

ms50

MUSIC WORKSTATION

Parameter Guide

パラメーター・ガイド



EDS Enhanced Definition
Synthesis

TouchView
Graphical User Interface

REMS GENERAL
MIDI

KORG

取扱説明書の表記について

M50 の名称表記

M50 には、88 鍵モデルの M50-88、73 鍵モデルの M50-73、61 鍵モデルの M50-61、があります。この取扱説明書では、M50 と表記するときは、これらの総称になります。

取扱説明書の省略名 OM, PG

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

OM: Owner's Manual (M50 取扱説明書)

PG: Parameter Guide (M50 パラメーター・ガイド)

スイッチやノブ類の表記 []

本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は [] で括って表しています。また、ボタン、タブ等はディスプレイ上のオブジェクトを表しています。

ディスプレイのパラメーターの表記 “ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは “ ” で括って表しています。

マーク , , Note, Tips

これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDI に関する説明、ノート、アドバイスを表しています。

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ーの数値などは表示の一例ですので、本体のディスプレイ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。

-
- * 本製品は、T-Engine フォーラム (www.t-engine.org) の T-License に基づき T-Kernel ソースコードを利用しています。
 - * Apple、Mac は、Apple Inc. の商標または登録商標です。
 - * Windows XP は、Microsoft Corporation の登録商標です。
 - * 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。

目次

取扱説明書の表記について	ii

Program モード 1

PROG Page Select	1

PROG P0: Play	2

0-1: Main	2
0-4: OSC/DrumTrk Mixer	4
0-5: Arpeggiator	5
0-7: Tone Adjust	6
0-8: Control Surface	11
Realtime Controls	12
External	13
ARP	14

PROG P1: Basic/Ctrls (Basic/Controllers)	15

1-1: Program Basic	15
1-2: Key Zone/Scale	17
1-7: Controllers Setup	18
1-8: Chord Trigger Setup	20

PROG P2: OSC/Pitch	21

2-1: OSC1 Basic	21
2-2: OSC1 Pitch	24
2-3: OSC2 Basic	26
2-4: OSC2 Pitch	26
2-7: Velocity Zone	26
2-8: Pitch EG	27

PROG P3-1: Filter 1	30

3-1-1: Filter1	30
3-1-2: Keyboard Track	32
3-1-3: Modulation	34
3-1-4: LFO Mod. (Modulation)	36
3-1-5: EG	37

PROG P3-2: Filter2	40

3-2-1: Filter2	40
3-2-2: Keyboard Track	40
3-2-3: Modulation	40
3-2-4: LFO Mod. (Modulation)	40
3-2-5: EG	40

PROG P4: Amp/EQ	41

4-1: Amp1/Driver1	41
4-2: Amp1 Modulation	42
4-3: Amp1 EG	45
4-5: Amp2/Driver2	47
4-6: Amp2 Modulation	47
4-7: Amp2 EG	47
4-8: EQ	47

PROG P5: LFO	48

5-1: OSC1 LFO1	48
5-2: OSC1 LFO2	50
5-5: OSC2 LFO1	50
5-6: OSC2 LFO2	50
5-8: Common LFO	51

PROG P6: AMS/C.KTrk (AMS Mixer/Common Keyboard Track)	52

6-1: OSC1 AMS Mix1	52
6-2: OSC1 AMS Mix2	57
6-4: OSC 2 AMS Mix1 , 6-5: OSC 2 AMS Mix2	57
6-7: Common KeyTrk 1(Common Keyboard Track 1)	57
6-8: Common KeyTrk 2(Common Keyboard Track 2)	59

PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)	60

7-1: ARP Setup	60
7-2: ARP Scan Zone	62
7-4: DrumTrk Pattern	63
7-5: DrumTrk Program	64

PROG P8: IFX (Insert Effect)	66

8-1: Routing	66
8-2: Insert FX Setup	67
8-3: IFX1	69
8-4: IFX2, 8-5: IFX3, 8-6: IFX4, 8-7: IFX5	69
8-8: Common FX LFO	70

PROG P9: MFX/TFX (Master/Total Effect)	71

9-1: Routing	71
9-2: MFX1	72
9-3: MFX2	73
9-4: TFX	73

Program: Menu Command	74

Combination モード 79

COMBI Page Select 79

COMBI P0: Play 80

0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16	80
0-3: Mixer T01-08, 0-4: Mixer T09-16	83
0-5: ARPEGGIATOR A, 0-6: ARPEGGIATOR B	84
0-7: Tone Adjust	85
0-8: Control Surface	87
Realtime Controls	88
External	89
ARP	90

COMBI P1: Controllers 91

1-1: Controllers Setup	91
1-2: Chord Trigger Setup	92

COMBI P2: EQ 93

2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16	93
2-3: EQ Gain T01-08, 2-4: EQ Gain T09-16	94

COMBI P3: Timbre Param (Timbre Parameters) ...95

3-1: MIDI T01-08, 3-2: MIDI T09-16	95
3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16	96
3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16	97
3-7: Other T01-08, 3-8: Other T09-16	98

COMBI P4: Zone/Delay 99

4-1: Key Z T01-08, 4-2: Key Z T09-16	99
4-3: Vel Z T01-08, 4-4: Vel Z T09-16	100
4-5: Delay T01-08, 4-6: Delay T09-16	101

COMBI P5: MIDI Filter 103

COMBI P5-1: MIDI Filter 1 103

5-1-1: -1 T01-08, 5-1-2: -1 T09-16	103
5-1-3: -2 T01-08, 5-1-4: -2 T09-16	104
5-1-5: -3 T01-08, 5-1-6: -3 T09-16	104
5-1-7: -4 T01-08, 5-1-8: -4 T09-16	105

COMBI P5-2: MIDI Filter 2 106

5-2-1: -5 T01-08, 5-2-2: -5 T09-16	106
5-2-3: -6 T01-08, 5-2-4: -6 T09-16	106

COMBI P7: Arpeggiator/Drum Track 107

7-1: Setup T01-08, 7-2: Setup T09-16	107
7-3: Arpeggiator A, 7-4: Arpeggiator B	108
7-5: Scan Zone (Scan Zone A/B)	109
コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定	109
7-7: Drum Track	111

COMBI P8: IFX (Insert Effect) 113

COMBI P8-1: IFX 113

8-1-1: Routing1 T01-08, 8-1-2: Routing1 T09-16	113
8-1-3: Insert FX Setup	114
8-1-4: IFX1	115
8-1-5: IFX2, 8-1-6: IFX3, 8-1-7: IFX4, 8-1-8: IFX5	116

COMBI P8-2: IFX 117

8-2-1: Routing2 T01-08, 8-2-2: Routing2 T09-16	117
8-2-8: Common FX LFO	117

COMBI P9: MFX/TFX (Master/Total Effect) 118

9-1: Routing	118
9-2: MFX1	119
9-3: MFX2, 9-4: TFX	119

Combination: Menu Command 120

Sequencer モード 125

Sequencer モードの概要 125

SEQ Page Select 128

SEQ P0: Play/REC 129

SEQ P0-1: Play/REC 129

0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16
..... 129

0-1-3: Mixer T01-08, 0-1-4: Mixer T09-16 133

0-1-5: Play Loop T01-08, 0-1-6: Play Loop T09-16
..... 134

0-1-7: Tone Adjust 135

0-1-8: Preferences 137

SEQ P0-2: Play/REC Control 142

0-2-1: ARP A (Arpeggiator A),
0-2-2: ARP B (Arpeggiator B) 142

0-2-8: Control Surface 143

Realtime Control 144

External 145

ARP 146

SEQ P1: Controllers 147

1-1: Controllers Setup 147

1-2: Chord Trigger Setup 148

SEQ P2: EQ 149

2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16 149

2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16 150

SEQ P3: Track Param(Track Parameters) 151

3-1: MIDI ch T01-08, 3-2: MIDI ch T09-16 151

3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16 152

3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16 153

3-7: Other T01-08, 3-8: Other T09-16 154

SEQ P4: Zones/Delay 155

4-1: Key Z T01-08, 4-2: Key Z T09-16 155

4-3: Vel Z T01-08, 4-4: Vel Z T09-16 156

4-5: Delay T01-08, 4-6: Delay T09-16 157

SEQ P5: MIDI Filter 159

SEQ P5-1: MIDI Filter 1 159

5-1-1: -1 T01-08, 5-1-2: -1 T09-16 159

5-1-3: -2 T01-08, 5-1-4: -2 T09-16 160

5-1-5: -3 T01-08, 5-1-6: -3 T09-16 161

5-1-7: -4 T01-08, 5-1-8: -4 T09-16 162

SEQ P5-2: MIDI Filter 2 163

5-2-1: -5 T01-08, 5-2-2: -5 T09-16 163

5-2-3: -6 T01-08, 5-2-4: -6 T09-16 164

SEQ P6: Track Edit 165

6-1: Track Edit 165

6-2: Track Name 166

SEQ P7: ARP/DT (Arpeggiator/DrumTrack) 167

7-1: ARP Setup T01-08, 7-2: ARP Setup T09-16
..... 167

7-3: Arpeggiator-A, 7-4: Arpeggiator-B 169

7-5: ARP Scan Zone 170

7-7: Drum Track 171

SEQ P8: IFX (Insert Effect) 174

SEQ P8-1: IFX 174

8-1-1: Routing1 T01-08, 8-1-2: Routing1 T09-16
..... 174

8-1-3: Insert FX Setup 175

8-1-4: IFX1 176

8-1-5: IFX2, 8-1-6: IFX3, 8-1-7: IFX4, 8-1-8: IFX5
..... 177

SEQ P8-2: IFX Route 2 178

8-2-1: Routing2 T01-08, 8-2-2: Routing2 T09-16
..... 178

8-2-8: Common FX LFO 179

SEQ P9: MFX/TFX (Master/Total Effect) 180

9-1: Routing 180

9-2: MFX1 181

9-3: MFX2, 9-4: TFX 181

SEQ P10: Pattern/RPPR 182

10-1: Pattern Edit 182

10-2: Pattern Name 184

10-3: RPPR Setup 184

SEQ P11: Cue List 188

11-1: Cue List 188

Sequencer: Menu Command 191

Sequencer モードで対応するエクスクルーシブ・
イベント 213

本機のソング・データとその互換性 215

Global モード 217

Global Page Select 217

Global P0: Basic Setup 218

0-1: Basic 218

0-2: System Preference 220

Global P1: MIDI 222

1-1: MIDI Basic 222

1-2: MIDI Routing 225

1-3: External Mode 1 226

エクスターナル・セットアップを設定する 228

1-4: External Mode 2 228

Global P2: Controllers 229

2-1: Foot Controllers 229

2-2: MIDI CC# Assign 230

Global P3: Scales 232

3-1: Scales 232

Global P4: Category 233

4-1: Program Main 233

4-2: Program Sub 233

4-3: Combination Main, 4-4: Combination Sub 233

Global P5: Drum Kit 234

5-1: Sample Setup 234

5-2: Sample Parameters 236

5-3: Driver/EQ 237

5-4: Voice/Mixer 238

5-8: Velocity Split 240

ドラムキットの作成 240

Global P6: Arpeggio Pattern 244

6-1: Pattern Setup 244

6-2: Pattern Edit 246

ユーザー・アルペジオ・パターンの作成 247

アルペジエーターの同期について 251

Global: Menu Command 252

Media モード 259

Media: File 261

0-1: Load 261

0-2: Save 262

0-3: Utility 262

0-8: Media Information 263

Media: Menu Command 264

Effect Guide 273

Overview 273

各モードでのエフェクトについて	273
ダイナミック・モジュレーション (Dmod) と	
テンポ・シンク機能	274
Common FX LFO	275
FX Control Bus	276
エフェクトの入出力について	277

インサート・エフェクト (IFX1-5) 278

イン/アウト (In/Out)	278
ルーティング (Routing)	279
ミキサー (Mixer)	281
インサート・エフェクトの MIDI によるコントロール	282

マスター・エフェクト (MFX1,2) 283

イン/アウト (In/Out)	283
ルーティング (Routing)	284
ミキサー (Mixer)	285
マスター・エフェクトの MIDI によるコントロール	286

トータル・エフェクト (TFX) 287

イン/アウト (In/Out)	287
ルーティング (Routing)	287
ミキサー (Mixer)	287
トータル・エフェクトの MIDI によるコントロール	287

Main Output 287

Effect/Mixer Block Diagram 288

Dynamics (Dynamic) 291

000: No Effect	291
001: Stereo Compressor	291
002: Stereo Limiter	291
003: Multiband Limiter	293
004: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)	293
005: Stereo Gate	294

EQ and Filters (EQ/Filter) 295

006: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)	295
007: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)	295
008: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)	296
009: Stereo Isolator	297
010: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)	297
011: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)	298
012: St. Random Filter (Stereo Random Filter)	299
013: Multi Mode Filter (Stereo Multi Mode Filter)	300
014: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)	300
015: Talking Modulator	301
016: Stereo Decimator	302
017: St. Analog Record (Stereo Analog Record)	302

Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic) 303

018: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)	303
019: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)	304
020: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)	304
021: Bass Amp Model	305
022: Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)	305
023: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)	306
024: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)	307
025: Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)	307

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser) ...308

026: Stereo Chorus	308
027: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)	308
028: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)	309
029: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)	310
030: Ensemble	310
031: Polysix Ensemble	311
032: Stereo Flanger	311
033: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)	312
034: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)	312
035: Stereo Phaser	313
036: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)	313
037: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)	314

Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift) 315

038: Stereo Vibrato	315
039: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)	315
040: 2Voice Resonator	316
041: Doppler	317
042: Scratch	318
043: Grain Shifter	319
044: Stereo Tremolo	319
045: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)	320
046: Stereo Auto Pan	320
047: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)	321
048: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)	321
049: Detune	322
050: Pitch Shifter	322
051: Pitch Shifter BPM	323
052: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)	324
053: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)	324
054: Rotary Speaker	325

Delay	326
055: L/C/R Delay	326
056: Stereo/CrossDelay	326
057: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay) ..	327
058: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay) ..	327
059: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay) ..	328
060: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)	329
061: Tape Echo	330
062: Auto Reverse	330
063: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay) ..	331
064: L/C/R BPM Delay	332
065: Stereo BPM Delay	332
066: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multitap Delay)	333
067: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)	333
068: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)	334
069: Tape Echo BPM	335
Reverb and Early Reflections (Reverb ER)	336
070: Reverb Hall	336
071: Reverb SmoothHall	336
072: Reverb Wet Plate	336
073: Reverb Dry Plate	336
074: Reverb Room	336
075: Reverb BrightRoom	336
076: Early Reflections	337
Mono-Mono Serial (Mono-Mono)	338
077: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)	338
078: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)	338
079: P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)	339
080: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)	339
081: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)	340
082: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)	340
083: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)	341
084: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)	341
085: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)	342
086: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)	342
087: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)	343
088: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)	343
089: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)	344
090: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)	344
091: Limiter - Phaser	345

092: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)	346
093: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)	346
094: Exciter - Limiter	347
095: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger)	347
096: Exciter - Phaser	348
097: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay) ..	348
098: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)	349
099: OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)	349
100: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)	350
101: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)	350
102: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation) . . .	351
103: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)	351
104: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)	351
105: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)	352
106: Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)	352
107: Phaser - Cho/Flng (Phaser - Chorus/Flanger)	353
108: Reverb - Gate	353

Mono/Mono Parallel (Mono//Mono)	355
109: P4EQ // P4EQ (Parametric 4-Band EQ //Parametric 4-Band EQ) ..	357
110: P4EQ // Comp (Parametric 4-Band EQ // Compressor)	357
111: P4EQ // Limiter (Parametric 4-Band EQ // Limiter)	357
112: P4EQ // Exciter (Parametric 4-Band EQ // Exciter)	357
113: P4EQ // OD/HG (Parametric 4-Band EQ // Overdrive/Hi.Gain) . . .	357
114: P4EQ // Wah (Parametric 4-Band EQ // Wah)	357
115: P4EQ // Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ // Chorus/Flanger)	358
116: P4EQ // Phaser (Parametric 4-Band EQ // Phaser)	358
117: P4EQ // BPM Dly (Parametric 4-Band EQ // Multitap BPM Delay) ..	358
118: Comp // Comp (Compressor // Compressor)	358
119: Comp // Limiter (Compressor // Limiter) . . .	358
120: Comp // Exciter (Compressor // Exciter) . . .	358
121: Comp // OD/HG (Compressor // Overdrive/Hi.Gain)	359
122: Comp // Wah (Compressor // Wah)	359
123: Comp // Cho/Flng (Compressor // Chorus/Flanger)	359
124: Comp // Phaser (Compressor // Phaser) . . .	359
125: Comp // BPM Dly (Compressor // Multitap BPM Delay)	359
126: Limiter // Limiter	359
127: Limiter // Exciter	360

128: Limiter // OD/HG (Limiter // Overdrive/Hi.Gain)	360	164: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)	370
129: Limiter // Wah	360	165: L/C/R Long Delay	371
130: Limiter // Cho/FI (Limiter // Chorus/Flanger)	360	166: St/Cross Long Delay	371
131: Limiter // Phaser	360	(Stereo/Cross Long Delay)	371
132: Limiter // BPM DI	360	167: Hold Delay	372
(Limiter // Multitap BPM Delay)	360	168: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay)	373
133: Exciter // Exciter	361	169: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)	373
134: Exciter // OD/HG	361	170: Early Reflections	374
(Exciter // Overdrive/Hi.Gain)	361		
135: Exciter // Wah	361		
136: Exciter // Cho/FI (Exciter // Chorus/Flanger)	361		
137: Exciter // Phaser	361		
138: Exciter // BPM DI	361		
(Exciter // Multitap BPM Delay)	361		
139: OD/HG // OD/HG	362		
(Overdrive/Hi.Gain // Overdrive/Hi.Gain)	362		
140: OD/HG // Wah (Overdrive/Hi.Gain // Wah)	362		
141: OD/HG // Cho/FIn	362		
(Overdrive/Hi.Gain // Chorus/Flanger)	362		
142: OD/HG // Phaser (Overdrive/Hi.Gain // Phaser)	362		
143: OD/HG // BPMDly	362		
(Overdrive/Hi.Gain // Multitap BPM Delay)	362		
144: Wah // Wah	362		
145: Wah // Cho/FIn (Wah // Chorus/Flanger)	363		
146: Wah // Phaser	363		
147: Wah // BPM Dly (Wah // Multitap BPM Delay)	363		
148: Cho/FI // Cho/FI	363		
(Chorus/Flanger // Chorus/Flanger)	363		
149: Cho/FI // Phaser (Chorus/Flanger // Phaser)	363		
150: Cho/FI // BPMDly	364		
(Chorus/Flanger // Multitap BPM Delay)	364		
151: Phaser // Phaser	364		
152: Phaser // BPMDly (Phaser // Multitap BPM Delay)	364		
153: BPM DI // BPM DI	364		
(Multitap BPM Delay // Multitap BPM Delay)	364		
Double Size	365		
154: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)	365		
155: PianoBody/Damper	365		
(PianoBody/Damper Simulation)	365		
156: Vocoder	366		
157: OD/HyperGain Wah	366		
(Overdrive/Hyper Gain Wah)	366		
158: GuitarAmp + P4EQ	367		
(Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)	367		
159: BassTubeAmp+Cab.	368		
(Bass Tube Amp Model + Cabinet)	368		
160: St. Mic + PreAmp	368		
(Stereo Mic Modeling + PreAmp)	368		
161: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)	368		
162: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)	369		
163: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)	370		

付 録 375

Alternate Modulation Source (AMS) 375

Dynamic Modulation Source (Dmod) 382

SW1/2 Assign 384

Realtime Control Knob 1–4 Assign 385

Foot Switch Assign 386

Foot Pedal Assign 387

本機コントローラー操作時の MIDI 送信 388

コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作 ... 390

 CC#70 ~ 79 によるパラメーターのコントロール ... 392

MIDI アプリケーション 393

 MIDI について 393

 MIDI 機器／コンピューターとの接続時の設定 393

 本機が送受信する MIDI メッセージ 393

M3 との互換性 404

ショート・カット 407

MIDI Implementation 408

Program モード

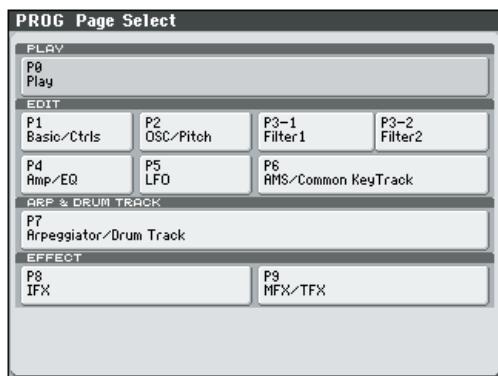
PROG Page Select

- Program モードを選択するには、MODE [PROG] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

1. [PAGE SELECT] スイッチを押して“Page Select”を表示します。

“Page Select”には各ページの省略名が表記されています。
[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として灰色で表示されます。



2. ディスプレイで選択するページを選びます。

その他の選択方法

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー[0]～[9]でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P4: Amp/EQ ページを表示したいときは、[PAGE SELECT] スイッチを押しながら、テン・キー[4]を押します。
Note: P3-1、P3-2 など複数に分けられた Page Select では最初の Page Select (P3-1) のページが選ばれます。
- [EXIT] スイッチを押すと、最後に選択した P0: Play ページへ移動します。もう一度、[EXIT] スイッチを押すと Main ページへ移動します。

	ページ	おもな内容
PLAY	P0: Play	プログラムの選択と演奏。p.2 オシレーター、ドラムトラックのレベル設定。p.4 アルペジエーターの簡易エディット。p.5 トーン・アジャストの設定 p.6 コントロール・サーフェスでのエディット。p.11
	P1: Basic/Ctrl	ボイス・アサイン・モードなどプログラムの基本設定。p.15 SW1, 2、ノブの機能設定。p.18 コード・トリガー・スイッチのノート、ペロシティ設定。p.20
EDIT	P2: OSC/Pitch	オシレーター選択とピッチ（音程）設定。p.21
	P3-1: Filter1	フィルター 1（音色）設定。p.30
	P3-2: Filter2	フィルター 2（音色）設定。p.40
	P4: Amp/EQ	アンプ 1、2（音量）設定。 アンプ 1、2 のドライバー、パン（定位）設定。p.41 3 バンド・パラメトリック EQ 設定。p.47
	P5: LFO	LFO 設定。p.48
	P6: AMS/ Common KeyTrack	AMS Mixer 設定。p.52 コモン・キーボード・トラック設定。p.57
ARP/DT	P7: Arpeggiator/ Drum Track	アルペジエーターの設定。p.60 ドラムトラックの設定。p.63
EFFECT	P8: IFX	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・レベル設定。p.66 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。p.67
	P9: MFX/TFX	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。p.72 トータル・エフェクト選択と設定。p.73

PROG P0: Play

プログラムを演奏するためのページです。おもに以下のことを行います。

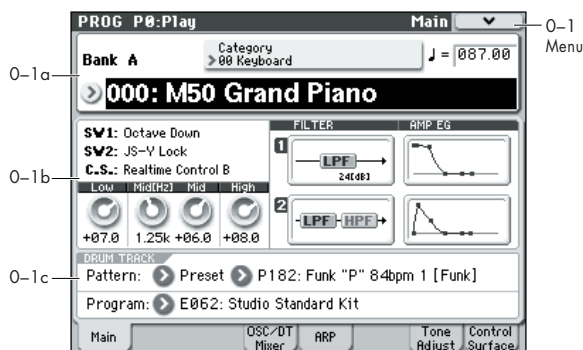
- ドラムトラック機能のパターン、プログラムを選択する。
- オシレーター、ドラムトラックのレベルを調整する。
- アルベジエーターを簡易エディットする。
- トーン・アジャスト機能でプログラム・パラメーターを簡易エディットする
- コントロール・サーフェスの内容を確認し、コントロールする。

MIDI Prog 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 1-1a）で送受信します。

Tips: Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。ふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。（参照：p.126「Tips: Auto Song Setup」）

0-1: Main



0-1a: Program Select

Bank (Bank Select) [A...E, GM, g(1)...g(9), g(d)]

現在選ばれているプログラム・バンクを表示します。

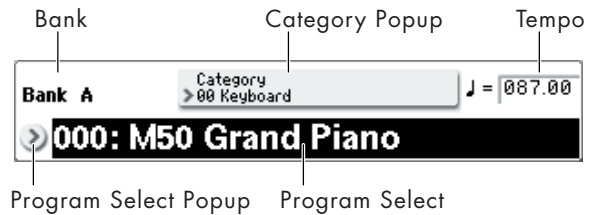
- PROG BANK [A] ~ [GM] スイッチを押してバンクを選びます。
- PROG BANK [GM] は、スイッチを押すたびにバンクが次の順番で切り替わります。

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

バンク	おもな内容
A...D, E000 ~ E095	プリロード・プログラム用
E096 ~ E127	ユーザー・プログラム用
GM	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

- 書き換えが可能なバンク A ~ E に各 128 プログラム（合計 640）、書き換えできないバンク GM: GM2 のキャピタル・プログラムと、g(1) ~ g(9)（バリエーション・プログラム）、g(d)（ドラムス）のプログラム・エリアがあります。

- 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...E: 0...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 1...128]

プログラムを選びます。

プログラムを切り替えるには

- “Program Select” を選び、テン・キー [0] ~ [9] で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。
- “Program Select” を選び、[VALUE] ダイアルを回す、または [Δ][▽] スイッチを押します。

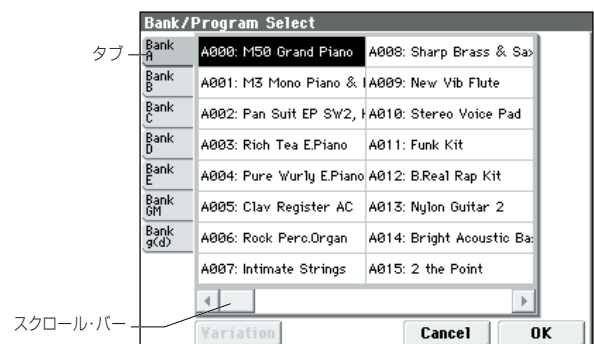
Note: P0: Play ページだけは、[VALUE] スライダーがプログラム・モジュレーション・ソースとして機能します。スライダーを使ってプログラムを選ぶことはできません。

- Bank/Program Select メニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Program Select メニューから、プログラムをカテゴリー別に表示し、選びます。
- フット・スイッチでプログラムを切り替えます。（参照：p.229 “2-1a: Foot Switch & Pedal / Damper”）（参照：p.386 “Foot Switch Assign”）
- 接続した外部 MIDI 機器から MIDI プログラム・チェンジを送信して切り替えます。

Bank/Program Select メニュー：

1. “Program Select” 左側の “Program Select popup” ボタンを押して、Bank/Program Select メニューを表示します。
2. 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 GM → g(1) → g(2) → ... → g(8) → g(9) → GM の順番で切り替わります。
3. プログラムをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[Δ][▽] スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。
4. 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。

Bank/Program Select メニュー



Category [00...17/00...07]

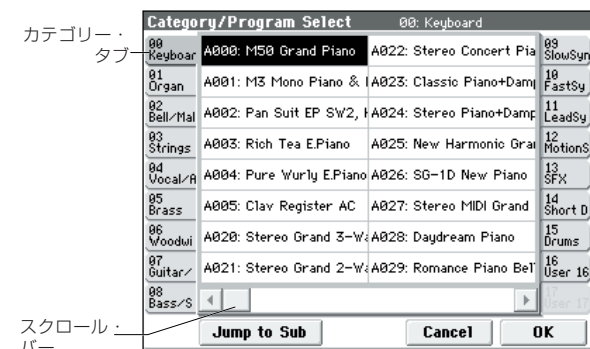
プログラム・カテゴリを選びます。

すべてのプログラムは、18 個のメイン・カテゴリと各 8 個のサブ・カテゴリに分類されています。カテゴリを選択し、そのカテゴリ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。

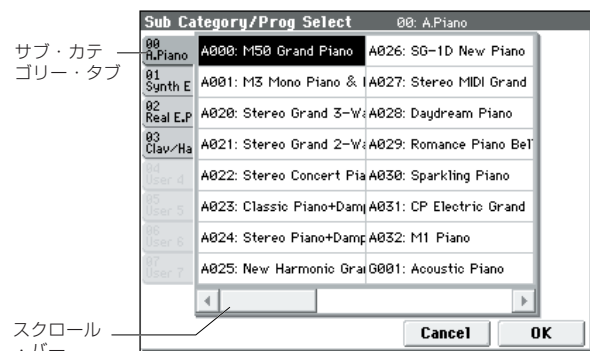
Category/Program Select メニュー :

プログラムをメイン・カテゴリ／サブ・カテゴリから選びます。すべてのプログラムは、最大 18 個のメイン・カテゴリに分類され、各カテゴリは 8 個のサブ・カテゴリに分類されます。これらのメイン・カテゴリとサブ・カテゴリから、プログラムを選びます。

1. “Program Select” 上側の Category Popup ボタンを押して、Category/Program Select メニューを表示します。
2. 左右のタブを押して、メイン・カテゴリを選びます。
Note: いずれのプログラムにも設定されていないカテゴリは、カテゴリ・タブを選択できません。
3. プログラムをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[Δ][▽] スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。

Category/Program Select メニュー

4. サブ・カテゴリから選ぶときは、“Jump to Sub” ボタンを押して、SubCategory/Program Select を表示します。
左タブを押して、サブ・カテゴリを選びます。
Note: いずれのプログラムにも設定されていないサブ・カテゴリはタブを選べません。
選択を有効にするときは OK ボタンを、解除するときは Cancel ボタンを押します。メイン・カテゴリに戻ります。



5. 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。

Note: 各プログラムのカテゴリの設定は、“Write Program” ダイアログで行います。

♪ (Tempo) [40.00 ... 300.00, EXT]

現在のプログラムのテンポです。アルペジエーター、テンポに同期した LFO やエフェクト等に適用されます。

040.00...300.00: テンポを設定します。

各 VALUE コントローラーで設定する他に、[TEMPO] ノブを回すか、または [TAP TEMPO] スイッチを押す間隔で設定することができます。

EXT: “MIDI Clock” (Global 1-1a) が External MIDI、External USB のときに表示します。また Auto のときに、外部から MIDI クロックを受信しているときに表示します。EXT 時、アルペジエーター等は外部 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下記情報を表示します。

SW1, SW2

[SW1][SW2] スイッチでコントロールする機能です。

C.S. (Control Surface)

現在選択されているコントロール・アサインを表示します。コントロール・サーフェスによるコントロールはどのページでも有効です。

FILER 1, 2

フィルター 1、2 のフィルター・タイプ設定を表示します。

AMP EG 1, 2

アンプ 1、2 の EG 設定を表示します。

EQ (Low, Mid[Hz], Mid, High)

3 バンド EQ 設定を表示します。値を設定することができます。

Low : 80 Hz ロー・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Mid [Hz] : Mid スイープ EQ の中心周波数を設定します。

Mid : Mid スイープ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

High : 10 kHz ハイ・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

0-1c: Drum Track

ドラムトラックは、簡単な操作で、M50 の高品位ドラム・プログラムと豊富なバリエーションのドラムトラック・パターンによる、リズム・セクションをプレイバックすることができます。

ドラムトラックに合わせて、プログラムのフレーズを探ったり、エディットしたりすることができます。

また、思いついたフレーズは、Auto Song Setup 機能を使用して、簡単にシーケンサーでレコーディングすることもできます。

Pattern Bank [Preset, User]

Pattern No. [P000...P671, U000...U999]

ドラムトラックで使用するパターンを選びます。ユーザー・パターンは SEQ P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit で作成することができます。

Drum Track Program [A...E: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

ドラムトラック・パターンを鳴らすプログラムを選びます。

Note: これらのパラメーターは P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track) でも設定できます。

 ドラムトラックの MIDI チャンネルは、Global P1: MIDI - MIDI Basic ページの DrumTrack "Prog MIDI Ch" で設定します。パターンのMIDIメッセージの送信は "Prog MIDI Out" で設定します。プログラム・チェンジは送受信しません。

▼ 0-1: Menu Command

- 0: Write Program  p.75

( 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

0-4: OSC/DrumTrk Mixer



0-4a: Program Select, Tempo

Bank (Bank Select) [A...E, GM, g(1)...g(9), g(d)]

Program Select [A...E: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

現在選択しているプログラムのバンク、プログラム・ナンバー、プログラム・ネームを表示します。プログラムを選択することもできます。(参照 : p.2 "0-1a: Program Select")

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照 : p.3 "♪ (Tempo)")

0-4b: OSC/DrumTrack Mixer

オシレーター1 と 2、ドラムトラックの音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

OSC Play/Mute:

OSC1 Play/Mute [Play, Mute]

Play : オシレーター 1 が発音する状態です。

Mute : オシレーター 1 がミュート (消音) になります。

OSC2 Play/Mute [Play, Mute]

Play : オシレーター 2 が発音する状態です。

Mute : オシレーター 2 がミュート (消音) になります。

Note: OSC2 Play/Mute は、"Oscillator Mode" Single または Drums のプログラムでは設定できません。

DRUM Play/Mute 1 [Play, Mute]

Play : ドラムトラックが発音する状態です。

Mute : ドラムトラックがミュート (消音) になります。

OSC Solo:

OSC1 Solo [Off, On]

オシレーター 1 の Solo On/Off を設定します。

OSC2 Solo [Off, On]

オシレーター 2 の Solo On/Off を設定します。

DRUM Solo [Off, On]

ドラムトラックの Solo On/Off を設定します。

Note: Solo はオシレーター 1、2、ドラムトラックを対象とします。

Note: OSC2 Soloは、“Oscillator Mode” SingleまたはDrumsのプログラムでは設定できません。

Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

Exclusive Solo [Off, On]

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”の設定は、ソロ機能に影響します。“Exclusive Solo”をOff（チェックしない）にすると、マルチプル・ソロ（Multiple Solo）になり、複数のオシレーター 1、2、ドラムトラックをソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン／オフが切り替わります。

“Exclusive Solo”をOn（チェックする）にすると、一度にソロ・オンにできるのは、各ソロ対象の中から1つのみになります。SOLO ボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [1] を押すと、Exclusive Solo の On/Off が切り替わります。

OSC Volume:

OSC 1 Volume [000...127]

オシレーター 1 の音量を調整します。

OSC 2 Volume [000...127]

オシレーター 2 の音量を調整します。

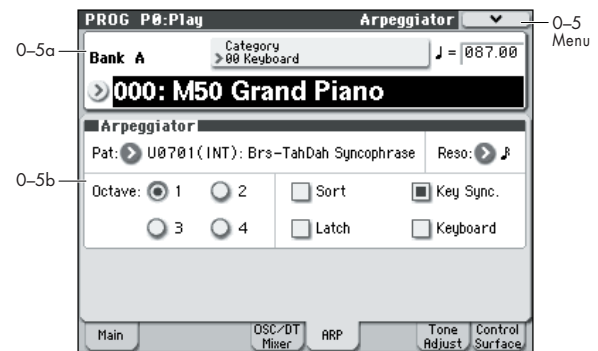
DRUM Volume [000...127]

ドラムトラックの音量を調整します。

▼ 0-4: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.75
 - 1: Exclusive Solo ☞p.75
- (☞ 参照：p.74 「Program: Menu Command」)

0-5: Arpeggiator



アルペジエーターのエディットは P7:ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track) 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] ノブやコントロール・サーフェスのアルペジオ・コントロール (ARP) の [GATE]、[VELOCITY]、[LENGTH]、[OCTAVE] 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。

0-5a: Program Select, Tempo

Bank (Bank Select) [A...E, GM, g(1)...g(9), g(d)]

Program Select [A...E: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

現在選択しているプログラムのバンク、プログラム・ナンバー、プログラム・ネームを表示します。プログラムを選択することもできます。(参照：p.2 “0-1a: Program Select”)

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照：p.3 “♪ (Tempo)”)

0-5b: Arpeggiator

Pat (Pattern) [P0...P4, U000 (INT)...U0899 (INT), U0900 (USER)...U1027 (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。(参照：p.60 “PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)”)

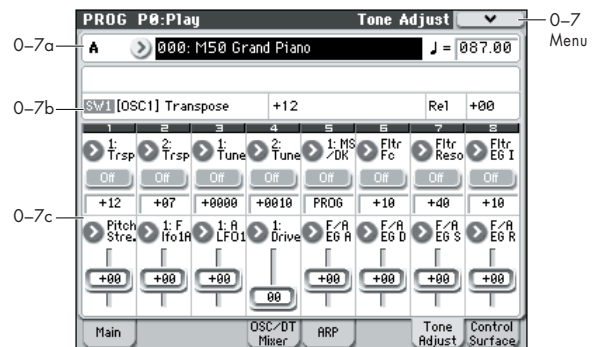
Note: これらのパラメーターは P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track) でも設定できます。

▼ 0-5: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy Arpeggiator 参照 p.77

(参照 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

0-7: Tone Adjust



トーン・アジャスト機能は、主要なプログラム・パラメーターや、簡易エディット・パラメーターを割り当て、エディットすることができます。

Tips: Combination、Sequencer モードでも、トーン・アジャスト機能を使ってプログラム・パラメーターをエディットできます。オリジナルのプログラムから別バージョンのプログラムを作ってそれを保存する、という手間は不要です。これらのモードでのトーン・アジャスト機能については、p.86、p.135 を参照してください。

Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター

トーン・アジャスト機能には、Absolute、Relative、Meta の 3 種類のパラメーターがあります。

Absolute: 通常 “[OSC1] Drive” などのように、1 つのプログラム・パラメーターをエディットします。プログラム・パラメーターとトーン・アジャスト・パラメーターはお互いを反映します。片方を変更すると、それがもう片方のパラメーターにも反映されます。

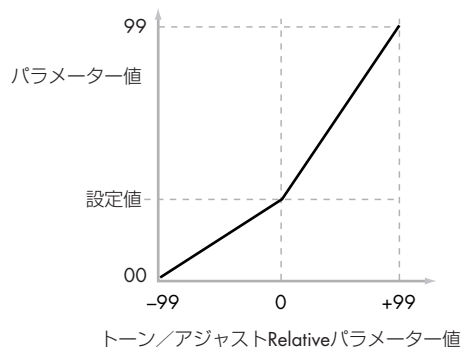
Relative: 2 つ以上のプログラム・パラメーターを同時に調整します。例えば、“F/A EG Attack Time” は全部で 6 つのプログラム・パラメーターに影響します。Relative パラメーターの値は、これらの元となるプログラム・パラメーターの値への変更量となります。

Relative パラメーターが（ディスプレイ上のスライダーが中央の位置で）0 のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値は変化しません。

設定値の大小の意味合いは、対象となるパラメーターによって異なります。特に断わりのない限りは以下が基本となります。

Relative パラメーターが +99（最大値）のとき、プログラム・パラメーターもすべて最大値になります。同様に -99（最小値）のとき、プログラム・パラメーターは 0 になります。

トーン・アジャスト Relative パラメーターの調整



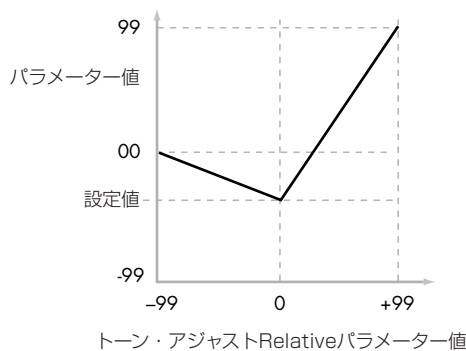
トーン・アジャスト Relative パラメーターによってコントロールされるいくつかのプログラム・パラメーターはバイポーラです。それは+値または-値をとることを意味します。

これらのプログラム・パラメーターが-値に設定されるときは、トーン・アジャストは上の記述と異なる動作をする場合があります。

例えば、EG Intensity が-値に設定されているときは、トーン・アジャスト Relative パラメーターにより、プログラム・パラメーターは 0 ～ -99 でコントロールされます。上図の逆のようになります。

また、EG Sustain が-値に設定されたときは、異なる働きをします。トーン・アジャストは次図のように 0 から設定値まで下がり、そして +99 まで上がります。

トーン・アジャスト Relative パラメーターのスケーリング (調整) : EG Sustain



Meta: 他のトーン・アジャスト・パラメーターに影響します。直接プログラム・パラメーターには影響を与えません。例えば、“Multisample Min#” と “Max#” は、トーン・アジャスト “Multisample” パラメーターの最小値、最大値をそれぞれ設定します。

トーン・アジャスト・エディット内容の保存

トーン・アジャスト・パラメーターをエディットした内容を保存する場合、パラメーターが Relative か Absolute かによって異なる方法で保存されます。

Relative: エディットは音にすぐ反映されますが、プログラムを保存するまでは、元になるプログラム・パラメーターは変更されません。プログラムを保存すると、トーン・アジャスト機能と対応 CC (リアルタイム・ノブなどからの) モジュレーションの効果が加算され、その結果がプログラム・パラメーターに保存されます。その時点で、すべての Relative パラメーターが 0 にリセットされます。

