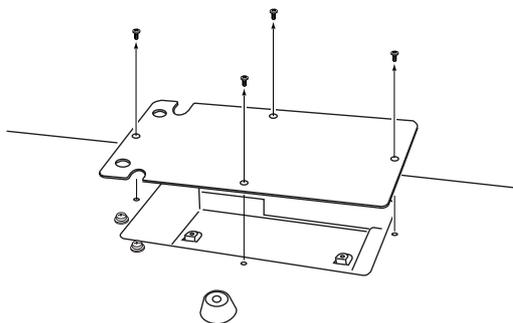
・ 61key、76keyモデル
EXB-MOSS用カバーの2本のネジをドライバーで外し、EXB-MOSS用カバーを持ち上げ、本体スリットから引き抜きます。

⚠ 持ち上げたときに、あまり強く後ろへ押さないようにして、抜いてください。



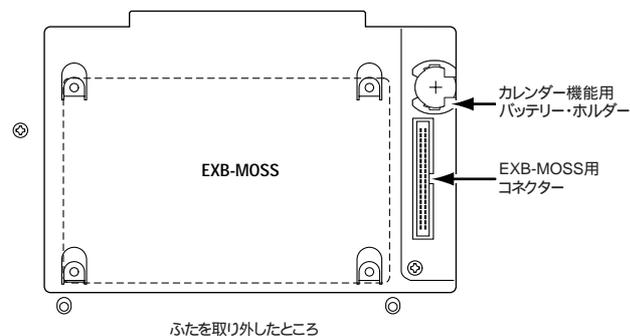
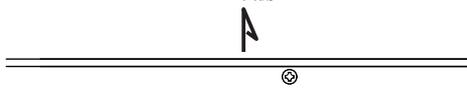
・ 88keyモデル

EXB-MOSS用カバーの4本のネジをドライバーで外し、EXB-MOSS用カバーを持ち上げます。



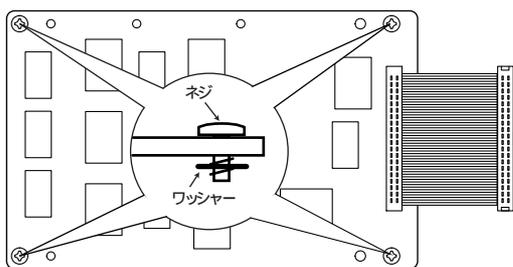
位置を確認してください。

リア面側

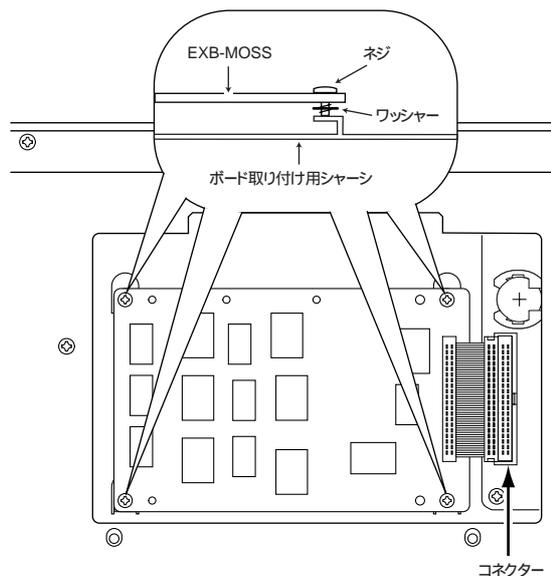


EXB-MOSSを袋から取り出します。

ボードの4隅に、4本のネジがワッシャーとともに付いていることを確認してください。



EXB-MOSSを本体内部の金具にネジ4本で取り付けます。

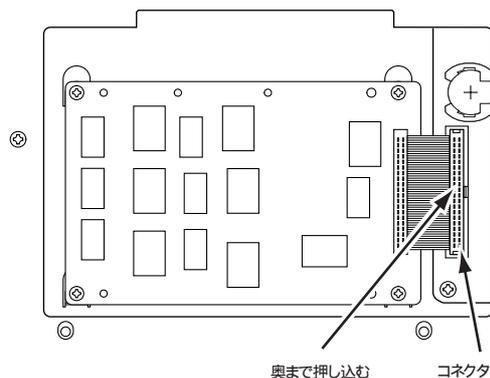


⚠ ネジ止めする前は金具からEXB-MOSSが少し浮いた状態になります。このとき、EXB-MOSSを必要以上の力で押し込めると、ネジやワッシャーが外れる場合があるので注意してください。

ケーブルを図のようにコネクターに取り付けます。ケーブルは奥までしっかり押し込んでください。

⚠ ケーブルを接続する基板のコネクター部以外は触れないようにしてください。

リア面側



EXB-MOSS用カバーを取り外したときと逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-MOSSが正しく取り付けられていることを確認してください。(※「取り付け後の確認」p.320)

確認後、Global P0 “Load Preset/Demo Data”からEXB-MOSS用データをロードしてください。(※OG p.128)

カレンダー機能用バッテリーの交換方法

必ず前述の「安全上のご注意」、「カレンダー機能用バッテリー取り付け時の注意」をお読みになってから取り付けてください。

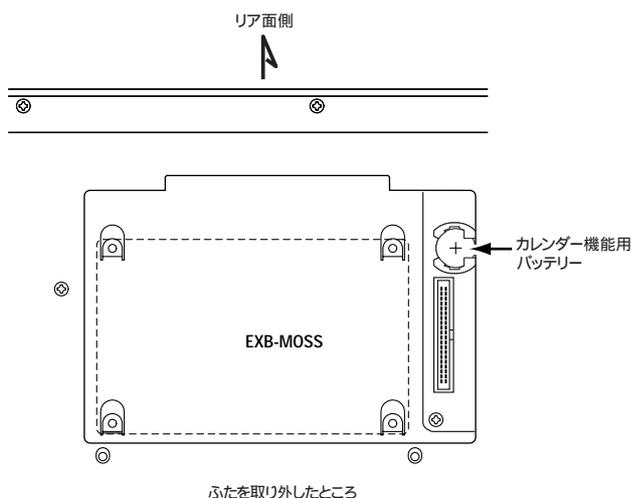
⚠ 作業時に、本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。

⚠ カレンダー機能用バッテリーの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC電源コードを抜いたままにしてください。

「EXB-MOSSの取り付け方法」手順 ~ を参照して、EXB-MOSS用カバーを取り外します。

カレンダー機能用バッテリーを取り付ける位置を確認してください。

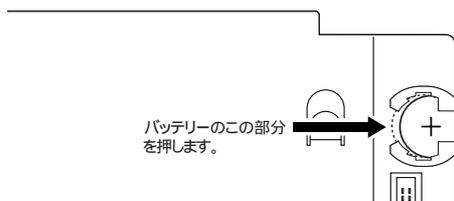
(⑤ 「EXB-MOSSの取り付け方法」手順)