Absolute: エディットがただちに該当するパラメーターに反映されますので、保存前後で特に変化はありません。

トーン・アジャストと MIDI SysEx

トーン・アジャスト機能でのエディットは、すべて MIDI システム・エクススクルーシブ・メッセージで送受信します。これを使って、内蔵シーケンサーなどでトーン・アジャスト・パラメーターでのエディットをレコーディングして、プレイバックできます。

Note: システム・エクススクルーシブ・メッセージは、トーン・アジャスト・パラメーターではなく、実際の値 (“Value”) と関連しています。例えば、ディスプレイ上のフィルター・レゾナンスをコントロールするように設定し、シーケンサーへのレコーディング中にスライダーを動かすと、スライダーの動きはレコーディングされますが、フィルター・レゾナンスの変化は記録されません。そのため、あとでトーン・アジャスト・パラ

メーターを使って “LFO1 Speed” をコントロールするように変更すると、シーケンサーをプレイバックさせたときに、フィルター・レゾナンスではなく LFO のスピードが変化するという結果になります。

トーン・アジャストと MIDI CC との相互作用

コモン・トーン・アジャスト・パラメーターの多くは、MIDI CC によって変調されるパラメーターにも影響します。特定の CC ナンバーが、トーン・アジャスト・パラメーターごとの説明に掲載されています。(参照 : p.8 「Common Tone Adjust Parameters」)

トーン・アジャストと CC は別個に機能するものです。例えば、トーン・アジャスト機能でパラメーターの値を小さくしてから、CC で値を大きくすることもできます。

トーン・アジャストでパラメーターをまず調整してから、CC でトーン・アジャストによるエディット結果を調整するという使い方が可能です。

0-7a: Program Select & Tempo

Bank (Bank Select) [A...E, GM, g(1)...g(9), g(d)]

Program Select [A...E: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

」(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

エディット対象のプログラム情報 — プログラム・バンク/ナンバー/ネームと、アルペジエーター等をコントロールするテンポを設定します。(参照 : p.2 “0-1a: Program Select”)

0-7b: Selected parameter information

Selected parameter information

最後に操作または選択したトーン・アジャスト・パラメーターの詳細な情報を表示します。

Control	Assignment	Value	Type	Stored Value
SW1 [OSC1] Transpose		+12	Rel	+00

Control [SW1...8, SL1...8]

トーン・アジャスト・パラメーターが割り当てられているディスプレイ上のコントローラーです。

SW : Switch

SL : Slider

Assignment

コントローラーに割り当てられているパラメーターのフル・ネームです。各コントローラーの “Assign” で変更します。

Value

パラメーターの現在値です。値の範囲はコントローラーに割り当てられているパラメーターによって異なります。

Type [Rel, Abs, Meta]

パラメーターのタイプで、パラメーターへのエディットを保存する方法に関わってきます。

(参照 : p.6 「Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター」)

Stored Value

トーン・アジャストによって変化する前の、オリジナルのパラメーター値です。図「トーン・アジャスト Relative パラメーターの調整」“設定値”に相当します。1つのプログラム・パラメーターをコントロールするトーン・アジャスト・パラメーターでのみ表示されます。

0-7c: Tone Adjust

トーン・アジャスト・パラメーターを割り当てます。

Switch 1...8

トーン・アジャスト機能でのディスプレイ上のスイッチ [1] ~ [8] の動作はスライダーと多少異なります。

2つ以上の状態が設定できる Relative または Absolute パラメーターを割り当てたとき：

スイッチ On = On Value (以下参照)

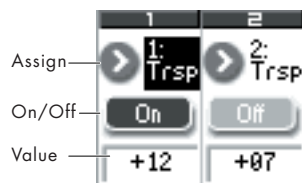
スイッチ Off = プログラムに保存されている値

2つの状態が切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) を割り当てたとき：

スイッチの状態がパラメーター値となります。

スイッチ On = On

スイッチ Off = Off



Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスイッチに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」および「Tone Adjust Parameters」を参照してください。

On Value

[Depends on parameter]

スイッチが On のとき、パラメーターはこの値に設定されます。

スイッチが 2つの状態で切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) を割り当てられていると、以下の “Switch Status” と常に同じになります。

Switch Status

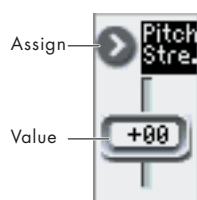
[Off, On]

スイッチが On か Off かを表示します。

Slider 1...8

Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスライダーに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」および「Tone Adjust Parameters」を参照してください。



オシレーターごとに個々に適用されるパラメーターは、[OSC1]、[OSC2] と表示されます。

スライダーとパラメーターは 1 対 1 の関係になります。各スライダーは、1つのパラメーターだけに割り当てることができます。パラメーターを別のスライダーで使用するときは、まず元のスライダーからそのパラメーターの割り当てを解除する必要があります。

Value

パラメーターの現在値を表示します。値の範囲は、スライダーに割り当てられるパラメーターによって異なります。

Common Tone Adjust Parameters

これらのパラメーターは、オシレーター 1 と 2 の両方に影響します。

特に断りのない限りは、コモン・トーン・アジャスト・パラメーターは Relative です。

Note: 以下のパラメーターの右にあるカッコ内の表記は順番に (値、CC) です。

Off:

トーン・アジャスト機能が無効になっています。

Filter Cutoff (-99...+99, CC#74):

すべてのフィルターのカットオフ周波数を同時に調整します。フィルター A と B の両方に影響します。

Filter Resonance (-99...+99, CC#71):

すべてのフィルターのレゾナンスを一度に調整します。フィルター A と B の両方に影響します。

Filter EG Intensity (-99...+99, CC#79):

カットオフ周波数でのフィルター EG インテンシティを調整します。フィルター A と B へ同時に影響します。

-99 のときはモジュレーションがかかりません。+99 のときはもとのプログラムでの設定に従って同じ方向 (プラスまたはマイナス) で最大のモジュレーションがかかります。例えば、もとのプログラムの “EG Intensity” が -25 のとき、トーン・アジャスト・パラメーターを +99 に設定すると “EG Intensity” は -99 になります。

Amp Velocity Intensity (-99...+99):

アンプ・レベルに対するベロシティ・インテンシティを調整します。

-99 のとき、ベロシティによるモジュレーションは完全になくなります。+99 のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向 (プラスまたはマイナス) で変調が最大になります。

F/A EG Attack Time (-99...+99, CC#73):

フィルターやアンプ EG のアタック・タイム、その他の関連パラメーターを調整します。

値が +1 以上のとき、このパラメーターはアンプ EG のスタート / アタック・レベル、スタート・レベル AMS、アタック・タイム AMS にも影響します。

値が +1 ~ +25 の範囲では、スタート・レベル、スタート・レベル AMS、アタック・タイム AMS が、すでに設定された値から 0 に変化します。同じ範囲で、アタック・レベルは設定値から 99 に変化します。

F/A EG Decay Time (-99...+99, CC#75):

フィルターとアンプ EG のディケイ / スロープ・タイムを調整します。このパラメーターは CC#75 に対応します。

F/A EG Sustain Level (-99...+99, CC#70):

フィルターとアンプ EG のサスティン・レベルを調整します。

F/A EG Release Time (-99...+99, CC#72):

フィルターとアンプ EG のリリース・タイムを調整します。

Filter EG Attack Time (-99...+99):

フィルター EG のアタック・タイムを調整します。

Filter EG Decay Time (-99...+99):

フィルター EG のディケイ／スロープ・タイムを調整します。

Filter EG Sustain Level (-99...+99):

フィルター EG のサスティン・レベルを調整します。

Filter EG Release Time (-99...+99):

フィルター EG のリリース・タイムを調整します。

Amp EG Attack Time (-99...+99):

アンプ EG のアタック・タイムを調整します。

Amp EG Decay Time (-99...+99):

アンプ EG のディケイ／スロープ・タイムを調整します。

Amp EG Sustain Level (-99...+99):

アンプ EG のサスティン・レベルを調整します。

Amp EG Release Time (-99...+99):

アンプ EG のリリース・タイムを調整します。

Pitch EG Attack Time (-99...+99):

ピッチ EG のアタック・タイムを調整します。

Pitch EG Decay Time (-99...+99):

ピッチ EG のディケイ／スロープ・タイムを調整します。

Pitch EG Sustain Level (N/A) (-99...+99):

ピッチ EG のサスティン・レベルを調整します。(プログラムでは無効です。)

Pitch EG Release Time (-99...+99):

ピッチ EG のリリース・タイムを調整します。

Pitch LFO1 Intensity (-99...+99, CC#77):

ピッチに対する LFO1 の効果を調整します。

-99 のとき、LFO によるモジュレーションは完全になくなります。+99 のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向（プラスまたはマイナス）でモジュレーションが最大になります。

LFO1 Speed (-99...+99, CC#76):

LFO1 のフリークエンシーを調整します。LFO が MIDI/TEMPO モードのとき、“Base Note” を調整します。(参照：p.48 “Freq (Frequency)”)

LFO1 Fade (-99...+99):

LFO1 のフェード・イン・タイムを調整します。(参照：p.49 “Fade”)

LFO1 Delay (-99...+99, CC#78):

LFO1 のディレイ・タイム（ノート・オンから LFO がスタートするまでの時間）を調整します。(参照：p.49 “Delay”)

LFO1 Stop (PROG/Off/On, Absolute):

この Absolute パラメーターは LFO1 を止めるかそのまま動作させるかを設定します。(参照：p.48 “Stop”)

PROG にすると、プログラムのオリジナルの値が使用されます。例えばオシレーター 1 の LFO が停止していて、オシレーター 2 は停止していない場合に PROG に設定すると、パラメーターの設定となります。

LFO2 Speed (-99...+99):

LFO2 のフリークエンシーを調整します。LFO が MIDI/TEMPO モードのとき、“Base Note” を調整します。(参照：「LFO1 Speed」)

LFO2 Fade (-99...+99):

LFO2 のフェード・イン・タイムを調整します。(参照：「LFO1 Fade」)

LFO2 Delay (-99...+99):

LFO2 のディレイ・タイム（ノート・オンから LFO がスタートするまでの時間）を調整します。(参照：「LFO1 Delay」)

LFO2 Stop (PROG/Off/On, Absolute):

この Absolute パラメーターは LFO2 を止めるかそのまま動作させるかを設定します。(参照：「LFO1 Stop」)

Common LFO Speed (-99...+99):

コモン LFO のフリークエンシーを調整します。LFO が MIDI/TEMPO モードのとき、“Base Note” を調整します。

Unison (Off/On, Absolute):

この Absolute パラメーターは、ユニゾンオン／オフします。(参照：p.16 “Unison”)

Number of Voices (2...6, Absolute):

この Absolute パラメーターは、ユニゾンのボイスの数を設定します。ユニゾンがオンでないときは無効になります。(参照：p.16 “Number of Voices”)

Detune (00...99, Absolute):

この Absolute パラメーターは、ユニゾンのボイス間のデチューンの量を設定します。ユニゾンがオンでないときは無効になります。(参照：p.16 “Detune”)

Thickness (Off/01...09, Absolute):

この Absolute パラメーターは、ユニゾンのボイス間のデチューンのパターンを設定します。ユニゾンがオンでないとき、または “Detune” パラメーターを 0 に設定したとき、このパラメーターは無効になります。(参照：p.16 “Thickness”)

Tone Adjust Parameters

Macro parameters

以下の 3 つのパラメーターはオシレーター 1 と 2 の両方に影響します。

Note: 以下のパラメーターの右にあるカッコ内の表記は順番に（値、エディット・タイプ）です。

Pitch Stretch (-12...+12, Relative):

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。

Hold (Off/On, Absolute):

ホールドをオン／オフします。(参照：p.17 “Hold”)

Reverse (PROG/Off/On, Absolute):

両方のオシレーターのマルチサンプルすべてのリバーブをオン／オフします。PROG にすると、プログラムのオリジナル設定に戻せます。

Per-Oscillator parameters

各オシレーターに個別に影響するパラメーターです。リストにはオシレーター 1 のパラメーターが最初に掲載され、パラメーター名は [OSC1] となります。次にオシレーター 2 のリストがあり、そのパラメーター名は [OSC2] となります。

Note: 以下のカッコ内の表記は順番に（値、エディット・タイプ）です。

Tune (-1200...+1200, Relative):

オシレーターの “Tune” 値に加算または減算します。

(参照：p.23 “Tune”)

Transpose (-60...+60, Relative):

オシレーターの “Transpose” 値に加算または減算します。

(参照：p.23 “Transpose”)

Note: “Tune”、“Transpose” は単純な加算または減算で、スケーリング（調整）機能ではありません。

MS/DKit Select (PROG, 0...1076, Absolute):

Single または Double プログラムで、オシレーターにマルチサンプルを選ぶことができます。ドラムス・プログラムでは、別のドラムキットが選べます。

通常、このパラメーターを以下の “MS Type”、および “MS/DKit Bank” と合わせて使うといいでしょう。

PROG にすると、プログラムに設定されているマルチサンプル（ドラムス・プログラムの場合はドラムキット）を、ベロシティの範囲や“Rev” (Reverse)、“Ofs” (Start Offset) ”等を含め、オリジナルの設定に戻ります。

マルチサンプル、ドラムキットのリストは非常に長くなるものがあります。フロント・パネルの[VALUE] スライダー等で値を選べますが、中間の値をうまく選べないこともあります。そのようなときは、個々の項目をディスプレイ上で選んで、[Δ][▽] スイッチなどを使って選びます。

また、後述の“MS/DKit Min #”、“MS/DKit Max #”を設定することで、コントロールする範囲を制限することもできます。

Single/Double プログラムの場合：

“MS/DKit Select” が、すべてのマルチサンプル・ベロシティ・ゾーンよりも優先され、新しく選択したマルチサンプルはベロシティの範囲全体にわたって発音します。

初期値では、オリジナルのプログラムの MS1 と同じバンクから選べます。

以下の“MS/DKit Bank”を使って、この初期設定を必要に応じて変更できます。

マルチサンプルのエディット：

トーン・アジャスト・パラメーターの“Rev” (Reverse) と“Ofs” (Start Offset) で、新しく選択したマルチサンプルをエディットできます。初期設定では“Rev” (Reverse) が Off、“Ofs” (Start Offset) が 0 になっています。

Drum プログラムの場合：

デフォルトではオリジナルのプログラムのドラムキットと同じバンクから選べます。以下の“MS Bank”を使って、別のバンクも選べます。

MS Bank (MS: Mono, Stereo..., Meta):

“MS/DKit Select” で修正する任意のバンクを選びます。

MS/DKit Min # (0...56, Meta):

“MS/Dkit Select” の最小値を設定します。以下の“MS/DKit Max #”と合わせて使って、フロント・パネルの[VALUE] スライダー等で選べる範囲を制限することができます。M50 のマルチサンプル ROM には同じようなマルチサンプルがグループになっていますので、例えば、ベルのグループから選んだり、エレキベースのグループから選ぶなど、特定のマルチサンプル・グループから選ぶ場合に便利です。

MS/DKit Max # (0...56, Meta):

“MS/Dkit Select” の最大値を設定します。(☞ 参照：“MS/DKit Min #”)

Start Offset (Off, 1th...8th, Absolute):

“MS Select” で指定したマルチサンプルのスタート・オフセットを変更します。以下の場合にのみ有効です。(☞ 参照：p.22 “Ofs (Start Offset)”)

プログラムが Single または Double（ドラムキットではスタート・オフセットは変更できません。）

Drive (0...99, Absolute):

オシレーターの“Drive”をコントロールします。

(☞ 参照：p.41 “Drive”)

Low Boost (0...99, Absolute):

オシレーターの“Low Boost”をコントロールします。

(☞ 参照：p.41 “Low Boost”)

Pitch Slope (−1.0...2.0, Absolute):

オシレーターの“Pitch Slope”をコントロールします。

(☞ 参照：p.24 “Pitch Slope”)

LFO 1 Waveform (Triangle...Rad6, Absolute):

オシレーターの LFO 1 の波形“Waveform”を選びます。

(☞ 参照：p.48 “Waveform”)

LFO 2 Waveform (Triangle...Rnd6, Absolute):

オシレーターの LFO 2 の波形“Waveform”を選びます。

Amp LFO 1 Intensity (−99...+99, Absolute):

LFO1 によるアンプ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。(☞ 参照：p.44 “Intensity (LFO1)”)

Amp LFO 2 Intensity (−99...+99, Absolute):

LFO2 によるアンプ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。

Filter LFO 1 Intensity to A (−99...+99, Absolute):

LFO1 によるフィルター A のカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。(☞ 参照：p.36 “Intensity to A”)

Filter LFO 1 Intensity to B (−99...+99, Absolute):

LFO1 によるフィルター B のカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。(☞ 参照：p.36 “Intensity to B”)

Filter LFO 2 Intensity to A (−99...+99, Absolute):

LFO2 によるフィルター A のカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。

Filter LFO2 Intensity to B (−99...+99, Absolute):

LFO2 によるフィルター B のカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。

Pitch LFO 1 AMS Intensity (−12.00...+12.00, Absolute):

アフタータッチなどの AMS ソースを使って、LFO1 によるピッチ・モジュレーション（ビブラート）の深さを変化させます。(☞ 参照：p.26 “Intensity”)

Pitch LFO 2 AMS Intensity (−12.00...+12.00, Absolute):

上記の Pitch LFO 1 AMS Intensity と同様です。

トーン・アジャストの初期設定

トーン・アジャスト機能によって、主要なプログラム・パラメーターを、このページでまとめてエディットすることができます。プリセットのサウンドは、ほとんど以下の初期設定を使用しています。この初期設定はプログラムごとにカスタム化することができます。トーン・アジャスト機能についての詳細は、「0-7b: Selected parameter information」(p.7)を参照してください。

トーン・アジャスト・パラメーター

「0-7b: Selected parameter information」(p.7)パラメーター以降の、コモン・トーン・アジャスト・パラメーターとトーン・アジャスト・パラメーターに対応しています。

トーン・アジャストの初期設定

コントローラー	初期設定
SW1	[OSC1] Transpose
SW2	[OSC2] Transpose
SW3	[OSC1] Tune
SW4	[OSC2] Tune
SW5	[OSC1]MS/DKit Select
SW6	Filter Cutoff
SW7	Filter Resonance
SW8	Filter EG Intensity
Slider1	[OSC1&2] Pitch Stretch
Slider2	[OSC1] Filter LFO1 Int A
Slider3	[OSC1] Amp LFO Int
Slider4	[OSC1] Drive
Slider5	F/A EG Attack Time
Slider6	F/A EG Decay Time
Slider7	F/A EG Sustain Level
Slider8	F/A EG Release Time

▼ 0-7: Menu Command

- 0: Write Program (p.75)
- 1: Exclusive Solo (p.75)
- 2: Copy Tone Adjust (p.75)
- 3: Reset Tone Adjust (p.76)

(参照：p.74「Program: Menu Command」)

0-8: Control Surface

コントロール・サーフェスとは、フロント・パネルの左側にあるノブ4個とその左の、スイッチ4個です。サウンドやエフェクトを変化させたり、アルペジエーターをコントロールしたり、MIDI メッセージを外部機器へ送信したりするなど、さまざまなことができます。

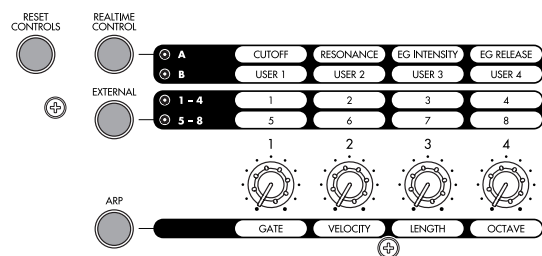
このページは、各ノブが何をコントロールしているかという情報と、現在値を表示します。

例えば、以下の操作ができます。

- ノブを使ってサウンドやエフェクトを変化させる。
- ノブを使ってMIDIメッセージを外部MIDI機器に送信する。
- ノブを使ってアルペジエーターをコントロールする。

CONTROL ASSIGN スイッチとパラメーター

ディスプレイの“Control Assign”、またはフロント・パネルの[REALTIME CONTROL]、[EXTERNAL]、[ARP]の各スイッチで、コントロール・サーフェスの機能を切り替えることができます。ディスプレイとフロント・パネルのスイッチ類はそれぞれリンクしているため、片方を変更するともう片方も変わります。



Program モードでは、次の3つの機能より選べます。

Realtime Control: ノブでサウンドやエフェクトを変化させます。

External: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。機能は Global P1: MIDI- External Mode 1/2 ページで設定します。

ARP: ノブでアルペジエーターをコントロールします。

各モードでのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。

リセット・コントロール

フロント・パネルの[RESET CONTROLS]スイッチは、コントロール・サーフェスの任意のノブを、保存されている値に戻します。また、アルペジエーターの設定をリセットすることができます。(参照：OM p.20「コントローラーの設定をリセットする」)

コントロール・サーフェスの各値を個別にリセットする

1. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ノブを操作します。
ノブはプログラムに保存されている値にリセットされます。
2. リセットしたら[RESET CONTROLS]スイッチを離します。

コントロール・サーフェスの各値をグループ単位でリセットする

1. ディスプレイの“Control Assign”か、フロント・パネルの CONTROL ASSIGN の各スイッチで、リセットするコントロールを表示します。
Note: ディスプレイに表示されているコントロールだけがリセットされます。
2. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、選択されている CONTROL ASSIGN スイッチを押します。
 コントロール・サーフェスに表示されているすべてのノブはプログラムに保存されている値にリセットされます。

アルペジエーターをリセットする

アルペジエーターについては次の設定をリセットできます。

- 各アルペジエーターのノブやスイッチは、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、[ARP] スイッチを押してリセットします。

0-8a: Program Select & Tempo

Bank (Bank Select) [A...E, GM, g(1)...g(9), g(d)]

Program Select [A...E: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

♩ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

エディット対象のプログラム情報 — プログラム・バンク/ナンバー/ネームと、アルペジエーター等をコントロールするテンポを設定します。(参照: p.2 “0-1a: Program Select”)

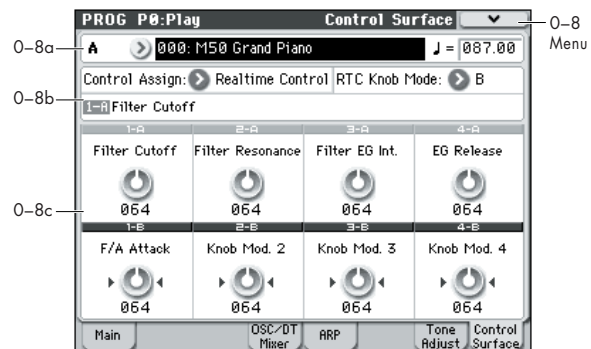
0-8b: Control Assign

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。これらは、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押すことによって選ぶこともできます。

各項目については以下をご覧ください。

Realtime Controls



リアルタイム・コントロールは、4つのノブでプログラムやエフェクトのパラメーターを変化させます。リアルタイム・コントロールには、AとBの2つのモードがあり、[REALTIME CONTROL] スイッチを押すたびに切り替わります。それぞれでノブ[1]～[4]を使用して、パラメーターをコントロールすることができます。2つのモードの選択はProgramモード、Combinationモード、Sequencerモードごとに保持されます。また、他のコントロール・サーフェスの機能へ切り替え、再度[REALTIME CONTROL] スイッチでリアルタイム・コントロールにすると、前回選択したモードになります。

Aモードでは、ノブ[1]～[4]に割り当てられる機能は固定です。Bモードでは、ノブ[1]～[4]にさまざまなモジュレーション機能を割り当てることができます。機能の割り当ては、P1: Basic/Ctrls- Controllers Setup ページで行います (参照: p.15)。

0-8b: Control Assign, RTC Knob Mode, Selected Parameter Information

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。

RTC Knob Mode [A, B]

ノブでコントロールするリアルタイム・コントロールのモードAまたはBを選択します。フロント・パネルの[REALTIME CONTROL] スイッチでも選択できます。

Selected Parameter information

最後に選択または操作したパラメーターの情報を表示します。

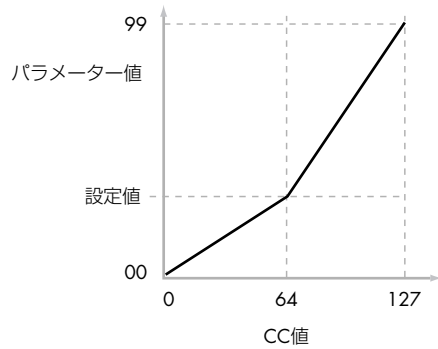
0-8c: Realtime Control AMSource

RealTime Control A モードのノブ[1]～[4] (Knob1A～Knob4A) の機能は固定です。RealTime Control B モードのノブ[1]～[4] (Knob1B～Knob4B) には、さまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能にはMIDIコントロール・チェンジが設定されています。

ノブを操作すると、対応するMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

この機能のほとんどは、プログラムのパラメーター設定を調整(スケーリング)します。ここで言う「調整(スケーリング)」とは、コントローラーが64のとき、パラメーター値があらかじめ設定した値になり、コントローラーが0のときにパラメーター値は最小値に、コントローラーが127のときにパラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターの CC 調整



(以下では MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを CC# で表記します。)

Knob 1A: Flt Fc (Filter Cut Off) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74 を送受信します。

Knob 2A: Flt Reso (Filter Resonance) [000...127]

フィルター A と B のレゾナンスを調整し、MIDI CC#71 を送受信します。

Knob 3A: Flt EG (Filter EG Intensity) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数におけるフィルター EG の効果を調整し、MIDI CC#79 を送受信します。

Knob 4A: EG Rel (EG Release) [000...127]

フィルター EG とアンプ EG のリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72 を送受信します。

Knob 1B-Knob 4B [000...127]

RealTime Control B モードのノブ [1] ~ [4] は、P1: Basic/Ctrls- Controllers Setup ページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てます。

モジュレーションの多くは、プログラム・パラメーター設定を調整 (スケーリング) します。該当機能のすべてが MIDI メッセージ (通常はコントロール・チェンジ) に対応しています。

External



このエクスターナル・コントロールは、MIDI メッセージを外部機器に送信します。エクスターナル・コントロールには、EXT [1-4] と EXT [5-8] の2つのモードがあり、[EXTERNAL] スイッチを押すたびに切り替わります。それぞれ、各ノブに割り当てられた MIDI CC# をノブ [1] ~ [4] を操作して MIDI チャンネルで出力します。

コード・トリガー・スイッチも同様に割り当てられたノート、または MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。(※p.226、p.228)

Global P1: MIDI- External Mode 1、2 ページで、128 種類のエクスターナル・セットアップが作成できます。例えばステージ上の MIDI 機器数台をコントロールするためのセットアップや、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするセットアップなど用途別に設定できます。

このエクスターナル・コントロールはプログラムとは独立したものです。M50 のノブ、コード・トリガー・スイッチをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・コントロールを選ぶと、プログラムを変更したり Combination モードや Sequencer モードに切り替えたりしても、そのセットアップはそのまま変わりません。そのため、外部 MIDI コントロールに影響を与えずに別の M50 のサウンドを容易に選んだり、逆に、エクスターナル・セットアップを選ぶことで、サウンドは変えずに外部 MIDI コントロールを切り替えたりすることができます。

0-8b: Control Assign, Ext Knob Mode, Setup

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。

Ext Knob Mode [1-4, 5-8]

ノブでコントロールするエクスターナル・コントロールのモード EXT [1-4] または EXT [5-8] を選択します。フロント・パネルの [EXTERNAL] スイッチでも選択できます。

Setup [000...127]

ノブ、コード・トリガー・スイッチの MIDI チャンネル、MIDI コントロール・チェンジが設定されたエクスターナル・セットアップを選びます。

Note: ここでの選択は、本体内のメモリーに記憶され、プログラムごとには保存されません。[EXTERNAL] スイッチでエクスターナル・コントロールを選ぶと、前回設定したエクスターナル・セットアップの状態になります。

0-8d: External

MIDI Channel [01...16, G]

各ノブの MIDI チャンネルを表示します。ノブごとに異なる MIDI チャンネルで送信できます。

G: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

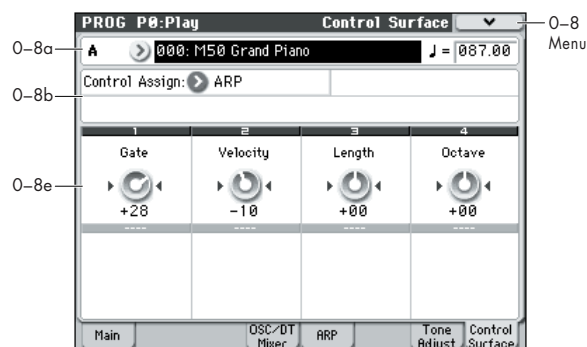
CC# Assign [Off, 000...119]

各ノブで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

Value [000...127]

各ノブの MIDI コントロール・チェンジの現在値です。

ARP



アルペジオ・コントロールでは、アルペジエーターによる演奏を、4つのノブでリアルタイムにコントロールします。

0-8b: Control Assign

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。

0-8e: Arpeggiator

ノブ [1] ~ [4] の機能は固定です。それぞれのノブで、アルペジオ音の長さ、ベロシティ、音域とアルペジオ・パターンの長さをコントロールします。

Knob 1: Gate [-00...+00...+64]

アルペジオ音の長さ (ゲート・タイム) を調整します (参照: p.61 "Gate")。

Knob 2: Velocity [-00...+00...+64]

アルペジオ音のベロシティを調整します (参照: p.61 "Velocity")。

Knob 3: Length [-00...+00...+64]

アルペジオ・パターンの長さを調整します。

Knob 4: Octave [-00...+00...+64]

アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で調整します (参照: p.60 "Octave*")。

▲ "Arpeggio Tone Mode" が Fixed Note のときは、ノブ [4] を操作しても音域は変化しません。

▼ 0-8: Menu Command

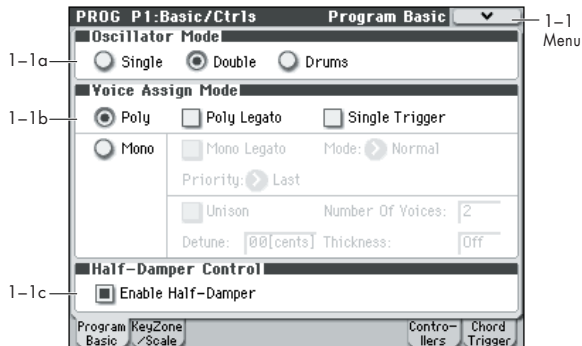
- 0: Write Program 参照: p.75
 - 1: Exclusive Solo 参照: p.75
- (参照: p.74 「Program: Menu Command」)

PROG P1: Basic/Ctrls (Basic/Controllers)

1-1: Program Basic

プログラムの基本設定を行うページです。以下について設定します。

- プログラムのタイプを、シングル、ダブル、またはドラムキットから選択する。
- ポリフォニック／モノフォニックを設定する。
- ハーフ・ダンパー機能を有効／無効にする。



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 80 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 40 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 80 音です。

1-1b: Voice Assign Mode

Voice Assign Mode [Poly, Mono]

基本となるボイス・アサイン・モードを選びます。この設定で、“Poly Legato”（Poly モードのみ），“Unison”（Mono モードのみ）など、さまざまな設定項目が表示されます。

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。

Poly Legato [Off, On]

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

レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音をはっきり分離して演奏するのとは逆の奏法です。

On (チェックする): レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズの最初のノート（及び最初の 30msec 程度以内）だけが、“Ofs” (Start Offset: 2-1a) で設定した通常のマルチサンプル・

スタート・ポイントを使い、あとのノートはすべてマルチサンプルごとに設定されたスタート・ポイントを使います。

Note: トーンホイール方式のオルガンのパーカッション効果をシミュレートする場合等に効果的です。

Off (チェックしない): レガートに弾いても、はっきりと分離して弾いても、奏法に関係なく、ノートは常に “Ofs” (Start Offset) の設定を使います。

 マルチサンプルによっては “Poly Legato” が効かない場合があります。

Single Trigger [Off, On]

“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、各音が互いに重なりません。

Off (チェックしない): 同じ鍵盤を連打すると、各音が互いに重なり合います。

Mono Legato [Off, On]

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

レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音を分離して演奏するのとは逆の奏法です。

“Mono Legato” をオンにすると、レガートで弾いたフレーズの最初のノートは普通に発音しますが、続けて弾いたノートはいっそう穏やかな発音で、音から音への移行がなめらかになります。

後述の “Mode” は 2 種類のモノ・レガート効果を切り替えます。いずれのモノ・レガートも、なめらかさが異なります。詳しくは “Mode” の説明を参照してください。

On (チェックする): レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズ内のノートが下記の “Mode” の設定に従って、なめらかに発音します。

Off (チェックしない): レガートのフレーズを弾いても、分離して弾いても、同じ発音になります。

Mode [Normal, Use Legato Offset]

“Mono Legato” の設定をオンにしたときに有効です。

Normal: レガートで弾いたとき、マルチサンプル、エンベロープ、LFO はリセットせずに、オシレーターのピッチだけが変化します。ウインド系やアナログ・シンセ系の音色に効果的です。

 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。

Use Legato Offset: レガートで弾いたとき、2 音目以降は、“Ofs” (Start Offset: 2-1a) で設定ではなく、マルチサンプルごとに設定されたレガート・オフセット・ポイントを使用します。

特定のレガート・オフセット・ポイントを設定したマルチサンプルに効果的です。ゆっくり息を吹き込むようなサクスのアタック音をコントロールする場合等に有効です。一部のマルチサンプルでは効果がない場合があります。

エンベロープと LFO は、音をはっきりと分離して演奏したときと同様で、弾くたびにリセットします。

Priority [Low, High, Last]

“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: 一番低い音が発音します。多くのヴィンテージのモノフォニック・アナログ・シンセがこのような動作します。

High: 一番高い音が発音します。

Last: 最後に弾いた音が発音します。

Unison [On, Off]

“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) : オンにして 1 つのノートを弾くと、デチューンした 2 ボイスまたは複数のボイスが同時に発音して、厚みのあるサウンドになります。

このボイス数とデチューンの量は “Number of Voices” と “Detune” で設定します。また “Thickness” でデチューンの特性をコントロールします。

Off (チェックしない) : プログラムは通常の発音になります。

Number of Voices [2...6]

“Unison” をオンにしたときに有効です。

ノートごとに発音する、デチューンされるボイス数を設定します。

Detune [00...99 cents]

“Unison” をオンにしたときに有効です。

デチューンは、ユニゾン（同音）のピッチ幅をセント単位（半音の 1/100）で設定します。“Thickness” は、この幅にわたってボイスをどのように分散させるかを設定します。“Thickness” がオフのとき、ボイスは基本ピッチを中心として均等に分散します。

例えば、“Number of Voices” を 3 に、“Detune” を 24 に、“Thickness” をオフにすると次のように分散します。

ボイス 1 は基本ピッチより 12 セント下に、ボイス 2 は基本ピッチ、ボイス 3 は 12 セント上に設定されます。

ボイス	デチューン
1	-12
2	0
3	+12

次は、“Detune” を 24、“Thickness” をオフ、“Number of Voices” を 4 に設定すると、次のように分散します。

ボイス 1 は基本ピッチより 12 セント下に、ボイス 2 は 4 セント下に、ボイス 3 は 4 セント上に、ボイス 4 は 12 セント上に設定されます。

ボイス	デチューン
1	-12
2	-4
3	+4
4	+12

Thickness [Off, 01...09]

“Unison” をオンにしたときに有効です。

ユニゾン（同音）のボイスのデチューン特性を設定します。

Off: 前述したように、ユニゾンのボイスはデチューンの幅に渡って均等に分散します。

01 ~ 09: ユニゾンのボイスは不均整に分散しますので、デチューンがさらに複雑になり、ピッチによってボイスの相互に作用する度合いが変化します。オシレーターのピッチが若干ずれているヴィンテージのアナログ・シンセに似た効果を作り出します。数字が大きいくほど効果も大きくなります。

1-1c: Half-Damper Control

ハーフ・ダンパー・ペダルはフット・ペダルの特殊なタイプです。別売の DS-1H はこのタイプです。通常のフット・スイッチに比べてハーフ・ダンパー・ペダルではサスティンの微妙なコントロールが可能となり、とくにピアノ・サウンドに効果的です。

リア・パネルの DAMPER 端子にハーフ・ダンパー・ペダルが接続されると M50 は自動で識別します。また、ペダル操作の動作を正確にするためには “Half Damper Calibration” でペダルを調整してください。

ハーフ・ダンパー・ペダルのオフ、または一杯に踏み込こんだ位置では通常のフット・スイッチと同じ動作になります。中間位置で Amp EG リリース・タイムを変化させます。

モジュレーション量は Amp EG “Sustain Level” 設定が 0（これは、ほとんどのアコースティック・ピアノで使用する通常の設定です）か、または 1 以上の設定かにより変わります。次表のようにアンプ EG のリリース・タイムがモジュレーションの持続時間を 1 倍（変化なし）～55 倍で変化させます。

Enable Half-Damper [On, Off]

On (チェックする) : ハーフ・ダンパー・ペダル、サスティン・ペダルと MIDI CC#64 は、次表のようにアンプ EG を変調します。

Off (チェックしない) : ハーフ・ダンパー・ペダル、サスティン・ペダルと MIDI CC#64 はサスティンの動作をし、アンプ EG に変調はかかりません。

ハーフ・ダンパー・ペダルとリリース・タイム

モジュレーション量は、アンプ EG サスティン・レベルの設定が 0 のときと 1 以上のときで異なります。0 はアコースティック・ピアノ・サウンドの通常の設定です。モジュレーションは、1 倍（変化なし）から 55 倍まで連続的に変えられます。下記のテーブルには代表的なポイントを表示しています。

アンプ EG リリース・タイムのハーフ・ダンパー・モジュレーション

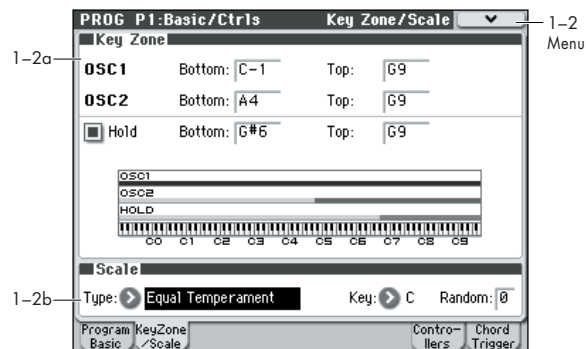
CC#64 値	アンプ EG リリース・タイムの変化量	
	Sustain が 0 のとき	Sustain が 1 またはそれ以上のとき
0	1x	1x
32	2.1x	2.1x
64	3.2x	3.2x
80	5.9x	
96	22.3x	
127	55x	

▼ 1-1: Menu Command

- 0: Write Program p.75
- 1: Exclusive Solo p.75
- 2: Copy Oscillator p.76
- 3: Swap Oscillator p.76

(参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

1-2: Key Zone/Scale



以下について設定します。

- OSC1、OSC2、Hold のキーボード・スプリットを設定する。
- プログラムの基本音階を選択する。

1-2a: Key Zone

オシレーター 1 と 2 のトップ・キー、ボトム・キーを指定してキーボード・スプリットを設定します。また、“Hold” が有効になる鍵盤の範囲を設定します。

鍵盤によるキー・ゾーン設定

通常のデータ入力の方法だけでなく、キー・ゾーンの各値を、鍵盤または MIDI ノート・オンによって直接入力することができます。

1. エディットしたいキー・ゾーンのパラメーターを選びます。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、設定したいノートの鍵盤を押して、値を入力します。
3. [ENTER] スイッチを離します。

M50 では、キーとベロシティを設定するパラメーターでこのショートカットが使用できます。(メニュー・コマンドなどのダイアログでの設定は除く。)

OSC 1 Bottom [C-1...G9]

オシレーター 1 が発音する一番低いキーを設定します。

OSC 1 Top [C-1...G9]

オシレーター 1 が発音する一番高いキーを設定します。

OSC 2 Bottom [C-1...G9]

オシレーター 2 が発音する一番低いキーを設定します。

OSC 2 Top [C-1...G9]

オシレーター 2 が発音する一番高いキーを設定します。

Hold [On, Off]

サスティン・ペダルをずっと踏んでいるときのような状態にします。つまり、鍵盤から指を離した後も、鍵盤を押し続けているように動作します。

アンプ EG1 の (Double のプログラムではアンプ EG2 も) “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。

On (チェックする): “Hold Bottom” と “Hold Top” で設定した範囲で、ホールド機能が有効になります。

Off (チェックしない): ノートは通常に発音します。これが初期設定です。

ドラムキットでのホールド機能

ホールド機能をドラムス・プログラムに使用すると、ドラムサンプルの音が自然に減衰していくために適しています。“Oscillator Mode” を Drums に設定したときは、“Hold” をオンにするとよいでしょう。

ドラムス・プログラムで “Hold” をオンにすると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。

弾いたキーの “Enable Note Off Receive” (Global 5-4a) がオフのときは、ノートがホールドされます。

弾いたキーの “Enable Note Off Receive” がオンのときは、ノートはホールドされません。

プログラムの “Hold” をオフにすると、弾いたキーの “Enable Note Off Receive” 設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