古くなったカレンダー機能用バッテリーを取り外します。

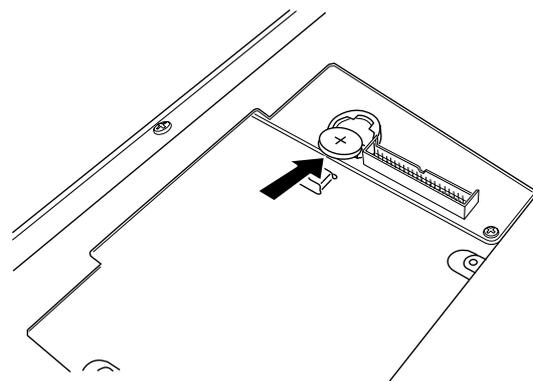
バッテリーの下図の位置を押して、バッテリー・ホルダーのツメ部分からはずし、そのまま上に持ち上げて、取り外します。

⚠ 落としてバッテリーがすき間に入り込まないように注意してください。



新しいバッテリーを取り付けます。

カレンダー機能用バッテリーは+(プラス)面を上にして、斜めに傾けてバッテリー・ホルダーのなかに入れて、押し込みます。



「EXB-MOSSの取り付け方法」手順 ~ を参照して、EXB-MOSS用カバーを開けたときと逆の手順で閉めます。

すべての作業が終わったら電源をオンにして「Battery voltage for calender IC is low」が表示されなくなったことを確認してください。

⚠ この確認作業は、手順 の直後に必ず行ってください。

確認後、ページ・メニュー・コマンド“ Set Data/Time ”(Disk, Utility)でカレンダーを設定し直してください。

外部 USB 機器を使用するには

本機のUSB A端子は、USB記憶デバイス(CD-R/RW、リムーバブルディスク、ハードディスク等)を接続することができ、これらのメディアに本機のデータをセーブしたり、メディアからデータをロードすることができます。

USB B端子はコンピューターのハードディスクへ本機のCFカード・スロットに挿したメディアのデータをコンピューター上で操作することができます。また、コンピューターのデータをメディアにコピーすることができます。

その他、MIDIデータの送受信をします。

外部USB記憶デバイスの接続 (本機USB A ハードディスク、CD-R/RWドライブ等)

- ・ 接続可能な外部デバイス最大容量(理論値):
一台当たり 2TERA (2,000 Gbyte)
- ・ 接続可能な台数: 7台

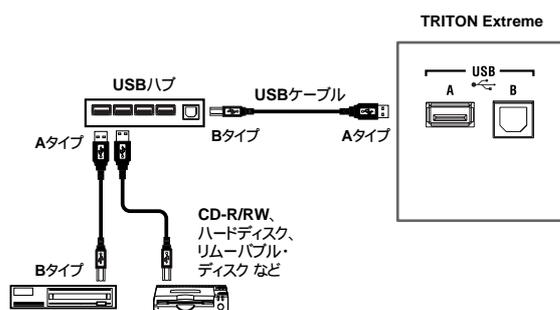
note 複数のUSBデバイスを接続する場合は、セルフパワー対応のUSBハブをセルフパワー・モードで使用してください。ハブに関する接続、設定についてはハブの取扱説明書を参照してください。

note 本機のUSB A/B端子はホット・プラグ(電源を入れた状態でUSBケーブルを抜き差しして使えること)に対応しています。ホット・プラグで接続する場合、使用するUSBデバイスもホット・プラグに対応している必要があります。

本機のUSB A端子と外部USBデバイスをUSBケーブルで接続します。

両方の電源をONにして、USBケーブルの平たい形状のコネクタを本機のUSB A端子へ、正方形に近い形状のコネクタを外部USB記憶デバイスのUSB端子へ差し込みます。

note ホット・プラグに未対応のデバイスを使用するときは、デバイスの電源を切った状態で接続をしてください。その後、電源をオンにします。



note 本機のUSB A端子はバス電源方式(USB)に対応しています。USBケーブルで接続したUSBデバイスに、USBケーブルを通じて、本機から電源を供給することができます。USBデバイスによっては動作しない場合があります。その場合は、専用のアダプターをご使用ください。

USBデバイスを接続するとき、各デバイスの消費電流が繋がれたハブに対して許容量を超えると、本機からUSBデバイスが正常に認識されなくなります。(ステータス・バー上にエラー・メッセージ "USB Hub Power Exceeded!" が点滅します。)

note デバイスの消費電流量については、各デバイスの取扱説明書を参照してください。

MediaモードUtilityのページ・メニュー・コマンド“Scan USB Device”を実行します。

! USBハブを使用することによって、最大7台のデバイスを認識することができます。また、8ポート以上のUSBハブは認識できません。

MediaモードのMedia Selectで接続を確認します。

note ハードディスク等の外部USB記憶デバイスのフォーマットや、各データのロード、セーブの方法については、Media 0-3Fを参照してください。

コンピューターとの接続 (本機USB B コンピューター)

必要最小環境

Windows:

対応OS:

USB Storage使用時

Microsoft Windows 98/Me/2000 SP3以降/XP

* Windows98/Meでは、デバイス・ドライバ(KORG USB-SCSI Strage Driver)のインストールが必要です。

USB MIDI使用時

Microsoft Windows XP Home Edition / Professional

対応コンピューター:

上記OSの動作環境を満たすUSBポート搭載のコンピューター

Macintosh:

対応OS:

USB Storage使用時

Mac OS 9.0.4以降、OSX 10.0以降

USB MIDI使用時

Mac OSX 10.2以降

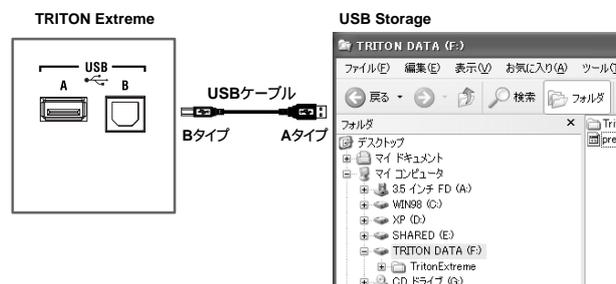
対応コンピューター:

上記OSの動作環境を満たすUSBポート搭載のApple Macintosh

! 上記の環境を満たしていても、お客様がご使用になるコンピュータによっては動作しないこともあります。あらかじめご了承ください。

コンピューターから本機のCFカード・スロットのメディアのデータを操作する

“USB Storage Mode”(Media 0-3L)を参照してください。



コンピューターと本機でMIDIデータを送受信する

接続方法とUSB-MIDIドライバの設定方法については次項をご覧ください。

! “USB Storage Mode”時は、コンピューターからのMIDIデータの受信は無効になります。

USB-MIDIドライバのインストールと設定

Windows XPをお使いの場合

OSにWindows XPを使用したコンピューターには、付属のKORG USB-MIDI Driver for Windows XP を使うことができます。

TRITON Extreme を初めてコンピューターのUSBポートに接続すると、自動的にWindows標準のUSB-MIDIドライバがインストールされます。KORG USB-MIDI Driver for Windows XP を使用するときは、以下の手順でドライバをインストールしなおしてください。

! KORG USB-MIDIドライバはWindows XP専用です。Windows 95/98/Me/2000では使用できません。

KORG USB-MIDI Driverのインストール

! 本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約に同意したことになります。

! 制限付きアカウントでログオンしている場合は、Windows XPへのドライバをインストールおよびアンインストールできません。コンピューターの管理者グループに属するユーザーでログオンするか、管理者に相談してください。

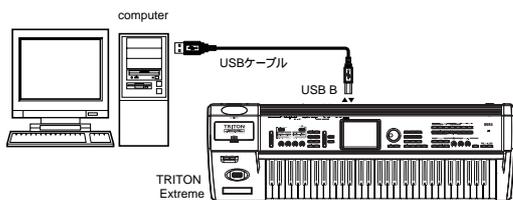
! デジタル署名によるドライバのインストールの抑制を行わないようにしておいてください。(「p.328」デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには)」

! ドライバのインストールはUSBのポートごとに必要です。KORG USB-MIDI Driver for Windows XP をインストールしたときは異なる別のUSBポートにTRITON Extreme を接続して使用する場合は、同様の手順で新たにKORG USB-MIDI Driver をインストールしなおしてください。

本機のUSB B端子とコンピューターのUSBポートをUSBケーブルで接続します。

コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

note コンピューターの電源はあらかじめオンにし、OSを起動しておいてください。



Windows が本機の接続を認識します。

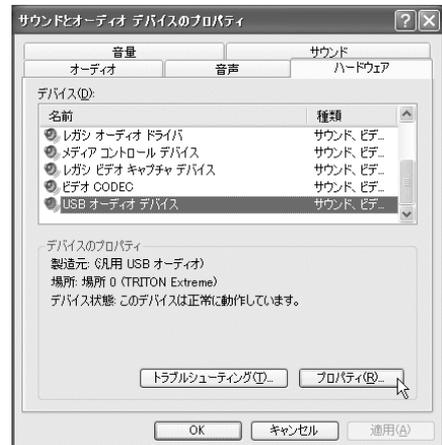


そして、標準のドライバが自動的にインストールされます。

タスクバーの[スタート]ボタン、[コントロール パネル]の順にクリックし、コントロールパネルを表示させます。

コントロール パネルの中の[サウンドとオーディオデバイス]を起動し、[ハードウェア]タブをクリックします。

デバイスのリストから[USBオーディオデバイス]を選択し、リスト下の「デバイスのプロパティ」の項目の「場所」に本機が表示されていることを確認し、[プロパティ...]ボタンをクリックします。

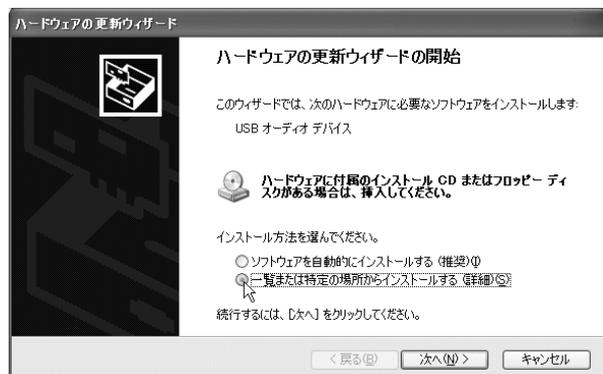


「USBオーディオデバイスのプロパティ」ダイアログが表示されるので、[ドライバ]タブをクリックし、[ドライバの更新...]ボタンをクリックします。

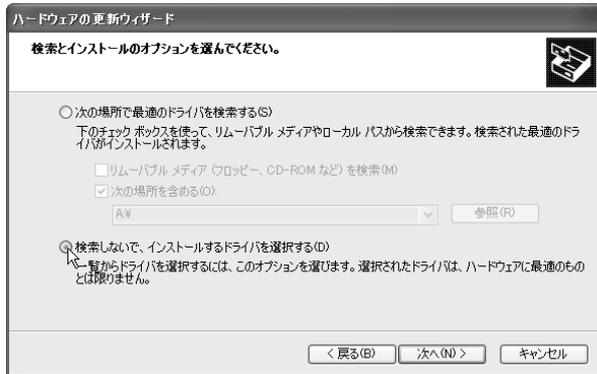


「ハードウェアの更新ウィザード」が表示されます。

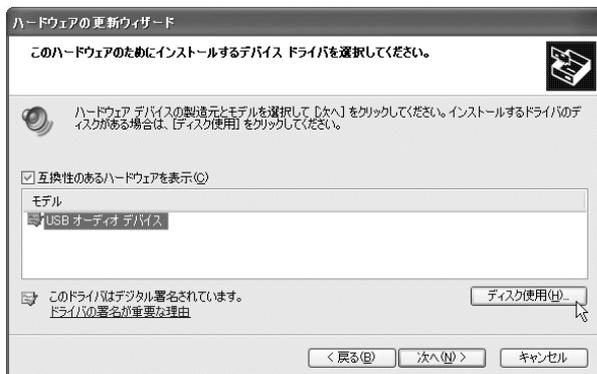
「インストール方法を選んでください。」では「一覧または特定の場所からインストールする」をクリックし、[次へ >]をクリックします。



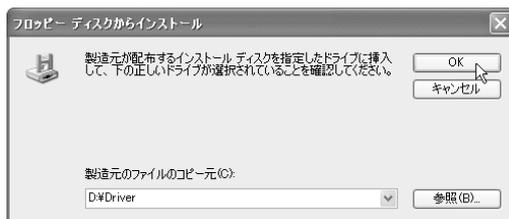
“検索とインストールのオプションの選択”では、必ず「検索しない」で、インストールするドライバを選択する」をクリックし、[次へ >] をクリックします。



“このハードウェアのためにインストールするデバイスドライバを選んでください。”と表示されるので、[ディスク使用] ボタンをクリックします。

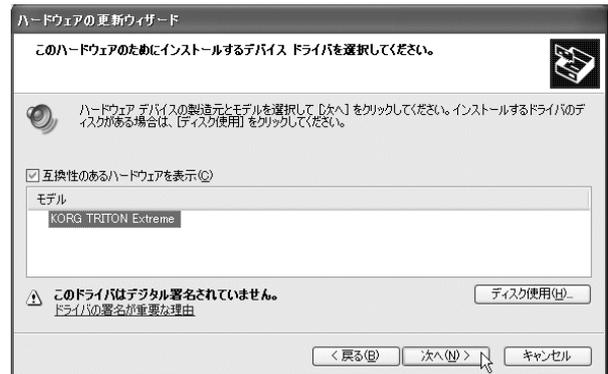


フォルダ名を求めてくるので、本機に付属のCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入し、KORG USB-MIDIドライバの入っているフォルダ“ D:¥Driver ”を入力し[OK] ボタンをクリックします。



ただし、これはCD-ROMドライブがDドライブの場合であり、お使いのコンピューターの環境に合わせて、CD-ROMドライブがEドライブの場合には上記フォルダ名の“ D: ”を“ E: ”のように変更して入力してください。

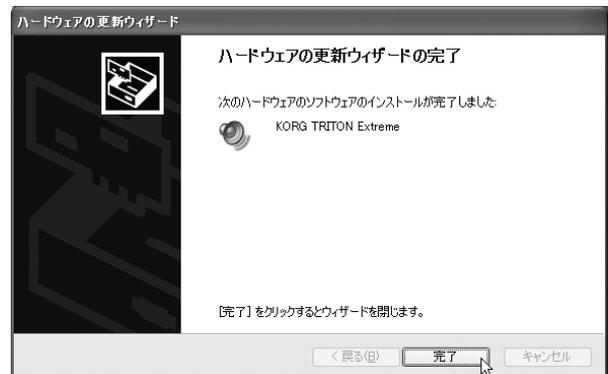
モデルに“ KORG TRITON Extreme ”が表示されていることを確認し[次へ >] をクリックするとドライバのインストールが始まります。