アコースティック・ピアノ・サウンドでのホールド機能

ホールド機能は、アコースティック・ピアノの高音域での、ダンパー・ペダルを踏まなくても音が継続して自然に減衰していくサウンドを再現する場合にも適しています。

“Hold Bottom” と “Hold Top” で、ホールド効果が起こる範囲を設定します。

Hold Bottom [C-1...G9]

ホールド機能が有効な一番低いキーを設定します。

Hold Top [C-1...G9]

ホールド機能が有効な一番高いキーを設定します。

1-2b: 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。

平均律は簡単に転調させることができます。ただし、下記の音階に比べて、個々の音程の純正度が、いくぶん損なわれます。

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階です。

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Ⅲ): 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Ⅲ): 18 世紀につくられた音階で、主にハーブシ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 Notes Scale” (Global 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 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。

 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 0-1a) で補正してください。

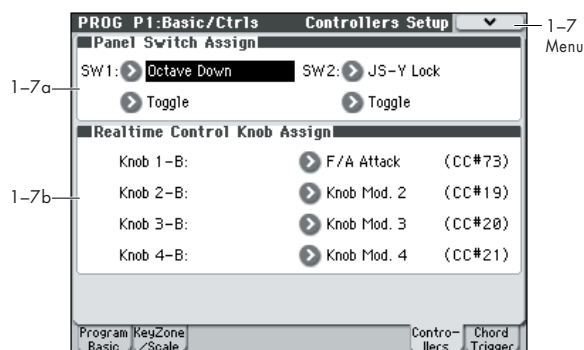
Random [0...7]

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。

▼ 1-2: Menu Command

- 0: Write Program  p.75
 - 1: Exclusive Solo  p.75
 - 2: Copy Oscillator  p.76
 - 3: Swap Oscillator  p.76
- ( 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

1-7: Controllers Setup



プログラムの SW1、SW2、および “Control Assign” (0-8b) Realtime Control B モード選択時のフロント・パネル [1] ~ [4] ノブの機能を設定します。

Note: SW1、SW2 は、[SW1][SW2] スイッチでコントロールできます。

1-7a: Panel Switch Assign

SW (SW1 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]

SW1 の機能をアサインします。(参照 : p.384 「SW1, SW2 Assign List」)

Note: [SW1][SW2] スイッチのオン/オフは、プログラムを保存すると記憶します。機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1] スイッチを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1] スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1] スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 Assign [Off, ..., JS-Y Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 の機能をアサインします。SW2 にアサインできる機能は、SW1 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。

[SW1], [SW2] の機能を設定する

[SW1]、[SW2] スイッチの機能を設定します。

[SW1]、[SW2] スイッチの機能は、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。

[SW1]、[SW2] スイッチはスイッチの動作も設定でき、[SW1]、[SW2] スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わる Toggle と、[SW1]、[SW2] スイッチを押している間だけオンになる Momentary があります。

それぞれの設定は以下の Controllers Setup ページの Panel Switch Assign で行います。

モード	ページ
プログラム	Prog P1: Basic/Ctrl's
コンビネーション	Combi P1: Controllers
ソング	Seq P1: Controllers

Note: プログラム、コンビネーションのライト時に、[SW1]、[SW2] スイッチのオン／オフの状態が保存されます。

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

このとき通常、SW1 Mod.(CC#80)、SW2 Mod.(CC#81) を設定します。

[SW1] スイッチをプログラムのエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして機能を設定し、エフェクトをコントロールするための設定例をOM p.72に示していますので参照してください。

Note: 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください (☞ 参照 : OM p.88)。

Note: 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください (☞ 参照 : OM p.88)。

▼ 1-7: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.75
- 1: Exclusive Solo ☞p.75

(☞ 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

1-7b: Realtime Control Knob Assign

“Control Assign” (0-8b) Realtime Control B モード選択時のノブ [1] ~ [4] 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。(☞ 参照 : p.385 「Realtime Control Knob 1-4 Assign」)

ここで設定した機能は、CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] スイッチで B モードを選択し、ノブ [1] ~ [4] を操作したときに有効です。

Knob1-B	[Off, ..., MIDI CC#95, CC#102...119]
Knob2-B	[Off, ..., MIDI CC#95, CC#102...119]
Knob3-B	[Off, ..., MIDI CC#95, CC#102...119]
Knob4-B	[Off, ..., MIDI CC#95, CC#102...119]

Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] の機能を設定する

コントロール・サーフェス RealTime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] の機能を設定します。

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。
また

それぞれの設定は、各 Controllers Setup ページの Realtime Control Knob Assign で行います。設定するページについては「[SW1], [SW2] の機能を設定する」を参照してください。

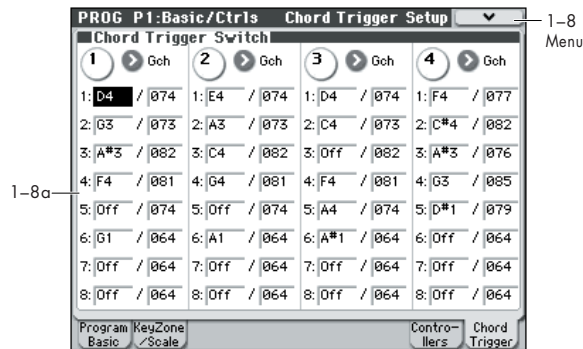
Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

このとき通常、Knob Mod.1 (CC#17)、Knob Mod.2 (CC#19)、Knob Mod.3 (CC#20)、Knob Mod.4 (CC#21) を選択します。

ここでは、ノブ [1] でプログラムのフィルターとアンプの EG アタックをコントロールする設定手順を示します。

1. MODE [PROG] スイッチを押して、Program モードに入ります。
2. P1: Basic/Ctrls- Controllers Setup ページを表示します。
[PAGE SELECT] スイッチを押して、Page Select を表示し、「P1 Basic/Ctrls」を選びます。
3. Realtime Control Knob Assign の “Knob 1-B” のポップアップ・ボタンを押して、F/A Attack (CC#73) を選びます。
4. CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] スイッチを押して B モードを選びます。(LED B 点灯)
5. ノブ [1] を操作するとフィルターとアンプの EG アタックがコントロールできます。

1-8: Chord Trigger Setup



プログラムごとに、コード・トリガー・スイッチ [1] ~ [4] で発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。1 つのスイッチそれぞれに最大 8 個までのノート・ナンバーおよびベロシティをアサインします。

1-8a: Chord Trigger Switches

SW1

MIDI Channel [Gch, Dch]

コード・トリガー・スイッチが送信する MIDI チャンネルを設定します。

Gch: グローバル MIDI チャンネルで送信します。プログラムの音が発音します。

Dch: プログラムの DrumTrack MIDI チャンネルで送信します。ドラムトラックのプログラムが発音します。

Notes 1...8 [Off, C-1...G9 / 001...127]

発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。コード・トリガー・スイッチを押すと、ここで設定した最大 8 つまでの設定を出力します。

Off: ノートを鳴らさないときに設定します。

C-1...G9: 発音させるノート・ナンバーを設定します。

001...127: ベロシティ値を設定します。

設定方法は、次の 2 種類があります。

設定

単音のノートやコードをコード・トリガー・スイッチに割り当てるには、次の方法があります。

マニュアル設定

上記のパラメーターで、ノートとベロシティを任意に設定します。

[CHORD ASSIGN] スイッチによる自動設定

[CHORD ASSIGN] をオンにして、鍵盤で弾いたノート、ベロシティの値を自動的にコード・トリガー・スイッチに設定します。

1. フロント・パネル [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。(点灯)

2. 鍵盤を弾きます。

一度に押さえられないときは、ノートを押さえたまま、加えたいノートを押さえることによって追加できます。

3. 設定を登録するスイッチを押します。手順 2 で弾いたノート・ナンバーおよびベロシティが自動設定されます。

Note:

- 自動設定する順番はその他、手順 2.-1.-3. でも可能です。ただしこの場合、上記手順 2. のように、ノートを押さえたまま、加えたいノートを順番に押さえることによって、ノートを追加することはできません。

コード・トリガー・スイッチのコピー／マージ

鍵盤を押してノートを入力しコード・トリガー・スイッチに設定するように、スイッチを押すことによって、スイッチに割り当てられているノートを他のスイッチにコピーすることができます。2 つ以上のスイッチの設定も一緒にすることができます (最大 8 ノートまで)。

スイッチの音符を別のスイッチにコピーする

1. コピーするノートが割り当てられたスイッチを押して、離します。
2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
3. コピー先のスイッチを押します。
コピー先のスイッチはオリジナルのスイッチと同じノートを発音します。

2 つ以上のスイッチをマージする

2 つ以上のスイッチに割り当てたノート (最大 8 ノートまで) をマージすることができます。

1. マージするスイッチを、すべて同時に押して離します。
2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
3. マージ先のスイッチを押します。
マージしたスイッチはどれでも使用できます。

演奏

コード・トリガー・スイッチを押すと、設定したノート・ナンバーおよびベロシティ値で出力します。

スイッチを押す速さ (ベロシティ) にかかわらず、スイッチごとに設定されているノート・ナンバーおよびベロシティ値でノートを出力します。

CHORD ASSIGN でノートを設定したときも、常に、記憶したノート・ナンバーおよびベロシティのバランスが再現されます。

SW 2...4

SW1 と同様です。「SW1:」を参照してください。

▼ 1-8: Menu Command

- 0: Write Program ⓘp.75
- 1: Exclusive Solo ⓘp.75
- 2: Copy Chord Trigger Setup ⓘp.76

(ⓘ 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

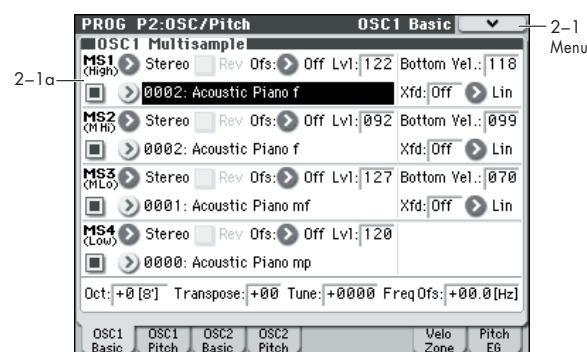
PROG P2: OSC/Pitch

サウンドの一番基本となる要素（オシレーターが発音するマルチサンプルと、そのピッチ）を設定するページです。おもに以下について設定します。

- シングルまたはダブル・プログラムのオシレーターで使うマルチサンプルを選択、ドラムス・プログラム用のドラムキットを選択する。
- シングル・プログラム、ダブル・プログラムのベロシティ・スプリット、クロスフェード、レイヤーを設定する。
- オクターブ、ファイン・チューニングなどのサウンドの基本ピッチを設定する。
- LFO、ピッチ EG、ジョイスティックなどさまざまなソースを使ってピッチ・モジュレーションをコントロールする。

“Oscillator Mode” で Single または Drums を設定すると、OSC1 Basic、OSC1 Pitch だけが有効になり、オシレーター2の各ページは表示および設定できません。

2-1: OSC1 Basic



プログラムのサウンドはマルチサンプルを基本に作られています。このページでは基本的なマルチサンプル関連の設定を行います。以下について設定します。

- シングルまたはダブル・プログラムのオシレーターで使うマルチサンプルを選択する。またはドラムス・プログラム用のドラムキットを選択する。
- オシレーターの基本ピッチを設定する。
- マルチサンプルのベロシティ・スプリット、クロスフェードを設定する。

2-1a: OSC1 Multisample

この設定は、“Oscillator Mode” の設定によって変わります。

Single または Double のときは、各オシレーターが最大で4つのマルチサンプルを使用することができます。Drums のときは、オシレーターが1つで、1種類のドラムキットを発音します。

マルチサンプルとドラムキット

マルチサンプルとドラムキットは、サンプルをそれぞれ異なった方法で発音します。

- マルチサンプルは、複数または1つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルなギターのマルチサンプルを例にとると、弦ごとに1つずつサンプルを配列し、合計6つのサンプルで構成します。
- ドラムキットはその名の通り、複数のドラムサンプルをドラムキットのように配列したものです。

ベロシティ・スプリット、クロスフェード、レイヤー

“Oscillator Mode” が Drums 以外するとき、各オシレーターは4つのベロシティ・ゾーン：MS1（High）～ MS4（Low）が設定できます。各ゾーンでサンプルを鳴らすことができ、レベル、スタート・オフセットなどを別個に設定できます。

各ベロシティ・ゾーンを重ねないように設定すると、ベロシティの強弱で異なるサンプルを鳴らすことができます（ベロシティ・スプリット）。

最大で2つのベロシティ・ゾーンを重ねることができ、同時に2つのサンプルを発音させることができます（レイヤー）。また、ベロシティの強さで、この2つのゾーンのサンプルをなめらかに移行させて鳴らすことができます（ベロシティ・クロスフェード）。

“Oscillator Mode” Single, Double

MS1 (High)

1番目のベロシティ・ゾーン設定です。トップ・ベロシティ・ゾーンを設定します。

マルチサンプルを1つだけ使って簡単なセットアップを作るときは、MS1を適宜設定して、“Bottom Vel.” (Bottom Velocity) を1に、“Xfd” (Crossfade Range) をOffに設定します。

Multisample On/Off

[Off, On]

MS1のマルチサンプルが発音する、しないを設定します。

On（チェックする）時、発音します。

Bank

[Mono, Stereo]

“Multisample On/Off” が On のときに表示されます。

バンクはモノかステレオのマルチサンプルを選べます。ただしステレオ・マルチサンプルはモノ・マルチサンプルの倍のボイス数が必要です。

Mono: 内蔵のモノラル・マルチサンプルです。

Stereo: 内蔵のステレオ・マルチサンプルです。

Multisample select

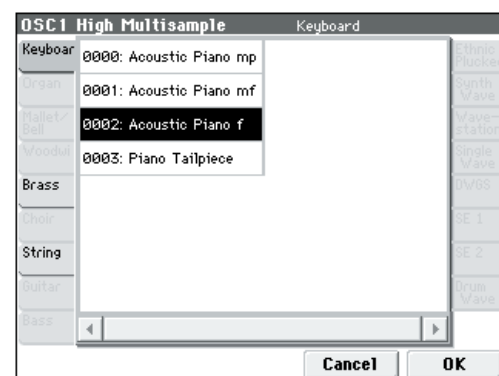
[List of Multisample]

MS1にマルチサンプルを設定します。

マルチサンプルによっては、発音範囲に上限のあるものがあります。発音範囲を超えるものに関しては発音しません。

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

タブでカテゴリーを選び、カテゴリー内のマルチサンプルを選びます。OK ボタンで実行、Cancel ボタンでキャンセルします。



“Bank” RomM 時:

モノ・マルチサンプルが表示されます。また、Bank: RomS で選択できるステレオ・マルチサンプルの L チャンネル、R チャンネルをモノ・マルチサンプルとして選べます。それぞれ、同名マルチサンプルの後ろに -L, -R が表示されます。

“Bank” RomS 時:

ステレオ・マルチサンプルのみが表示されます。

Rev (Reverse) [Off, On]

選択したマルチサンプルがループしないでリバース再生します。

Note: マルチサンプル内の個々のサンプルがすでにリバースに設定されている場合は、この設定をしなくてもリバース再生します。

On (チェックする): マルチサンプルがリバース再生します。

Off (チェックしない): マルチサンプルは通常に再生します。

Ofs (Start Offset) [Off, 1st...8th]

マルチサンプルは、最初から発音させるだけではなく、最大で 8 カ所のあらかじめ設定されたスタート・ポイントのいずれから発音させることができます。

“Start Offset” で通常のスタート・ポイント (Off) か他のスタート・ポイント (1st ~ 8th) を選びます。

あらかじめ設定されているポイントが 8 カ所より少ないものもあります。その場合は使用できるポイント設定だけが選べます。

Lvl (Level) [0...127]

マルチサンプルの基本的なボリューム・レベルを設定します。アンプ・セクションでは、この基本的なレベルを、エンベロープや LFO、キーボード・トラック、その他のモジュレーションを使って変更します。(参照: p.41 「PROG P4: Amp/EQ」)

 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。

Bottom Vel. (Bottom Velocity) [1...127]

マルチサンプルが発音する最低値のベロシティを設定します。MS1 の “Bottom Vel.” は MS2 の値と同じ、あるいはそれ以上に設定します。

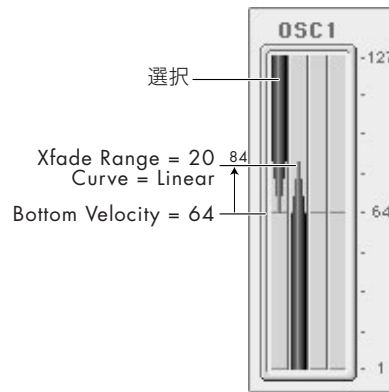
Xfd (Crossfade Range) [Off, 1...127]

MS1 と MS2 がベロシティによってクロスフェードする範囲を設定します。MS1 の “Bottom Vel.” を基にして、上方向の範囲でクロスフェードします。

例えば、“Bottom Vel.” が 64、“Xfd” が 20 のとき、MS2 はベロシティが 84 以下でフェード・インを開始します。

ベロシティが “Xfd” 内のとき、オシレーターは通常の 2 倍の同時発音数を使用することになります。

Note: 同時にフェードさせることができるのは 2 つのゾーンに限られます。



Curve [Linear, Power, Layer]

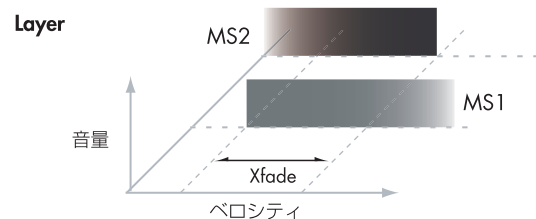
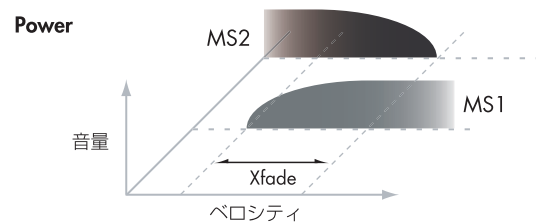
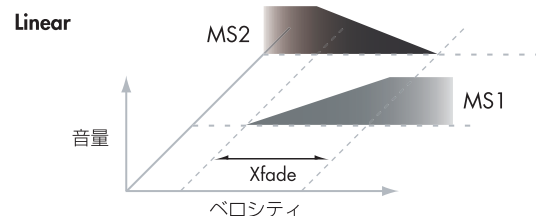
クロスフェードのボリューム・カーブを設定します。Linear と Power (Equal Power の略) は、2 つのマルチサンプルの混ざり方が異なります。組み合わせたマルチサンプルによって、適した設定を選んでください。Layer は、2 つのマルチサンプルをクロスフェードさせずに重ね合わせます。

Linear: クロスフェードの中間点で 2 つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの 50% となります。このため、その中間点でレベルの落ち込み感が生じることがあります。その場合は Power を選んでください。

Power: Equal Power を略したもので、クロスフェードの中間点で 2 つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの 70% となります。このため、その中間点でレベルが大きく感じることがあります。その場合は Linear を選んでください。

Layer: 2 つのマルチサンプルがクロスフェードの範囲にわたって最大レベルで重なります。

クロスフェード・カーブ



MS2 (Mid Hi), MS3 (Mid Lo), MS4 (Low)

これらは 2 番目、3 番目、そして 4 番目のペロシティ・ゾーン設定です。MS2 と MS3 のパラメーターは MS1 と同じです。

MS4 のパラメーターは MS1 と似ていますが、MS4 には“Bottom Vel.”、“Xfd”、“Curve”の各パラメーターがありません。“Bottom Vel.”は常に 1 に固定されています。

OSC1 Frequency

Oct (Octave) [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

オシレーターの基本ピッチ（音高）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 +0[8'] です。

Transpose [-12...+12]

ピッチを半音単位、± 1 オクターブの範囲で調整します。

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位、± 1 オクターブの範囲で調整します。1 セントは半音の 1/100 です。

Freq Ofs (Frequency Offset) [-10.0Hz ... +10Hz]

0.1 Hz 単位でピッチを調整します。このパラメーターが“Tune”と異なるのは、2 つのオシレーターをデチューンさせると、鍵盤全域にわたって、周期的に脈打つように一定のビートが生まれます。

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調整します。1 セントは半音の 1/100 です。個々のドラムキットのピッチは、Global P5: Drum Kit で設定します。

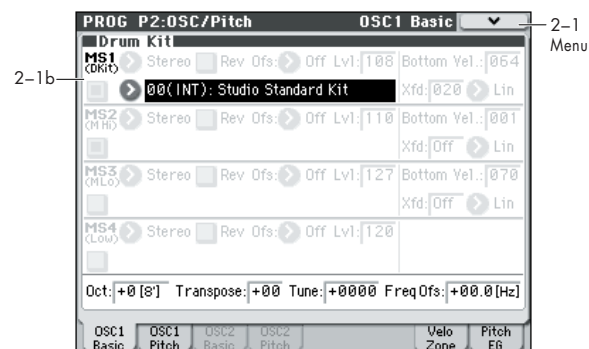
Freq Ofs (Frequency Offset) [-10.0Hz ... +10Hz]

0.1 Hz 単位でピッチを調整します。このパラメーターが“Tune”と異なるのは、2 つのオシレーターをデチューンさせると、鍵盤全域にわたって、周期的に脈打つように一定のビートが生まれます。

▼ 2-1: Menu Command

- 0: Write Program p.75
- 1: Exclusive Solo p.75
- 2: Copy Oscillator p.76
- 3: Swap Oscillator p.76

(参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

2-1b: OSC1 Multisample**“Oscillator Mode” Drums****MS1 (DKit)**

“Oscillator Mode” を Drums にしたときは、以下のパラメーターが表示されます。

Drum Kit [000...031 (INT), 032...047 (USER), 048...056 (GM)]

ドラムキットを選びます。

Note: 000(INT) ~ 047(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。

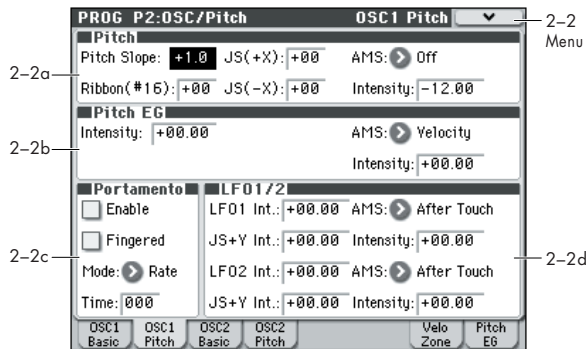
Drum Kit Frequency

Oct (Octave) [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

ピッチ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。

Drums 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。

2-2: OSC1 Pitch



オシレーター 1 のピッチを設定するページです。おもに以下について設定をします。

- ベンド・アップ、ベンド・ダウンを個別に設定したジョイスティック X (またはピッチ・ベンド・メッセージ受信) と、CC#16 (リボン・コントロール・メッセージ等) の受信によるピッチ・コントロールを設定する。
- 鍵盤の高音域または低音域へ弾くにつれてどれだけ音程が変化するかをコントロールする “Pitch Slope” を設定する。
- ピッチを変化させる AMS モジュレーションをアサインする。
- ピッチ EG、LFO1/2 によるピッチ・モジュレーション・インテンシティ、及びその AMS を設定する。
- ポルタメントを設定する。

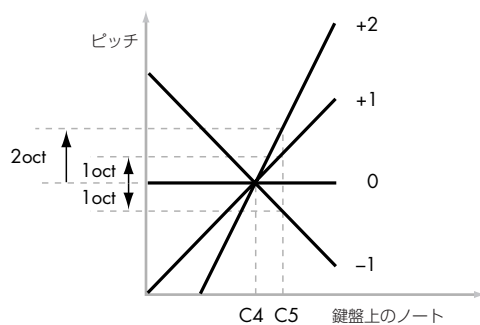
2-2a: Pitch

Pitch Slope

[−1.0...+2.0]

通常は、+1.0 に設定します。

“Pitch Slope” の設定と、ピッチ、ノートの関係



+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。これは特殊効果的なサウンドに使うと便利です。

Ribbon

[−12...+12]

CC#16 を受信したときに、ピッチがどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。

+の値のとき、CC#16 の値がセンター値 64 以上のときにピッチが上がり、−の値ではピッチが下がります。

JS (+X)

[−60...+12]

ジョイスティックを右側に傾けたとき (またはピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき) に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は+ 値に設定します。

例えば、+12 に設定してジョイスティックを右一杯に倒すと、弾いた鍵盤の 1 オクターブ上の音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 (またはピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき) に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は− 値に設定します。

例えば、−60 に設定してジョイスティックを左一杯に倒すと、弾いた鍵盤の 5 オクターブ下の音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)

[List of AMS Sources]

ピッチをコントロールする AMS ソースを選びます。(☞ 参照: p.376 「AMS List」)

Intensity

[−12.00...+12.00]

“AMS (Pitch)” 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 で 1 オクターブ変化します。

例えば、“AMS (Pitch)” を JS+Y: CC#01 にしてジョイスティックを + Y 方向へ操作したとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、−の値のときはピッチが下がります。

2-2b: Pitch EG

Intensity

[−12.00...+12.00]

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。AMS によるモジュレーションが加わる前の設定となります。12.00 で 1 オクターブ変化します。

ピッチ EG の形状は +99 ~ −99 の範囲で設定できます。“Intensity” を+の値にすると、EG が+値のときはピッチが上がり、−値のときはピッチが下がります。

“Intensity” を−の値にすると、EG によるモジュレーション効果は逆方向となり、EG が+値のときはピッチが下がり、−値のときはピッチが上がります。

AMS (Pitch EG)

[List of AMS Sources]

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 AMS ソースを選びます。

(☞ 参照: p.376 「AMS List」)

Intensity

[−12.00...+12.00]

“AMS (Pitch EG)” によるピッチ EG への効果の深さと方向を設定します。この AMS モジュレーションと “Intensity” 値が加算されて、最終的なピッチ EG によるモジュレーション効果が決定します。

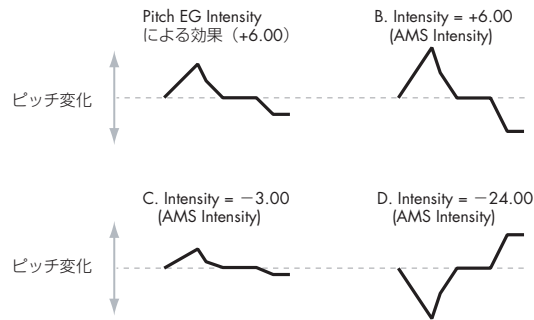
ここが+の値のときは、モジュレーションを強くかけるほど、ピッチ EG の効果も大きくなります。(☞ 参照: 「ピッチ EG と AMS」 図 B)

ここが−の値のときは、モジュレーションを強くかけるほど、ピッチ EG はエンベロープの極性を逆さまにしたようになり、反対の効果が現れます。次のような使い方ができます。

- Pitch “Intensity” を+値に設定し、AMS (Pitch EG AMS) でこの量を減らします。この場合、EG は振れ幅が狭くなるだけで、極性を反転させない例です。(☞ 参照: 「ピッチ EG と AMS」 図 C)

- AMS の “Intensity” を “Intensity” より大きく設定します。この場合は、少量のモジュレーションで+の効果、モジュレーションを大きくすると逆相の効果となります。(※ 参照: 「ピッチ EG と AMS」 図 D)

ピッチ EG と AMS



2-2c: Portamento

ポルタメントは、異なるノート間のピッチの変化を滑らかにします。

Enable [Off, On]

On (チェックする): ポルタメントがかかり、次の音への移行が滑らかになります。

Off (チェックしない): ポルタメントはかかりません。これは初期設定です。

Fingered [Off, On]

奏法に合わせてポルタメントをコントロールできます。チェックすると、レガート奏法で弾いたときにポルタメントがかかり、音を分離して弾くとポルタメントはかかりません。

ポルタメントの “Enable” をチェックしているときに有効です。

On (チェックする): レガート奏法時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。

Mode [Rate, Time]

Rate: 例えばオクターブごとに 1 秒など、一定の距離 (音程) に対して常に同じ時間で移行します。半音の距離で移行にかかる時間よりも、数オクターブの距離で移行する時間のほうが長くなります。

Time: ある音から次の音へ移行するときにかかる時間が、音と音の距離 (音程) に関係なく常に一定になります。コード進行を弾くときに、和音内の各音の移行時間がどれも同じになるので便利です。

Time [000...127]

ポルタメントの時間を設定します。値が大きいくほどゆっくり移行します。0 に設定すると、ポルタメントの “Enable” がオフの場合と同じで、その音高に即座に移ります。

ポルタメントの “Enable” がチェックされているときに有効です。

SW1、SW2 へのポルタメント・オン/オフのアサイン

2 つのアサインブル・スイッチ [SW1]、[SW2] を使って、ポルタメントのオン/オフが行えます。(※ 参照: p.18「1-7a: Panel Switch Assign」)

次の手順で機能をアサインします。

- Prog P1: Basic/Ctrl= Controllers Setup ページを表示します。
- Panel Switch Assign の “SW1” または “SW2” を Porta.SW (CC#65) に設定します。

これで、該当スイッチでポルタメントをオン/オフできるようになります。このとき、MIDI ポルタメント・コントローラー #65 が送信されます。

MIDI SW1/2 にポルタメントをアサインしなくても、MIDI コントローラー #65 でポルタメントがオン/オフできます。

2-2d: LFO1/2

LFO1 と LFO2 でピッチをコントロールします。各 LFO のモジュレーションの強さは、次の 3 種類の方法で設定します。

- “LFO1 Int.”、“LFO2 Int.” で LFO モジュレーションのインテンシティを設定する。
- “JS+Y Int.” で JS+Y 操作時の LFO の量を調節する。
- 任意の AMS ソースで LFO の量を調節する。

結果が加算されて全体の LFO 効果の深さになります。

LFO1

LFO1 Int. (LFO1 Intensity) [-12.00...+12.00]

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。“JS+Y Int.” や “AMS” によるモジュレーションが加わる前の設定になります。12.00 で最大 ± 1 オクターブ変化します。

−の値のとき、LFO は逆相になります。

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

ジョイスティックを +Y 方向 (奥) へ傾けたとき (または CC#1 を受信したとき) 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 (ジョイスティックの +Y 方向でのコントロールを “JS+Y” と呼びます)。

このパラメーターは JS+Y によって加えることができる LFO モジュレーションの最大量を設定します。

この値が大きいくと、ジョイスティックを +Y 方向 (奥) へ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、LFO は逆相になります。上記の “LFO1 Int.” での効果をこのパラメーターで、減少させることもできます。

例:

- “LFO1 Int.” を +7.00 に設定します。
とても強いピッチ効果がかかり、完全 5 度までベンドします。
- “JS+Y Int.” を −7.00 に設定します。
ジョイスティックを +Y 方向 (奥) へ傾けると、LFO による効果が薄らいでいきます。いっぱいまで倒すと、LFO はお互いに差し引いた状態になりモジュレーションがかかりません。

AMS (LFO1)**[List of AMS Sources]**

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。(参照：p.376「AMS List」)

Intensity**[-12.00...+12.00]**

“AMS (LFO1)” 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。

例えば、“AMS (LFO1)” を JS+Y: CC#01 にしてジョイスティックを + Y 方向へ操作したとき、ここが + の値の場合は 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 Int.”、“JS+Y Int.”、“AMS (LFO1)” 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。

LFO2

LFO2 のパラメーターは前述の LFO1 と同じです。(参照：p.25「LFO1」)

▼ 2-2: Menu Command

- 0: Write Program (参照：p.75)
- 1: Exclusive Solo (参照：p.75)
- 2: Copy Oscillator (参照：p.76)
- 3: Swap Oscillator (参照：p.76)

(参照：p.74「Program: Menu Command」)

2-3: OSC2 Basic

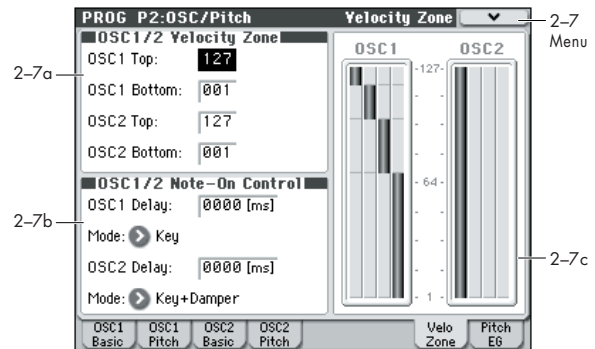
このページではオシレーター 2 の基本的な設定を行います。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同じです。(参照：p.21「2-1: OSC1 Basic」)

2-4: OSC2 Pitch

オシレーター 2 のピッチ設定を行います。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同じです。(参照：p.24「2-2: OSC1 Pitch」)

2-7: Velocity Zone**2-7a: OSC 1/2 Velocity Zone**

オシレーターの 4 つのマルチサンプルには、それぞれベロシティ・ゾーンが設定できます。ここではオシレーター単位でベロシティ・ゾーンを設定します。

このベロシティ・ゾーンは MS1 ~ 4 のベロシティ設定よりも優先されます。

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。

Note: “OSC1 Top” ベロシティは “OSC1 Bottom” ベロシティよりも大きい値に設定してください。

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。

ベロシティ値の鍵盤からの入力

次の手順で、鍵盤から直接ベロシティ値が入力できます。

1. “OSC1 Top” または “OSC1 Bottom” を選びます。
2. [ENTER] スイッチを押します。
3. [ENTER] スイッチを押したまま、設定したいベロシティで鍵盤を弾きます。

OSC2 Top**[001...127]****OSC2 Bottom****[001...127]**

オシレーター 2 が発音するベロシティの最大値/最小値を設定します。

上記“OSC1 Top”および“OSC1 Bottom”を参照してください。

2-7b: OSC1/2 Note-On Control**OSC1 Delay****[0000ms...5000ms, KeyOff]**

オシレーター 1 が鍵盤を押してから実際に発音するまでの時間を設定します。

ダブル・プログラムで、一方のオシレーターの発音を遅らせるときに便利です。

KeyOff: 特殊な設定です。発音時間を遅らせるのではなく、鍵盤を離すとすぐに発音します。

ハーブコードの鍵盤を弾いて離すたびに聞こえる「チャッ」という音を再現するときに使うことができます。

通常、keyOff 設定を使うときは、オシレーターのアンプ EG の “Sustain Level” を 0 に設定してください。

Mode

[Key, Key + Damper]

通常は鍵盤を押さえると発音しますが、特殊な事例として、ダンパー・ペダルを踏んだままにしてから鍵盤を弾かないと発音しない、という設定ができます。例えば、ピアノの共鳴板による鳴りを再現するときに便利です。

Key: 通常の設定です。

Key+Damper: ダンパー・ペダルを押さえたままにしたときのみ発音します。ダンパー・ペダルを離すと、鍵盤を押さえていても発音が止まります。

OSC2 Delay

[0000ms...5000ms, KeyOff]

Mode

[Key, Key + Damper]

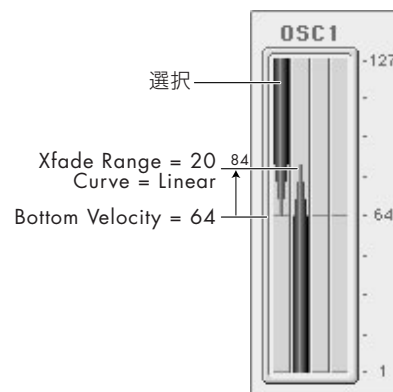
オシレーター 2 が鍵盤を押してから実際に発音するまでの時間を設定します。

上記“OSC1 Delay”および“Mode”を参照してください。

2-7c: OSC 1/2 Velocity Zone Window

ベロシティ・ゾーンを表示します。

OSC1 Basic および OSC2 Basic の“Bottom Vel.”、“Xfd”、“Curve”と、Velocity Zone の“OSC1 Top”、“OSC1 Bottom”、“OSC2 Top”、“OSC2 Bottom”による設定が反映されます。



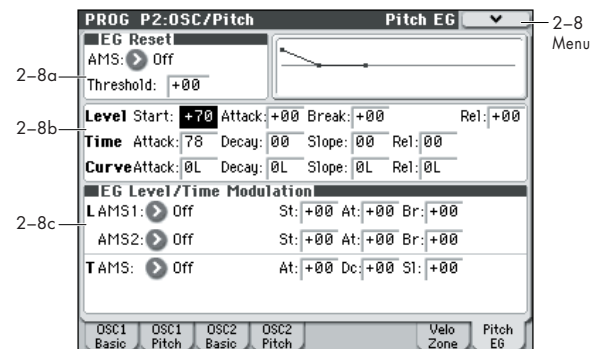
▼ 2-7: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy Oscillator 参照 p.76
- 3: Swap Oscillator 参照 p.76

(参照：p.74「Program: Menu Command」)

2-8: Pitch EG

AMS Source



ピッチ EG (エンベロープ・ジェネレーター) は、オシレーター 1、2 のピッチに時間による複雑な変化を与えます。このページのパラメーターは、その EG の形状を調節します。例えば、以下のような設定をします。

- 各 EG セグメントのレベルとタイムを調節して、EG の基本的な形状を設定する。
- 各 EG セグメントのカーブの度合いを設定する。
- EG のレベルとタイムの複雑なモジュレーションを設定する。
- LFO などの AMS ソースを設定して EG を再スタートさせる。

EG がピッチに与える効果の深さを調節するには、P2: OSC/Pitch- OSC1 Pitch ページと OSC2 Pitch ページの Pitch EG パラメーターを設定します。(参照：p.24「2-2b: Pitch EG」)

他の EG との相違点

ピッチ EG は以下の点でフィルター EG やアンプ EG と異なります。

- オシレーター1とオシレーター2が同一のピッチEGを共有する。
- サスティン・レベルが常に0である。
- レベル・モジュレーションには1つではなく2つのAMSソースがあり、タイム・モジュレーションには3つではなく1つのAMSソースがある。

AMS ソースとしてのピッチ EG

ピッチ EG をキーボード・トラックやLFOのように、AMS ソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。変化させたいパラメーターの AMS ソースにピッチ EG を選んでください。

2-8a: EG Reset

AMS (EG Reset AMS)

[List of AMS Sources]

EG をスタート・ポイントにリセットする AMS ソースを選びます。例えば、テンポに同期したLFOを使って、リズムの先頭で EG をトリガーします。(参照：p.376「AMS List」)

Threshold

[-99...+99]

EG リセットをトリガーする AMS レベルを設定します。

例えば、EG をリセットする LFO の位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。“Threshold” が+の値のときは、上向きに通過すると EG がトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過すると EG がトリガーされます。

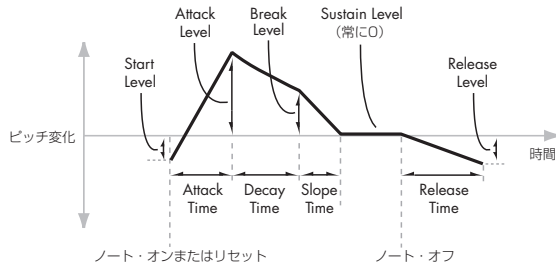
Note：数種の LFO 波形や LFO の周期が速いとき、+ 99 あるいは - 99 等の高いレベル値に LFO 出力が常に達しないことが

あります。

“Threshold” を +99 や -99 等の高いレベルに設定していると、リセットしたりしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold” 値を調節してください。

2-8b: Envelope

ピッチ EG



エンベロープは、指定した時間で、あるレベルに移行し、また次の指定した時間で、あるレベルへ移行します。この動きによるモジュレーション信号を作ります。

次のパラメーターで、4 つのレベルと、各レベルから次のレベルへ移行するのにかかる時間を設定します。

Level

4 つのレベルそれぞれを+の値、-の値のいずれにも設定できます。

+の値のときは、ピッチ（または他の AMS ディスティネーション）が、設定されている値から上がります。**-**の値のときは下がります。

ただし、フィルターEG、アンプEG と違って、ピッチ EG のサスティン・レベルは常に 0 です。

Start [-99...+99]

ノート・オン時の EG レベルを設定します。

Attack [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Break [-99...+99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

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

リリース・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Time

以下の表のように、値が大きいほど時間が長くなります。

EG の値	実際にかかる時間
10	10msec
20	44 msec
30	104 msec
40	224 msec
50	464 msec
60	944 msec
70	1.8 sec
80	3.8 sec
90	10.9 sec
99	87.3 sec

Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムを最も速くするには、スタート・レベルを +99 にします。この場合、最大レベルで即座に EG がスタートします。

Decay [00...99]

アタック・レベルに達したときからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサスティン・レベル（ピッチ EG は常に 0）に到達するまでの時間を設定します。サスティン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続きます。

Rel (Release) [00...99]