途中デジタル署名認証の警告ダイアログが表示される場合がありますが、[続行] をクリックして先に進めます。



インストール完了のダイアログが表示されるので[完了] をクリックします。Windowsの再起動を求められた場合には、[はい] を選んで再起動させてください。



KORG USB-MIDI Driverのアンインストール

タスクバーの[スタート]ボタンをクリックして、[コントロール パネル]をクリックして表示させます。

コントロール パネルの中の[サウンドとオーディオデバイス]を起動し、[ハードウェア]タブをクリックします。

デバイスのリストからTRITON Extreme を選択し、[プロパティ...]ボタンをクリックします。



「KORG TRITON Extremeのプロパティ」ダイアログが表示されるので、[ドライバ]タブをクリックし、[削除]ボタンをクリックします。



確認のダイアログが表示されるので、[OK]ボタンをクリックします。



デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには

お使いのコンピューターが、デジタル署名の無いドライバをインストールできないように設定されている場合は、KORG USB-MIDI Driverをインストールすることができません。以下の方法でドライバをインストールできるように設定を変更してください。

タスクバーの[スタート]ボタン、[コントロール パネル]の順にクリックしてコントロール パネル表示させます。

コントロール パネルの中の[システム]を起動し、[ハードウェア]タブをクリックします。そして、[ドライバの署名]ボタンをクリックします。



“どのように処理しますか?”で[ブロック]が選択されていると、ドライバをインストールすることができません。[無視]または[警告]を選び、[OK]をクリックします。

必要があれば、ドライバをインストール後、この設定を元に戻してください。



Mac OS Xをお使いの場合

お使いのコンピューターがMac OS Xの場合は、Mac OS X標準のMIDIドライバを使用します。

Mac OS X 10.2以降で有効です。

以下のようにTRITON Extremeをコンピューターに認識させます。

本機とコンピューターをUSBケーブルで接続します。

本機の電源を入れます。

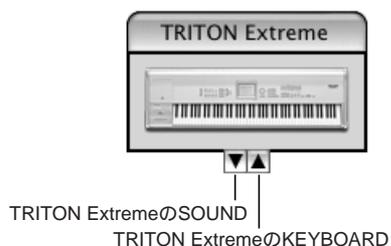
アプリケーション・フォルダ ユーティリティ・フォルダの中の“ Audio MIDI設定 ”をダブルクリックして開きます。

“ MIDI装置 ”タブをクリックして、TRITON Extremeが表示されていることを確認します。



Mac OS X標準のMIDIドライバのポートについて

ドライバ側(コンピューター側)のポート1は、TRITON ExtremeのKEYBOARD、SOUNDに対応しています。



アプリケーション側の入力ポートの設定

TRITON Extremeでの呼称名	アプリケーションでの表示名
入力 KEYBOARD	(MIDI入力設定に表示される)Port 1
出力 SOUND	(MIDI出力設定に表示される)Port 1

TRITON Extremeとドライバのポートについて

KEYBOARDデバイス

TRITON ExtremeのMIDIメッセージ(鍵盤やコントローラー、シーケンサーのデータ)をコンピューターのアプリケーションで受信するときに使用します。

SOUNDデバイス

コンピューターのアプリケーションのMIDIメッセージをTRITON Extremeの内部音源で発音させるときに使用します。

本機の PACKET LIGHT ・ サポート

本機は、USBデバイスのCD-R/RWにPACKET LIGHT方式での書き込みが行えます。

利用する前にフォーマットを行うだけで、コンパクトフラッシュやハードディスクと同じ感覚で利用できます。

PACKET LIGHTについて

PACKET LIGHTとは、データをPACKETと呼ばれる細かい単位で分割し、効率良い書き込みを可能にした方法で、データの追加/更新に適しています。

本機はPACKET LIGHTのフォーマットとして、DVDでも利用されているUDF(Universal Disk Format)を採用していますので、UDFをサポートしているPACKET LIGHT・ソフトウェアでフォーマットされたCD-R/RWメディアも読むことが可能です。

本機はUDFのバージョン1.5に対応しています。

利用可能メディア

 データの保存は、本機でフォーマットされたメディアを使用してください。

- ・ 最大16倍速書き込み対応の650MBおよび700MBのCD-Rメディア
- ・ 最大4倍速/10倍速書き込み対応の650MBおよび700MBのCD-RWメディア

フォーマットの方法

フォーマットは、空またはすでにフォーマット済みのメディアをドライブに挿入後、ページ・メニュー・コマンド“Format”(Media, Utility 0-3F)で行います。

フォーマット時の注意点

[1] CD-Rの場合

- ・ CD-Rは、コンパクトフラッシュのように、一度書き込まれた内容を消去することはできません。したがって、すでにフォーマット済みのメディアに対して再フォーマットを行っても、空き容量は増えません。(新しいセッションを追加するため、約20MBの容量を消費します。)
- ・ Quick Formatのみ選択できます。Quick Formatでのフォーマット時間は数十秒です。

[2] CD-RWの場合

- ・ 再フォーマットをすることで、すでに書き込まれた内容を消去することができます。したがって、再フォーマット終了後は、空き領域が増えます。
- ・ Quick Format: メディアがすでにUDF形式でフォーマットされている場合に選択します。
Full Format: メディアが空あるいはUDF形式でフォーマットされていない場合に選択します。
また、メディアへの書き込みエラーが頻繁に発生する場合も、このフォーマットを実行してください。
フォーマット時間は、Quick Formatで数分程度、Full Formatで数十分~数時間(デバイスに依存)です。

- ・ フォーマット後の利用可能領域は、650MB/700MBのメディアがそれぞれ約530MB/570MB程度になります。

PACKET LIGHTを利用する場合の注意点

[1] CD-Rの場合

ファイルを削除したとき、実際はファイルを削除されたように見せる処理を行うだけなので、メディアの空き容量は増えません。また、ファイルを更新すると、そのたびに新しいファイルを追加し、上書きしたように見せる処理を行います。

[2] CD-RWの場合

ファイルを削除すると、空き容量が増えます。また、ファイルを更新すると、ファイルの内容を更新前にあった場所に上書きします。

[3] データの書き込みについて

CD-R/RWへPACKET LIGHTでデータをセーブする場合、ディスクへの書き込み速度がハードディスク等に比べて遅いため、時間がかかります。また、CD-R/RWドライブや、使用するメディアの書き込み対応速度によっても時間が変わります。

本機以外の外部機器で読み込む場合

[1] CD-Rの場合

- ・ PACKET LIGHT・ソフトウェアがインストールされているコンピューターで読むことが可能です。
- ・ ISO9660フォーマットに変換することで、ISO9660フォーマットに対応している外部MIDI機器や、PACKET LIGHT・ソフトウェアがインストールされていないコンピューターでもデータを読むことが可能になります。変換方法については、ページ・メニュー・コマンド“Convert to ISO9660 Format”(Media, Utility 0-3G)を参照してください。