サスティン・レベルからリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。

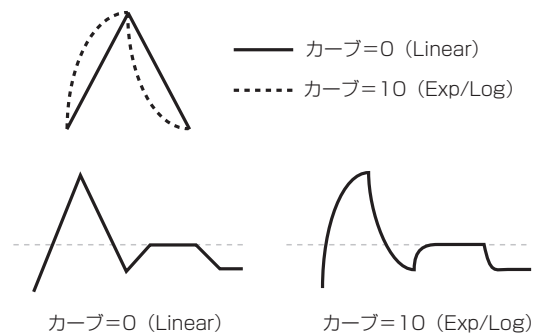
Curve

説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープはむしろ曲線で構成されています。

つまり、各セグメントのレベルが最初は素早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて緩やかに変化します。このほうが、直線的なセグメントよりも音が自然に聞こえます。

ヴィンテージ・アナログ・シンセのエンベロープは、このような曲線を自然に形成しましたが、M50 では更にこれを進歩させて、4 つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ別個に調節できるようになっています。

ピッチ EG カーブ



カーブの曲がり具合を変更しても、EG のタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値が速く変化しますので、サウンドもさらに速く変化するように聞こえます。

上昇／下降に適したカーブ設定

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3 は、アタックのような上昇するセグメントの初期設定として適しています。一方、“Curve”=6 以上は、ディケイやリリースのような下降するセグメントに最適です。

Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメント— スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメント— アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメントーブレイク・レベルからサスティン・レベル（ピッチ EG は常に 0）までの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Rel (Release) [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメントーサスティン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

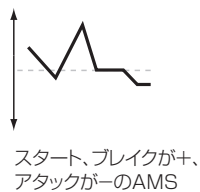
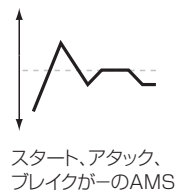
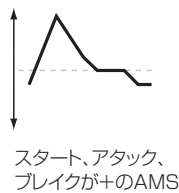
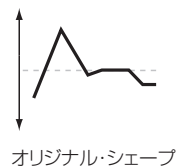
2-8c: EG Level/Time Modulation**L (Level)**

2 種類の AMS ソースで EG のレベル・パラメーターをコントロールします。各 AMS ソースで、スタート、アタック、ディケイ、ブレイクのレベルごとに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定します。

3 つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、下図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

Note: エンベロープの動作が 2 つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値をリアルタイムで調節することはできません。

これは EG Reset によってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

ピッチ EG レベル・モジュレーション**AMS1****AMS1 [List of AMS Sources]**

EG のレベル・パラメーターをコントロールする 1 つめの AMS ソースを選びます。（☞ 参照：p.376 「AMS List」）

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

スタート・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1” を Velocity に、“St” を +99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。“St” を -99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

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

アタック・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Br (Break) [-99...+99]

ブレイク・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

AMS2

EG のレベル・パラメーターをコントロールする、2 つめの AMS ソースを選びます。スタート、アタック、ディケイ、ブレイクの各レベルはこのソースを共有しますが、それぞれに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

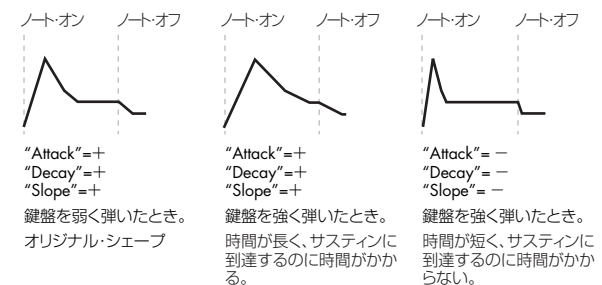
AMS2 のパラメーターは上述の AMS1 と同様です。

T (Time)

EG のタイム・パラメーターを AMS ソースでコントロールします。アタック、ディケイ、スロープの各タイムは同じ AMS ソースを共有しますが、それぞれに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

ピッチ EG タイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき

**AMS****AMS [List of AMS Sources]**

EG のタイム・パラメーターをコントロールする AMS ソースを選びます。例えば Velocity または Keyboard Track が効果的です。（☞ 参照：p.376 「AMS List」）

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

アタック・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” を Velocity に、“Attack” を +99 に設定すると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、“Attack” を -99 にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMS ソースを最大値（例えば、“Velocity” を 127）にすると、“Attack” が +8 の設定で、アタック・タイムがほぼ 2 倍になり、“Attack” が -8 の設定で、アタック・タイムがほぼ半分になります。

Dc (Decay) [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Sl (Slope) [-99...+99]

スロープ・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

▼ 2-8: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.75
- 1: Exclusive Solo ☞p.75
- 2: Copy Oscillator ☞p.76
- 3: Swap Oscillator ☞p.76

（☞ 参照：p.74 「Program: Menu Command」）

PROG P3-1: Filter 1

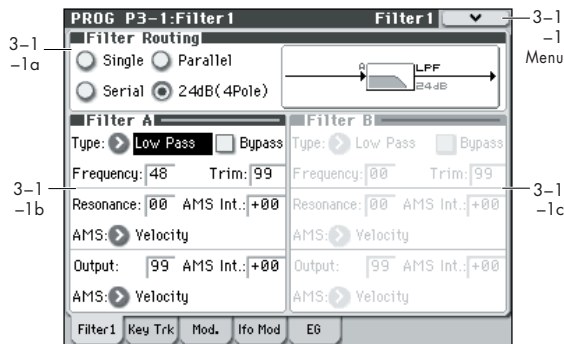
フィルターをかけると、オシレーターの音色が微妙に、あるいは劇的に変化します。各オシレーターは 2 種類のマルチモード・レゾナント・フィルターA、B と、専用のフィルターEG とキーボード・トラックを持ちます。

ここではフィルターのさまざまな機能を設定することができます。おもに以下について設定します。

- 各オシレーター用フィルターのルーティング、フィルター・タイプの選択、カットオフ、レゾナンスなどの基本設定をする。
- キーボード・トラック、フィルターEG、LFO や AMS などのフィルター・モジュレーションを設定する。

“Oscillator Mode” で Single を選択すると、オシレーター 1 のフィルターだけが有効になり、オシレーター 2 のフィルターのページは選べません。

3-1-1: Filter1



オシレーター 1 のフィルター A、B の基本設定を行います。おもに以下について設定します。

- 12 dB/oct フィルター 1 基、12 dB/oct フィルター 2 基（シリアルまたはパラレル接続）、または 24 dB/oct フィルター 1 基を設定する。
- 2 つのフィルターそれぞれを、ロー・パス、ハイ・パス、バンド・パス、バンド・リジェクトのいずれかのモードに設定する。
- 各フィルターのカットオフ、レゾナンス、入出力レベル、レゾナンスや出力レベルのモジュレーションを設定する。

3-1-1a: Filter Routing

Filter Routing [Single, Serial, Parallel, 24dB(4Pole)]

各オシレーターには 2 つのフィルター、フィルター A とフィルター B があります。1 つまたは両方のフィルターを使うかを設定します。両方使う場合はどのように 2 つを接続するかを設定します。

Single: フィルター A のみを 1 基の 12 dB/oct フィルター (2-Pole) として使います (バンド・パス、バンド・リジェクトは 6 dB)。フィルター B のパラメーターは選べません。

Serial: フィルター A とフィルター B を使います。オシレーターは最初にフィルター A を通過し、フィルター A の出力からフィルター B に入ります。

Parallel: フィルター A とフィルター B を使います。オシレーターは両フィルターとも同時に通過し、それぞれのフィルターからの出力が加算されます。

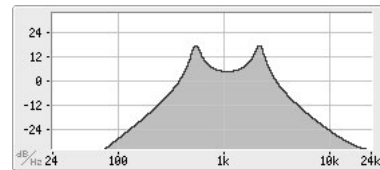
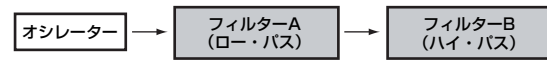
24dB(4Pole): 両方のフィルターを統合した、1 基の 4pole 24 dB/oct フィルターです (バンド・パスとバンド・リジェクトは

12 dB)。Single と比べて、カットオフ周波数を境に急激にカットします。レゾナンスは多少おだやかになります。ヴィンテージ・アナログ・シンセは、このタイプのフィルターをよく使用しました。

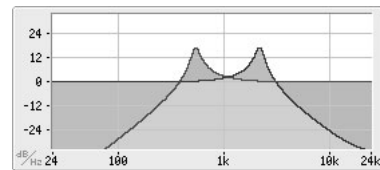
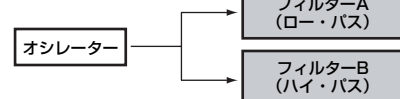
24 dB/oct を選ぶと、フィルター A のみ有効となり、フィルター B のパラメーターは無効になります。

シリアル/パラレル接続

Serial

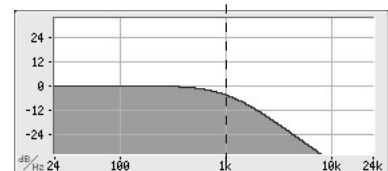


Parallel

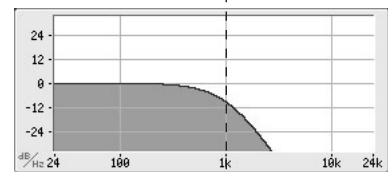


12dB/oct / 24dB/oct

Low Pass:
12dB/oct



Low Pass:
24dB/oct



3-1-1b: Filter A

Filter Type [Low Pass (12dB/oct), High Pass (12dB/oct), Band Pass (6dB/oct), Band Reject (6dB/oct)]

フィルター・タイプを選びます。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。“Filter Routing” の設定によって表示が変わり、dB/oct 単位での正しいカットオフ・スロープが表示されます。

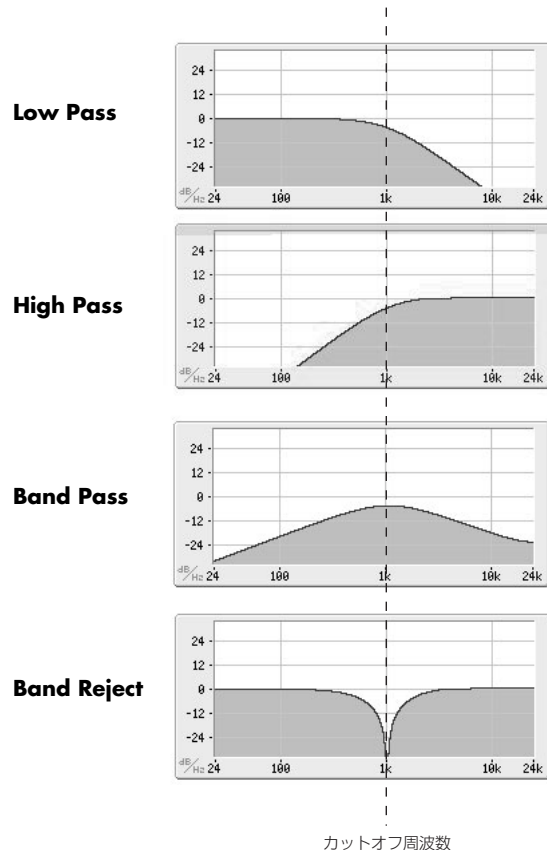
Low Pass (12dB/oct): カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

High Pass (12dB/oct): カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

Band Pass (6dB/oct): カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。
レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

Band Reject (6dB/oct): このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲だけをカットします。カットオフに LFO でモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

フィルター・タイプとカットオフ周波数



Bypass [Off, On]

フィルター A のバイパスをオン/オフします。

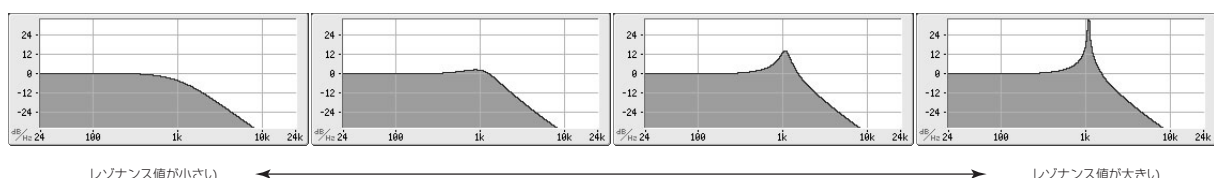
Off (チェックしない) : バイパスがオフになり、フィルター A の効果がかかります。

On (チェックする) : フィルター A の効果はかかりません。

Frequency [00...99]

フィルターAのカットオフ周波数をオクターブの1/10単位でコントロールします。カットオフ周波数の効果は、“Filter Type”で選んだタイプによって異なります。

レゾナンスの変化



Trim [00...99]

フィルターへ入力される信号のレベルを調節します。レゾナンスの値が大きいときなどに音が歪む場合は、このレベルを下げるか、“Output”の値を下げてください。

Resonance [00...99]

カットオフ周波数付近の倍音成分を強調します。

0 のときは効果がありません。

中程度の値に設定にすると、鼻にかかったようなサウンド、あるいは極端に強調されたサウンドになります。

非常に高い値に設定すると、ピーツという口笛のようなピッチで音がでます。

(☞ 参照 レゾナンスをキーボードのピッチにトラッキングさせるには : p.34 「Key Follow」)

AMS (Resonance) [List of AMS Sources]

レゾナンスの量をコントロールする AMS ソースを選びます。

(☞ 参照 : p.376 「AMS List」)

AMS Int. [-99...+99]

“AMS (Resonance AMS)” によるレゾナンス・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば “AMS (Resonance AMS)” に Velocity を設定すると、ベロシティの強弱でレゾナンスの効き方がコントロールできます。+の値にすると強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど “Resonance” で設定した効果に近づきます。-の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど “Resonance” で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

レゾナンスの大きさは “Resonance”、“AMS Int.” によるそれぞれの設定の加算で決まります。

Output [00...99]

フィルターAの出力レベルを設定します。“Routing” が Parallel のときは、フィルター A とフィルター B の音量バランスを調節します。また、後続の信号経路でクリッピングを避けるために音量を下げるときにも使用します。

AMS (Output AMS) [List of AMS Sources]

フィルター A の出力レベルをコントロールする AMS ソースを選びます。(☞ 参照 : p.376 「AMS List」)

AMS Int. [-99...+99]

出力レベルに対するモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

3-1-1c: Filter B

フィルターBは、“Filter Routing”がSerial または Parallel のときに有効です。それ以外では、このセクションのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

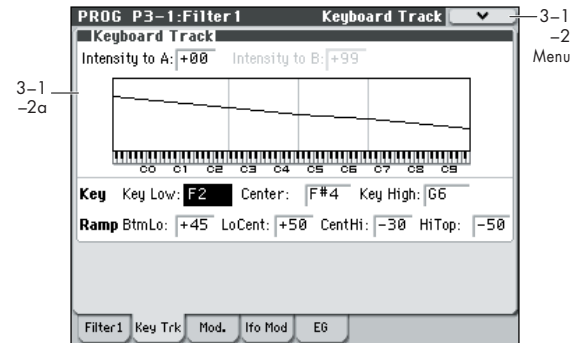
フィルターBのパラメーターはフィルターAと同様です。
(参照：p.30「3-1-1b: Filter A」)

▼ 3-1-1: Menu Command

- 0: Write Program (p.75)
- 1: Exclusive Solo (p.75)
- 2: Copy Oscillator (p.76)
- 3: Swap Oscillator (p.76)

(参照：p.74「Program: Menu Command」)

3-1-2: Keyboard Track



オシレーター1のフィルター・キーボード・トラックを設定します。

- キーボード・トラックの形状を設定し、トラックがフィルターのカットオフ周波数に与える効果の度合いを設定する。

フィルターBは、“Filter Routing”がSerial または Parallel のときに有効です。それ以外では、フィルターBのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

3-1-2a: Keyboard Track

ほとんどのアコースティック楽器はピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。同じように、音色が全音域にわたって変化しないようにするには、キーボード・トラックの設定が必要です。

M50のキーボード・トラックは、最大4カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域ではカットオフ周波数が急激に上がり、そして続く高音域のオクターブではゆっくりと上がるか、またはまったく上がらないように設定する。
- 低音域へいくほどカットオフ周波数が高くなるように設定する。
- 特定のキーで急激にカットオフ周波数が変化するように設定し、スプリット効果を得る。

キーボード・トラックの仕組み：

Key と Ramp

キーボード・トラックに4箇所のRamp（傾き）を設定します。鍵盤上の5つのKeyを軸にして傾きを設定します。5つのKeyのうち一番上と下のキーはMIDIでの一番上と下のノート・ナンバーC-1、G9に固定されています。その間の任意の位置に、残りの3つのKey（“Key Low”、“Center”、“Key High”）を設定します。

4つのRamp値は、それぞれ挟まれているKeyの傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp “Lo Cent (Low-Center)”が0のとき、Keyの“Key Low”と“Center”の間は値が変化しません。Keyの値が折り点となり、鍵盤上の低音域と高音域の傾きをRampで設定します。

Key “Center”では、キーボード・トラックの効果はありません。

Intensity to A

[−99...+99]

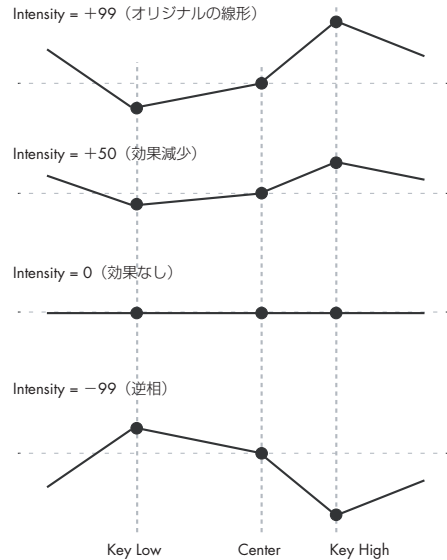
キーボード・トラックがフィルターAのカットオフ周波数に与える効果の深さを設定します。キーボード・トラックの全体的

な効果は、この値と、キーボード・トラックの全体の形を組み合わせて決まります。

+の値にすると、キーボード・トラックの設定に対して正方向に効果がかかり、Ramp（傾き）が上がると、フィルター・カットオフ周波数は高くなります。

-の値にすると、逆方向の効果がかかります。Ramp（傾き）が上がると、フィルター・カットオフ周波数は低くなります。

キーボード・トラックの形状とインテンシティ



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

キーボード・トラックがフィルター B のカットオフ周波数に与える効果の深さを設定します。

Key

Key Low [C-1...G9]

低音域での 2 本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Center [C-1...G9]

キーボード・トラック中央の折点となるノートを設定します。この“Key”では、キーボード・トラックによるフィルター・カットオフ周波数への効果、および（他のパラメーターの）AMS ソースとして使用したとき、モジュレーションの効果はなくなります。

Key High [C-1...G9]

高音域での 2 本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

鍵盤でノート値を入力する

鍵盤を押してノート・ナンバーを直接入力することができます。

1. 設定する Key を選びます。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押します。
ノート・ナンバーが入力されます。

Ramp

Ramp（傾き）が+の値のとき、Key “Center” から高音域または低音域へ弾くにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。**-**の値のときは逆に出力が小さくなります。

このため、Ramp が Key “Center” の左にあるか右にあるかによって、“Ramp” 設定の+値、-値の意味が違ってきます。

Btm Lo (Bottom-Low) と Lo Cent (Low-Center): Ramp が-の値のとき、低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Cent Hi (Center-High) と Hi Top (High-Top): Ramp が-の値のとき、高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

フィルター・カットオフ周波数への効果は、以下に設定する Ramp 値と、“Intensity to A (B)” の組み合わせで決まります。“Intensity to A (B)” が +99、“Ramp” が 50 のとき、フィルター・カットオフ周波数は鍵盤上のオクターブごとに 1 オクターブ変化し、“Ramp” が +99 のときは 2 オクターブ変化します。

Btm Lo (Bottom-Low) [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDI ノート・レンジの一番下のキー C-1 と “Key Low” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Lo Cent (Low-Center) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Key Low” と “Center” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Cent Hi (Center-High) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center” と “Key High” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

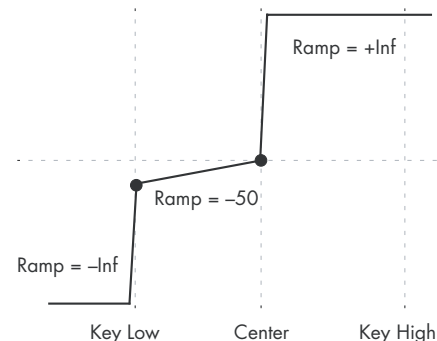
Hi Top (High-Top) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Key High” キーと MIDI ノート・レンジの一番上のキー G9 との間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

Ramp 値の +Inf と -Inf

+Inf と -Inf はスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Ramp を +Inf または -Inf にすると、キーボード・トラックは 1 つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

Ramp 値が +Inf と -Inf のとき



Note: “Cent Hi” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“Hi Top” は無効となり設定できなくなります。同様に、“Lo Cent” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“Btm Lo” は設定できなくなります。

Key Follow

フィルター・カットオフ周波数をキーボード・トラックによって音高（ピッチ）に追従させることによって、音色が音域全体にわたって均一になるようにします。キー・フォロワーといいます。以下の手順で設定します。

1. Filter “Frequency” を 30 に設定します。
2. Keyboard Track “Intensity to A” を +99 に設定します。
3. Ramp の “Btm Lo” と “Lo Cent” を -50 に設定します。
4. Ramp の “Cent Hi” と “Hi Top” を +50 に設定します。
5. “Center Key” を C4 に設定します。

この場合、“Key Low” と “Key High” キーの設定は関係ありません。

AMS ソースとしてのフィルター・キーボード・トラック

キーボード・トラックは、エンベロープや LFO などと同様に、AMS ソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。対象となるパラメーターの AMS ソースで、Filter KTrk を選択します。

▼ 3-1-2: Menu Command

- 0: Write Program p.75
- 1: Exclusive Solo p.75
- 2: Copy Oscillator p.76
- 3: Swap Oscillator p.76

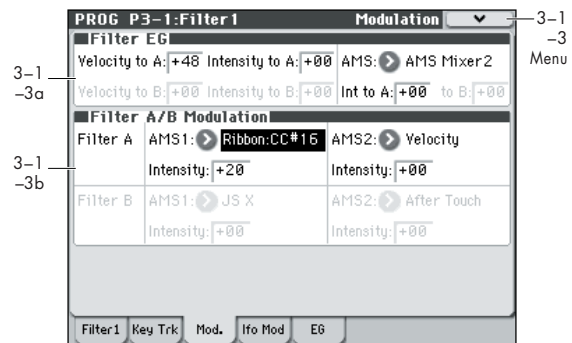
(参照：p.74 「Program: Menu Command」)

3-1-3: Modulation

オシレーター 1 のフィルター・モジュレーションを設定します。おもに以下のような設定ができます。

- フィルター EG がフィルターのカットオフ周波数に与える効果を設定する。
- フィルターのカットオフ周波数に効果を与える AMS モジュレーションを設定する。

フィルター B は、“Filter Routing” が Serial または Parallel のときに有効です。それ以外では、フィルター B のパラメーターはすべて無効となり設定できません。



3-1-3a: Filter EG

フィルター EG はフィルター A と B のカットオフ周波数に時間による変化を与えます。その効果の深さを次の 3 種類の方法で設定できます。

- EG モジュレーションの深さと方向を “Intensity to A/B” で設定する。
- ベロシティによるフィルターにかかる EG の量を調節する。
- 任意の AMS ソースによるフィルターにかかる EG の量を調節する。

上記の 3 つの方法を同時に使うことができ、その結果が加算されて EG 全体の効果となります。

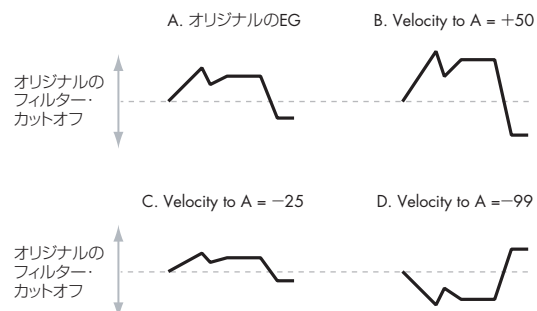
EG のアタック・タイムやリリース・タイム、レベルなど、EG 自体は P3-1-5: EG ページで設定します。(参照：p.37 「3-1-5: EG」)

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

フィルター A のカットオフ周波数に変化を与えるフィルター 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。

フィルター EG のベロシティ・コントロール

以下の例はすべて Intensity to A = +50 の設定です。



＋の値にすると、強く弾くほど上図の B のようにフィルター EG の効果が大きくなります。

－の値にすると、強く弾くほどフィルター EG の効果が逆相で大きくなります。エンベロープの極性を逆さまにした形です。これは次のような方法で使うことができます。

“Intensity to A/B”で＋の初期値を設定して、ペロシティでインテンシティを小さくコントロールします。この場合、EGの振れ幅が狭くなるだけで反転しません。上図の C のようになります。

“Velocity to A/B”の値を、“Intensity to A/B”の値よりも大きくなるように設定します。この場合、上図 D のように、ペロシティが小さいと通常の効果、ペロシティが大きくなると逆相になります。

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

フィルター B のカットオフ周波数に変化を与えるフィルター EG を、ペ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。(参照：「Velocity to A」)

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

フィルター A のカットオフ周波数に変化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向を設定します。これは、ペロシティまたは AMS によるモジュレーションが加わる前の設定となります。

フィルター EG の形状は +99 から -99 の範囲で変化させることができます。＋の値にすると、カットオフ周波数が大きくなり、－の値にするとカットオフ周波数は小さくなります。例えば、上図 A の EG は、最初は上昇し、最後には 0 より下がっています。

“Intensity to A”を＋の値にすると、実際の効果がフィルター EG の形に一致します。EG が 0 より上がると、カットオフ周波数が高くなります。

－の値にすると効果が反転した形でかかり、EG が 0 より大きいときはフィルターのカットオフ周波数が低くなります。

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

フィルター B のカットオフ周波数に変化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向を設定します。これは、ペロシティまたは AMS によるモジュレーションが加わる前の設定となります。(参照：「Intensity to A」)

AMS (Filter EG AMS) [List of AMS Sources]

フィルター A と B のカットオフ周波数に変化を与える、フィルター EG をコントロールする AMS ソースを選びます。この 2 つのフィルターは同一の AMS ソースを共有しますが、インテンシティは別個に設定できます。それ以外は、前述の “Velocity to A” と同じはたらきをします。(参照：p.376 「AMS List」)

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

“Filter EG AMS”によるフィルター A への、モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

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

“Filter EG AMS”によるフィルター B への、モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

3-1-3b: Filter A/B Modulation

フィルター A をコントロールする 2 つの任意の AMS ソースと、フィルター B をコントロールする 2 つの任意の AMS ソースをアサインします。このモジュレーションは、Filter 1 ページで設定するフィルター A/B の “Frequency” (3-1-1b) に加算されます。

Filter A

AMS1 (Filter A AMS1) [List of AMS Sources]

フィルター A 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ための、1 つめの AMS ソースを選びます。(参照：p.376 「AMS List」)

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

AMS1 による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Filter A AMS2) [List of AMS Sources]

フィルター A 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ための、2 つめの AMS ソースを選びます。(参照：p.376 「AMS List」)

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

AMS2 による効果の深さと方向を設定します。

Filter B

フィルター B のパラメーターはフィルター A と同様です。(参照：「Filter A」)

▼ 3-1-3: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy Oscillator 参照 p.76
- 3: Swap Oscillator 参照 p.76

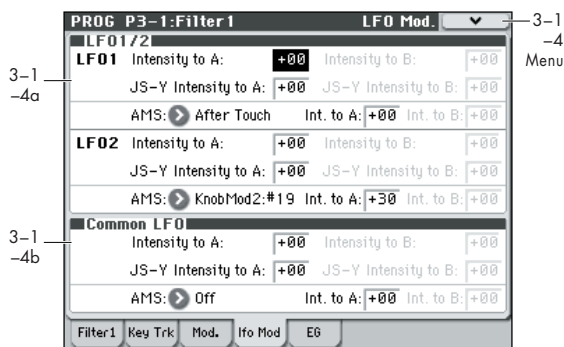
(参照：p.74 「Program: Menu Command」)

3-1-4: LFO Mod. (Modulation)

LFO1、LFO2、コモン LFO は、フィルター A と B のカットオフ周波数に変化を与えます。各 LFO のモジュレーションの強さはフィルターごとに次の 3 種類の方法で設定できます。

- “Intensity to A/B” で、LFO モジュレーションの深さと方向を設定する。
- JS-Y で LFO の量を調節する。
- AMS ソースで LFO の量を調節する。

各 LFO のいずれでも上記が行え、そしてフィルター A とフィルター B 別々に設定できます。その結果が加算されて全体の LFO による効果が作り出されます。



3-1-4a: LFO 1/2

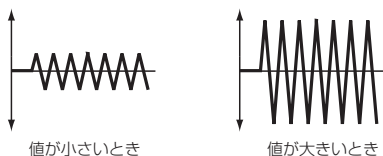
LFO1

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

フィルター A のカットオフ周波数を LFO で変調します。その深さと方向を設定します。“JS-Y Intensity to A” と “AMS” によるモジュレーションを加える前の効果となります。

－の値にすると LFO が逆相となります。同じ LFO でも片方を＋のインテンシティ、もう片方を－のインテンシティに設定して、2 つのパラメーター（例えば、フィルター 1A と 1B など）を変化させることで面白い効果が作れます。

LFO によるフィルター・カットオフの変化



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

フィルター B のカットオフ周波数を LFO で変調します。その深さと方向を設定します。“JS-Y Intensity to B” と “AMS” によるモジュレーションを加える前の効果となります。

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

ジョイスティックを中央位置から－Y 方向（手前）に傾ける（または CC#2 を受信する）ことによって、フィルター A のカットオフ周波数を変調する LFO の効果の深さを調節します（ジョイスティックの－Y 方向でのコントロールを「JS-Y」と呼びます）。－の値にすると、LFO が逆相となるので、“Intensity to A” で設定した LFO の初期値を小さくすることができます。次の例を参照してください。

1. “Intensity to A” を +50 に設定します。
フィルターのカットオフに対する LFO の効果が強くなります。
2. “JS-Y Intensity to A” を -50 に設定します。
ジョイスティックを手前に倒すほど、LFO の効果が薄らいでいき、完全に倒すと LFO の効果はまったくなくなります。

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

JS-Y によるフィルター B のカットオフ周波数を変調する LFO の効果の深さを調節します。（☞ 参照：「JS-Y Intensity to B」）

AMS (LFO1) [List of AMS Sources]

フィルター A と B 両方のカットオフ周波数を変調する LFO の効果の深さを調節します。そのソースを選びます。この 2 つのフィルターは同一の AMS ソースを共有しますが、インテンシティは別個に設定できます。（☞ 参照：p.376 「AMS List」）

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

LFO1 AMS のフィルター A に対する効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” を JS+Y: CC#01 にしてジョイスティックを＋Y 方向へ操作したとき、ここが＋の値のときはフィルター A にかかる LFO1 の効果が大きくなります。

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

LFO1 AMS のフィルター B に対する効果の深さと方向を設定します。

LFO 2

LFO2 のパラメーターは LFO1 と同様です。（☞ 参照：「LFO1」）

3-1-4b: Common LFO

コモン LFO のパラメーターは LFO1 と同様です。（☞ 参照：「LFO1」）

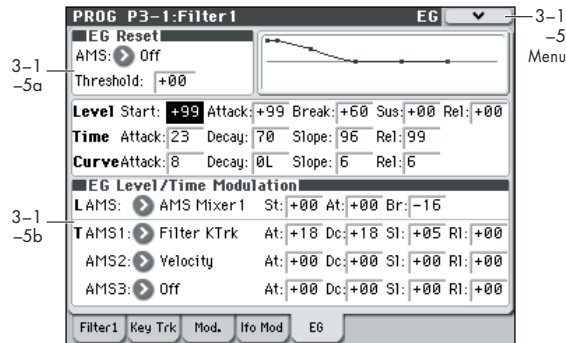
Note: LFO1 と LFO2 は、ボイスごとに別々に設定しますが、コモン LFO はプログラムのすべてのボイスが共有します。ボイスすべてに同じ LFO 効果をかけたいときに使うと便利です。

▼ 3-1-4: Menu Command

- 0: Write Program ☞ p.75
- 1: Exclusive Solo ☞ p.75
- 2: Copy Oscillator ☞ p.76
- 3: Swap Oscillator ☞ p.76

（☞ 参照：p.74 「Program: Menu Command」）

3-1-5: EG



フィルター EG（エンベロープ・ジェネレーター）は、フィルター A、B のカットオフ周波数に複雑な時間による変化を与えます。このページのパラメーターは、その EG の形状を調節します。例えば、おもに次を設定します。

- 各セグメントのレベルとタイムを調節して、EG の基本的な形状を設定する。
- 各 EG セグメントのカーブの度合いを設定する。
- EG のレベルとタイムの複雑なモジュレーションを設定する。
- LFO などの AMS ソースを設定して EG を再スタートさせる。

EG がフィルターに与える効果の深さを調節するには、P3-1: Filter1 – Modulation ページ Filter EG パラメーターを設定します。（☞ 参照：p.34 「3-1-3a: Filter EG」）

フィルター EG を AMS ソースとして使用する

フィルター EG をキーボード・トラックや LFO のように、AMS ソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。変化させたいパラメーターの、AMS リストでフィルター EG を選びます。

3-1-5a: EG Reset

AMS [List of AMS Sources]

EG をスタート・ポイントにリセットする AMS ソースを選びます。例えば、テンポに同期した LFO を使って、リズムの先頭で EG をトリガーします。（☞ 参照：p.376 「AMS List」）

Threshold [-99...+99]

EG リセットをトリガーする AMS レベルを設定します。

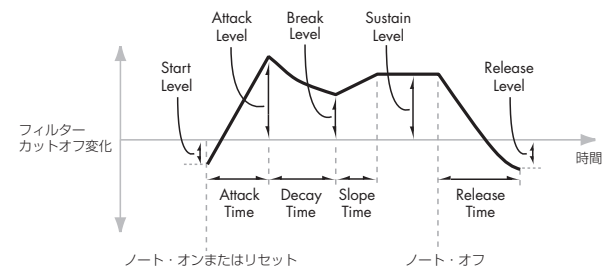
例えば、EG をリセットする LFO の位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。スレッシュホルドが+の値のときは、上向きに通過すると EG がトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過すると EG がトリガーされます。

Note: 数種の LFO 波形や LFO の周期が速いとき、+ 99 あるいは - 99 の最大値に常に達しないことがあります。

“Threshold” を + 99 あるいは - 99 に設定していると、リセットしたりしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold” 値を調節してください。

3-1-5b: Envelope

フィルター EG



エンベロープは、指定した時間をかけてあるレベルまで移行し、また別に指定した時間をかけて別のレベルまで移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

下記のパラメーターで、4 つのレベルと、各レベルから次のレベルへ移行する時間を設定します。

Level

5 つのレベルそれぞれを+の値、-の値のいずれにも設定できます。

+の値のときは、カットオフ周波数（または他の AMS ディスティネーション）が、すでに設定されている値から上がります。-の値のときは下がります。

Start [-99...+99]

ノート・オン時の最初の EG レベルです。

Attack [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Break [-99...+99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

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

スロープ・タイムが終わったときのレベルを設定します。サスティン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフ時までそのレベルを維持します。

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

リリース・タイムの終わったときのレベルを設定します。

Time

以下の表のように、値が大きいほど時間が長くなります。

EG の値	実際にかかる時間
10	10 msec
20	44 msec
30	104 msec
40	224 msec
50	464 msec
60	944 msec
70	1.8 sec
80	3.8 sec
90	10.9 sec
99	87.3 sec

Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムをもっとも速くするには、スタート・レベルを +99 にします。この場合、最大レベルで即座に EG がスタートします。

Decay [00...99]

アタック・レベルに達したときからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。サスティン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで継続します。

Rel (Release) [00...99]

サスティン・レベルからリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。

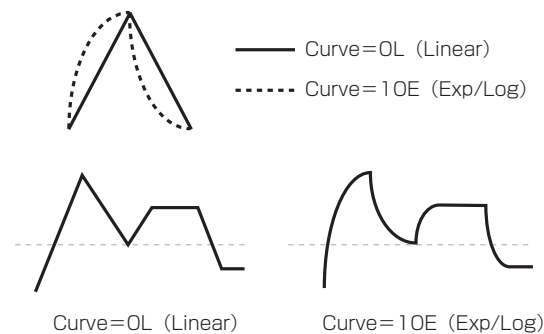
Curve

説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープはむしろ曲線で構成されています。

つまり、各セグメントのレベルが最初は素早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて緩やかに変化します。このほうが、直線的なセグメントよりも音が自然に聞こえます。

ヴィンテージのアナログ・シンセのエンベロープは、このようなカーブを自然に形成しましたが、M50 では更にこれを進歩させて、4 つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ別個に調節できます。

フィルター EG カーブ



カーブの曲がり具合を変更しても、EG のタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値がさらに速く変化しますので、サウンドもさらに速く変化するように聞こえます。

上昇／下降に適したカーブ設定

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3 は、アタックなどの上昇セグメントの初期設定に適しています。一方、Curve=6 以上は、ディケイやリリースなどの下降セグメントに最適です。

Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメントー スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメントー アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメントー ブレイク・レベルからサスティン・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Rel (Release) [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメントー サスティン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

3-1-5c: EG Level/Time Modulation

Level

任意の AMS ソースで EG のレベル・パラメーターをコントロールします。スタート、アタック、ブレイクの各レベルは 1 つの AMS ソースを共有しますが、それぞれ個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

3 つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、下図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

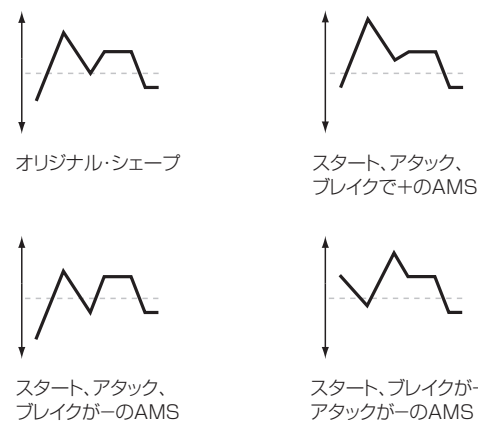
Note: エンベロープの動作が 2 つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値を調節することはできません。

例えば、EG がディケイ・タイムを通過しているときはディケイ・タイムとブレイク・レベルを調節することができません。

また、ブレイク・レベルを調節するためにコモン LFO をアサインした場合、LFO は絶えず動作していますが、ブレイク・レベルはディケイ・セグメントが始める瞬間の LFO の値によって影響を受けます。

これは EG Reset によってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

フィルター EG レベル・モジュレーション



AMS [List of AMS Sources]

EG のレベル・パラメーターをコントロールする AMS ソースを選びます。(☞ 参照：p.376 「AMS List」)

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

スタート・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、「AMS」ソースを Velocity に、「St (Start)」を +99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。「St (Start)」を -99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

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

アタック・レベルにかかる AMS モジューレーションの効果の深さと方向を設定します。

Br (Break) [-99...+99]

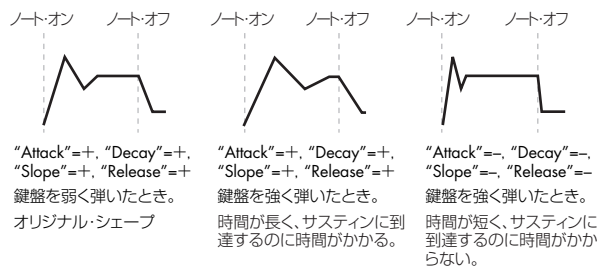
ブレイク・レベルにかかる AMS モジューレーションの効果の深さと方向を設定します。

Time

EGのタイム・パラメーターを3つの異なる AMS ソースでコントロールします。3つの AMS それぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のモジューレーションの深さをインテンシティで設定できます。

フィルター EG タイム・モジューレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき



AMS1 [List of AMS Sources]

EGのタイム・パラメーターをコントロールする1つめのAMSソースを選びます。ここでは Velocity や Keyboard Track が効果的です。(参照：p.376「AMS List」)

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

アタック・タイムにかかる AMS モジューレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”をVelocityに、“At (Attack)”を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、“At (Attack)”を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMSソースを最大値に設定すると(例えば、“Velocity”を127にすると)、“Attack”が+8の設定で、アタック・タイムがほぼ2倍になり、“Attack”が-8の設定で、アタック・タイムがほぼ半分になります。(参照：p.381「EG Time」)

Dc (Decay) [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかる AMS モジューレーションの効果の深さと方向を設定します。

Sl (Slope) [-99...+99]

スロープ・タイムにかかる AMS モジューレーションの効果の深さと方向を設定します。

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

リリース・タイムにかかる AMS モジューレーションの効果の深さと方向を設定します。

AMS2 と AMS3

EGのタイム・パラメーターをコントロールする2つめ、3つめのAMSソースを選びます。それぞれが、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のインテンシティを設定します。AMS2とAMS3のパラメーターは、前述のAMS1と同様です。

▼ 3-1-5: Menu Command

- 0: Write Program 参照p.75
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Copy Oscillator 参照p.76
- 3: Swap Oscillator 参照p.76
- 4: Sync Both EGs 参照p.77

(参照：p.74「Program: Menu Command」)