[2] CD-RWの場合

- ・ UDFリーダーまたはPACKET LIGHT・ソフトウェアがインストールされているコンピューターで読むことが可能です。
- ・ ISO9660フォーマットへの変換はできませんので、ISO9660フォーマットに対応している外部MIDI機器でも読めません。

note ISO9660フォーマット変換では、ISO9660のセッション情報を追加するので、約20MBの容量を消費します。

ISO9660フォーマット(*1)に対応している外部MIDI機器(弊社製)

- ・ TRITON Extreme/TRITON STUDIO/TRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rack(*2)
- ・ D16以降のコレグDigital Recording Studioシリーズ

2003年11月現在

*1: ISO9660レベル1に対応。

*2: 第一セッションのみ読み込み可能。

 CD-R/RWドライブ等のアクセス・スピードが遅いメディアから、サイズが1.9Mbyte以上のファイルをCD-Rへコピーする場合、ファイルが連続した状態でコピーされないことがあります。また、“Rate Convert”(Global 0-3G)、“Save to Std MIDI File”(Media 0-2F)等を実行して、CD-Rへセーブする場合、ハードディスク等のアクセス・スピードが遅いメディアからでも、ファイルが連続した状態で書き込まれない場合があります。この状態をISO9660フォーマットに変換すると、ISO9660レベル3で対応

している分割ファイルを含むフォーマットとなります。

TRITONや一部コンピューターなど分割ファイルの読み込みに対応していない機種では、データを読み込むことができません。コンピューターの場合は、ISO9660レベル3対応のリーダー・ソフトウェア、またはバケットライト・ソフトウェアをインストールすることで、このCD-Rのデータを読み込むことができます。

索引

記号

- 000: No Effect 206, 217
- 10's Hold
 - Combination 37
 - Program 2
- 12dB 6, 7, 41, 63, 64, 117, 126, 158
- ♪ テンポ

A

- ADC OVERLOAD !! 6, 41, 63, 116
- AIFFファイル(.AIF) 183, 190, 315
- AKAI S1000/S3000フォーマット 184
- All Routed 52, 97, 152, 210
- Alternate Modulation 16, 20, 22, 27, 271
- Amp アンプ
- AMS(Alternate Modulation Source) 271
- Arpeggiator Assign 49, 93, 149
- AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 214
- Auto
 - Auto +12dB On 7, 64, 117
 - Auto Arpeggiator 156
 - Auto Loop On 117
 - Auto Optimize RAM 160
 - Auto Punch In 67
- Auto Song Setup 3, 39

B

- Bend Range
 - Combination 44
 - Sequencer 73
- BPM
 - BPM/MIDI Sync機能 278
 - Detune BPM Adjust
 - Combination 44
 - Sequencer 73
 - Detune (BPM Adj. in Page Menu)
 - Combination 44
 - Sequencer 73
 - Grid 118, 124, 126
 - MIDI/Tempo Sync., LFO 27
 - Pitch BPM Adjust 136
 - Time Slice 127
 - Time Stretch 131

- BUS Select
 - Combination 207, 212, 215
 - BUS Sel. 54
 - BUS Sel. (BUS Select) 52
 - BUS Select(IFX/Indiv. Out BUS Select) 51
 - BUS(IFX/Indiv.) Select 41

- Drum Kit
 - BUS Select(IFX/Indiv. Out Assign) 169
- Input/Sampling(Audio Input)
 - BUS(IFX/Indiv.) Select 160
- Play Audio CD
 - BUS(IFX/Indiv.) Select 197
- Program 207, 211, 215
 - BUS(IFX/Indiv.) Select 4
 - BUS Sel. 35
 - BUS Sel. (BUS Select) 31
 - BUS Select(All OSCs to) 29
- Sampling 208, 215
 - BUS(IFX/Indiv.) Select 115
 - BUS(IFX) Select 140
 - BUS(Output) Select 117
 - BUS Sel. 142
- Sequencer 207, 212, 215
 - BUS(IFX/Indiv.) Select 63
 - BUS(Output) Select 68
 - BUS Sel. 99
 - BUS Sel. (BUS Select) 97
 - BUS Select(IFX/Indiv. Out BUS Select) 95
- Song Play 207, 212, 215
 - BUS Sel. 154
 - BUS(Output) Select (BUS Select) 145
 - IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select) 151

C

- Chain
 - IFX 31, 52, 97, 140, 207
 - MFx 33, 53, 213
 - Chain Direction 32, 53, 213
 - Chain Level 32, 53, 213
 - Chain Signal 32, 53, 213
- Chain to next file 145
- Convert Position 161, 288
- Ctrl Ch 52, 53, 97, 98, 152, 153, 210, 213, 276, 283

D

- DKit 22, 29, 51, 95, 151, 207, 208, 212
- DRAM SIMM 320, 321
- Drums 9, 11, 22, 29, 44, 51, 73, 207, 208, 212
- Drumsample 167, 168
- Drum Kit 12, 51, 159, 163, 166, 179
- Dump 163
- Dmod(Dynamic Modulation Source) 31, 33, 52, 53, 97, 98, 141, 152, 153, 205, 210, 213, 276

E

- Effect Global Switch 156
- Event Edit 79, 89
- EXB-MOSS 320, 322
- Exclusive 295
 - Exclusive Data 181, 189
 - MIDI Filter 162
 - Sequencer 101, 102
- Exclusive Group 169
- .EXLファイル 175, 181, 189

F

- FF/REW Speed 61
- Fixed Note Mode 171
- Flam 172
- Force OSC Mode 43, 72

G

- Gate, Arpeggiator 28, 50, 94, 150, 172
- GM 1, 12, 158
 - GM Initialize 61, 144
 - GM/GS/XG 297
 - GMシステム・オン 295
- Grid 118, 124, 126, 198

H

- Hide unknown files 177
- Hold 10
- Hold Balance 40

I

- Index, Multisample 13, 64, 104, 105, 116, 118, 125, 128, 135, 139, 197, 201
- Initialize Steps 172
- Input
 - (COMBI,PROG,SEQ,S.PLAY,MEDIA) 4, 41, 63, 159, 197
 - (SAMPLING) 114
- ISO9660 192

J

- .JKBファイル 149, 175

K

- .KCDファイル 175, 185, 190
- KEY
 - Drum Kit 167
 - Resampling 116
 - RPPR 91

Key Sync.
Arpeggiator 4, 28, 41, 50, 94,
150, 170
LFO 26
Key Transpose 155
Key Zone 47, 76
Keyboard & Index 105
Keyboard Display 111
.KMP, .KSC, .KSFファイル 175, 182,
183, 316
Translation 177

L

Length
Arpeggio Pattern 170
Cue List 69
LFO 26
Amp 23, 275
AMS 272
Filter 20, 275
Frequency 26, 276
Pan 22
Pitch 15, 274
Resonance 18
Swap 27
Waveform 26
テンポ 27
Low Pass & High Pass 17
Low Pass Resonance 17

M

Mac OS X 194, 329
Machintosh 194, 325
Media Select 7, 112, 139, 148, 176
.MIDファイル 175, 181, 189
MIDI 74, 161, 288
MIDIチャンネル 289
Combination 43, 52, 53
Global MIDI Channel 161
Program 1
Sampling 289
Sequencer 72, 74, 97, 98
Song Play 144, 152, 153
MIDI Filter 45, 74, 162
MIDIクロック 162
MOSS 320, 322
Multi REC 67