PROG P3-2: Filter2

3-2-1: Filter2

オシレーター 2 フィルター 2 の基本的な設定をします。
“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外では
このページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。

( 参照 : p.30 「3-1-1: Filter1」)

3-2-2: Keyboard Track

オシレーター 2 のキーボード・トラックを設定します。おもに
以下のような設定ができます。

- キーボード・トラックの形状を設定し、トラッキングがフィルターのカットオフ周波数に与える効果の度合いを設定する。
- フィルター EG がフィルターのカットオフ周波数に与える効果を設定する。
- フィルターのカットオフ周波数に効果を与える AMS モジュレーションを設定する。

フィルター B は、“Filter Routing” が Serial または Parallel のとき有効です。それ以外では、フィルター B のパラメーターはすべて無効となり設定できません。

3-2-3: Modulation

オシレーター 2 のフィルター・モジュレーションを設定します。
“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外では
このページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。

( 参照 : p.34 「3-1-3: Modulation」)

3-2-4: LFO Mod. (Modulation)

オシレーター 2 の LFO フィルター・モジュレーションを設定します。
“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外では
このページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。

( 参照 : p.36 「3-1-4: LFO Mod. (Modulation)」)

3-2-5: EG

オシレーター 2 のフィルター EG を設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同じです。

( 参照 : p.37 「3-1-5: EG」)

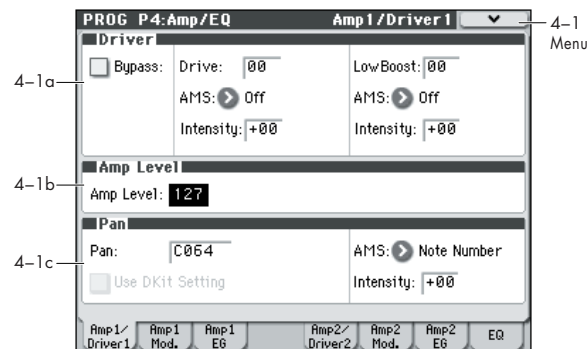
PROG P4: Amp/EQ

オシレーター 1 と 2 の音量（「アンプリチュード」または略して「アンプ」といいます）、パン、ドライバー、専用のアンプ EG とキーボード・トラックをそれぞれ別個にコントロールできます。また、両オシレーターは 3 バンド EQ を 1 基共有しています。このページでは以下の設定をはじめ、これらの関連パラメーターをコントロールします。

- ドライバー回路を設定する。低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出すことも可能です。
- パンを設定する。またパンにモジュレーションを設定する。
- キーボード・トラック、アンプ EG、LFO モジュレーション、AMS コントロールなど、アンプ・レベルとモジュレーションを設定する。
- 3 バンド EQ を設定する。

“Oscillator Mode” が Single のときは、オシレーター 1 のアンプ、パン、ドライブ・パラメーターのみが有効となります。オシレーター 2 用のページは選択できません。

4-1: Amp1/Driver1



アンプ／EQ セクションの基本設定をします。以下について設定します。

- ドライバー回路を設定する。
- オシレーターの音量レベルを設定する。
- パン（音の定位）とパン・モジュレーションを設定する。

4-1a: Driver

ドライバー回路を設定します。低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出します。サウンドを微妙に太くしたり、極端なディストーションをかけたりなど、幅広い効果が作れます。エフェクト部のオーバードライブとは異なり、このドライバーは発音数全体やレベルによらず一定な音色が得られます。

2 つのおもなパラメーター、“Drive” と “Low Boost” が同時に作用して、ドライバー全体の効果を作ります。“Drive” はサウンドにエッジ感を与え、“Low Boost” は低域をブーストするだけでなく、サウンド全体に質感を与えます。

Bypass [Off, On]

On（チェックする）：ドライバーが信号経路から外れます。

Drive [00...99]

ドライブ量を設定します。値が小さいとサチュレーションは柔らかくなり、値が大きくなるとディストーションが顕著になります。

“Drive” とともに、“Low Boost” も合わせて大きくすると効果的です。

Note: “Drive” が 0 のときでも、ドライバーは音色に影響を与えます。完全に効果をなくすときは、ドライバーをバイパスしてください。

AMS (Drive) [List of AMS Sources]

“Drive” の量をコントロールする AMS ソースを選びます。

(☞ 参照：p.376 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

ドライブに対する AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Low Boost [00...99]

このロー・ブースト回路は、サウンドの質感をコントロールします。効果のかかる特定の EQ 周波数は、“Drive” 設定で変化します。

値が大きいほど低域がブーストされ、“Drive” の効果も強まります。

AMS [List of AMS Sources]

“Low Boost” の値を変化させる AMS ソースを選びます。(☞ 参照：p.376 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

“Low Boost” の値を変化させる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

4-1b: Amp Level

Amp Level [000...127]

オシレーター 1 の基本となる音量を設定します。

キーボード・トラック、ペロシティなどによるモジュレーションが加わる前の設定となります。

OSC/DrumTrk Mixer と音量

オシレーターの音量は、0-4: OSC/DrumTrk Mixer ページのスライダーでも直接コントロールすることができます。“Amp Level” とは別のパラメーターをコントロールします。

MIDI と音量

MIDI プログラムの全体的な音量は、MIDI ボリューム (CC#7)、エクスプレッション (CC#11) でもコントロールすることができます。一方だけでコントロールする場合は、どちらでも同じように動作します。MIDI 値の 127 が “Amp Level” の値になり、この値を下げていくと音量も下がります。

ボリュームとエクスプレッションでコントロールする場合は、ボリュームで最大音量を設定し、エクスプレッションで音量を変化させます。

グローバル MIDI チャンネル (Global 1-1a) でコントロールします。

4-1c: Pan

Pan [Random, L001...C064...R127]

オシレーター 1 のステレオ・パンを設定します。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 にすると、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 (Global 1-1a) でコントロールします。

Note: Random は、ディスプレイ上からのみ選ぶことができます。

AMS (Pan) [List of AMS Sources]

パンを変化させる AMS ソースを選びます。(参照: p.376 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

パンを変化させる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“Pan”を C064 に、“AMS”を Note Number に設定すると、“Intensity”が+の値のときは、C4 を境にして高音を弾くほどサウンドが右側に移動します。また、低音を弾くほど左側に移動します。-の値にするとこれらは逆の効果になります。

Use DKit Setting [Off, On]

“Oscillator Mode” が Drums のときに有効です。

標準のプログラムと違って、ドラムキットには Key ごとの異なるパン設定がされています。このパラメーターは、ドラムキットのパン設定を使うか、プログラムのパン設定を使うかを設定します。

On (チェックする): プログラムは、ドラムキットで Key ごとに設定したパン設定を使います。パンの AMS も有効です。通常この設定にします。

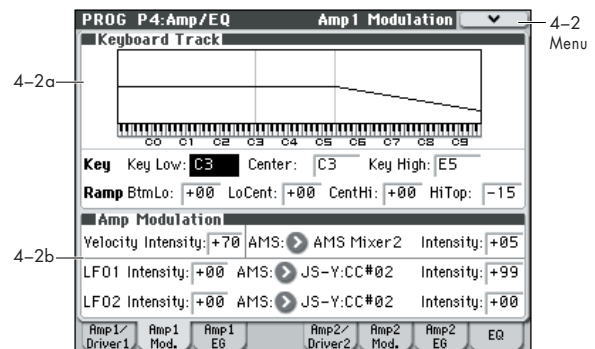
Off (チェックしない): プログラムはドラムキットのパン設定を無視して、プログラムのパン設定を使います。ドラムキットのすべての Key が“Pan” (Global 5-4b) の設定になります。

▼ 4-1: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy Oscillator 参照 p.76
- 3: Swap Oscillator 参照 p.76

(参照: p.74 「Program: Menu Command」)

4-2: Amp1 Modulation



オシレーター 1 の音量を変化させるモジュレーションを設定します。おもに次の設定ができます。

- キーボード・トラックの形状を設定して音量をコントロールする。
- 音量を変化させる AMS をアサインする。
- 音量に対する LFO の効果を設定する。

モジュレーションの設定によって、音量が“Amp Level”の設定より最大 2 倍まで大きくなります。

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。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量が変化します。通常、全音域にわたって均一の音量にするには、キー・トラックの設定が必要です。

M50 のキーボード・トラックは、最大 4 カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域で急激に音量が上がり、そして続く高音域のオクターブでは音量が徐々に上がっていくか、まったく上がらないように設定する。
- 低音域を弾いていくほど音量が上がるように設定する。
- 特定のキーで急激に音量が変化するように設定し、スプリット効果を得る。

キーボード・トラックの仕組み：

Key と Ramp

キーボード・トラックに 4 箇所の Ramp (傾き) を設定します。鍵盤上の 5 つの Key を軸にして傾きを設定します。5 つの Key のうち一番上と下のキーは MIDI で一番上と下のノート・ナンバー C-1、G9 に固定されています。その間の任意の位置に、残りの 3 つの Key (“Key Low”、“Center”、“Key High”) を設定します。

4 つの Ramp 値は、それぞれ挟まれている Key の傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp “Low-Center” が 0 のとき、Key の “Key Low” と “Center” の間は値が変化しません。

Key の値が折り返し点となり、鍵盤上の低音域と高音域の傾きを Ramp で設定します。

Key “Center” では、キーボード・トラックの効果はありません。

Key:

Key Low

[C-1...G9]

低音域での 2 本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Center

[C-1...G9]

キーボード・トラック中央の折点となるノートを設定します。この“Key”では、キーボード・トラックによる音量への効果、および任意の AMS モジュレーションの対象への効果はなくなります。

Key High

[C-1...G9]

高音域での 2 本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

鍵盤からノート値を入力する

鍵盤を押してノート・ナンバーを直接入力することができます。

1. 設定する Key を選びます。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押します。
ノート・ナンバーが入力されます。

Ramp:

Ramp (傾き) が+の値のとき、Key “Center” から高音域または低音域へ弾くにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。-の値のときは逆に出力が小さくなります。

このため、Ramp が Key “Center” の左にあるか右にあるかによって、“Ramp” 設定の+値、-値の意味が違ってきます。

Btm Lo (Bottom-Low) と Lo Cent (Low-Center): Ramp が-の値のとき、低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Cent Hi (Center-High) と Hi Top (High-Top): Ramp が+の値のとき、高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

他のキーボード・トラックとの相違点

アンプのキーボード・トラックは、フィルターおよびコモン・キーボード・トラックと異なる点がいくつかあります。

例えば、“Ramp” 値の結果が違います。下記のグラフに示すように、-値の傾きのほうが、+値の傾きよりも急なものになります。

また、アンプには独立したインテンシティのコントロールがありません。そのかわり、インテンシティは最大値に固定されて

いるので、キーボード・トラックによって、全くの無音から設定レベルの 2 倍のレベルまで音量が変化します。

Btm Lo (Bottom-Low)

[−Inf, −99...+99, +Inf]

MIDI ノート・レンジの一番下のキーC-1 と “Key Low” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Lo Cent (Low-Center)

[−Inf, −99...+99, +Inf]

“Key Low” と “Center” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Cent Hi (Center-High)

[−Inf, −99...+99, +Inf]

“Center” と “Key High” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

Hi Top (High-Top)

[−Inf, −99...+99, +Inf]

“Key High” キーと MIDI ノート・レンジの一番上のキーG9 との間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

“Ramp” の値	レベル変化
−Inf	半音で無音
−99	全音で無音
−95	1 オクターブで無音
−48	2 オクターブで無音
−25	4 オクターブで無音
00	変化なし
+25	4 オクターブで 2 倍
+50	2 オクターブで 2 倍
+99	1 オクターブで 2 倍
+Inf	半音で 2 倍

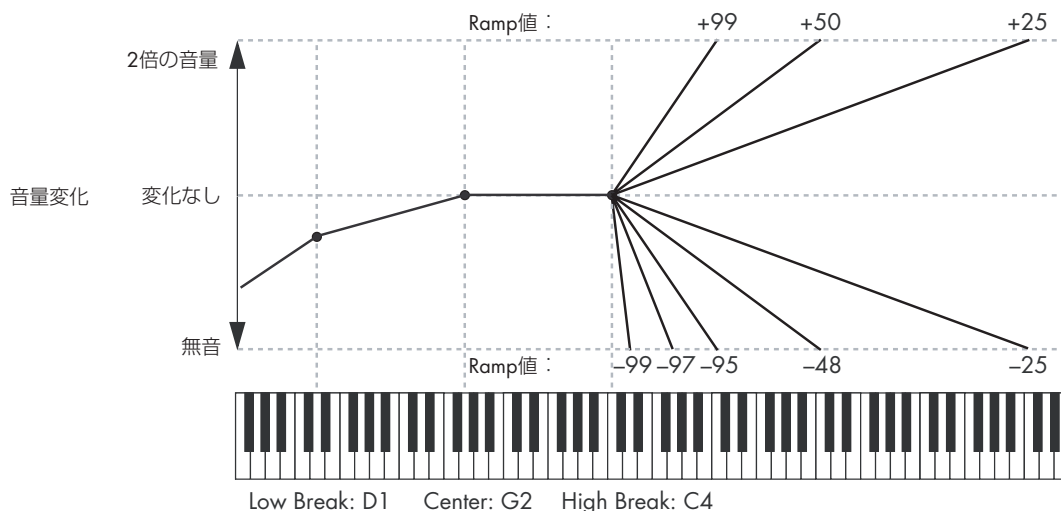
Ramp 値の +Inf と −Inf

+Inf と −Inf はスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Ramp を +Inf または −Inf にすると、キーボード・トラックは 1 つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

Ramp 値を +Inf にすると、キーボード・トラックは、半音で最高値（設定音量の 2 倍）まで上がります。

Ramp 値を −Inf にすると、キーボード・トラックは、半音で最低値（無音）まで下がります。

Note: “Cent Hi (Center-High)” の Ramp を +Inf か −Inf にすると、“Hi Top (High-Top)” は設定できなくなります。同様に、“Lo



Cent (Low-Center)” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“Btm Lo (Bottom-Low)” は設定できなくなります。

アンプ・キーボード・トラックを AMS ソースとして使用する

キーボード・トラックは、エンベロープや LFO などと同様に、AMS ソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。対象となるパラメーターの AMS ソースで Amp KTrk を選択します。

4-2b: Amp Modulation

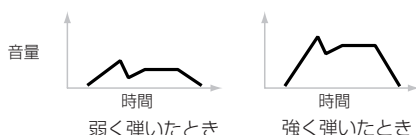
ベロシティと AMS ソースの両方を使って音量を変化させます。このモジュレーションで、アンプ・レベルとアンプ EG レベルのパラメーターをコントロールします。音量はアンプ EG による音量変化に、AMS 等の値をかけ算したものです。アンプ EG のレベル設定値が低いと、レベルも小さくなります。

Velocity Intensity [-99...+99]

＋の値のとき、強く弾くほど音量が大きくなります。

－の値のとき、強く弾くほど音量が小さくなります。

アンプ EG を使ったベロシティによる音量の変化



AMS [List of AMS Sources]

アンプ 1 の音量をコントロールする AMS ソースを選びます。
(☞ 参照 : p.376 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

AMS モジュレーションによる効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” を JS+Y: CC#01 にしてジョイスティックを＋Y 方向へ操作すると、ここが＋の値のときは音量が大きくなります。

他のモジュレーション設定で音量がすでに最大レベル (“Amp Level” とアンプ EG のレベル設定の 2 倍) に達していると、音量は変化しません。

LFO 1/2

LFO1 と LFO2 で、音量を変化させます。

LFO1

Intensity (LFO1) [-99...+99]

オシレーターの音量を変化させる LFO1 の効果の深さと方向を設定します。

－の値のときは LFO 波形が逆相になります。

AMS (LFO1) [List of AMS Sources]

音量にかかる LFO の効果の深さをコントロールする、AMS ソースを選びます。(☞ 参照 : p.376 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

音量を変化させる LFO AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

LFO2

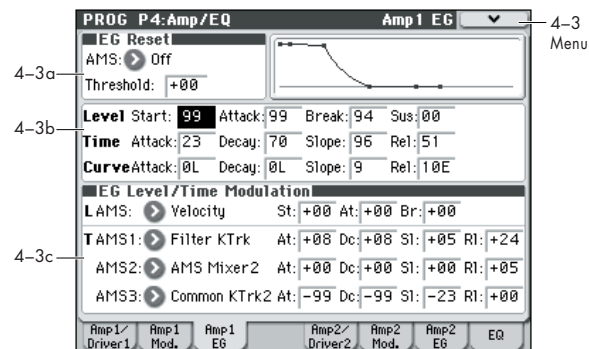
LFO2 のパラメーターは LFO1 と同様です。(☞ 参照 : 「LFO1」)

▼ 4-2: Menu Command

- 0: Write Program ☞ p.75
- 1: Exclusive Solo ☞ p.75
- 2: Copy Oscillator ☞ p.76
- 3: Swap Oscillator ☞ p.76

(☞ 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

4-3: Amp1 EG



アンプ EG (エンベロープ・ジェネレーター) は、オシレーター 1 の音量に複雑な時間による変化を与えます。このページのパラメーターは、その EG の形状を調節します。

4-3a: EG Reset

AMS [List of AMS Sources]

EG をスタート・ポイントにリセットする AMS ソースを選びます。例えば、テンポに同期した LFO を使って、リズムの先頭で EG をトリガーします。(参照: p.376 「AMS List」)

Note: アンプ EG がリリース・セグメントにあるときはリセットできません。(リセットしてしまうと、発音が止まらなくなるためです。)

Threshold [-99...+99]

EG リセットをトリガーする AMS レベルです。

例えば、EG をリセットする LFO の位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。スレッシュホールドが+の値のときは、上向きに通過すると EG がトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過すると EG がトリガーされます。

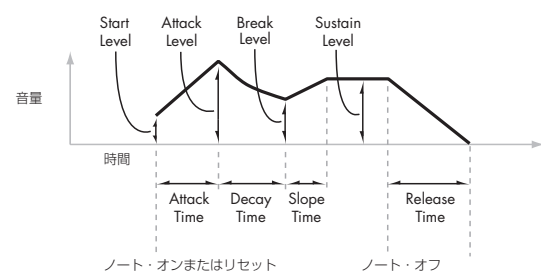
Note: 数種の LFO 波形や LFO の周期が速いとき、+99 あるいは-99 の最大値に常に達しないことがあります。

“Threshold” を +99 あるいは-99 に設定していると、リセットしたりしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold” 値を調節してください。

4-3b: Envelope

アンプ 1EG の時間による変化を設定します。

アンプ EG



Level

Start [00...99]

ノート・オン時の 初めの音量を設定します。

Attack [00...99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Break [00...99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Sus (Sustain) [00...99]

スロープ・タイムが終わったときのレベルを設定します。サステイン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフ時までそのレベルを維持します。

Time

以下の表のように、値が大きいくほど時間が長くなります。

EG の値	実際にかかる時間
10	10 msec
20	44 msec
30	104 msec
40	224 msec
50	464 msec
60	944 msec
70	1.8 sec
80	3.8 sec
90	10.9 sec
99	87.3 sec

Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムをもっとも速くするには、スタート・レベルを +99 にします。この場合、最大レベルで即座に EG がスタートします。

Decay [00...99]

アタック・レベルに達した時からブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します。サステイン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続けます。

Rel (Release) [00...99]

サステイン・レベルから無音に到達するまでの時間を設定します。

Curve

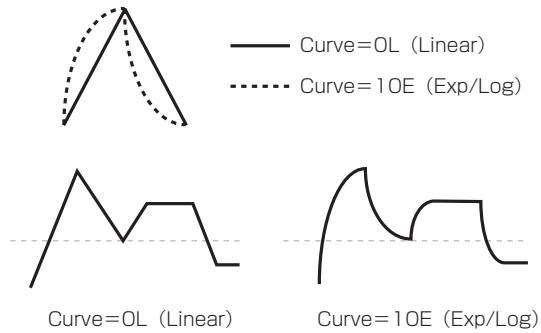
説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープはどちらかといえば曲線で構成されていると言えます。

つまり、各セグメントのレベルが最初は早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて緩やかに変化します。このほうが、直線的なセグメントよりも音が良く聞こえます。

ヴィンテージのアナログ・シンセのエンベロープは、このような曲線を自然に形成しましたが、M50 では更にこれを進歩させて、4 つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ個別に調節できるようになっています。

カーブの曲がり具合を変更しても、EG のタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値がさらに速く変化するので、サウンドも速く聞こえます。

アンプ EG カーブ



上昇／下降に適したカーブ設定

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3 は、アタックなどの上昇セグメントの初期設定に適しています。一方、Curve=6 以上は、ディケイやリリースなどの下降セグメントに最適です。

Attack [OL (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメントー スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Decay [OL (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメントー アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Slope [OL (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメントー ブレイク・レベルからサステイン・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Rel (Release) [OL (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメントー サステイン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

4-3c: EG Level/Time Modulation

Level

任意の AMS ソースで EG のレベル・パラメーターをコントロールします。スタート、アタック、ブレイクの各レベルは 1 つの AMS ソースを共有しますが、それぞれ個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

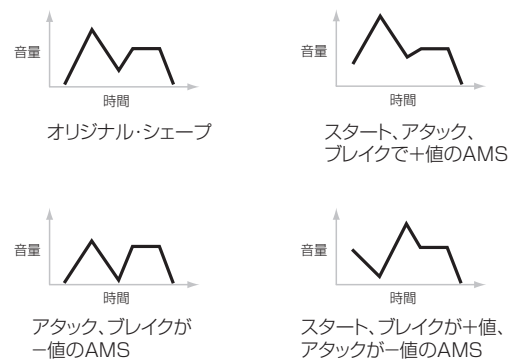
3 つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、次図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

Note: エンベロープの動作が 2 つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値を調節することはできません。

例えば、EG がディケイ・タイムを通過しているときはディケイ・タイムとブレイク・レベルを調節することができません。また、ブレイク・レベルを調節するためにコモン LFO をアサインした場合、LFO は絶えず動作していますが、ブレイク・レベルはディケイ・セグメントが始める瞬間の LFO の値によって影響を受けます。

これは EG Reset によってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

アンプ EG レベル・モジュレーション



AMS

[List of AMS Sources]

EG のレベル・パラメーターをコントロールする AMS ソースを選びます。(☞ 参照：p.376 「AMS List」)

St (Start)

[-99...+99]

スタート・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” ソースを Velocity に、“St”(Start) を +99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。“St”(Start) を -99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

At (Attack)

[-99...+99]

アタック・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Br (Break)

[-99...+99]

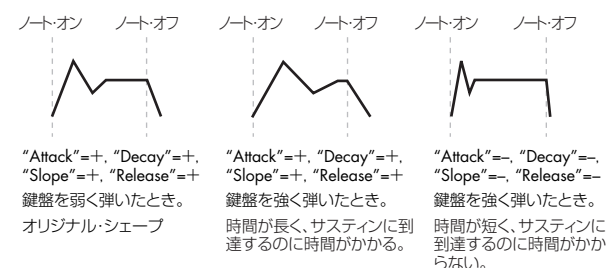
ブレイク・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Time

EG のタイム・パラメーターを 3 つの異なる AMS ソースでコントロールします。3 つの AMS それぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

アンプ EG タイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき



AMS1

[List of AMS Sources]

EG のタイム・パラメーターをコントロールする 1 つめの AMS ソースを選びます。ここで Velocity や Keyboard Track が有用です。(☞ 参照：p.376 「AMS List」)

At (Attack)

[-99...+99]

アタック・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” ソースを Velocity に、“At”(Attack) を +99 にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くな

ります。一方、“At”(Attack) を -99 にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMS ソースを最大値に設定（例えば “Velocity” を 127）すると、“At”(Attack) が +8 の設定でアタック・タイムがほぼ 2 倍になり、“At”(Attack) が -8 の設定でアタック・タイムがほぼ半分になります。

Dc (Decay) [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Sl (Slope) [-99...+99]

スロープ・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

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

リリース・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

AMS2 と AMS3

EG のタイム・パラメーターをコントロールする 2 つめ、3 つめの AMS ソースを選びます。それぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のインテンシティを設定します。AMS2 と AMS3 のパラメーターは、前述の AMS1 と同様です。

▼ 4-3: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy Oscillator 参照 p.76
- 3: Swap Oscillator 参照 p.76
- 4: Sync Both EGs 参照 p.77

(参照 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

4-5: Amp2/Driver2

オシレーター 2 の基本音量とパンを設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。(参照 参照 : p.41 「4-1: Amp1/Driver1」)

4-6: Amp2 Modulation

オシレーター 2 の音量を変化させるモジュレーションを設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

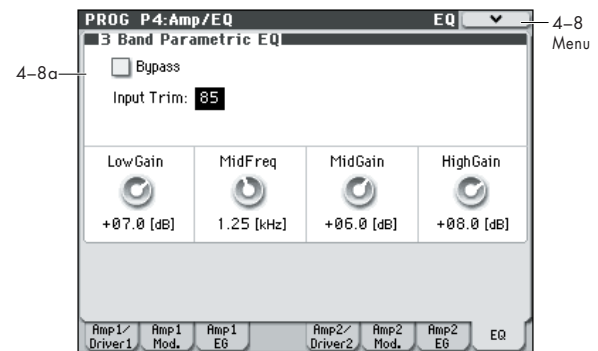
パラメーターはオシレーター 1 と同様です。(参照 参照 : p.42 「4-2: Amp1 Modulation」)

4-7: Amp2 EG

オシレーター 2 のアンプ EG を設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。(参照 参照 : p.45 「4-3: Amp1 EG」)

4-8: EQ



プログラムのオシレーター 1 と 2 は、MID スイープの 3 バンド EQ を共有しています。

コンビネーションとシーケンスではティンバー、トラックごとに同じ EQ を持っています。このプログラムの EQ 設定を、コンビネーション/シーケンスの “Auto Load Program EQ” 機能を使ってトラック、ティンバーに取り込みます。

4-8a: 3 Band Parametric EQ

Bypass [On, Off]

On (チェックする) : “Input Trim” を含め EQ がすべて無効になります。

EQ のかかった信号と元の信号を比較するときに便利な設定です。

Input Trim [00...99]

EQ に入る信号レベルを設定します。設定と音量が比例し、50 が -12 dB、25 が -24 dB に相当します。

“Low Gain”、“Mid Gain”、“High Gain” の設定により全体音量が極端に大きくなった場合、このパラメーターを使って補正します。

Low Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

80 Hz ロー・シェルフ EQ のゲインを調節します。0.5 dB 単位で設定します。

Mid Frequency [100Hz...10.00kHz]

Mid スイープ EQ の中心周波数を設定します。

Mid Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Mid スイープ EQ のゲインを調節します。0.5 dB 単位で設定します。

High Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

10 kHz ハイ・シェルフ EQ のゲインを調節します。0.5 dB 単位で設定します。

▼ 4-8: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy Oscillator 参照 p.76
- 3: Swap Oscillator 参照 p.76

(参照 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

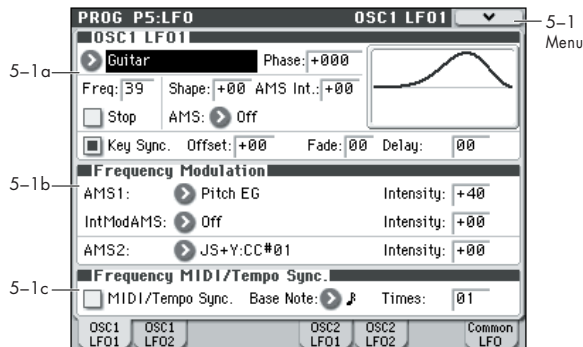
PROG P5: LFO

オシレーター 1、2 のフィルター、アンプ、ピッチとその他のパラメーター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 を持ちます。

また、2 つのオシレーターは 1 つのコモン LFO を共有します。これは一部のアナログ・シンセで見られるグローバル LFO と似たものです。

以下のページでは 5 つの LFO のパラメーターを設定します。

5-1: OSC1 LFO1 AMS Source



オシレーター 1 の 1 つめの LFO を設定します。おもに以下について設定します。

- LFO の基本波形を選び、“Shape” で変形する。
- LFO の周波数を設定し、周波数を変化させる AMS をアサインする。
- “Key Sync” で、LFO をボイスごとに動作させるか、全ボイスにわたって同期させるかを選択する。
- “Fade”、“Delay” で、ノート・オン後に LFO が徐々にフェード・インしていくようにしたり、LFO がスタートするまでの時間を設定する。
- LFO を MIDI テンポと同期させる。

5-1a: OSC 1 LFO 1

Waveform [Triangle...Random6 (Continuous)]

下図のような LFO の基本波形を選びます。

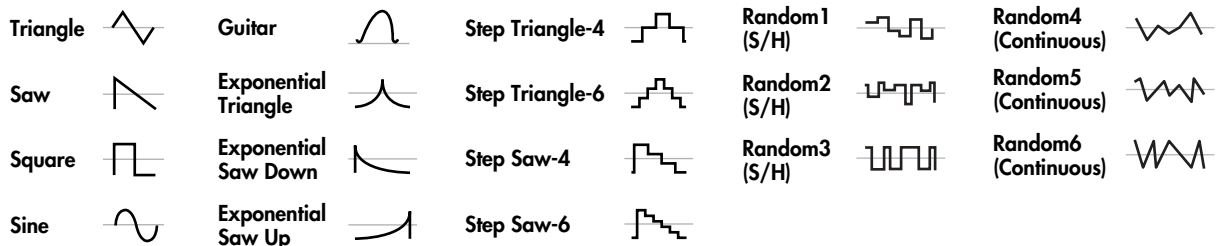
波形を見てすぐわかるものがほとんどですが、下記にいくつか説明を加えます。

Guitar: ギターのヴィブラートで、シェイプは特にそのために調節されたものです。波形は+値のみで、ピッチに使うとベンド・アップ効果のみになります。

Random1 (S/H): 一般的なサンプル/ホールドの波形で、一定間隔でレベルがランダムに変化します。

Random2 (S/H): レベルとタイミングがランダムに変化します。

LFO 波形



Random3 (S/H): ランダムなタイミングでパルス波を生成します。一般的なサンプル/ホールドとは逆で、タイミングが変化しレベルは変化しません。

Random4-6 (Continuous): ステップ変化でなく曲線変化で Random1-3 をなめらかにしたものです。ゆるやかなランダム変化を得るために使います。

Phase [-180...+180, Random]

波形の位相の起点を 5 度単位で設定します。

“Key Sync” がオフのときは、フレーズの最初のノートにのみ適用されます。

Freq (Frequency) [00...99]

LFO のスピードを設定します。他のモジュレーションがかかる前の設定になります。下表のように、値が大きいほどスピードが速くなります。

AMS モジュレーションを使うと、ここでの設定では不可能な速いスピードや遅いスピードを設定できます。

“Freq” の値	周波数
00	0.014 Hz
10	0.112 Hz
20	0.422 Hz
30	0.979 Hz
40	1.79 Hz
50	2.84 Hz
60	4.14 Hz
70	5.69 Hz
80	7.49 Hz
90	9.53 Hz
99	26.25 Hz
99 + Fine 99	32 Hz

Stop [Off, On]

On (チェックする): LFO が通常通り動作しないで、“Freq” の設定を無視します。LFO は最初の値 (“Waveform”、“Phase”、“Shape”、“Offset” の組み合わせで決定) を、ノート・オフまで維持します。

ノート・オン時にのみ、値が変化しますので、Random 波形を使用すると、ノート・オン (または最初のノート・オン) のたびに、発生する固定値がランダムに変化します。

Off (チェックしない): LFO が通常通り動作します。

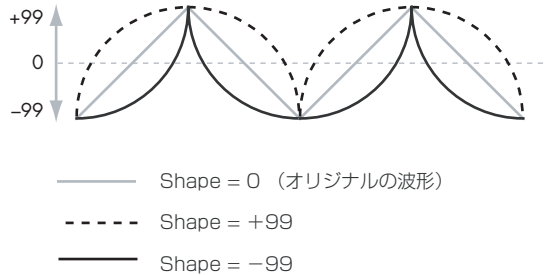
Shape [-99...+99]

基本波形を変形させます。下図で示すように、波形に丸みをつけたり、とがらせたりします。また、特定の範囲を強調する使い方ができます。

例えば、三角波の LFO を使ってフィルターのカットオフ周波数を変化させるとします。“Shape” で値の大きい範囲を強調する

と、フィルターは高周波数領域で時間をかけてスweepし、低い値の範囲を強調すると低周波数領域で時間をかけてスweepします。

LFOシェイプ



Note: Square、Random3 の波形は値が常に +99 か -99 のため、“Shape” 設定は影響しません。これらの波形を選択した場合はエディットできません。

AMS (Shape)

[List of AMS Sources]

LFO のシェイプをコントロールする AMS ソースを選びます。シェイプを変化させると LFO の効果が劇的に変化します。(参照: p.376 「AMS List」)

AMS Int (Intensity)

[-99...+99]

シェイプを変化させる “AMS (Shape)” の効果の深さと方向を設定します。

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、ノートごとに独立した LFO が動作します。これが通常の設定です。

Off (チェックしない): 後から弾いたノートにも最初に弾いた鍵盤によってスタートした LFO がかかります。押さえているノートすべての LFO が同期します。“Fade” と “Delay” 設定は最初のノートの LFO のみに適用されます。

オフのときでも、ノート・ナンバーやベロシティ、キー・スケーリング、その他ノート関連の AMS ソースで周波数を変化させれば、ノートごとに LFO のスピードが違ってきます。

Offset

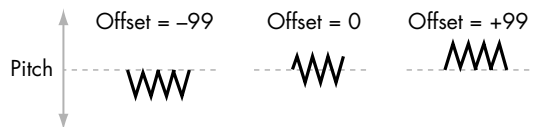
[-99...+99]

LFO 波形のほとんどが 0 を中心とします。このパラメーターで LFO を上下にずらします。中央値が 50 で、設定範囲を -49 ~ +149 とすることもできます。

例えば、LFO でビブラートをかけるとき、“Offset” を 0 にすると、ビブラートはノートの元のピッチを中心として上下に変化します。

“Offset” が +99 のとき、ヴィブラートは元のピッチより上で変化します。

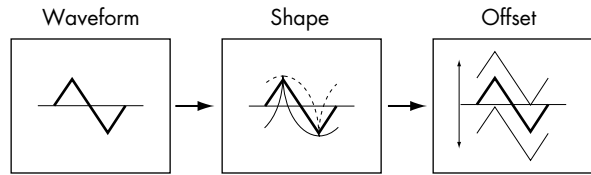
“Offset” の値とヴィブラートによるピッチ変化



Guitar 波形は例外です。ギター弦のピッチをバンドさせた音を再現するため、ピッチは上がるだけで下がりません。このため、中央値は 0 ではなく 50 になっています。もちろん、“Offset” を - の値にすれば、0 以下に下げることができます。

このパラメーターは LFO の出力値に影響するので、以下のようにシェイプ機能がかかった後の信号に適用されます。

Shape, Offset による LFO 信号の変化



Fade

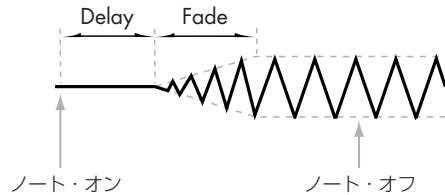
[00...99]

LFO がすぐに最大レベルにならないで、徐々にフェード・インしていくことができます。このパラメーターは、LFO がスタートしてから最大レベルに達するまでの時間を設定します。

“Delay” を使用しているときは、ディレイが終わった後にフェード・インが始まります。

“Key Sync” がオフのとき、フェードはノート・オンしていない状態での、最初のノート・オンでかかります。

LFO のフェードとディレイ



Delay

[00...99]

ノート・オンから LFO がスタートするまでの時間を設定します。

“Key Sync” がオフのとき、ディレイはノート・オンしていない状態での、最初のノート・オンでかかります。

5-1b: Frequency Modulation

2 つの AMS で LFO のスピードを調節します。

AMS1 (Frequency)

[List of AMS Sources]

LFO1 周波数を変化させる 1 つめの AMS ソースを選びます。(参照: p.376 「AMS List」)

LFO2 を AMS ソースにして、LFO1 の周波数を変化させることもできます。

Intensity

[-99...+99]

“AMS1 (Frequency)” による効果の深さと方向を設定します。次に、“Int Mod AMS” がこの初期量に加算されます。

AMS を最大値 (例えばジョイスティックを一杯まで奥側に倒したとき) にすると、AMS が周波数に及ぼす効果は以下ようになります。

Intensity	LFO 周波数の変化
+99	64x
+82	32x
+66	16x
+49	8x
+33	4x
+16	2x

速くなる

Intensity	LFO 周波数の変化	
-16	1/2x	遅くなる
-33	1/4x	
-49	1/8x	
-66	1/16x	
-82	1/32x	
-99	1/64x	

Int Mod AMS (Intensity Mod AMS)

[List of AMS Sources]

AMS1 のインテンシティを調節する AMS ソースを選びます。
(☞ 参照 : p.376 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

“Int Mod AMS” の効果の深さと方向を設定します。AMS1 の “Intensity” が 0 でも、“Int Mod AMS” の値によって、最終的な AMS の量が -99 ~ +99 の範囲で変化します。

例えば、“AMS1” を Pitch EG に、“Int Mod AMS” を JS+Y: CC#01 にすると、このパラメーターが+の値のとき、ジョイスティックを+方向に操作することによって、LFO 周波数を変化させるピッチ EG モジュレーションのインテンシティが大きくなります。

AMS2 (Freq. AMS2) [List of AMS Sources]

LFO1 周波数を変化させる 2 つめの AMS ソースを選びます。
(☞ 参照 : p.376 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

“AMS2 (Freq. AMS1)” による効果の深さと方向を設定します。

5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

On (チェックする) : LFO の周期が設定したテンポ (MIDI クロック) に同期します。LFO スピードは以下の “Base Note” と “Times” で設定します。“Frequency” と “Frequency Modulation” の設定はすべて無視されます。

Off (チェックしない) : “Frequency” と “Frequency Modulation” の設定で LFO スピードが決定し、テンポ設定には左右されません。

Base Note (Sync. Base Note) [♩ ...]

システムのテンポを基にした、LFO の相対的な基本スピードを設定します。値の範囲は、三連符を含む 32 分音符～全音符までです。

Times (Sync. Times) [01...32]

LFO の周期は “Base Note” の長さはこのパラメーターの値を掛算した長さになります。例えば “Base Note” が 16 分音符、“Times” が 03 のときは、LFO は付点 8 分音符 (16 分音符 x3) を基にした周期になります。

▼ 5-1: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.75
- 1: Exclusive Solo ☞p.75
- 2: Swap LFO 1&2 ☞p.77

(☞ 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

5-2: OSC1 LFO2 AMSource

オシレーター 1 のもう 1 つの LFO で、パラメーターは 1 つめの LFO と同様です。(☞ 参照 : p.48 「5-1: OSC1 LFO1」)
ただし、LFO1 で LFO2 を変化させることはできません。

5-5: OSC2 LFO1 AMSource

オシレーター 2 の 1 つめの LFO を設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

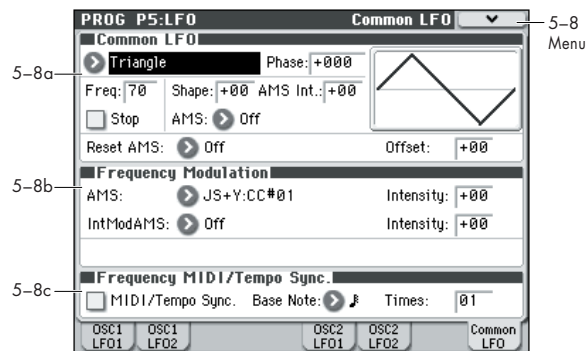
パラメーターはオシレーター 1 と同様です。(☞ 参照 : p.48 「5-1: OSC1 LFO1」)

5-6: OSC2 LFO2 AMSource

オシレーター 2 の 2 つめの LFO を設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターは 1 つめの LFO と同様です (☞ 参照 : p.48 「5-1: OSC1 LFO1」)。ただし、LFO1 で LFO2 を変化させることはできません。

5-8: Common LFO AMS Source



プログラムのボイスすべてに共通で使用するコモンLFOを設定します。1 部のヴィンテージのアナログ・シンセに見られるモジュレーション LFO と似たものです。

LFO1、2 との相違点

コモン LFO はプログラムを選ぶとすぐにスタートし、以下の“Reset AMS” でリセットしない限り、リセットしません。キーから手を離すとすぐにリセットする LFO1/2 の“Key Sync”とは異なります。

コモン LFO がすぐにリセットしないという特性は、LFO で一定のリズムを作って、LFO をリトリガーせずに、そのリズムにのりながら演奏するとき便利です。例えば、シーケンサーで、MIDI コントロール・イベントを送り、弾いたノートに関係なく数小節ごとにコモン LFO をリセットすることができます。

コモン LFO のパラメーターは LFO1/2 とほとんど同じですが、LFO で設定する“Delay”、“Fade”、“Key Sync”がありません。

5-8a: Common LFO

Waveform [Triangle...Random6 (Continuous)]

LFO の基本波形を選びます。(参照：p.48 “Waveform”)

Phase [-180...+180, Random]

“Reset AMS” でコモン LFO をリセットします。このパラメーターは、リセットしたときにスタートする位相を設定します。

Freq (Frequency) [00...99]

LFO のスピードを設定します。他のモジュレーションがかかる前の設定になります。値が大きいほどスピードが速くなります。(参照：p.48 “Freq (Frequency)”)

Stop [Off, On]

On (チェックする)：LFO は通常通り動作しないで、“Freq” の設定を無視します。プログラムを選んだときに LFO は 1 つの値を発生し、別のプログラムを選ぶか、または AMS で LFO をリセットするまで、その値を維持します。

Note: ノート・オンごとに値がリセットされる LFO1/2 とは異なります。

プログラムを選んだときに値が変化しますので、Random 波形を使用すると、プログラムを選ぶたびに、発生する固定値がランダムに変化します。

Off (チェックしない)：LFO が通常通り動作します。

Shape [-99...+99]

基本波形を変形させます。(参照：p.48 “Shape”)

Note: このパラメーターは値が常に +99 または -99 に設定されている Square と Random3 波形には影響ありません。

AMS (Shape)

[List of AMS Sources]

LFO のシェイプをコントロールする AMS ソースを選びます。シェイプを変化させると LFO の効果が劇的に変化しますので、是非試してください。(参照：p.376 「AMS List」)

AMS Int (AMS Intensity)

[-99...+99]

シェイプを変化させる“AMS (Shape)”の効果の深さと方向を設定します。

Reset AMS

[List of AMS Sources]

LFO をリセットする AMS ソースを選びます。リセットすると LFO は“Phase”の位相からスタートします。AMS の値が中間点を過ぎると LFO がリセットします。この中間点は、ほとんどの AMS ソースでは +50、MIDI コントローラーでは 64 です。ボイスごとの LFO の“Key Sync” Off 設定に似た効果を作るには、このソースを Gate 2 + Damper にしてください。

Offset

[-99...+99]

初期設定では、LFO 波形のほとんどが 0 を中心とします。このパラメーターで LFO を上下にずらします。中央値が 50 で、設定範囲を -49 ~ +149 とすることもできます。(参照：p.49 “Offset”)

5-8b: Frequency Modulation

LFO1 の Frequency Modulation 設定と同様です。(参照：p.49 “5-1b: Frequency Modulation”)

5-8c: Frequency MIDI/Tempo Sync

LFO1 の Frequency MIDI/Tempo Sync と同様です。(参照：p.50 “5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.”)

▼ 5-8: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Swap LFO 1&2 参照 p.77

(参照：p.74 「Program: Menu Command」)

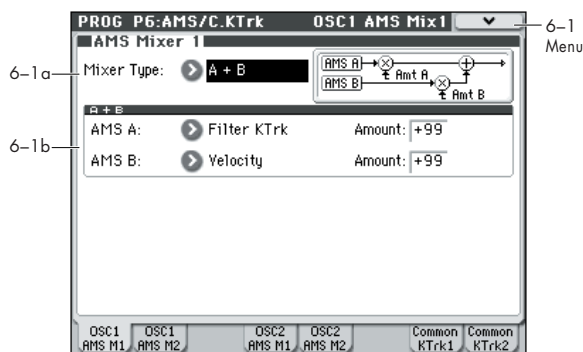
PROG P6: AMS/C.KTrk (AMS Mixer/Common Keyboard Track)

オシレーター 1、2 は、それぞれ 2 つの AMS ミキサーを持ちます。これは AMS 信号を組み合わせて変化させるシンプルながらパワフルなツールです。

また、オシレーターごとのフィルターとアンプ用のキーボード・トラックに加え、2 つのコモン・キーボード・トラックがあります。

“Oscillator Mode” が Single のときは、オシレーター 1 の AMS ミキサーだけが有効になり、オシレーター 2 のページは無効となり設定できません。

6-1: OSC1 AMS Mix1 AMS Source



AMS ミキサーは、2 つの AMS ソースを 1 つに組み合わせたり、AMS ソースを処理して別のソースに作りかえたりします。例えば、2 つの AMS ソースを加算したり、1 つの AMS ソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFO や EG をさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMS ミキサーの出力は、LFO や EG と同様、AMS ソースのリストで選択できます。

これはつまり、AMS ミキサーの入力で設定した AMS もまた AMS として使用できるということです。例えば、LFO1 を AMS ミキサーへの入力として使うと、処理された LFO 信号を使って、ある AMS モジュレーションをコントロールし、オリジナルの LFO で別の AMS モジュレーションをコントロールできます。

また、AMS ミキサー 1 を AMS ミキサー 2 への入力として使えば、2 つの AMS ミキサーをカスケードすることができます。

6-1a: AMS Mixer 1

Mixer Type [A+B, Amt AxB, Offset, Smoothing, Shape, Quantize, Gate Control]

AMS ミキサー 1 のタイプを設定します。このタイプについての詳細は後述します。

A+B: 2 つの AMS ソースを加算します。(参照: p.52 「A+B」)

Amt AxB: AMS ソースをもう片方の AMS ソースで変化させる量をコントロールします。(参照: p.53 「Amt AxB」)

Offset: AMS ソースに一定値を加算したり除算したりします。(参照: p.53 「Offset」)

Smoothing: 2 つの値間での移行をゆるやかにします。ジョイスティックを素早く操作したときなどの急激な変化や、LFO 上の鋭い角をスムーズにします。(参照: p.54 「Smoothing」)

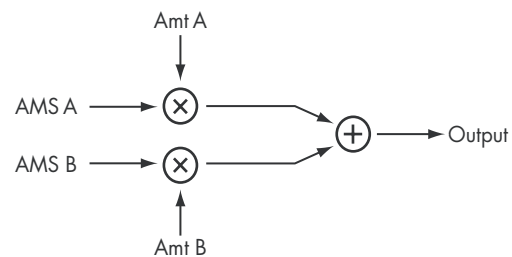
Shape: AMS 入力にカーブの度合いを加えます。(参照: p.54 「Shape」)

Quantize: スムーズな移行を、はっきりとしたステップ状態の移行に変えます。(参照: p.55 「Quantize」)

Gate Control: 3 つめの AMS ソースにより、2 つの AMS インพุット（または固定値）を切り替えます。(参照: p.55 「Gate Control」)

A+B

AMS ミキサー、Type = A+B

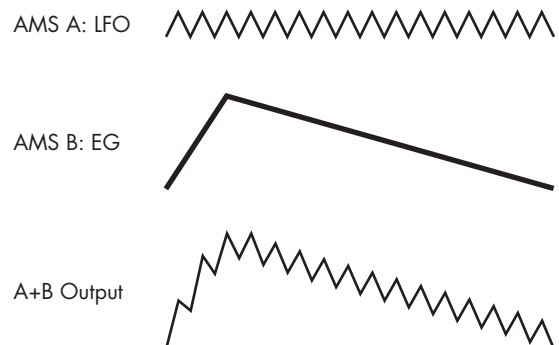


A+B は 2 つの AMS ソースを 1 つにまとめます。もう 1 つのモジュレーション・ソースを加えたいが、AMS ソースを選べるところすべてで、すでに各ソースを選んでしまっている場合に、便利です。

例えば、LFO を使ってフィルターのレゾナンス (“Filter Resonance”) を変化させる一方で、EG でも変化させたいときに使用します。レゾナンスには AMS 入力 が 1 つしかありませんが、A+B の AMS ミキサーなら LFO と EG を簡単に組み合わせることができます。

1. “AMS A” に LFO をアサインします。
2. “AMS B” に EG をアサインします。
3. AMS ミキサーをフィルターの “Resonance” を変化させる AMS ソースとしてアサインします。

AMS ミキサーのタイプが A+B の例



AMS A [List of AMS Sources]
1 つめの AMS 入力を選びます。(参照: p.376 「AMS List」)

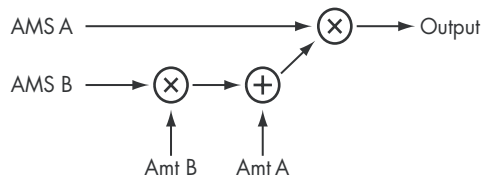
AMS A Amount [-99...+99]
AMS A 入力の効果の深さと方向を設定します。

AMS B [List of AMS Sources]
2 つめの AMS 入力を選びます。(参照: p.376 「AMS List」)

AMS B Amount [-99...+99]
AMS B 入力の効果の深さと方向を設定します。

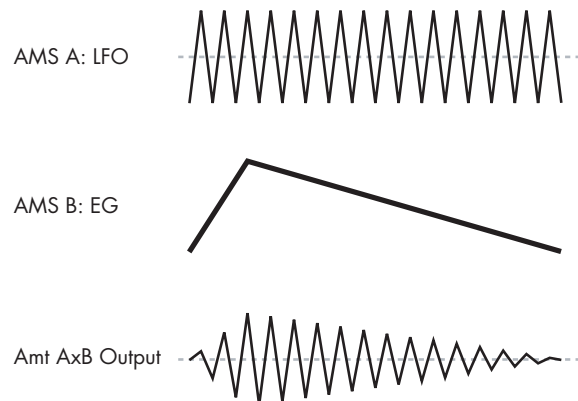
Amt Ax B

AMS ミキサー、Type = Amt Ax B



この AMS ミキサーは AMS B で AMS A の量を変化させます。例えば、フィルター EG で LFO1 の量をコントロールしたり、ジョイスティックでピッチ EG の量をコントロールできます。

AMS ミキサーのタイプが Amt Ax B の例



AMS A

[List of AMS Sources]

1 つめの AMS ソースを選びます。これを次に AMS B で調節できます。(☞ 参照 : p.376 「AMS List」)

AMS A Amount

[-99...+99]

AMS B によるモジュレーションがかかる前の、AMS A の初期量を設定します。AMS B からの入力、この初期値に加算されます。

ここが 0 でも、AMS B を使って +99 ~ -99 の範囲で AMS A の最終的な量を設定できます。

AMS B

[List of AMS Sources]

AMS A の量を調節する、2 つめの AMS ソースを選びます。

(☞ 参照 : p.376 「AMS List」)

AMS B Amount

[-99...+99]

AMS A を変化させる AMS B のモジュレーション効果の深さと方向を設定します。

例えば、「AMS A」を LFO1 に、「AMS B」をフィルター EG にすると、+ の値のとき、EG によって LFO1 の量が大きくなります。

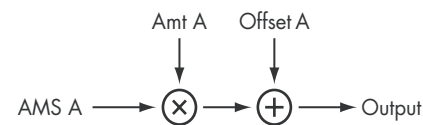
Tips : SW1/2 で AMS ソースをオン/オフするには

Amt Ax B を AMS ソースのゲート・コントロールとして使用できます。

1. 「AMS A」に任意のソースを設定し、「AMS A Amount」を 0 にします。
2. 「AMS B」に SW1 または SW2 を設定し、「AMS B Amount」を +99 にします。
これで SW1 または SW2 を使って、AMS A のオン/オフができます。

Offset

AMS ミキサー、Type = Offset

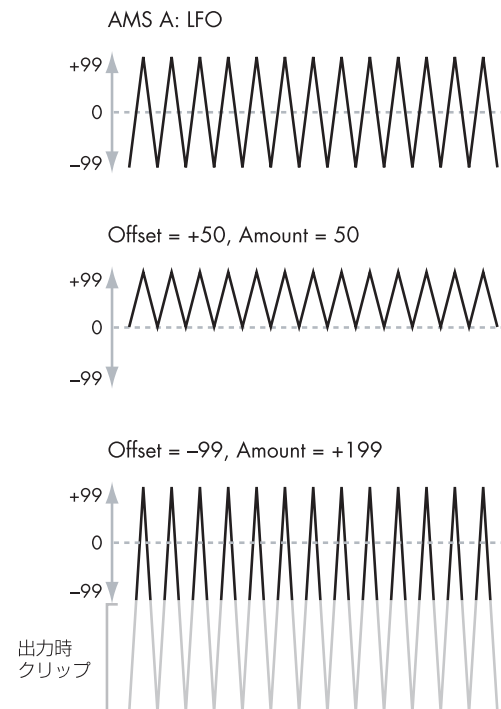


一定のオフセットを入力に加算し、AMS ソースのゲインを倍にします。

例えば、以下の手順で、プラスとマイナスで振れる LFO を、プラスのみで振れる LFO にすることができます。

1. AMS A の入力として LFO を選びます。
2. 「AMS A Amount」を 50 に設定します。
これで LFO 全体のレベルが半減するので、変化の範囲が -99 ~ +99 ではなく、-50 ~ +50 になります。
3. AMS A の「Offset」を 50 に設定します。
LFO のレベルに 50 が加算され、範囲は以下のように 0 ~ +99 になります。

AMS ミキサーのタイプが Offset の例



AMS A

[List of AMS Sources]

オフセットする AMS ソースを選びます。(☞ 参照 : p.376 「AMS List」)

AMS A Amount

[-199...+199]

AMS A の基本レベルを設定します。

ここが +199 のとき、オリジナルの信号レベルが倍になります。-199 のときはレベルが倍で逆相となります。この値は出力時にのみクリップされます。内部では、通常の -99 ~ +99 の範囲よりも大きくなることもあります。

AMS A Offset

[-199...+199]

AMS A のオフセット量を設定します。

ここが +199 のとき、-99 の AMS 入力が +99 に変化します。同時に「AMS A Amount」の値が大きいときは、前述の「AMS ミキサーのタイプが Offset の例」の最後の図のように、クリップさせることができます。

Smoothing

AMS 入力を平滑化して、2 つの値の間での移行をなめらかにします。アタック時（信号レベルが上がっているとき）とディケイ時（レベルが下がっているとき）のスムーズ効果の量をそれぞれ設定します。

アタックとディケイを大きい値にすると、入力が更になめらかになります。

小さい値に設定すると、微妙なスムーズ効果となり、例えば、アフタータッチの効果をゆるやかにしたりします。大きい値に設定すると、オート・フェードのような効果を生み、長いフェード・イン／フェード・アウト効果が得られます。

この Smoothing タイプのミキサーを使って、LFO や EG などのプログラマブルなモジュレーション・ソースの形状を変形します。例えば、ピツという短い音を以下のように簡単なエンベロープに変形できます。

AMS ミキサーのタイプが Smoothing の例

オリジナルのAMS A アタックを長く、リリースを短くしてなめらかにしたとき



アタックを短く、リリースを長くしてなめらかにしたとき



AMS A [List of AMS Sources]

スムーズ効果をかける AMS ソースを選びます。(☞ 参照:p.376 [AMS List])

AMS A Attack [00...+99]

スムーズ効果のアタック・タイム、つまりスムーズ化したときに、高い値まで到達するのにかかる時間を設定します。

ここの値が大きいと、アタック・タイムが長くなります。

上記の「AMS ミキサーのタイプが Smoothing の例」で示したように、AMS 入力の値の変化の速さによっては、アタックの値が大きいと、その値に到達しない場合があります。

AMS A Decay [00...+99]

スムーズ効果のディケイ・タイム、つまりスムーズ化したときに、低い値まで到達するのにかかる時間を設定します。

ここの値が大きいと、ディケイ・タイムが長くなります。

Shape

AMS 入力に変形を加えます。指数カーブのジョイスティック・コントロールや対数カーブのペロシティ・コントロールなど、コントローラーのカーブをカスタマイズできます。また、EG や LFO などのプログラマブルなモジュレーション・ソースのシェイプを変えることができます。

Note: シェイプは、EG や三角波、正弦波の LFO など、すでにある程度のスロープのある AMS 信号にのみ効果があります。矩形波などの急激な移行をする信号には無効です。

AMS A [List of AMS Sources]

シェイプで変形する AMS 入力ソースを選択します。(☞ 参照:p.376 [AMS List])

Shape [-99...+99]

AMS 入力を変形させます。次図で示すように、波形に丸みをつけたり、とがらせたりします。また、特定の範囲を強調する使用ができます。

例えば、三角波の LFO を使ってフィルターのカットオフ周波数を変化させるとします。“Shape” で値の大きい範囲を強調すると、フィルターは高周波数領域で時間をかけてスイープし、低い値の範囲を強調すると低周波数領域で時間をかけてスイープします。

Mode [Symmetric, Asymmetric]

シェイプで 1 つの曲線を生成するか、2 つの曲線を生成するかを選択します。「AMS ミキサーのタイプが Shape の例」のグラフを参照してください。

Asymmetric: -99 から +99 へ伸びる 1 本の曲線を作成します。

Symmetric: 0 から -99 と 0 から +99 へ伸びる対称的な曲線を 2 本作成します。

バイポーラとユニポーラの AMS ソース

シェイプ機能を理解するには、AMS ソースのバイポーラとユニポーラの違いを考えるとよくわかります。

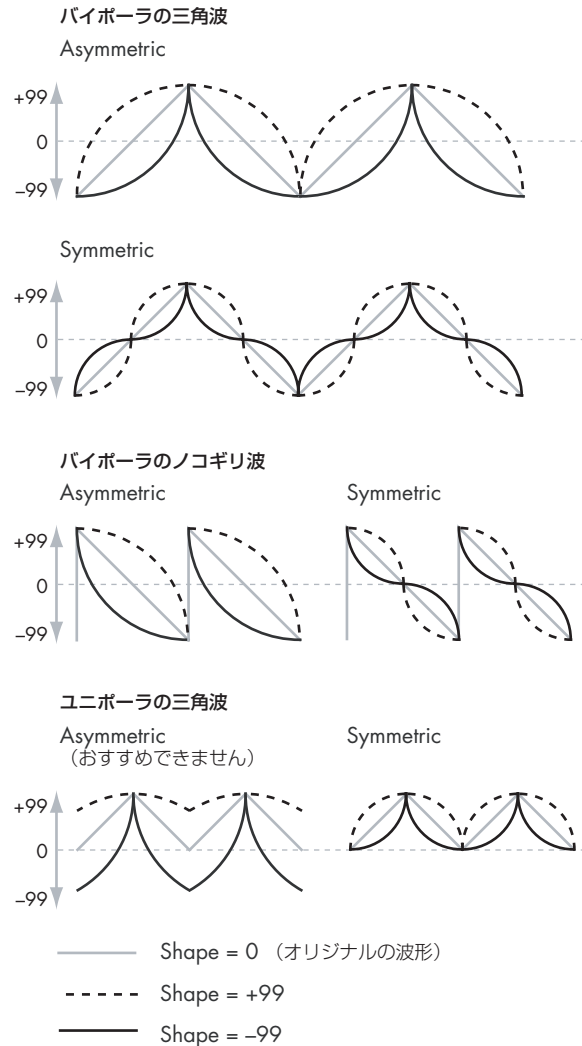
バイポーラのソースは -99 から +99 まで変化し、中間点は 0 です。ほとんどの LFO がバイポーラです。ピッチ・ベンドもバイポーラです。

バイポーラの AMS ソースは通常、“Mode” の Asymmetric と相性がよいですが、Symmetric でも面白い結果が得られます。

ユニポーラのソースは 0 から 99 までの変化で、中間点は 50 です。JS+Y (CC#1) などの MIDI コントローラーはすべてユニポーラです。実際、フィルター EG とピッチ EG ではプラス・レベル、マイナス・レベルの両方が可能ですが、EG は通常ユニポーラに設定します。

ユニポーラのソースでは、“Mode” の Symmetric を使ってください。Asymmetric を 0 使うと、オフセットするなどの正しい効果にならない場合があります。

AMSミキサーのタイプが Shape の例

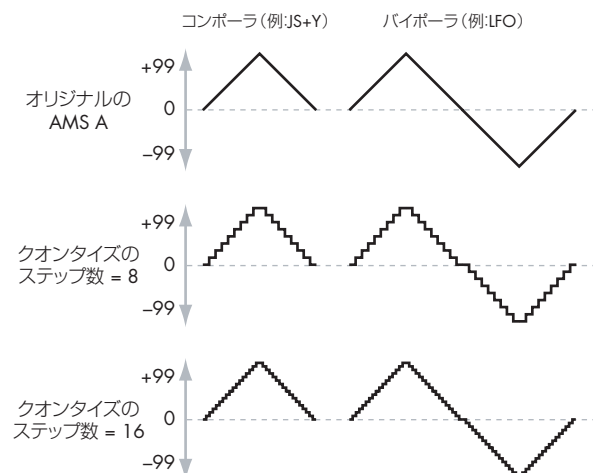


Quantize

連続的な信号入力を不連続なステップに変化させます。値の間での移行がスムーズではなく、ある値から次の値へジャンプします。

LFO や EG のシェイプを変えたり、コントローラーを操作するといくつかの限定した値しか出せないような設定をします。

AMSミキサーのタイプが Quantize の例



AMS A

[List of AMS Sources]

クオンタイズする AMS 入力ソースを選択します。
(参照: p.376 「AMS List」)

Number Of Steps

[2...32]

効果のかかる程度を設定します。ステップ数が小さいと、出力の段階の幅が大きくなります。

例えばこのパラメーターが 2 のとき、0、50、99 でステップが生じます。バイポーラの AMS 入力では、-50 と -99 でもステップが生じます。

またこのパラメーターが 5 のとき、0、20、40、60、80、99 で (バイポーラ入力の場合は 0、-20、-40、-60、-80、-99 でも) 生じます。

Tips: クオンタイズしたジョイスティックによるピッチ・ベンド

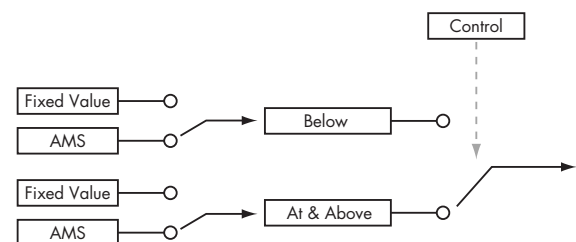
ジョイスティックを使い、クオンタイズしたピッチ・ベンドで、ギターのフレットをスライドさせるような効果や、トランペットのような管の長さの違いによって起きるジャンプ・ベンドのようなサウンドを再現できます。

1. オシレーターのピッチの AMS 入力として AMS ミキサーを選びます。
2. ピッチ AMS の "Intensity" をハーフ・ステップの値 (+5.00、+7.00 など) に設定します。
3. "JS(+X)"、"JS(-X)" を 0.00 に設定します。
4. AMS ミキサーで "AMS A" に JS X を選びます。
5. "Number Of Steps" を上記手順 2. と同じ数値に設定します。

これでジョイスティックを X 方向に操作すると、クオンタイズされたピッチ・ベンドになります。

Gate Control

AMS Mixer、Type = Gate Control



2 つの異なる AMS ソース (あるいは固定した AMS 量) を設定し、3 つめの AMS ソースを使って、2 つの AMS を切り替えます。これは、サイド・チェインを使用したオーディオ・ゲートに似ていますが、さらに (入力がスレッシュホールドを上回り) ゲートが開いているときだけでなく、(入力がスレッシュホールドを下回り) ゲートが閉じているときにも変化を与えられる柔軟性があります。

また、ゲートの開閉はコントロール・ソースに応じて連続的にも可能ですし、ノート・オン/オフに連動することもできます。Gate は以下のような使用用途があります。

- フット・スイッチ (あるいは他のコントローラー) を使用して、特定のノートにのみピッチ・ベンドや他のエフェクトを適用します。
- コントローラーが特定のスレッシュホールドに到達したときにパラメーターに適用します。例えば、ベロシティ値が 90 を超えたら、ベロシティ値でフィルターのレゾナンスをコントロールする等です。

- 異なる 2 個の LFO（あるいは他の AMS ソース）を切り替えるために、ジョイスティック、スイッチ、コントローラーを使用します。

Gate Control:

Source [List of AMS Sources]

ゲートをコントロールする AMS ソースを選びます。

Control At Note-On Only [Off, On]

On (チェックする): ノート・オン時の Gate Control “Source” の値によって、出力 (Below Threshold か At & Above Threshold) が分かります。Gate Control “Source” の値が変わっても、ノートが持続している間は、選択した出力は変わりません。

このとき、スレッシュホールド未満かスレッシュホールド以上の選択は変わりませんが、出力の値自体は変化していますので注意してください。

Threshold [-99...+99]

ゲートが開く、または閉じるときの Gate Control “Source” のスレッシュホールド値を設定します。

Gate Output:

Gate Control “Source” の値が “Threshold” 値未満のとき、ゲートは “Below Threshold” の固定値 (Fixed Value) あるいは AMS ソースを出力します。

Gate Control “Source” の値が “Threshold” 値以上のとき、ゲートは “At & Above Threshold” の固定値 (Fixed Value) あるいは AMS ソースを出力します。

Below Threshold [Fixed Value, AMS A]

Gate Control “Source” が “Threshold” 値未満のときに、固定値か AMS のどちらを出力するかを選びます。

Fixed Value [-99...+99]

Gate Control “Source” が “Threshold” 値未満のときに使用する値を設定します。この設定は、“Below Threshold” が Fixed Value に設定されているときのみ有効です。

AMS A [List of AMS Sources]

Gate Control “Source” が “Threshold” 値未満のときに使用する AMS ソースを設定します。この設定は、“Below Threshold” が AMS に設定されているときのみ有効です。

At & Above Thresh (At & Above Threshold) [Fixed Value, AMS B]

Gate Control “Source” が “Threshold” 値以上のときに、固定値か AMS A のどちらを出力するかを選びます。

Fixed Value [-99...+99]

Gate Control “Source” が “Threshold” 値以上のときに使用する値を設定します。この設定は、“At & Above Threshold” が Fixed Value に設定されているときのみ有効です。

AMS B [List of AMS Sources]

Gate Control “Source” が “Threshold” 値以上のときに使用する AMS ソースを設定します。この設定は、“At & Above Threshold” が AMS B に設定されているときのみ有効です。

Tips: Gate 使用例

スイッチを併用して、特定のノートにピッチ・ベンドをかける “Control At Note-On Only” を使用することで、特定のノート・オンのときのみ効果を適用することができます。例えば:

1. Gate Control “Source” に Foot SW: CC#82 を設定します。
(なお、フット・スイッチを接続し、Global P2 “Foot Switch Assign” で Foot Switch (CC#82) を設定しておいてください。)
2. “Control At Note-On Only” をチェックします。
3. “Threshold” を 50 に設定します。
4. “Below Threshold” を Fixed Value: +00 に設定します。
5. “At & Above Threshold” を AMS B: JS X に設定します。
6. OSC Pitch ページで、Pitch “AMS” に AMS Mixer を設定します。
7. フット・スイッチをオフにして、コードを押さえたまま、ジョイスティックを X 方向に操作してください。ピッチは変化しません。
(ピッチが変化する場合は、OSC Pitch ページで、Pitch “JS (+X)”、“JS (-X)” を +00 に設定してください。)
8. フット・スイッチをオンにして、先程のコードに新しいノートを加えます。
9. ジョイスティックを X 方向に操作すると、新しく押さえたノートにだけピッチ・ベンドがかかります。

ジョイスティックだけで、特定のノートにピッチ・ベンドをかける

コントロール・ソースとバリュー・ソースを、1 つの AMS ソースで併用することができます。

1. Gate Control “Source” に JS X を設定します。
2. “Control At Note-On Only” をチェックします。
3. “Threshold” を 00 に設定します。
4. “Below Threshold” を AMS A: JS X に設定します。
5. “At & Above Threshold” を Fixed Value: +00 に設定します。
6. OSC Pitch ページで、Pitch “AMS” に AMS Mixer を設定します。
7. ジョイスティックをセンターにして、コードを押さえます。
手順 9 まで押さえ続けてください。
8. ジョイスティックを左に傾け、先程のコードに新しいノートを加えます。
(ピッチが変化する場合は、OSC Pitch ページで、Pitch “JS(+X)”、“JS(-X)” を +00 に設定してください。)
9. ジョイスティックを操作すると、新しく押さえたノートにだけピッチ・ベンドがかかります。
この方法は、コードの高音部をピッチ変化させるときなどに効果的です。

一定の値を発生させる

AMS ソースで固定値を設定すると便利な場合があります。Gate を使用して設定が可能です。

1. “Below Threshold” と “At & Above Threshold” の Fixed Value を設定します。そして、それぞれを同じ値にします。
これで、AMS ミキサーは常にこの一定値を生成します。

▼ 6-1: Menu Command

- 0: Write Program 参考p.75
- 1: Exclusive Solo 参考p.75
- 2: Copy Oscillator 参考p.76
- 3: Swap Oscillator 参考p.76

(参考 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

6-2: OSC1 AMS Mix2 AMSource

オシレーター1 のもう 1 つの AMS ミキサーです。パラメーターは AMS ミキサー 1 と同様です。(参考 参照 : p.52 「6-1a: AMS Mixer 1」)

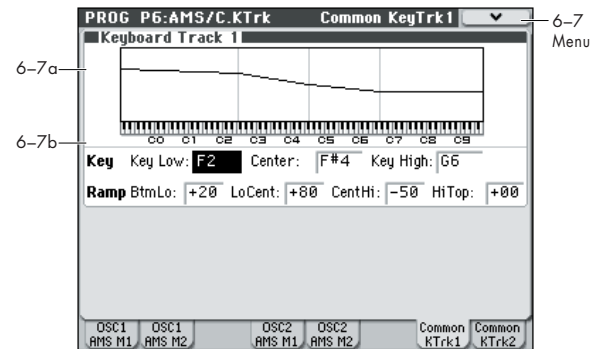
6-4: OSC 2 AMS Mix1 AMSource,

6-5: OSC 2 AMS Mix2 AMSource

オシレーター2 の 2 つの AMS ミキサーを設定するページです。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効です。それ以外はページが無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。(参考 参照 : p.52 「6-1a: AMS Mixer 1」)

6-7: Common KeyTrk 1 (Common Keyboard Track 1)



オシレーターごとのフィルター／アンプ・キーボード・トラックに加え、2 つのコモン・キーボード・トラックがあります。このコモン・キーボード・トラックを AMS ソースとして使用することができます。

コモン・キーボード・トラック・パラメーターはプログラム全体に適用されますが、実際の AMS 値はボイスごとに計算されます。

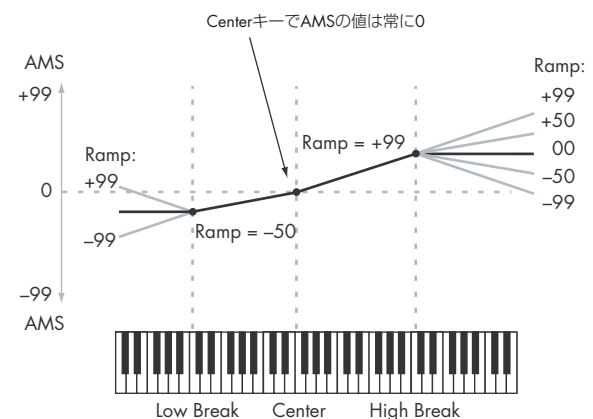
キーボード・トラックの効果について

基本的にキーボード・トラックは、鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがってモジュレーションの量が変化します。通常、全音域にわたって均一な音色にしたり、ピッチに沿ってパラメーターを調節するとき 사용합니다。

M50 のキーボード・トラックは、鍵盤上で最高 4 カ所までレートを変化させることができるので、かなり複雑な効果を作ることができます。例えば、以下の設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域で急激にモジュレーションの量が大きくなり、そして続く高音域のオクターブでは徐々に増えていくか、まったく増えないように設定
- 低音域を弾いていくほどモジュレーションの量が大きくなるように設定
- 特定のキーで急激に変化するように設定し、スプリット効果を得る

コモン・キーボード・トラック



キーボード・トラックの仕組み：

Key と Ramp

キーボード・トラックに 4 箇所の Ramp (傾き) を設定します。鍵盤上の 5 つの Key を軸にして傾きを設定します。5 つの Key のうち一番上と下のキーは MIDI での一番上と下のノート・ナ

ンバー C-1、G9 に固定されています。その間の任意の位置に、残りの3つの Key (“Low Break”、“Center”、“High Break”) を設定します。

4つの Ramp 値は、それぞれ挟まれている Key の傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp “Low-Center” が0のとき、Key の “Low Break” と “Center” の間は値が変化しません。

Key を折点として、鍵盤上の低音域と高音域の傾きを Ramp で設定します。

Key “Center” では、キーボード・トラックの効果はありません。

6-7a: Keyboard Track 1 AMSource

Key

Low Break [C-1...G9]

低音域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Center [C-1...G9]

キーボード・トラックの中心にあたる、折点となるノートを設定します。この “Key” では、キーボード・トラックによる AMS モジュレーションによる効果はなくなります。

High Break [C-1...G9]

高音域側での2つの傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

鍵盤からのノート値入力

鍵盤を押してノート・ナンバーを直接入力することができます。

1. 設定する Key を選びます。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押します。
ノート・ナンバーが入力されます。

Ramp

Ramp (傾き) が+の値のとき、Key “Center” から高音域または低音域へ弾いていくにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。-の値のときは逆に出力が小さくなります。

このため、Ramp が Key “Center” の左にあるか右にあるかによって、“Ramp” 設定の+値、-値の意味が違ってきます。

Bottom-Low と Low-Center: Ramp が-の値のとき、鍵盤上で低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Center-High と High-Top: Ramp が-の値のとき、鍵盤上で高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDI ノート・レンジの一番下のキーC-1と “Low Break” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Low Break” と “Center” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center” と “High Break” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

High-Top

[-Inf, -99...+99, +Inf]

“High Break” キーと MIDI ノート・レンジの一番上のキーG9との間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

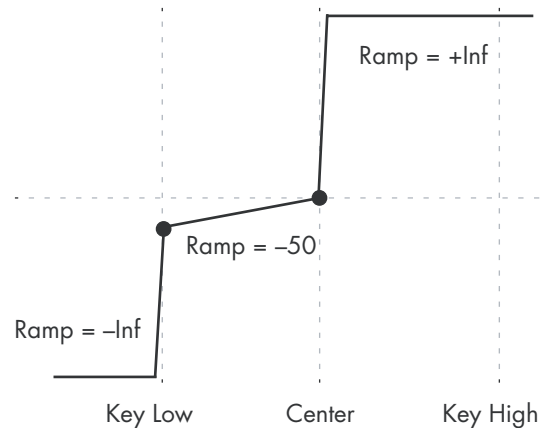
以下の表は、“Ramp” 値が AMS 出力に及ぼす効果を示したものです。

Ramp 値	AMS の変化
-Inf	半音で -99 まで変化
-99	-20/ オクターブ
-50	-10/ オクターブ
0	変化なし
+50	+10/ オクターブ
+99	+20/ オクターブ
+Inf	半音で -99 まで変化

Ramp 値の +Inf と -Inf

+Inf と -Inf はスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Ramp を +Inf または -Inf にすると、キーボード・トラックは1つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

“Ramp” 値が +Inf、-Inf のとき



Note: “Center-High” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“High-Top” は無効となり設定できなくなります。同様に、“Low-Center” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“Bottom-Low” は設定できなくなります。

6-7b: Keyboard Track 2 AMSource

2つめのコモン・キーボード・トラックです。

パラメーターはキーボード・トラック1と同様です。(参照: p.58 「6-7a: Keyboard Track 1」)

▼ 6-7: Menu Command

- 0: Write Program 参照: p.75
- 1: Exclusive Solo 参照: p.75
- 2: Copy Oscillator 参照: p.76
- 3: Swap Oscillator 参照: p.76

(参照: p.74 「Program: Menu Command」)

6-8: Common KeyTrk 2 (Common Keyboard Track 2)

2 つめのコモン・キーボード・トラックを設定します。

( 参照: p.57 “6-7: Common KeyTrk 1 (Common Keyboard Track 1)”)

PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)

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 Load ARP when changing "Program" (※p.219))

アルペジオのオン/オフは ARP [ON/OFF] スイッチで切り替えます。オン時は、スイッチが点灯します。

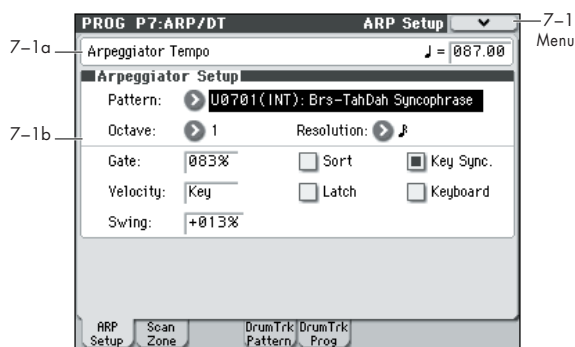
また、ARP [ON/OFF] スイッチ、[TEMPO] ノブ、コントロール・サーフェスのアルペジオ・コントロール (ARP) [GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブ、[LENGTH] ノブ、[OCTAVE] ノブの状態は、プログラムごとに保存することができます。

これらの設定が有効になるのは Load ARP when changing "Program" (Global 0-1c) 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.251)

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: ARP Setup



7-1a: Tempo

♪ (Tempo)* [040.00...300.00, EXT]

テンポを設定します。

フロント・パネルの [TEMPO] ノブを回すことでも調整できます。また、[TAP TEMPO] スイッチを押す間隔をテンポとして設定することもできます。

MIDI "MIDI Clock" (Global P1:1-1b) 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: Arpggiator Setup

Pattern* [P0...P4, U0000 (INT)...U0899 (INT), U0900 (USER)...U1027 (USER)]

アルペジオ・パターンを選びます。

Preset/User No	内容
P0...P4	プリセット・アルペジオ・パターン
U0000 (INT)...U0899 (INT)	プリロード・アルペジオ・パターン
U0900 (USER)...U1027 (USER)	ユーザー・アルペジオ・パターン用

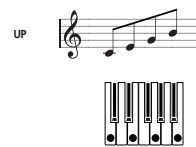
Note: U0000 (INT) ~ U1027 (USER) は書き込み可能です。アルペジオ・パターンは Global P6: Arpeggio Pattern で作成します。

Note: U0000 (INT) ~ U1027 (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。

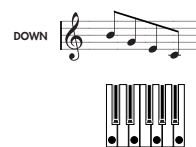
プリセット・パターン例

"Octave" や "Sort" 等の設定によって、パターンの展開のしかたが異なります。次図の P0 ~ P4 は、"Octave" 1、"Sort" チェック時の、展開のしかたです。P4: RANDOM は一例です。

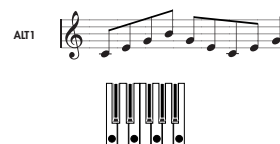
P0: UP



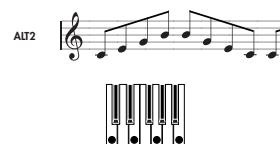
P1: DOWN



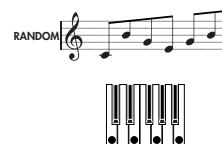
P2: ALT1



P3: ALT2



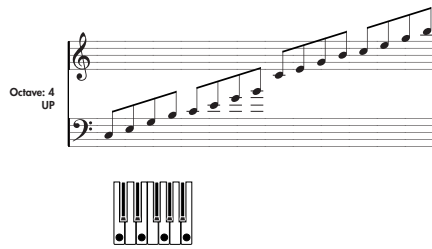
P4: RANDOM



Octave* [1, 2, 3, 4]

アルペジ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。

MIDI 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*

[♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯]

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 ♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ を基準にアルペジオを展開します。“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 U0000(INT) ~ U1027(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。コントロール・サーフェスのアルペジオ・コントロール (ARP) [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 U0000(INT) ~ U1027(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。

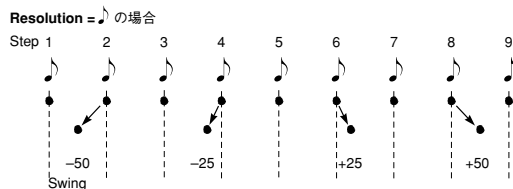
コントロール・サーフェスのアルペジオ・コントロール (ARP) [VELOCITY] ノブでもコントロールすることができます。ベロシティはノブを左に回すと小さい値、右に回すと大きな値に変化します。12 時方向のとき、ここで設定したベロシティ値で動作します。

プリロードのユーザー・アルペジオ・パターンを選んだときは、“Gate”、“Velocity” を Step に設定すると、アルペジオ・パターンにグルーブ感が加わります。

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。



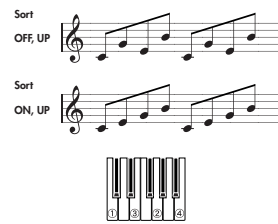
Sort*

[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]

鍵盤から手を離し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): 鍵盤から手を離し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)” (Prog 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し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。

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 - Arpeggiator」でも設定できます。

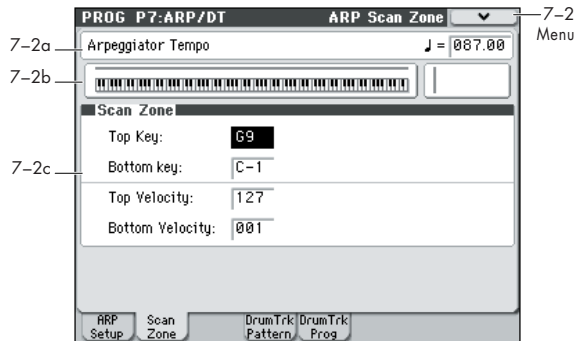
Note: メニュー・コマンド “Copy Arpeggiator” で、他のプログラムやコンビネーションのアルペジエーターの設定をコピーできます (p.77)。