N

Normalize 122

O

Offset
Offset, LFO 26
Offset, Sequencer 84

S.Offset(Start Offset)
Drum Kit 167
Program 11
Original Key 105, 136
Original Key Position 116
Oscillator(OSC) 9, 11, 12
OSC Balance 2
Oscillator Mode 9
Over Dub 67
Overwrite
Over Write, Sequencer 67
Overwrite, Sampling 119

P

Paste, Sample 121
.PCGファイル 175, 177, 188
Performance Editor 2
Poly/Mono 9
Power On Mode 158
Priority 10

R

Rate Convert 123, 193
Realtime Control Knobs B-Assign 14,
48, 77, 137, 147, 280
MIDI Filter
Combination 46
Sequencer 75
Recording Level 6, 41, 63, 107, 116
Recording Mode 67
Resolution(Reso)
Arpeggiator 4, 28, 41, 50, 94,
150, 170
Sequencer 57, 84, 88
Reverse (Rev)
Drum Kit 167
Program 11
Sampling 123, 126
RPPR(Realtime Pattern Play/
Recording) 91
RPPR On/Off 57

S

Scan Zone 29, 50, 94, 150
Select Bank & Smpl No. 6, 64
Single Trigger 9, 169
SMF(スタンダードMIDIファイル) 143, 298
セーブ 189
ロード 181
.SNGファイル 175, 180, 187
Sort 4, 28, 41, 50, 94, 150, 170
Status 38, 43, 72, 146
Step

Cue List 69
Current Step, Cue List 69
Step No., Arpeggio Pattern 172
SW1, SW2 14, 48, 77, 137, 147
AMS 273
MIDI Filter 163
Combination 46
Sequencer 76
アサイン 279
Combination 48
Program 14
Sampling 137
Sequencer 77
Song Play 147
Swing (Arpeggio) 28, 50, 94, 150
Swing (Sequencer) 84
Sync.
BPM/MIDI Sync. 205, 278
Key Sync.
Arpeggiator 170
Arpeggio, Combiantion 41, 50
Arpeggio, Program 4, 28
Arpeggio, Sequencer 94
Arpeggio, Song Play 150
Key Sync., LFO 26
MIDI/Tempo Sync., LFO 27
Sync Both EGs 22, 25
Sync, RPPR 92

T

Timbre 38
Timbre Assign, Arpeggiator 41
Time Slice 127
Tone, Arpeggiator 172
TopKey(Top Key), Sampling 105, 136
Trigger 5, 41, 63, 115
Pre Trigger REC 116
Truncate 119, 127, 199

U

USB 162, 193, 203, 289, 325
USB-MIDIドライバ 326
Use DKit Setting 22, 29, 207, 212
Use Zero 118, 126, 198
User All Notes Scale 165
User Arpeggio 170
User Octave Scale 165

V

[VALUE]スライダー
AMS 273
Valve Force 34, 54, 99, 141, 153, 214
Vocoder 263

W

WAVEファイル(.WAV) 7, 112, 139, 175, 183, 190, 195, 198, 315
WAVEファイル波形ディスプレイ 198
WAVE File Play Level 158
Windows 193, 325, 326

Z

Zone Map
Arpeggiator 29, 50, 94, 151
Combination 47
Sequencer 76
Zone Range 116
ZOOM 118, 127, 198

ア

アイコン 175
アタック・タイム
Amp EG 24
Drum Kit 168
Filter EG 21
Filter EG + Amp EG 2
Pitch EG 16
Realtime Control Knobs B-Assign 280
Sample 13
アフタータッチ
After Touch Curve 156
AMS 272
Convert Position 161
MIDI Filter 162
Combination 45
Sequencer 74
アルペジエーター 4, 40, 49, 93, 149
アルペジオ
Arpeggio Tone Mode 171
Fixed Note Mode 171
Pattern 4, 28, 41, 50, 94, 150, 170
プリセット・アルペジオ・パターン 28, 170
ユーザー・アルペジオ・パターン 28, 170
セーブ 187
ライト 171
ロード 180
アンブ 22
AMS 272
Drum Kit
Attack (Amp-Attack) 168
Decay (Amp-Decay) 168
Program 22
Amp EG 24, 276
Amp Level 2, 22
Keyboard Track, Amp Mod. 23
LFO, Amp Mod. 23
Realtime Control Knobs 280

イ

移動
Move Measure 83
Shift/Erase Note 84
イベントの移動 79
イベント・エディット 79, 89
インサート・エフェクト(IFX) 29, 51, 95, 140, 151
Effect Global Sw, IFX1-5 Off 156
IFX Balance 3
インデックス
Audio CD 139, 197
Sampling 13, 104, 118, 125, 128, 132, 135
Sequencer 79

オ

オクターブ
Octave Motion, Arpeggiator 171
Octave, Arpeggiator 4, 28, 41, 50, 150, 170
Octave, Drum Kit 12
Octave, OSC 12
Octave, Performance Editor 2
オシレーター 9, 11
Force OSC Mode 43, 72
OSC Balance 2
OSC Select
Combination 43
Sequencer 72
Oscillator Mode 9
オーディオCD 138
オーディオCDトラック・リスト 190
オーバー・ダブ 67
オーバー・ライト
Over Write, Sequencer 67
Overwrite, Sampling 119
オブティマイズ 6, 112, 160
オリジナル・キー 105, 116, 136
オルタネート・モジュレーション 16, 20, 22, 27, 271
オルタネート・モジュレーション・ソース 271
音符の入力 79

カ

カウント・ダウン
Metronome Precount 5
Metronome Precount, Sampling 115
Sound, Sequencer 68
カット
Cut, Cue List 70
Cut, Event Edit 79
Cut, Multisample 136
Cut, Sample 120
Cut, Step, Cue List 70

Cut, インデックス 136
Cut, オーディオ・トラック 195

カットオフ周波数 17
Alternate Modulation 274
Cutoff, Drumsample 168
Cutoff, Sample Parameters 13
Realtime Control Knobs B-Assign 280

カテゴリ

Combination 37, 38, 40
Drumsample 167
IFX Select 31
MFX Select 32
Program 1, 3, 11
Sequencer 57
Song Play 143, 145
リネーム 166

カレンダー機能用バッテリー 319, 324
カレント・ディレクトリ 148, 176

キ

キー・スプリット 47
キーボード・ディスプレイ 111
キーボード・トラック
Amp 23
AMS 272, 274
Filter 18
基準キー 105
ギターのコード・カッティング 172
キャリブレーション 157
キュー・リスト 68
コンバート 70
セーブ 188
ロード 178, 180
休符の入力 79

ク

クオンタイズ
ソング
Quantize 83
Reso(Realtime Quantize Resolution) 57
パターン
Reso(Realtime Quantize Resolution) 88
クリエイト(作成)
Create Control Data 83
Create Directory 192
Create, Index 105, 136
グリッド 118, 124, 126
グローバルMIDIチャンネル 161
グローバル・セッティング
セーブ 187, 188
ライト 156
ロード 177, 180