▼ 7-1: Menu Command

- 0: Write Program p.75
- 1: Exclusive Solo p.75
- 2: Copy Arpeggiator p.77

(参照: p.74 「Program: Menu Command」)

7-2: ARP Scan Zone



▼ 7-2: Menu Command

- 0: Write Program 参照p.75
- 1: Exclusive Solo 参照p.75

(参照 参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

7-2a: Arpeggiator Tempo

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照 参照 : p.60 “♪ (Tempo)*”)

7-2b: Zone Map

Scan Zone の範囲を表示します。



7-2c: Scan Zone

Scan Zone の範囲を設定します。

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。

設定した範囲内の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。範囲以外の鍵盤では、アルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

例えば、“Pattern” に P0:UP を選んで、“Latch” をチェックし、“Top Key” を B3、“Bottom Key” を C - 1 にします。B3 以下の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。“Latch” がオンなので鍵盤を離してもアルペジオ演奏は続きます。B3 以下の鍵盤でのアルペジオ演奏に合わせて、C4 以上の鍵盤で通常の演奏が行えます。アルペジオの展開を変えるときは B3 以下の鍵盤を押さえます。

Top Velocity [001...127]

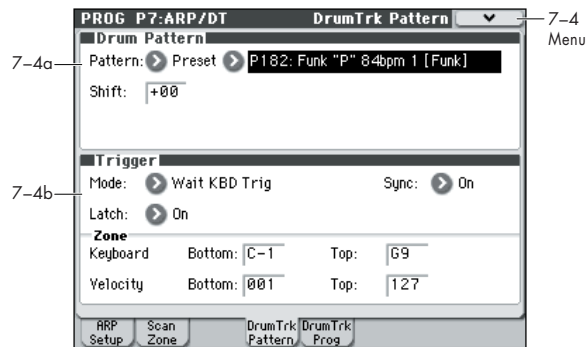
Bottom Velocity [001...127]

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。

設定した範囲のベロシティ（鍵盤を弾く強さ）でアルペジエーターが動作します。範囲以外のベロシティではアルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏を行えます。

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も設定できます。

7-4: DrumTrk Pattern (DrumTrack Pattern)



ドラムトラックの 패턴의 選択と、発音側の設定を行います。ドラムトラックは、簡単な操作で、M50 の高品位ドラム・プログラムと、さまざまなバリエーションを持つドラムトラック・パターンによるリズム・セクションをプレイバックします。

ドラムトラックに合わせて、プログラムのフレーズを探ったり、エディットしたりすることができます。

また、思いついたフレーズは、Auto Song Setup 機能を使用して、簡単にシーケンサーでレコーディングすることもできます。

MIDI Program モードでのドラムトラック・パターンは、Global MIDI チャンネルで受信することがトリガーとなります。MIDI 送信チャンネルは、Drum Track "Prog MIDI Ch" (Global P1: MIDI- MIDI Basic) で設定します。ドラムトラック・パターンの MIDI ノート・データの送信については DrumTrack "Prog MIDI Out" (Global P1: MIDI- MIDI Basic) で設定します。送信時の MIDI チャンネルの初期設定は 10ch です。なお、ドラムトラックのプログラムは MIDI プログラム・チェンジを送受信しません。

7-4a: Drum Pattern

Pattern [Preset, User]
[(Preset): P000...P671, (User): U000...U999]

ドラム・パターンを選びます。

Preset/User No.	内 容
P000	Off
P001...P671	プリセット・ドラム・パターン
U000...U999	ユーザー/プリロード・ドラム・パターン用

- U000 ~ U999 は書き込み可能です。Sequencer モードで作成したパターンをユーザー・ドラム・パターンにコンバートすることができます。ユーザー・ドラム・パターンの作成方法は「Convert to Drum Trk Pattern」(p.210) を参照してください。

Shift [-24...+00...+24]

ドラム・パターンを半音単位で設定します。ドラムキットのインストゥルメントが変わることになります。

7-4b: Trigger

Trigger Mode [Start Immediately, Wait KBD Trig]

Start Immediately: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点灯)、ドラムトラック・パターンが "Sync" の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点滅)、ドラム・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信すると "Sync" の設定に従ってドラムトラック・パターンがスタートします。

Start Immediately を設定時、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチは常に OFF で保存されます。

Sync [Off, On]

Off: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期しないで、すぐにドラム・パターンがスタートします。

On: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期します。

Note: 動作中のドラム・パターンにアルペジエーターを同期させる場合は、P7-1: Arpeggiator Setup "Key Sync" で設定します。

Latch [Off, On]

"Trigger Mode" が Wait KBD Trig のときに有効です。

Off: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) で停止します。

On: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) でもパターンは再生を続けます。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフ (LED 消灯) にすると停止します。

Zone:

Keyboard

Bottom [C-1...G9]

Top [C-1...G9]

"Trigger Mode" が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンが開始する音域を設定します。

Velocity

Bottom [001...127]

Top [001...127]

"Trigger Mode" が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンがスタートするベロシティ範囲を設定します。

▼ 7-4: Menu Command

- 0: Write Program (p.75)
- 1: Exclusive Solo (p.75)
- 2: Copy Drum Track (p.76)
- 3: Erase Drum Track Pattern (p.76)

(参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

7-5: DrumTrk Program (DrumTrack Program)



7-5a: Drum Track Programs

Program Select [Drum Category Programs]

ドラムトラックに使用するプログラムを選びます。

Note: 選択できるプログラムはDrumsカテゴリーのプログラムのみです。

データをロードまたは SysEX を受信することによって、選択されているプログラムが Drum カテゴリーでなくなった場合、最初の Drum カテゴリーのプログラムに差し替われます。

MIDI ドラムトラックのプログラムは MIDI プログラム・チェーンを送受信しません。

Volume [000...127]

ドラムトラック・プログラムのボリュームを調節します。

Play/Mute [Mute, Play]

ドラムトラック・プログラムをミュートします。Play/Mute ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Mute: ドラムトラック・プログラムを消音 (ミュート) します。

Play: ドラムトラック・プログラムが発音 (プレイ) します。

OSC/DrumTrk Mixer ページによる DrumTrack 設定

ドラムトラックの “Play/Mute”、“Solo On/Off”、“Volume” は、P0-4: OSC/DrumTrk Mixer ページで設定できます。(参照: p.4 “0-4b: OSC/DrumTrack Mixer”)

Detune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位で調整します。1 セントは半音の 1/100 です。個々のドラムキットのピッチは、Global P5: Drum Kit で設定します。

MIDI RPN でコントロールすることができます。

7-5b: EQ

Auto Load Program EQ [Off, On]

On (チェックする): ドラムトラック・プログラムを切り替えると、プログラムに設定されている 3 バンド EQ の値を自動的にロードします。通常チェックします。

自動的にロードされた 3 バンド EQ の各値は、自由に変更できます。元のプログラムの設定を基本として、調整を加えることになります。

Off (チェックしない): ドラムトラック・プログラムを切り替えても、プログラムに設定されている 3 バンド EQ の値はロードしません。

- ドラムトラック・プログラムを選択するとき: チェックして、プログラムの 3 バンド EQ の設定をロードします。この設定を元にしてドラムトラック・プログラムの EQ を調整します。
- ドラムトラック・プログラムの EQ 設定を調整後、固定したいとき: チェックをはずします。プログラムを選択しても EQ の設定は変更されません。

Bypass [On, Off]

On (チェックする): “Input Trim” を含め EQ がすべて無効になります。EQ のかかった信号と元の信号を比較するとき便利です。

Input Trim [00...99]

EQ に入る信号レベルを設定します。設定と音量が比例し、50 が -6 dB、25 が -12 dB に相当します。

“Low Gain”、“Mid Gain”、“High Gain” の値を大きくすると、全体音量が極端に大きくなりますので、このパラメーターを使って補正します。

High Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

10 kHz ハイ・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Mid Frequency [100Hz...10kHz]

Mid スイープ EQ の中心周波数を設定します。

Mid Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Mid スイープ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Low Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

80 Hz ロー・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

7-5c: Bus

Bus Select [Dkit, L/R, IFX1...5, Off]

ドラムトラック・プログラムを出力するバスを設定します。

Dkit: 選択しているドラムトラック・プログラムで使用するドラムキットのキーごとの “Bus(IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” (Global 5-4b) 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・エフェクトをかけるときに選びます。

Dkit 設定時は、通常 “IFX.Patch” で出力先を変更します。L/R: L/R バスへ出力します。

IFX1...5: IFX1 ~ 5 バスへ出力します。

Off: L/R バス、IFX1 ~ 5 バスへ出力しません。ドラムトラック・プログラム出力をマスター・エフェクトヘシリーズ接続す

るときに 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。

FX Control Bus [Off, 1, 2]

ドラムトラック・プログラムの出力を、FX Control バス（モノ 2 チャンネル FX Ctrl1、2）へ送ります。

FX Control バスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするとき 사용합니다。2 系統（モノ 2 チャンネル）の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。（☞ 参照：p.276 「FX Control Bus」）

Send 1 [000...127]

Send 2 [000...127]

ドラムトラック・プログラムの出力をマスター・エフェクトへ送るセンド・レベルを設定します。

“Send1” はマスター・エフェクト 1 に送ります。

“Send2” はマスター・エフェクト 2 に送ります。

“Bus (IFX/Output) 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”（8-2a）で設定します。

 “Send 1” は CC#93、“Send 2” は CC#91 でコントロールできます。

IFX. Patch:

IFX1 [L/R, IFX1...5, Off]

IFX2 [L/R, IFX1...5, Off]

IFX3 [L/R, IFX1...5, Off]

IFX4 [L/R, IFX1...5, Off]

IFX5 [L/R, IFX1...5, Off]

ドラムキットのキーごとの “Bus (IFX/Output) 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更します。ドラムトラック・プログラムの “Bus (IFX/Output) Select” が DKit に設定され、そのドラムキットで設定したキーごとの “Bus (IFX/Output) Select”（Global 5-4b）が IFX1～5 のいずれかに設定されているときのみ実行できます。

パッチ先のインサート・エフェクトまたは L/R、IFX1～5、Off から出力バスを選びます。

Note: Drum Kit の状態に戻したい場合は、IFX1 → IFX1、IFX2 → IFX2、IFX3 → IFX3、IFX4 → IFX4、IFX5 → IFX5 を設定してください。

プリロード・ドラムキットは、通常スネア系が IFX1、キック系が IFX2、その他が IFX3 に設定されています。このような場合に “Bus (IFX/Output) Select” を Dkit にすると、IFX1、IFX2、IFX3 に送られますが、IFX1、IFX2 等は通常プログラム用に設定されています。このとき “IFX.Patch” を使用して、スネア系を IFX3、キック系を IFX4、その他は IFX5 に設定するなど、使用していない IFX にルーティングします。この例では、IFX1: IFX3、IFX2: IFX4、IFX3: IFX5 と設定します。（☞ p.281）

▼ 7-5: Menu Command

- 0: Write Program ☞ p.75
- 1: Exclusive Solo ☞ p.75
- 2: Copy Drum Track ☞ p.76
- 3: Erase Drum Track Pattern ☞ p.76

（☞ 参照：p.74 「Program: Menu Command」）

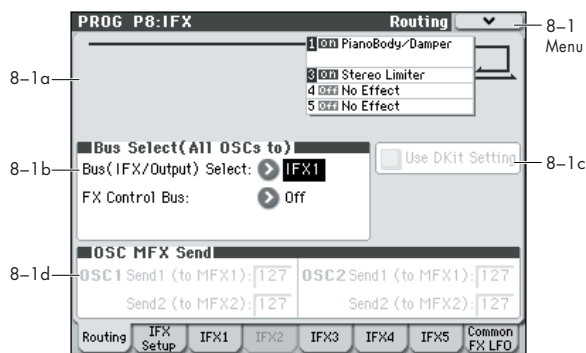
PROG P8: IFX (Insert Effect)

インサート・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- オシレーター出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- インサート・エフェクトをルーティングする。
- インサート・エフェクトを詳細設定する。
- エフェクト用コモン LFO を設定する。

(☞ 参照：p.273 「Effect Guide」)

8-1: Routing



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・エフェクトへの入力バス “Bus (IFX/Output) Select” (Prog 8-1b) や、設定しているエフェクトとそのオン／オフ、チェイン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。

インサート・エフェクトの選択、オン／オフ、チェインの設定は P8: IFX- Insert FX Setup ページで行います。

8-1b: Bus Select (All OSCs to)

Bus (IFX/Output) Select [L/R, IFX1...5, Off]

オシレーター 1、2 出力のバスを設定します。

L/R: L/R バスへ出力します。通常 L/R に設定します。

IFX1...5: IFX1 ~ 5 バスへ出力します。

Off: L/R バス、IFX1 ~ 5 バスへ出力しません。オシレーター出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに 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。

FX Control Bus [Off, 1, 2]

オシレーター 1、2 出力を、FX Control バス（モノ 2 チャンネル FX Ctrl1、2）へ送ります。

FX Control バスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統（モノ 2 チャンネル）の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞ 参照：p.276 「FX Control Bus」)

8-1c: Use Dkit Setting

Use Dkit Setting

[Off, On]

“Oscillator Mode” (1-1a) が Drums のときに表示されます。“Oscillator Mode” が Single または Double のとき、ここでの設定は無効となります。

On (チェックする)：選択しているドラムキットのキーごとの “Bus (IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-4b) 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・エフェクトをかけるときにチェックします。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ “Bus (IFX/Output) Select” が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

Off (チェックしない)：“Bus (IFX/Output) Select” (Prog 8-1b)、“FX Control Bus” (Prog 8-1b)、「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へ送られます。

8-1d: OSC MFX Send

OSC1:

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 (センド・レベル) を設定します。“Bus (IFX/Output) Select” (Prog 8-1b) を L/R、Off に設定しているときに有効です。

“Bus (IFX/Output) Select” を IFX1 ~ 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” (Prog 8-2a) で設定します。

OSC1 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 (センド・レベル) を設定します。(☞ 参照：“OSC1 Send1 (to MFX1)”)

OSC2:

OSC2 Send1 (to MFX1) [000...127]

OSC2 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 (センド・レベル) を設定します。“Oscillator Mode” Double (1-1a) で、“Bus (IFX/Output) Select” を L/R、Off に設定しているときに有効です。

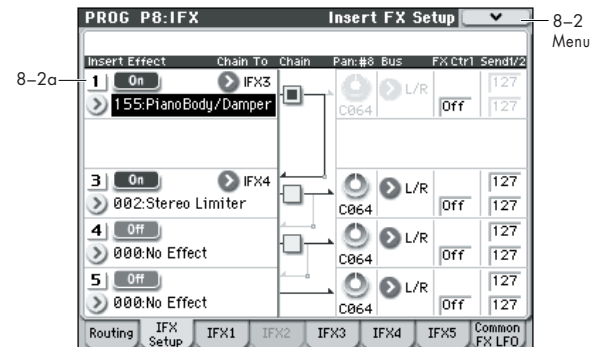
MIDI CC#93 で OSC1/2 Send1 レベル、CC#91 で、OSC1/2 Send2 レベルをコントロールできます。グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。実際のセンド・レベルは、オシレーターごとのセンド・レベルの設定値とのかけ算となります。

▼ 8-1: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy Insert Effect 参照 p.77
- 3: Swap Insert Effect 参照 p.77

(参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

8-2: Insert FX Setup



8-2a: Insert Effect

インサート・エフェクト1～5の種類、オン/オフ、チェイン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音 (Dry) が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。(参照 : p.278)

Insert Effect:

IFX1...4 [000...170]

IFX5 [000...153]

インサート・エフェクトの種類を選びます。

IFX5 では、ダブルサイズ・エフェクト (154 ~ 170) は使用できません。ダブルサイズ・エフェクトを使用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IFX1 でダブルサイズ・エフェクトを選ぶと IFX2 では使用できません。

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び、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...5: IFX 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。

オフでは、入力をそのまま出力します。(000:No Effect のオンは、オフと同じです。)

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 CC#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 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:

IFX1: Chain to [IFX2...IFX5]

IFX2: Chain to [IFX3...IFX5]

IFX3: Chain to [IFX4...IFX5]

チェイン先のインサート・エフェクトを設定します。“Chain” (チェック・ボックス) をオンすると IFX と “Chain to” で設定した IFX が直列で接続されます。

IFX1 は IFX2 ～ IFX5、IFX2 は IFX3 ～ IFX5、IFX3 は IFX4 ～ IFX5 というように、大きな番号へのチェインが可能です。

IFX4、IFX5 は “Chain to” は設定できません。IFX4 のチェイン先は IFX5 のみです。IFX5 から他の IFX へチェイン接続できません。

 ダブルサイズ・エフェクトを選択したとき、チェイン先の設定には注意が必要です。例えば IFX1 → IFX2 でチェインした状態で、IFX1 でダブルエフェクトを選択すると、チェインは無効になります。次のエフェクトへチェインするときは、“Chain to” を設定してください。

IFX1: Chain [Off, On]

IFX2: Chain [Off, On]

IFX3: Chain [Off, On]

IFX4: Chain [Off, On]

インサート・エフェクトを直列で接続します。

“Chain” チェック・ボックスをオンにすると、インサート・エフェクトは “Chain to” で設定したインサート・エフェクトと直列で接続されます。IFX5 は無効です。

例： IFX1 “Chain to”: IFX2
IFX1 “Cain”: On

IFX1 → IFX2 を直列で接続します。“Bus (IFX/Output) Select” (Prog 8–1b) を IFX1 に設定していると、OSC の出力は IFX1 と IFX2 の順番で直列に挿入されます。最大、IFX1 ～ 5 まで 5 個のインサート・エフェクトを直列に接続することが可能です。チェインした場合、最後の IFX 通過後の “Pan: #8”、“Bus (Bus Select)”、“Ctrl (FX Control Bus)”、“Send1”、“Send2” の設定が有効です。

Pan:#8:

Pan: #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。

 CC#8 でコントロールできます。

Bus:

Bus (Bus Select) [Off, L/R]

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

L/R: L/R バスに出力します。TFX 通過後、AUDIO OUTPUT L/R に出力します。通常 L/R に設定します。

Off: L/R へ直接、出力しません。次のようなときに使用します。

ドライ音は出力せずに、マスター・エフェクトへ “Send1”、“Send2” を使用して直列接続するとき。

直接、音声出力しないで、その信号を “FX Control Bus” に送ってボコーダーやゲート系エフェクトの入力音をコントロールするとき。

Ctrl:

Ctrl (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

インサート・エフェクト通過後の音声信号を、FX Control バスに送ります。(参照：p.66 “FX Control Bus”)

 Vocoder 等で “Ctrl” (FX Control Bus) を入力信号として使用している場合は、ここで同じ Bus に出力するとフィードバック・ループとなり、発信音が出力します。ループしないように注意して設定してください。

Send1/2:

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 (Bus Select)” を L/R、Off に設定しているときに有効です。

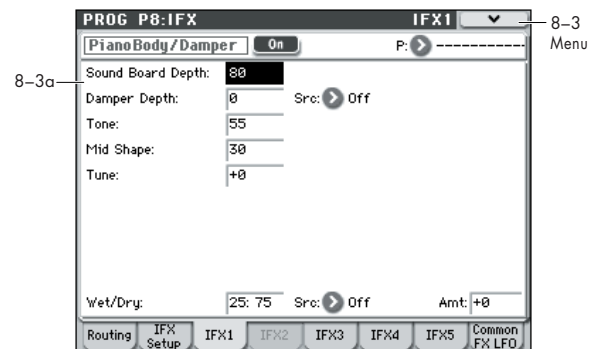
 CC#93 で Send1 レベル、CC#91 で Send2 レベルをコントロールできます。“MIDI Channel” (Global 1–1a) で設定するグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

▼ 8–2: Menu Command

- 0: Write Program  p.75
- 1: Exclusive Solo  p.75
- 2: Copy Insert Effect  p.77
- 3: Swap Insert Effect  p.77

(参照：p.74 [Program: Menu Command])

8-3: IFX1



8-3a: Insert Effect 1 (IFX1)

P8: IFX- Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

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 1-1a) でコントロールします。(参照 : p.382 「Dmod List」)

IFX1 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。Insert FX Setup ページのオン／オフとリンクします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能

M50 は、001: Stereo Compressor ~ 170: Early Reflections のエフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶することができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラムごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: Insert FX Setup ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、今後コルグから提供を予定しているプリセット・データを保存します。U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、プログラムのライト、他のプログラムの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。----- を選んでも設定は変化しません。

エフェクト・プリセットを使用する

1. Insert FX Setup ページでエフェクトを選びます。
2. P00: Initial Set の設定が呼び出されます。
“P (Effect Preset)” には ----- が表示されます。
3. “P (Effect Preset)” で、エフェクト・プリセットを P00 ~ P15、U00 ~ U15 を選びます。

メモリーされているパラメーターが呼び出されます。このとき、すべてのパラメーターは上書きされますので、注意してください。

4. 呼び出したパラメータ設定をもとに、さらに各パラメーターをエディットします。
5. メニュー・コマンド “Write Program” で設定をプログラムごとに保存します。
- 6.気に入った設定をプリセットとしてセーブするときは、メニュー・コマンド “Write FX Preset” でセーブします。

IFX1 Parameters:

IFX1 Parameters

Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

インサート・エフェクトの詳細については「インサート・エフェクト (IFX1-5)」(参照 : p.278) を参照してください。

▼ 8-3: Menu Command

- 0: Write Program 参照 : p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 : p.75
- 2: Copy Insert Effect 参照 : p.77
- 3: Swap Insert Effect 参照 : p.77
- 4: Write FX Preset 参照 : p.78

(参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

8-4: IFX2, 8-5: IFX3, 8-6: IFX4, 8-7: IFX5

Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

IFX2 ~ IFX5 のパラメーターは IFX1 と同様です。

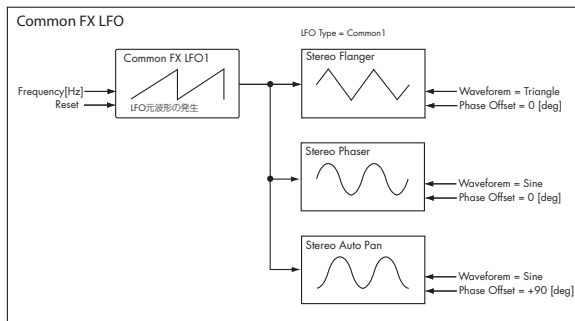
8-8: Common FX LFO



モジュレーション系の各種エフェクトで利用できる Common FX LFO1、2 を設定します。

各エフェクトの “LFO Type” (Individual、Common1、Common2) パラメーターで、Common1、Common2 を選べると、エフェクトごとの個別 LFO の代わりに、ここで設定した Common LFO でモジュレーションがかけられます。

ここでは、Common FX LFO のリセット条件とスピードに関する設定を行います。各エフェクトで、Common FX LFO をもとに、LFO 波形、位相等は別々に設定できます。複数のモジュレーション系エフェクトや、フランジャー、フェイザー、オート・パンなどに 1 つの Common FX LFO を使用することによって、同位相でコントロールする等が可能になります。また、エフェクトごとに LFO 波形、位相オフセット等を別々に設定することが可能なので、複数エフェクトの組み合わせを自在に作り出すことができます。



MIDI Dmod (ダイナミック・モジュレーション) は、Global モード 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。

8-8a: Common FX LFO1

Sync (Reset) [Off, On]

Common FX LFO をリセットさせるかを設定します。

オンのときは、“Source” の操作によって LFO のフェイズをリセットします。

Source (Dmod Source) [List of Dmod Sources]

“Sync (Reset)” オン時、Common LFO をリセットさせる Dmod ソースを選びます。(参照：p.382 「Dmod List」)

MIDI “Source” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上になるときをトリガーとして、LFO はリセットします。

Frequency [0.02...20.00 (Hz)]

Common FX LFO の周波数を設定します。値が大きいくほどスピードが速くなります。

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

Off (チェックしない) : Common FX LFO のスピードは、“Frequency” で設定した値で動作します。

On (チェックする) : Common FX LFO のスピードは、下記の “BPM”、“Base Note”、“Times” で設定した値で動作します。

BPM [MIDI, 40.00...300.00]

Base Note [MIDI, 40.00...300.00]

Times [01...32]

Common FX LFO の周期は、“BPM” で設定したテンポに対して、“Base Note” で選択した音価を “Times” の数を掛けた長さになります。“BPM” を MIDI に設定すると、“♪ (Tempo)” (0-1a) の設定で動作します。なお、“MIDI Clock” (Global 1-1a) が External のときはマスター側の MIDI クロックに従います。

8-8b: Common FX LFO2

Common FX LFO1 と同様です。(参照：「8-8a: Common FX LFO1」)

▼ 8-8: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.75
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy Insert Effect 参照 p.77
- 3: Swap Insert Effect 参照 p.77
- 4: Write FX Preset 参照 p.78

(参照：p.74 「Program: Menu Command」)

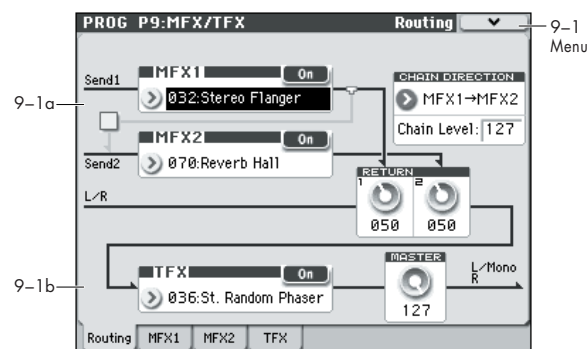
PROG P9: MFX/TFX (Master/Total Effect)

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。

(☞ 参照：p.273 「Effect Guide」)

9-1: Routing



マスター・エフェクトとトータル・エフェクトの種類、オン／オフ等を設定します。

マスター・エフェクトはL/R バスに出力します。またトータル・エフェクトはL/R バスにインサートされます。

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 バスへ戻し、L/R バスの信号にミックスします。

マスター・エフェクトの入出力はステレオ・インー ステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(☞ 参照：p.283 「イン／アウト (In/Out)」)

MFX1:

MFX1 [000...170]

マスター・エフェクト1 の種類を選びます。000:No Effect ～ 170: Early Reflections から選びます。000:No Effect のときは、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 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1 のオン／オフを設定します。オフでは出力がミュートされます。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#94 です。マスター・エフェクト1 と2 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 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。

Return 1 [000...127]

マスター・エフェクトからL/R バス (TFX 通過後、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。

MFX2:

MFX2 [000...153]

MFX2 On/Off [Off, On]

Return 2 [000...127]

マスター・エフェクト2 の種類、オン／オフ、マスター・エフェクト2 からL/R バスへのリターン・レベル (戻り量) を設定します。(☞ 参照：「MFX1:」)

MFX2 は、ダブルサイズ・エフェクト (154 ～ 170) が使用できません。MFX1 でダブルサイズ・エフェクトを使用するとMFX2 が使用できなくなります。

Chain:

Chain On/Off [Off, On]

On (チェックする) : MFX1、MFX2 間のチェイン (直列接続) がオンになります。

Chain Direction [MFX1...MFX2, MFX2...MFX1]

チェイ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 Level [000...127]

チェイ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。

▲ ダブルサイズ・エフェクトを使用しているときは、「Chain」の各設定は無効になります。

9-1b: TFX

L/R バスの最終段にあるトータル・エフェクト設定します。トータル・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUTL/MONO、R へ出力されます。

トータル・エフェクトは、ダイレクト音 (Dry) が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。

トータル・エフェクトの入出力はステレオ・インー ステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(☞ 参照：p.287 「イン／アウト (In/Out)」)

TFX:

TFX [000...153]

トータル・エフェクトの種類を選びます。000:No Effect ～ 153: BPM D1 // BPM D1 から選びます。

TFX は、ダブルサイズ・エフェクト (154 ～ 170) が使用できません。

Category/TFX Select メニュー:

ポップアップ・ボタンを押すと Category/TFX 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。

TFX On/Off [Off, On]

トータル・エフェクトのオン／オフを設定します。オフでは入力をそのまま出力します。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 #95 ですべてのトータル・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 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。

9-1c: Master Volume

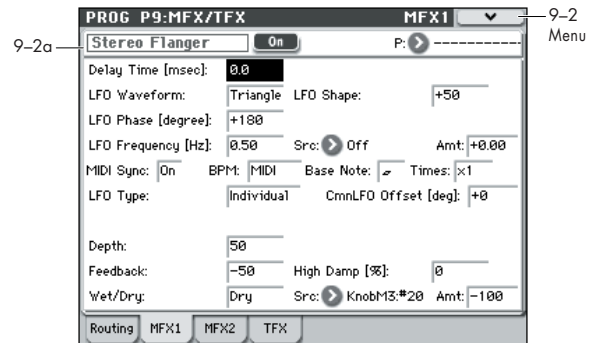
Master Volume [000...127]

トータル・エフェクト通過後のAUDIO OUTPUT L/MONO、R へのオーディオ・アウトの最終段のレベルを設定します。

▼ 9-1: Menu Command

- 0: Write Program p.75
 - 1: Exclusive Solo p.75
 - 2: Copy Insert Effect p.77
 - 3: Swap Insert Effect p.77
 - 4: Write FX Preset p.78
- (参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

9-2: MFX1



9-2a: MFX1

P9: MFX/TFX- Routing ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

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 1-1a) でコントロールします。(参照 : p.382 「Dmod List」)

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト 1 のオン／オフを設定します。P9- Routing ページのオン／オフとリンクします。

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 CC#94 でマスター・エフェクト 1、2 をオフにできます。CC#95 でトータル・エフェクトがオフになります。値が 0 でオフ、1 ～ 127 で、元の設定になります。“MIDI Channel” (Global 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。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

(参照 : p.72 “P (Effect Preset)”)

MFX1 Parameters

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。マスター・エフェクトの詳細については「マスター・エフェクト (MFX1, 2)」(p.283) を参照してください。

▼ 9-2: Menu Command

- 0: Write Program p.75
 - 1: Exclusive Solo p.75
 - 2: Copy Insert Effect p.77
 - 3: Swap Insert Effect p.77
 - 4: Write FX Preset p.78
- (参照 : p.74 「Program: Menu Command」)

9-3: MFX2

9-4: TFX

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクト 2、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2、TFX のパラメーターは MFX1 と同様です。

( 参照：p.72 “9-2: MFX1”)

Program: Menu Command

Page	P0: Play	P1: Basic/Ctrl	P2: OSC/Pitch	P3-1: Filter1, P3-2: Filter2	P4: Amp/EQ	P5: LFO	P6: AMS/C.KTrk
	1 5 7 8	1 2 7 8	1 2 3 4 7 8	1 2 3 4 5 1 2 3 4 5	1 2 3 5 6 7 8	1 2 5 6 8	1 2 4 5 7 8
	Main Arpeggiator Tone Adjust Control Surface Program Basic Key Zone/Scale Controllers Setup Pads Setup OSC1 Basic OSC1 Pitch OSC2 Basic OSC2 Pitch Velocity Zone Pitch EG Filter1 Keyboard Track Modulation LFO Mod. EG Filter2 Keyboard Track Modulation LFO Mod. EG Amp1/Driver1 Amp1 Modulation Amp1 EG Amp2/Driver2 Amp2 Modulation Amp2 EG EQ OSC1 LFO1 OSC1 LFO2 OSC2 LFO1 OSC2 LFO2 Common LFO OSC1 AMS Mix1 OSC1 AMS Mix2 OSC2 AMS Mix1 OSC2 AMS Mix2 Common KeyTrk1 Common KeyTrk2						
Write Program	75	0	0	0	0	0	0
Exclusive Solo	75	1	1	1	1	1	1
Copy Tone Adjust	75		2				
Reset Tone Adjust	76		3				
Copy Oscillator	76		2	2	2	2	2
Swap Oscillator	76		3	3	3	3	3
Copy Drum Track	76						
Erase Drum Track Pattern	76						
Copy Chord Trigger Setup	76		4				
Sync Both EGs	77				4		
Swap LFO 1&2	77					4	
Copy Arpeggiator	77	2					
Copy Insert Effect	77						
Swap Insert Effect	77						
Copy MFX/TFX	77						
Swap MFX/TFX	78						
Write FX Preset	78						

Page	P7: ARP/DT	P8: IFX	P9: MFX/TFX
	1 2 3 4	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4
	Setup Scan Zone DrumTrk Pattern DrumTrk Program Routing Insert FX Setup IFX1 IFX2 IFX3 IFX4 IFX5 Common FX LFO Routing MFX1 MFX2 TFX1		
Write Program	75	0	0
Exclusive Solo	75	1	1
Copy Tone Adjust	75	1	1
Reset Tone Adjust	76		
Copy Oscillator	76		
Swap Oscillator	76		
Copy Drum Track	76	2	2
Erase Drum Trgger Pattern	76	3	3
Copy Chord Trigger Setup	76		
Sync Both EGs	77		
Swap LFO 1&2	77		
Copy Arpeggiator	77	2	2
Copy Insert Effect	77		
Swap Insert Effect	77	3	3
Copy MFX/TFX	77		
Swap MFX/TFX	78		
Write FX Preset	78	4	4

Tips: 各ページでのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによってコマンドを表示（またはオン／オフ）することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

各メニュー・コマンドの操作方法

1. メニュー・コマンドを選びます。
2. 各ダイアログを設定します。
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
3. 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。

Write Program

エディットしたプログラムを本機のメモリーに保存します。次のことができます。

- 変更内容を保存する。
- プログラムの名前を変更する。
- プログラムのカテゴリーを設定する。
- プログラムを別のバンク／プログラム・ナンバーにコピーする

 大切なプログラムは必ず保存してください。エディットしたプログラムは、保存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。



1. 上段は、バンクとプログラム・ネームです。
プログラム・ネームを変更するときは、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。

2. “Category”、“Sub Category” で保存するプログラムのカテゴリーを指定します。
ここで設定したカテゴリーは、Program、Combination、Sequencer の各モードで、プログラムを選ぶときにカテゴリーから探すことができます。

Note: プログラム・カテゴリー・ネームは、“Program Category” (Global 4-1、4-2) で変更することができます。

3. To “Program” で保存先を選択します。
BANK SELECT [A] ～ [E] スイッチを押して、バンクを選ぶことができます。

バンク G ～ g(d) には保存できません。バンク G ～ g(d) のプログラムをエディットして保存する場合は、バンク A ～ E へ保存してください。

Note: SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチでも “Write Program” と同様に保存することができます。SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してダイアログを表示し、保存します。このとき現在選ばれているプログラムへ保存が実行されます。

Exclusive Solo

“Exclusive Solo” を選択するたびに、ソロ機能の動作が切り替わります。

ソロ機能には、以下の 2 種類の動作があります。

- **マルチプル・ソロ (Multiple Solo)**
指定する各 OSC1、OSC2、ドラムトラックがソロ・オンになります。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン／オフが切り替わります。
- **エクスクルーシブ・ソロ (Exclusive Solo)**
OSC1、OSC2、ドラムトラックのうち、1 つだけがソロ・オンになります。

Note: ソロ操作は、P0-4: OSC/DrumTrk Mixer ページで行います。

Note: ソロ機能は各モードで対象となります。すべて 1 つのグループとして扱われています。エクスクルーシブ・ソロ時は、ソロ・オンが 1 つでもあると、他はすべてオフになります。

1. メニューで “Exclusive Solo” を選びます。

選択すると、メニューの「Exclusive Solo」の左側にチェック・マークが付いた状態になります。選択するたびに切り替わります。

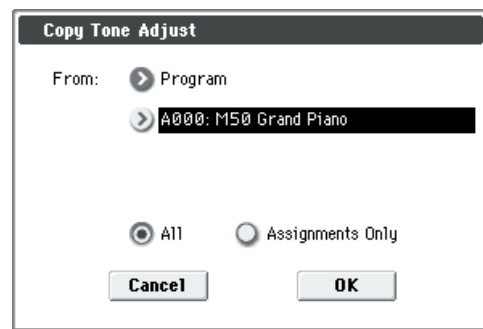
チェック・マークなし: マルチプル・ソロ (Multiple Solo)

チェック・マークあり: エクスクルーシブ・ソロ (Exclusive Solo)

[ENTER] スイッチを押しながらテン・キーの [1] を押しても設定をオン／オフできます。

Copy Tone Adjust

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソング・MIDI トラックのトーン・アジャストの設定をコピーします。



1. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。
[BANK] スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
2. Timbre (Combination 選択時)、Track (Song 選択時) で、コピー元のティンバー、トラックを選びます。
3. コピーする Tone Adjust/パラメーターを All または Assignments Only から選びます。

All: ディスプレイ上の SW1 ～ 8、Slider1 ～ 8 にアサインした Tone Adjust パラメーターと、その値をコピーします。

Assignments Only: SW1 ～ 8、Slider1 ～ 8 にアサインした Tone Adjust パラメーターのみをコピーします。値はコピーしません。

Reset Tone Adjust

ディスプレイ上の SW1 ～ 8、Slider1 ～ 8 でのトーン・アジャストの設定を、初期値にリセットします。



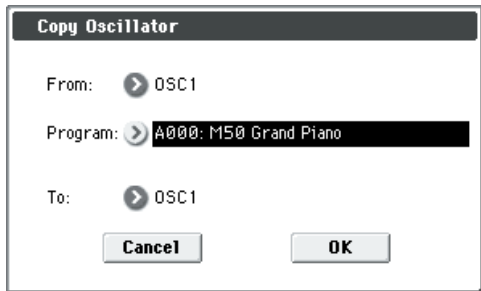
1. “To” で SW1 ～ 8、Slider1 ～ 8 の Tone Adjust パラメーターをリセットする方法を設定します。
All Off: すべてオフにリセットします。

Default Setting: プログラムごとに、もっている初期値に設定します。

(参照: p.11 「トーン・アジャストの初期設定」)

Copy Oscillator

オシレーターの設定をコピーします。



1. “From” でコピーするオシレーターを選びます。
2. “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。
BANK SELECT の各スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
3. “To” でコピー先のオシレーターを選びます。

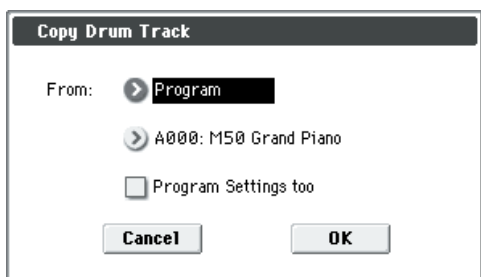
Swap Oscillator

オシレーター 1 と 2 の設定を入れ替えます。

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

Copy Drum Track

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのドラムトラック設定をコピーします。



1. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。

BANK キーを押してバンクを選ぶことができます。

2. Program モードでこのコマンドを設定した場合、“From” に Program を選択すると、“Program Setting too” が表示されます。

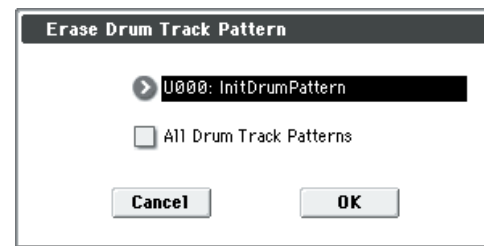
On (チェックする): DrumTrack Pattern ページと DrumTrack Program ページの各パラメーター設定をコピーします。

Off (チェックしない): DrumTrack Pattern ページの各パラメーター設定をコピーします。

Combination、Sequencer モードでこのコマンド設定時は、DrumTrack Program ページの各パラメーター設定をコピーします。ただし、“MIDI Channel” 設定はコピーされません。

Erase Drum Track Pattern

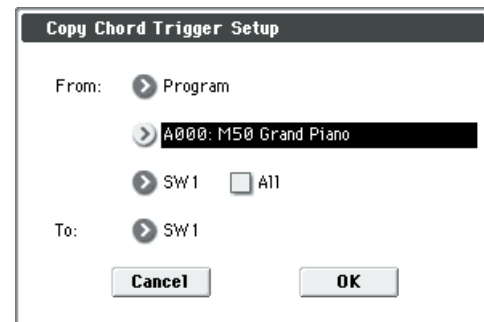
任意のドラムトラック・パターンを削除します。



1. 削除するユーザー・ドラムトラック・パターンを選びます。
2. “All Drum Track Patterns” をチェックすると、すべてのユーザー・ドラムトラック・パターンが削除されます。

Copy Chord Trigger Setup

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのコード・トリガー・スイッチの設定をコピーします。



1. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。
BANK SELECT スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
2. コピー元のスイッチ・ナンバーを選びます。スイッチ1～4すべての設定をコピーする場合は、All をチェックします。
3. “To” でコピー先のスイッチを選びます。

Note: 実行するとノート・ナンバーとベロシティ値がコピーされます。MIDI チャンネルはコピーされません。

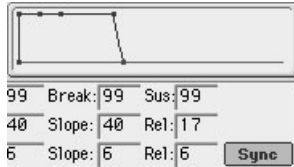
Sync Both EGs

オシレーター 1 とオシレーター 2 の EG を一緒にエディットできます。この選択肢をチェックして、オシレーター 1 か 2 のフィルター EG をエディットすると、もう片方のフィルター EG も同時に変更されます。同様に、どちらかのアンプ EG をエディットすると、両方のアンプ EG が同時に変更されます。