ケ

ゲイン

MEQ 32, 213, 269

ゲット

Get From Track 90

コ

コピー

Copy Arpeggiator 28, 50, 94, 150

Copy Arpeggio Pattern 171

Copy Cue List 70

Copy Drum Kit 168

Copy From Combi 58

Copy From Song 58

Copy Insert Effect 30, 51, 96, 140, 152

Copy Key Setup, Drum Kit 169

Copy Master Effect 33, 53, 98, 153

Copy Measure 82

Copy MS (Copy Multisample) 109

Copy Oscillator 10

Copy Pattern 89

Copy Pattern to Track too? 60

Copy Sample 108

Copy Scale 165

Copy Song 71

Copy Step 173

Copy To Track 90

Copy Track 80

Copy Valve Force 35

Copy, Index 136

Copy, Step, Cue List 70

Copy, サンプル・データ 120

Copy, ファイル、ディレクトリ 191

Revert, RPPR 91

イベント 79

コルグ・フォーマット 182, 188, 316

コントローラー 283

コントロール・チェンジ 285, 290

コンバート

Convert MS To Program 109

Convert Position 161

Convert to ISO9660 Format 192

Convert to Song 70

Rate Convert 123

Select Bank & Smpl No. 6, 64

Time Slice 130

コンビネーション 37

Auto Arpeggiator 156

Bank Map 158

Copy From Combi 58

Memory Protect 159

MIDI Filter 162

セーブ 187, 188

ライト 39

ロード 177, 179

サ

削除

Delete Cue List 70

Delete Measure 81

Delete MS 109

Delete Sample 108

Delete Song 58

Delete Step 173

Delete, ファイル、ディレクトリ 191

Delete ボタン, Jukebox 148

StepBack, 音符、休符 79

Truncate 119, 127, 199

サンプル 104, 105, 118

Free Sample Memory 117

Sample Parameters 13

Sample Time 6, 63, 107

Select Bank & Smpl No. 6, 64

サンプル波形ディスプレイ 118, 125

セーブ 187, 188

ロード 182

サンプル・エディット 118

サンプル・メモリー(RAM) 5, 106

Optimize RAM 6, 112, 160

サンプリング 4, 41, 63, 103, 159

シ

システム・エクスクルーシブ 295

MIDI Filter 163

Sequencer 86, 101, 102

セーブ 189

ロード 181

システム・クロック 158

ジュークボックス 148

ジョイスティック 291

AMS 272

AMS, カットオフ周波数 19

Dmod 276

LFO, カットオフ周波数 20

LFOスピード 26

MIDI Filter 46, 75

エフェクト 220, 239, 265, 268

ジョイスティック・ロック 279

ピッチ 14, 15

ピッチ・モジュレーション 15

消去

Clear, オーディオ・トラック・リスト 195

Clear, サンプル・データ 120

Clear, ロード 178, 180, 183

Erase Control Data 83

Erase Measure 80

Erase Pattern 89

Erase Track 80

Remove Data 67, 88

Shift/Erase Note 84

小節数

ソング 85

パターン 89

小節、拍、クロック  ロケーション

ス

ズーム 118, 127, 198

スケール

Combination 45

Program 10

Sequencer 74

Song Play 146

User All Notes Scale 165

User Octave Scale 165

ステップ・レコーディング 78, 89

ステレオ・サンプル 106, 110, 119

ステレオ・マルチサンプル 106, 110

スワップ

Swap Insert Effect 30, 51, 96, 140, 152

Swap LFO 1&2 26

Swap Master Effect 32, 53, 98, 153

Swap Oscillator 10

Swap Track 195

セ

セーブ 187

Save Jukebox List 149

Save Template Song 60, 145

Save to 5, 41, 63, 106

セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は 187

センド 207, 210

Combination 41, 51, 52, 207, 212, 215

Drum Kit 151

Play Audio CD 198

Program 4, 29, 31, 207, 211, 215

Sequencer 63, 96, 97, 207, 212, 215

Song Play 152, 207, 212, 215

ソ

挿入(Insert)

Insert Measure 81

Insert Step, Arpeggio 173

Insert Zero 122

Insert, Audio track 195

Insert, Event 79

Insert, Index 136

Insert, Sample 120

Insert, Step, Cue List 70

ソロ

SOLO ON/OFF 58, 144

Solo Selected Timbre 39

Solo Selected Track 58, 144

ソング 55, 58, 69

Convert, Cue List to Song 70

Set Song Length 85

セーブ 187, 188

ロード 178, 180

タ

ダイナミック・モジュレーション Dmod
タッチ・パネル 157
ダブルサイズ・エフェクト 206
ダンパー・ペダル 262
AMS 272
Damper Polarity 164
Half Damper Calibration 157
MIDI Filter 162
Combination 45
Sequencer 75

ダンプ

受信 164
送信 163

チ

チューン

Pitch Stretch 2
Tune, Drum Kit 12
Tune, Program 12
User All Notes Scale 165
User Octave Scale 165

テ

ディケイ・タイム

Amp EG 24
Drum Kit 168
Filter EG 21
Filter EG + Amp EG 2
Pitch EG 16
Realtime Control Knobs B-Assign
280
Sample 13

ディレイ・タイム

Combination 45
Drum Kit 12
OSC 12
Sequencer 73

ティンバー 38

Timbre assign 41

デチューン

Detune BPM Adjust BPM
Detune (BPM Adj. in Page Menu)
 BPM

電源オン時の状態 158

テンプレート・ソング

Load Template Song 60, 144
Save Template Song 60, 145
プリセット・テンプレート・ソング 60
ユーザー・テンプレート・ソング 60

テンポ 2, 27, 37, 49, 56, 69, 116, 127, 131, 136, 143, 170

AMS 272
Tempo Mode 56, 69
エディット 78, 83

ト

同期 296

トラック

Loop All Track 67
Play (Track Select) 143
RPPR 91
Track Edit 78
Track Name 86
Track Play Loop 62
Track Select
Cue List 69
Sequencer 56
ロード 181

ドラムキット 12, 167, 208

DrumKit IFX Patch 51, 96, 152,
208
Oscillator Mode 9
Use DKit Setting 22, 29, 207, 212
セーブ 187, 188
プロテクト 159
ライト 168
ロード 177, 179

トランスポーズ

Combination 44
Convert Position, 適用する位置 161
Drum Kit 12, 168
Global 155
OSC 12
Sequencer 73

ニ

入力

音符 79
休符 79
タイ 79

ノ

ノート

Note On/Off Receive 169
Note Receive Filter 161

ノート・ナンバー

AMS 272

ハ

配置(ブット)

Put To Track 90

バウンス

Bounce Pattern 89
Bounce Track 80

パケットライト 330

パターン 88

パターン・エディット 88
プリセット・パターン 60, 88
ユーザー・パターン 88
セーブ 187
ロード 181

ハーフ・ダンパー 157

パフォーマンス・エディター 2

バルブ・フォース 34, 54, 99, 141, 153, 214

パン

Pan 282, 291
Combination 40, 42
Drum Kit 169
Play Audio CD 197
Program 22, 25, 275, 280
Sequencer 62
Song Play 145
Use DKit Setting 22
Pan (CC#8), IFX 209, 280, 282
Combination 52, 54
Program 31, 35, 207
Sampling 140, 142
Sequencer 97, 99
Song Play 152, 154
Pan, INPUT
Combination 41
Global 160
Program 4
Sampling 114
Sequencer 63

バンク

Combination
Bank(Bank Select) 37
Bank Select(When Status=EX2)
43
Bank/Combination Select 37
Bank/Program(Program Select)
38, 42
Load Combination Bank 179
Global
Bank Map 158
Change all bank references 157
Enable Bank Change 162
High Drumsample Bank 167
Low Drumsample Bank 168

Program

Bank/Program Select 1
Bank(Bank Select) 1
High MS Bank 11
Load Program Bank 179
Low MS Bank 12
Select Bank & Smpl No. 6
Sampling
RAM(RAM Bank) 106
Sequencer
Bank Select(When Status=EX2) 72
Bank/Track Program Select 57
Pattern(Pattern Bank) 88, 91
Program Select(Bank/Program) 57
Select Bank & Smpl No. 64
Song Play
Program Select(Bank/Program)
143

バンク・セレクト 290

パンチ・イン

Auto Punch In 67
Manual Punch In 67, 281

ヒ

ビーブ音 158

ピッチ

Arpeggio Pattern
Pitch Offset 172

Combination
Bend Range 44
Detune 44
Transpose 44

Drum Kit
Transpose 168
Tune 168

Global
Convert Position 161
Key Transpose 155
Master Tune 155

Program
AMS 274
JS (+ X), OSC Pitch Mod. 14
JS (- X), OSC Pitch Mod. 15
LFO1/2, OSC Pitch Mod. 15
Pitch EG 16
Pitch EG, OSC Pitch Mod. 15
Pitch Slope, OSC Pitch Mod. 14
Pitch Stretch 2
Pitch, Sample 13
Ribbon, OSC Pitch Mod. 14

Sampling
Constant Pitch 135
Pitch 135

Sequencer
Bend Range 73
Create Ctrl Data 83
Detune 73
Transpose 73

ピッチ・ベンド 44, 73, 83, 290

拍子

Sequencer
Meter 55
Step Recording 78
Song Play
Meter 143

フ

フィルター 17
AMS 272

Drum Kit
Cutoff 168
Resonance 168

Program
Filter A/B Modulation, Filter Mod. 19
Filter EG 20
Filter EG, Filter Mod. 19
Filter Type 17
Keyboard Track, Filter Mod. 19

LFO, Filter LFO Mod. 20
Performance Editor 2
Sample Parameter 13
Realtime Control Knobs 280

フォーマット 192

フット・ペダル/フット・スイッチ
AMS 272
Foot Pedal Assign 164, 282
Foot Pedal/Switch
MIDI Filter, Combination 46
MIDI Filter, Sequencer 76
Foot Switch Assign 164, 281
Foot Switch Polarity 164

プログラム

Auto Arpeggiator 156
Bank Map 158
Combination 38, 42, 43
Convert MS To Program 109
Memory Protect 159
MIDI Filter 162
Sequencer 57
Song Play 143
セーブ 187, 188
ライト 3
ロード 177

プログラム・チェンジ

MIDI Filter 162
Combination 45
Sequencer 74

ヘ

ペロシティ

AMS 272
Convert Position 161, 288
Scan Zone, Arpeggiator 29, 50, 95, 151
Velocity Curve 155
Velocity Intensity, Amp Mod. 23
Velocity M.Sample SW Lo Hi 12
Velocity Sample SW Lo Hi 167
Velocity Zone
Combination 48
Program 13
Sequencer 77
Velocity, Arpeggiator 28, 50, 94, 150, 172
Velocity, Filter EG 19
ペロシティ・クロスフェード 47
ペロシティ・スイッチ 47

ホ

ボコーダー 263

ポジショナル・クロスフェード 47

ボリューム

Foot Pedal Assign 282
Hold Balance 40
Realtime Control Knobs 280
Volume Ramp, Sampling 122
Volume, Audio CD 139, 197

Volume, Combination 40, 42
Volume, Sequencer 62
Volume, Song Play 145

ボリューム・ラベル 176, 192, 203

ポルタメント 291

Combination 43
MIDI Filter
Combination 45
Sequencer 75
Program 15
Sequencer 75
ポルタメント・スイッチ 272, 277, 281
ポルタメント・タイム 15, 280, 282

マ

マウント(再マウント) 203

マスターEQ(MEQ) 213, 269
Combination 53
Program 33
Sequencer 98
Song Play 153

マスター・エフェクト(MFX) 211
MFX Balance 3
MFX1 Off/MFX2 Off 156
MFX1, 2
Combination 53
Program 32
Sequencer 98
Song Play 153

マスター・チューン 155

マスター・トラック 56

マルチサンプル 11, 104, 135
セーブ 188
ロード 182

マルチトラック・レコーディング 67, 296

ミ

ミキサー 209, 213

ミュート

PLAY/MUTE, Song Play 144
PLAY/MUTE/REC, Sequencer 57

メ

メディア

Check Medium 193
空容量 203
種類 176, 203

メトロノーム

Metronome Precount 5, 41, 115
Metronome Setup 6, 68, 117, 145
Metronome Sound 88

メモリーの残容量

サンプル 117
シーケンサー 58

メモリー・プロテクト 159

モ

モノ

- サンプル 5, 107, 110
- ドラムキット 169
- プログラム 9, 43, 72
- マルチサンプル 110

ユ

- ユーザー・アルペジオ・パターン 28, 170
- ユーザー・スケール 165
- ユーザー・テンプレート・ソング 60, 144, 145
- ユーザー・ドラムキット 12, 167
- ユーザー・パターン 88
- 優先する発音順位 10

ラ

ライト

- Write Arpeggio Patterns 171
- Write Combination 39
- Write Drum Kits 168
- Write Global Setting 156
- Write Program 3

リ

- リサンプリング 4, 7, 42, 63, 64, 113, 115
- リップニング 138
- リネーム
 - Combination 39
 - Pattern name 90
 - Program 3
 - Program/Combination Cat. 166
 - Rename Arpeggio Pattern 171
 - Rename Cue List 70
 - Rename Drum Kit 168
 - Rename Multisample 109
 - Rename Sample 109
 - Rename Song 58
 - Track Name 86
 - ファイル、ディレクトリ 191
- リピート
 - Repeat Measure 82
 - Repeat, Cue List 69
- リボン・コントローラー
 - AMS 272
 - Dmod 277
 - MIDI Filter
 - Combination 46
 - Sequencer 75
 - ピッチ 14
 - リボン・ロック 279

ル

- ルーティング 207, 211
 - Combination 51
 - Program 29
 - Sequencer 95
 - Song Paly 151

ループ

- Auto Loop On 117
- Loop All Tracks 67
- Loop Lock 126
- Loop On 126
- Loop Start Address 126
- Loop Start Measure/Loop End Measure 62
- Loop Tune 126
- Track Play Loop 62

レ

- レイヤー 47
- レガート
 - Fingered 15
 - Legato 9
- レゾナンス 18
 - AMS 275
 - Realtime Control Knobs 280
 - サンプル 13
 - ドラムキット 168
- レート・コンバート 123, 193
- レベル 206

ロ

- ローカル・コントロール 161
- ロケーション 55, 68, 143
 - Set Location 61, 145
- ローテイト
 - Rotate Step 173
- ロード(Load)
 - Load FX? 69
 - Load Jukebox List 149
 - Load selected 177
 - Load Template Song 60, 144
 - 複数ファイルのロード 182

アフターサービス

保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路など)に機能維持のために必要な部品の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL03(3799)9085

名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51

TEL052(832)1419

大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F

TEL06(6374)0691

福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F

TEL092(531)0166