“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効です。

1. “Sync Both EGs” を選びます。

ディスプレイに「Sync」が表示され、2 つの EG が同期します。



2. 同期をやめるときは、もう一度 “Sync Both EGs” を選びます。ディスプレイからは表示が消えます。

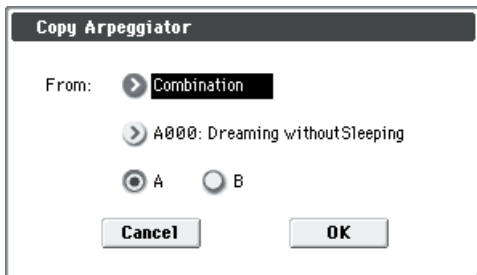
Swap LFO 1&2

LFO1 の設定を LFO2 にコピーします。またはその逆にコピーします。

Note: AMS により LFO2 で LFO1 を変調している場合、実行後 LFO ではその設定が無効になります。

Copy Arpeggiator

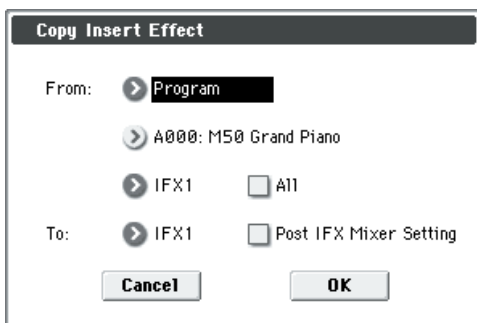
アルペジオの設定をコピーします。



1. “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。
2. コンビネーション、ソングからコピーする場合は、A、B のどちらの設定をコピーするかを選びます。

Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。



1. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
2. コピーするエフェクトを選びます。マスター・エフェクト、トータル・エフェクトからもコピーできます。

All: インサート・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。

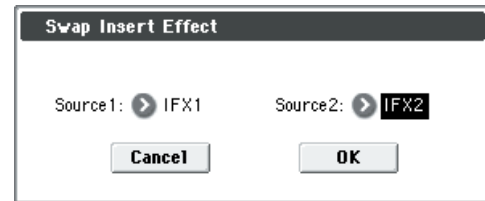
3. コピー先のインサート・エフェクトを選びます。

“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 “Pan: #8”、 “Bus (Bus Select)”、 “Ctrl (FX Control Bus)”、 “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。

4. 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。

Swap Insert Effect

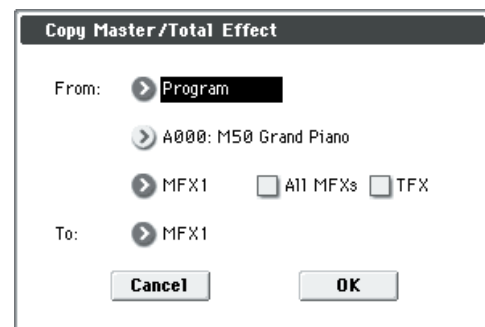
インサート・エフェクトの設定を入れ替え (スワップ) ます。



1. “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。

Copy MFX/TFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。



1. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK SELECT スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
2. コピーするエフェクトを選びます。

IFX1~5を選ぶとインサート・エフェクトからコピーします。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、その効果は完全に同じにはなりません。

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。

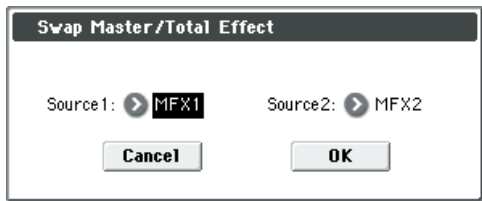
TFX を選ぶとトータル・エフェクトの設定をコピーします。 “All MFXs” にチェックするとマスター・エフェクト全体の設定をコピーします。

“TFX” にチェックするとトータル・エフェクト全体の設定をコピーします。Master Volume の設定はコピーされません。

3. “To” でコピー先のマスター・エフェクト、トータル・エフェクトを選びます。

Swap MFX/TFX

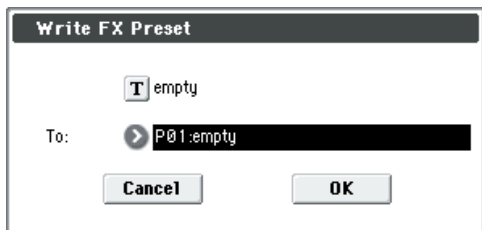
MFX1、MFX2、TFX の間で設定を入れ替え（スワップ）ます。



1. “Source1” と “Source2” で入れ替えするマスター・エフェクト、トータル・エフェクトをそれぞれ選びます。

Write FX Preset

エディットしたエフェクトを本機のメモリーに保存します。



1. 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、エフェクト・プリセット・名前を入力します。
2. “To” で保存先を選びます。U00 ～ U15 を使用することをお勧めします。

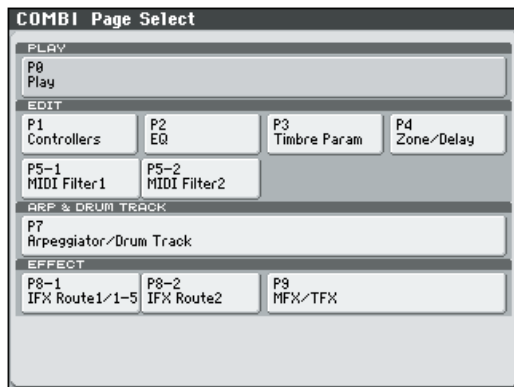
Combination モード

COMBI Page Select

- Combination モードを選択するには、MODE [COMBI] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

- [PAGE SELECT] スイッチを押して“Page Select”を表示します。
“Page Select”には各ページの省略名が表記されています。
[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として灰色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

その他の選択方法

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー[0]～[9]でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P3: Timbre Param ページを表示したいときは、[PAGE SELECT] スイッチを押しながら、テン・キー [3] を押します。
Note: P5-1、P5-2 や P8-1、P8-2 など複数に分けられた Page Select では最初の Page Select (P5-1 または P8-1) のページが選ばれます。
- [EXIT] スイッチを押すと、最後に選択した P0: Play ページへ移動します。もう一度、[EXIT] スイッチを押すと Main ページへ移動します。[EXIT] スイッチを押すと、P0: Play ページへ移動します。

	ページ	おもな内容
PLAY	P0: Play	コンビネーションの選択と演奏。p.80 ティンバーのプログラム選択。p.81 ティンバーのパン、ボリューム等の設定。 p.83 アルペジエーターの簡易エディット。p.84 トーン・アジャストでのエディット。p.86 コントロール・サーフェスでのエディット。 p.87
	P1: Controllers	SW1, 2、ノブの機能設定。p.91 コード・トリガー・スイッチのノート、ベロシティ設定。p.92
EDIT	P2: EQ	ティンバーのEQ 調節。p.94
	P3: Timbre Param	ティンバーの各種パラメーター設定。p.95 (MIDI チャンネル、OSC 選択、ピッチ設定等)
	P4: Zone/Delay	キー・スプリットやレイヤー等の設定。(キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン) p.99 ノート・オンから遅れて発音させる時間設定。
	P5-1: MIDI Filter 1 P5-2: MIDI Filter 2	MIDI 送受信フィルター 1 設定。p.103 MIDI 送受信フィルター 2 設定。p.106
ARP&DT	P7: Arpeggiator/ Drum Track	アルペジエーターの設定。p.107 ドラムトラックの設定。p.111
EFFECT	P8-1: IFX Route1/ 1-5	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・レベル設定。p.113 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
	P8-2: IFX Route2	オシレーター出力の各種 Bus 設定。p.117 Common FX LFO 1、2 設定。
	P9: MFX/TFX	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。p.118 トータル・エフェクト選択と設定。

COMBI P0: Play

コンビネーションを演奏するためのページです。おもに次のことを行います。

- コンビネーションを選択する。
- ティンバーのプログラム選択や、その Play/Mute、Solo On/Off を設定する。
- アルペジエーターを簡易エディットする。
- トーン・アジャスト機能でプログラム・パラメーターを簡易エディットする。
- コントロール・サーフェスの内容を確認し、コントロールする。

Tips: Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、ドラムトラック機能やアルペジエーターの演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。(※ 参照 : p.126 「Tips: Auto Song Setup」)

0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16



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。ティンバー 1 ~ 8、9 ~ 16 のプログラム、Play/Mute、Solo On/Off を設定します。

0-1(2)a: Combination Select

Bank [A...D]

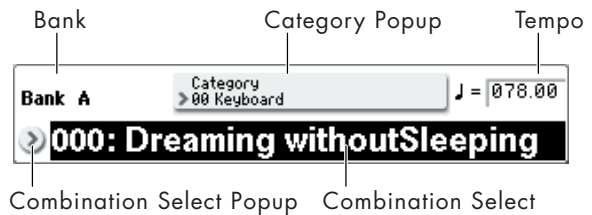
現在選ばれているコンビネーション・バンクを表示します。

- COMBI BANK [A] ~ [D] スイッチを押してバンクを選びます。

各バンクに 128 コンビネーション (合計 1792) の書き替えが可能なコンビネーション・プログラム・エリアがあります。

Bank	No.	Description
A, B, C	000...127	プリロード・コンビネーション
D	000...127	ユーザー・コンビネーション

Note: このページでティンバー 1 ~ 8、9 ~ 16 の “Program Select” が選ばれているときは、PROG BANK [A] ~ [G] スイッチを押すと、ティンバーのプログラムのバンクが切り替わります。



Combination Select

[000...127]

コンビネーションを選びます。

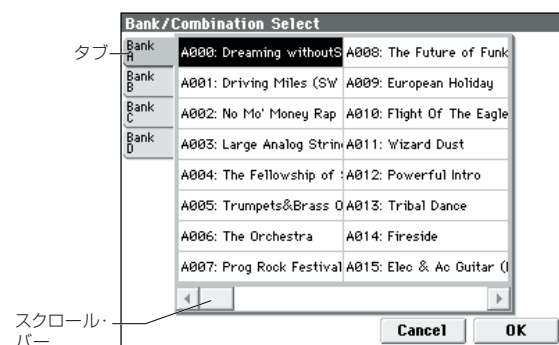
コンビネーションを切り替えるには

- “Combination Select” を選び、テン・キー [0] ~ [9] で、コンビネーション・ナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。
- “Combination Select” を選び、[VALUE] ダイアルを回す、または [Δ][▽] スイッチを押します。
Note: P0: Play ページだけは、[VALUE] スライダーがコンビネーション・モジュレーションとして機能します。スライダーを使ってコンビネーションを選ぶことはできません。
- 「0-1a: Combination Select」のパラメーターが選ばれているときは、PROG BANK [A] ~ [D] スイッチでコンビネーションのバンクが切り替わります。
- Bank/Combination Select メニューから、コンビネーションをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Combination Select メニューから、コンビネーションをカテゴリー別に表示し、選びます。
- フット・スイッチでコンビネーションを切り替えます。
(「2-1a: Foot Switch & Pedal / Damper」(※p.229)、「Foot Switch Assign」(※p.386))
- 接続した外部 MIDI 機器から MIDI プログラム・チェンジを送信します。

Bank/Combination Select メニュー:

1. “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。
2. 左右のタブを押してバンクを選びます。
3. 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他に、[Δ][▽] スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。
4. 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。

Bank/Combination Select メニュー



Category [00...17/00...07]

コンビネーション・カテゴリを選びます。

すべてのコンビネーションは、18 個のメイン・カテゴリと各 8 個のサブ・カテゴリに分類されています。カテゴリを選択し、そのカテゴリ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。

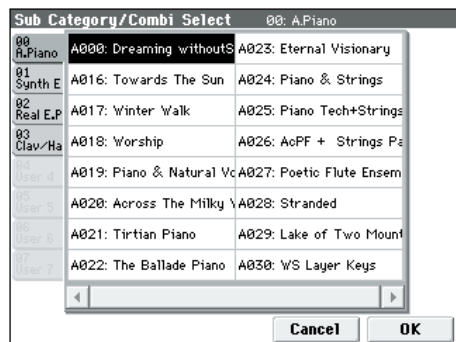
Category/Combination Select メニュー：

コンビネーションをカテゴリ／サブ・カテゴリから選びます。すべてのコンビネーションは、最大 18 個のカテゴリに分類され、各カテゴリは 8 個のサブ・カテゴリに分類されます。これらのカテゴリとサブ・カテゴリから、コンビネーションを選びます。

1. “Combination Select” 上側の Category Popup ボタンを押して、Category/Combination Select メニューを表示します。
2. 左右のタブを押して、メイン・カテゴリを選びます。
Note: いずれのコンビネーションにも設定されていないカテゴリは、カテゴリ・タブを選択できません。
3. 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他に、[Δ][▽]スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。

Category/Combination Select メニュー

4. サブ・カテゴリから選ぶときは、“Jump to Sub” ボタンを押して、SubCategory/Program Select を表示します。
左タブを押して、サブ・カテゴリを選びます。
Note: いずれのプログラムにも設定されていないサブ・カテゴリはタブを選べません。
選択を有効にするときは OK ボタンを、解除するときは Cancel ボタンを押します。メイン・カテゴリに戻ります。



5. 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。

Note: 各コンビネーションのカテゴリの設定は、“Write Combination” ダイアログで行います。

♪(Tempo) [40.00 ... 300.00, EXT]

現在のコンビネーションのテンポです。アルペジエーター、テンポに同期した LFO やエフェクト等に適用されます。

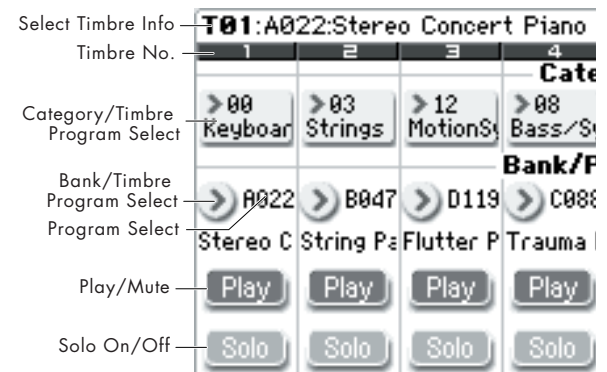
040.00...300.00: テンポを設定します。

テン・キーと [ENTER] スイッチで設定するほか、[TEMPO] ノブを回すか、または [TAP TEMPO] スイッチを押す間隔で設定することができます。

EXT: “MIDI Clock” (Global 1-1a)が External MIDI, External USB のときに表示します。また Auto のときに、外部から MIDI クロックを受信しているときに表示します。EXT 時、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。

0-1(2)b: Timbre Program Select**Selected Timbre Info**

エディット対象のティンバー情報 — T: ティンバー・ナンバー／プログラム・バンク／ナンバー／ネーム、Ch: MIDI チャンネル・ナンバーを表示します。

**Timbre Number**

ティンバー・ナンバーを表示します。このティンバー・ナンバー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。

Timbre 01 (Timbre Number):**Category (Timbre Program) [00...17/00...07]**

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／サブ・カテゴリから選びます。すべてのプログラムは、最大 18 カテゴリ、8 サブ・カテゴリに分類されています。

このポップアップ・ボタンを押して、Category/Program Select メニューを表示し、カテゴリとサブ・カテゴリからプログラムを選びます。

Category/Timbre Program Select メニュー：

ティンバーのプログラムをメイン・カテゴリ／サブ・カテゴリから選びます。すべてのプログラムは、最大 18 個のメイン・カテゴリに分類され、各カテゴリは 8 個のサブ・カテゴリに分類されます。これらのメイン・カテゴリとサブ・カテゴリから、プログラムを選びます。

- “Category” を押して、Category/Timbre Program Select メニューでプログラムを選択します。

操作手順は、前述の「Category/Combination Select メニュー:」してください。

Program Select [A...E: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

ティンバー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。

ティンバーのプログラムを切り替える

- “Program Select” を選び、テン・キー[0]～[9]で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。
- “Program Select” を選び、[VALUE] ダイアル、[VALUE] スライダー、または[Δ][▽]スイッチを操作します。
- “Program Select” が選ばれているときは、PROG BANK [A]～[GM] スイッチで選択されているティンバーのプログラム・バンクを切り替えます。（“Program Select” が選ばれているときは、ティンバーに選択しているプログラム・バンクの BANK スイッチが点灯します。）
- Bank/Timbre Program Select メニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Timbre Program Select メニューから、プログラムをカテゴリ別に表示し、選びます。
- 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 1-1a) で送信されます。同時に “Status” (Combi 3-1(2)c) 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 “Program” の Bank を「-」と表示し、“Bank Select (When Status=EX2)” (Combi 3-1(2)c) 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 1-2b) をオフに設定します。また “Bank Change” をオフに設定すると、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” (5-1-1(2)c) でオン、オフ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。

Bank/Timbre 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 メニューでプログラムを選択します。操作手順は、「Bank/Program Select メニュー :」(p.2) を参照してください。

Play/Mute [Play, Mute]

ティンバーをミュートします。

Play: ティンバーは発音状態になります。

Mute: ティンバーをミュート（消音）します。

Solo On/Off [On, Off]

ティンバーをソロ・オン／オフします。

メニュー・コマンド “Exclusive Solo” 設定によって、動作が異なります。

Exclusive Solo オフ: 複数ティンバーがソロ・オンの対象となります。Solo On/Off ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Solo オン: Solo On/Off ボタンを押すとそのティンバーのみがソロ・オンとなります。

Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

Exclusive Solo

メニュー・コマンド “Exclusive Solo” の設定は、ソロ機能に影響します。“Exclusive Solo” を Off (チェックしない) にすると、マルチプル・ソロ (Multiple Solo) になり、複数のティンバーをソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン／オフが切り替わります。

“Exclusive Solo” を On (チェックする) にすると、一度にソロ・オンにできるのは、1 つのティンバーのみになります。Solo On/Off ボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー[1]を押すと、Exclusive Solo の On/Off が切り替わります。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー 2 ～ 8、9 ～ 16 のプログラム、Play/Mute、Solo On/Off を設定します。ティンバー 1 と同様です。前述の「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▼ 0-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination p.120
- 1: Exclusive Solo p.75
- 2: Copy from Program p.121

(参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

0-3: Mixer T01-08, 0-4: Mixer T09-16



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。
ティンバー 1～8、9～16 のパン、ボリュームを設定します。
(参照：p.80 「0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16」)

0-3(4)a: Combination Select

(参照：p.80 「0-1(2)a: Combination Select」)

0-3(4)b: Pan, Volume

Selected Timbre Info

エディット対象のティンバー情報を表示します。
(参照：p.81 「0-1(2)b: Timbre Program Select」)

Timbre 01 (Timbre Number):

Category

[Category Name]

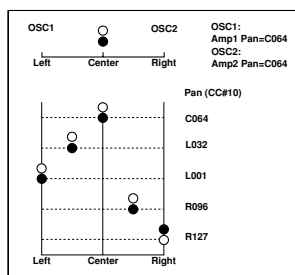
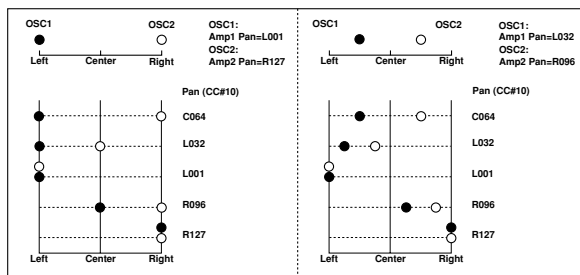
カテゴリーを表示します。

Pan

[RND, L001...C064...R127]

ティンバー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 P8-1: IFX-Insert FX Setup ページの “Pan:#8” でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(参照：p.281 「ミキサー (Mixer)」)

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” (Combi 3-1(2)c) が INT 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 (RND は除く)。各ティンバーの MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) 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” (Combi 3-1(2)c) 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” (Combi 3-1(2)c) でコントロールします。

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 1～16 のボリューム・バランスを保ちながら動きます。全体の音量を調節するときに便利です。

Timbre 02...08 (Timbre Number):

ティンバー 2～8 のプログラム等の設定をします。ティンバー 1 と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▼ 0-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination (参照：p.120)
- 1: Exclusive Solo (参照：p.75)
- 2: Copy from Program (参照：p.121)

(参照：p.120 「Combination: Menu Command」)

0-5: ARPEGGIATOR A

0-6: ARPEGGIATOR 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: ARP/DT ページでエディットしますが、ここでもおも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。また、アルペジエーターは [TEMPO] ノブやコントロール・サーフェスのアルペジオ・コントロール (ARP) [GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブ、[LENGTH] ノブ、[OCTAVE] ノブでリアルタイムにコントロールすることもできます。

エディットした内容は “Write Combination” で保存します。

0-5(6)a: Combination Select, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。コンビネーションを選択することもできます。

(参照 : p.80 「0-1(2)a: Combination Select」)

♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照 : p.81 “♪(Tempo)”)

0-5(6)b: Arpeggiator Run A/B,
Timbre assign

Arpeggiator Run A, B

ARP [ON/OFF] スイッチがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが “Arpeggiator Assign” (7-1(2)c) 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: Arpeggiator/Drum Track 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 ~ 16 を表示します。 “Arpeggiator Assign” (7-1(2)c) で設定します。

0-5(6)c: Arpeggiator A (B)

Pat (Pattern) [P0...P4, U0000 (INT)...U0899 (INT), U0900 (USER)...U1027 (USER)]

Octave [1, 2, 3, 4]

Reso (Resolution) [♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

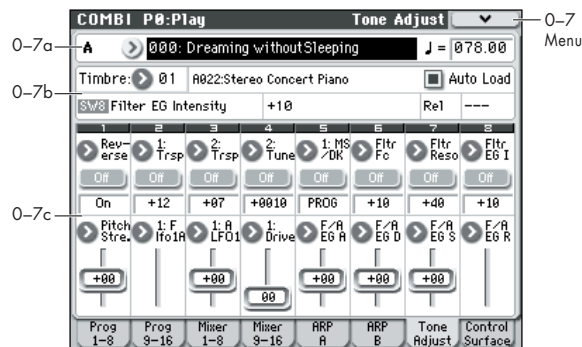
コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(参照 : p.107 “COMBI P7: Arpeggiator/Drum Track”)

これらのパラメーターは 7-3(4): Arpeggiator A(B) Setup でも設定できます。

▼ 0-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 : p.120
 - 1: Exclusive Solo 参照 : p.75
 - 2: Copy from Program 参照 : p.121
 - 3: Copy Arpeggiator 参照 : p.122
- (参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

0-7: Tone Adjust



コンビネーションでのトーン・アジャスト・パラメーターは次の特徴があります。

- トーン・アジャスト・パラメーターを使って主要なProgramパラメーターをエディットできます。
- 特定のコンビネーションで、LFO スピードを変化させるような微妙な調整から、異なるマルチサンプルに切り替えるなど、広範囲の変更をトーン・アジャスト・パラメーターを使ってできます。変更内容はコンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムは変更されません。

ティンバー 1 ~ 16、それぞれにトーン・アジャスト・パラメーターを設定できます。

トーン・アジャストについては以下を参照してください。

- 「Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター」(※p.6)
- 「トーン・アジャストと MIDI SysEx」(※p.7)
- 「トーン・アジャストと MIDI CC との相互作用」(※p.7)

トーン・アジャスト・エディット内容の保存

Program モードでは Relative と Absolute のパラメーターの保存方法に違いがありますが、Combination モードでは違いはありません。変更内容がコンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

0-7a: Combination Select, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。コンビネーションを選択することもできます。

(※ 参照 : p.80 「0-1(2)a: Combination Select」)

♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(※ 参照 : p.81 “♪(Tempo)”)

0-7b: Timbre select, Selected parameter information

Timbre select

Timbre [1...16]

トーン・アジャスト・パラメーターで調整するティンバーを選びます。変更内容を消去することなく他のティンバーを選べます。

Auto Load (Auto Load PRG) [Off, On]

ティンバーのプログラムを設定するときに、そのプログラムのトーン・アジャスト設定をロードするかどうかを設定します。ディスプレイ上の各スライダー、スイッチにアサインされたパラメーター設定、また Absolute パラメーターにアサインされたオン/オフ設定がロードされます。

ティンバーに設定したプログラムは、アサイン設定や変更値を含むトーン・アジャスト・パラメーター設定を使用して、サウンドを自由に変更できます。これらの変更はオリジナルのプログラムには影響を与えずに、コンビネーション自体に保存されます。

On (チェックする) : プログラムを切り替えたときに、トーン・アジャスト・パラメーターの設定を自動的にロードします。

Off (チェックしない) : プログラムを切り替えたときに、トーン・アジャスト・パラメーターの設定はロードされずに、切り替え前のプログラムの設定が残ります。

Selected parameter information

最後に変更または選択したトーン・アジャスト・パラメーターの詳細な情報を表示します。

Control	Assignment	Value	Type	Stored Value
SW1 [OSC1]	Transpose	+12	Rel	+00

Control [SW1...8, SL1...8]

トーン・アジャスト・パラメーターに割り当てられているディスプレイ上のスイッチまたはスライダーです。

Assignment [List of Tone Adjust assignments]

ディスプレイ上のスイッチまたはスライダーに割り当てられているパラメーターのフル・ネームです。各コントローラーの“Assign” で変更します。

Value

パラメーターの現在値です。値の範囲はスイッチまたはスライダーに割り当てられているパラメーターによって異なります。

Type [Rel, Abs, Meta]

パラメーターのタイプで、パラメーターへのエディットを保存する方法に関わってきます。

(※ 参照 : p.6 「Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター」)

Stored Value

トーン・アジャストによって変化する前の、オリジナルのパラメーター値です。図「トーン・アジャスト Relative パラメーターの調整」(※p.6) 1 つのプログラム・パラメーターをコントロールするトーン・アジャスト・パラメーターでのみ表示されます。

0-7c: Tone Adjust

ディスプレイ上のスイッチ、スライダーにトーン・アジャスト・パラメーターを割り当てます。

Switch [1]...[8]

トーン・アジャスト機能でのディスプレイ上のスイッチ [1] ～ [8] の動作はスライダーと多少異なります。

2つ以上の状態が設定できる Relative または Absolute パラメーターを割り当てたとき：

スイッチ On = On Value (以下参照)

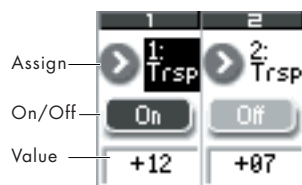
スイッチ Off = プログラムに保存されている値

2 つの状態が切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) を割り当てたとき：

スイッチの状態がパラメーター値となります。

スイッチ On = On

スイッチ Off = Off



Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスイッチに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」(p.8) および「Tone Adjust Parameters」(p.9) を参照してください。

On Value

[Depends on parameter]

スイッチが On のとき、パラメーターはこの値に設定されます。

スイッチが 2 つの状態で切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) に割り当てられていると、以下の “Switch Status” と常に同じになります。

Switch Status

[Off, On]

スイッチが On か Off かを表示します。

Slider [1]...[8]

Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスライダーに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」(p.8) および「Tone Adjust Parameters」(p.9) を参照してください。

コントローラーとパラメーターの関係

オシレーターごとに個々に適用されるパラメーターは、[OSC1]、[OSC2] と表示されます。

スライダーとパラメーターは 1 対 1 の関係になります。各スライダーには、1 つのパラメーターだけが割り当てられます。パラメーターを別のスライダーで使用するときは、まず元のスライダーからそのパラメーターの割り当てを解除する必要があります。

Value

パラメーターの現在値を表示します。値の範囲は、スライダーに割り当てられるパラメーターによって異なります。

▼ 0-7: Menu Command

- 0: Write Combination p.120
- 1: Exclusive Solo p.75
- 2: Copy from Program p.121
- 3: Copy Tone Adjust p.75
- 4: Reset Tone Adjust p.76

(参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

0-8: Control Surface

コントロール・サーフェスとは、パネル上の左側にあるノブ 4 個とその左のスイッチ 4 個です。サウンドをエディットしたり、アルペジエーターを操作したり、MIDI メッセージを外部機器へ送信したりするなど、さまざまなことが行えます。

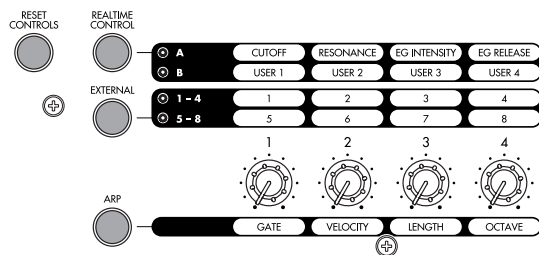
このページは、各ノブが何をコントロールしているかという情報と、現在値を表示します。

例えば、以下の操作ができます。

- ノブを使ってサウンドやエフェクトを変化させる。
- ノブを使って MIDI メッセージを送信する。
- ノブを使ってアルペジエーターをコントロールする。

CONTROL ASSIGN スイッチとパラメーター

ディスプレイの“Control Assign”、またはフロント・パネルの [REALTIME CONTROL]、[EXTERNAL]、[ARP] の各スイッチで、コントロール・サーフェスの機能を切り替えることができます。ディスプレイとフロント・パネルのスイッチ類はそれぞれリンクしているため、片方を変更するともう片方も変わります。



Combination モードでは、次の 3 つの機能より選べます。

Realtime Control: ノブでサウンドやエフェクトを変化させます。

External: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。機能は Global P1: MIDI- External Mode 1/2 ページで設定します。

ARP: ノブでアルペジエーターをコントロールします。

各モードでのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。

リセット・コントロール

フロント・パネルの [RESET CONTROLS] スイッチは、コントロール・サーフェスの任意のノブを、保存されている値に戻します。また、アルペジエーターの設定をリセットすることができます。

コントロール・サーフェスの各値を個別にリセットする

- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ノブを操作します。
ノブはプログラムに保存されている値にリセットされます。
- リセットしたら [RESET CONTROLS] スイッチを離します。

コントロール・サーフェスの各値をグループ単位でリセットする

- ディスプレイにリセットするコントロールを表示します。
Note: ディスプレイに表示されているコントロールだけがリセットされます。

フィルターの設定などをリセットする場合は、CONTROL ASSIGN の [REALTIME CONTROL] スイッチを押して A モードに設定します。

- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、CONTROL ASSIGN の [REALTIME CONTROL] スイッチを押します。
コントロール・サーフェスに表示されているすべてのノブは初期値にリセットされます。

アルペジエーターのパラメーターをリセットする

アルペジエーターについては次の設定をリセットできます。

- アルペジエーターの各ノブは、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、[ARP] スイッチを押してリセットします。実行すると、アルペジエーターはコンビネーションに保存されている値にリセットされます。

0-8a: Combination Select, Tempo

Bank (Bank Select) [A...D]

Program Select [0...127]

Tempo [040.00...300.00, EXT]

エディット対象のコンビネーション情報 — コンビネーション・バンク／ナンバー／ネームと、アルペジエーター等をコントロールするテンポを設定します。

(参照: p.80 「0-1(2)a: Combination Select」)

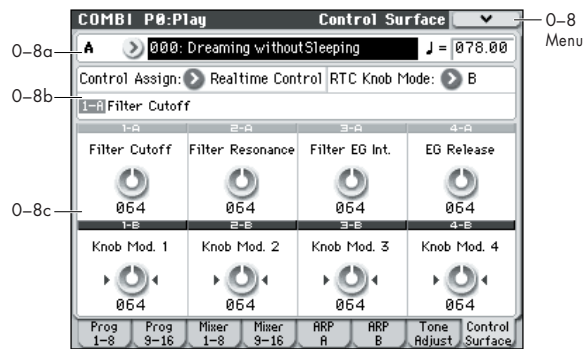
0-8b: Control Assign

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。これらは、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押すことによって選ぶこともできます。

各項目については以下をご覧ください。

Realtime Controls



リアルタイム・コントロールは、4 個のノブでコンビネーションやエフェクトのパラメーターを変化させます。

リアルタイム・コントロールには、A と B の 2 つのモードがあり、[REALTIME CONTROL] スイッチを押すたびに切り替わります。それぞれでノブ [1] ～ [4] を使用して、パラメーターをコントロールすることができます。2 つのモードの選択は、コンビネーションごとに記憶されます。他のコントロール・サーフェスの機能へ切り替え、再度 [REALTIME CONTROL] スイッチでリアルタイム・コントロールにすると、前回選択したモードになります。

A モードでは、ノブ [1] ～ [4] に割り当てられる機能は固定です。

B モードでは、ノブ [1] ～ [4] にさまざまなモジュレーション機能を割り当てることができます。機能の割り当ては、P1: Controllers Setup ページで行います (※p.88)。

0-8b: Control Assign, RTC Knob Mode, Selected Parameter Information

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。

RTC Knob Mode [A, B]

ノブでコントロールするリアルタイム・コントロールのモード A または B モードを選択します。フロント・パネルの[REALTIME CONTROL] スイッチでも選択できます。

Selected Parameter information

最後に選択または操作したパラメーターの情報を表示します。

0-8c: Realtime Control AMSource

RealTime Control A モードのノブ [1] ～ [4] (CUTOFF ～ EG RELEASE) の機能は固定です。RealTime Control B モードのノブ [1] ～ [4] (Knob1B ～ Knob4B) は、さまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能には MIDI コントロール・チェンジが設定されています。

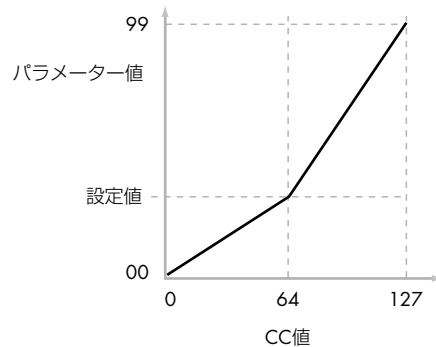
ノブを操作すると、対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

MIDI グローバル MIDI チャンネルのティンバーをコントロールします。

この機能のほとんどは、ティンバーのプログラム・パラメーター設定を調整 (スケーリング) します。ここで言う「調整 (スケーリング)」とは、コントローラーが 64 のとき、パラメーター値があらかじめ設定した値になり、コントローラーが 0 のときにパラメーター値は最小値に、コントローラーが 127 のときにパ

ラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターの CC 調整



(以下では MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを CC# で表記します。)

Knob 1-A: Flt Fc (Cut Off) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74 を送受信します。

Knob 2-A: Flt Reso (Resonance) [000...127]

フィルター A と B のレゾナンスを調整し、MIDI CC#71 を送受信します。

Knob 3-A: Flt EG (Filter EG Intensity) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数におけるフィルター EG の効果を調整し、MIDI CC#79 を送受信します。

Knob 4-A: EG Rel (EG Release) [000...127]

フィルター EG とアンプ EG のリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72 を送受信します。

Knob 1...4-B [000...127]

RealTime Control B モードの各ノブの現在値と該当機能 (MIDI CC) です。

RealTime Control B モードのノブ [1] ～ [4] は、P1: Controllers- Controllers Setup ページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てます。

モジュレーションの多くは、プログラム・パラメーター設定を調整 (スケーリング) します。該当機能のすべてが MIDI メッセージ (通常はコントロール・チェンジ) に対応しています。

External



このエクスターナル・コントロールは、MIDI メッセージを外部機器に送信します。

エクスターナル・コントロールには、EXT [1-4] と EXT [5-8] の2つのモードがあり、[EXTERNAL] スイッチを押すたびに切り替わります。それぞれで、各ノブに割り当てられた MIDI CC# をノブ [1] ~ [4] を操作して MIDI チャンネルで出力します。

コード・トリガー・スイッチも同様に割り当てられたノート、または MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。(※p.226, p.228)

Global P1: MIDI- External Mode 1、2 ページで、128 種類のエクスターナル・セットアップが作成できます。例えばステージ上の MIDI 機器数台をコントロールするためのセットアップや、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするエクスターナル・セットアップなど用途別に設定できます。

このエクスターナル・セットアップはプログラムとは独立したものです。M50 のノブ、コード・トリガー・スイッチをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・セットアップを選ぶと、プログラムを変更したり Combination モードや Sequencer モードに切り替えたりしても、そのセットアップはそのまま変わりません。そのため、外部 MIDI コントロールに影響を与えずに別の M50 のサウンドを容易に選んだり、逆に、エクスターナル・セットアップを選ぶことで、サウンドは変えずに外部 MIDI コントロールを切り替えたりすることができます。

0-8b: Control Assign, Ext Knob Mode, Setup

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。

Ext Knob Mode [1-4, 5-8]

ノブでコントロールするエクスターナル・コントロールのモード EXT [1-4] または EXT [5-8] を選択します。フロント・パネルの [EXTERNAL] スイッチでも選択できます。

Setup [000...127]

ノブ、コード・トリガー・スイッチの MIDI チャンネル、MIDI コントロール・チェンジが設定されたエクスターナル・セットアップを選びます。

Note: ここでの選択は、本体内のメモリーに記憶され、コンビネーションごとには保存されません。[EXTERNAL] スイッチでエクスターナル・コントロールを選ぶと、前回設定したエクスターナル・セットアップの状態になります。

0-8d: External

MIDI Channel [01...16, G]

各ノブの MIDI チャンネルを表示します。ノブごとに異なる MIDI チャンネルで送信できます。

G: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

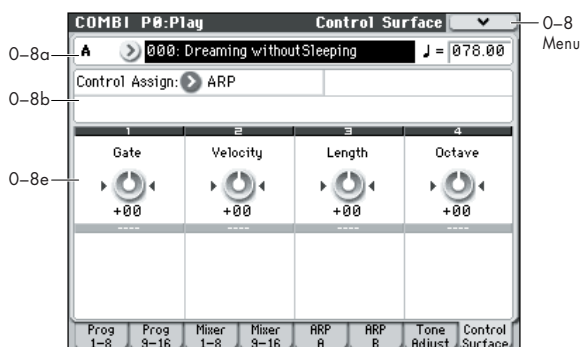
CC# Assign [Off, 000...119]

各ノブで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

Value [000...127]

各ノブの MIDI コントロール・チェンジの現在値です。

ARP



アルペジオ・コントロールでは、4つのノブで2つのアルペジエーターをリアルタイムにコントロールします。

0-8b: Control Assign

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。

0-8e: Arpeggiator

ノブ [1] ~ [4] の機能は固定です。それぞれのノブで、アルペジオ音の長さ、ベロシティ、音域とアルペジオ・パターンの長さをコントロールします。

Knob 1: Gate [-00...+00...+64]

アルペジオ音の長さ (ゲート・タイム) を調整します (☞ 参照: p.61 "Gate")。

Knob 2: Velocity [-00...+00...+64]

アルペジオ音のベロシティを調整します (☞ 参照: p.61 "Velocity")。

Knob 3: Length [-00...+00...+64]

アルペジオ・パターンの長さを調整します。

Knob 4: Octave [-00...+00...+64]

アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で調整します (☞ 参照: p.60 "Octave*")。

🔊 "Arpeggio Tone Mode" が Fixed Note のときは、ノブ [4] を操作しても音域は変化しません。

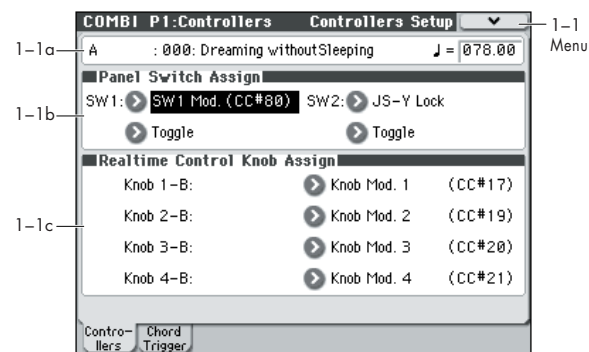
▼ 0-8: Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.120
- 1: Exclusive Solo ☞ p.75
- 2: Copy from Program ☞ p.121

(☞ 参照: p.120 [Combination: Menu Command])

COMBI P1: Controllers

1-1: Controllers Setup



コンビネーションの SW1、SW2、およびコントロール・サーフェス RealTime Control B モードの選択時のノブ[1]～[4]の機能を設定します。

Note: SW1、SW2 は、[SW1][SW2] スイッチでコントロールできます。

Note: 各ティンバーに割り当てられているプログラムの Panel Switch Assign 設定は無効です。

1-1a: Combination, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。

(*参考* 参照：p.120 “0-1(2)a: Combination Select”)

♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(*参考* 参照：p.81 “♪(Tempo)”)

1-1b: Panel Switch Assign

SW (SW1 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]

SW1 の機能をアサインします。(参考 参照：p.384 「SW1, SW2 Assign List」)

Note: フロント・パネルの[SW1][SW2]スイッチのオン／オフは、コンビネーションを保存すると記憶します。

機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1] スイッチを押したときのオン／オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1] スイッチを押すたびにオン／オフが切り替わります。

Momentary: [SW1] スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 (SW2 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]

Mode (SW2 Mode) [Toggle, Momentary]

SW2 の機能をアサインします。SW2 にアサインできる機能は、SW1 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。

1-1c: Realtime Control Knob Assign

コントロール・サーフェスの [REALTIME CONTROL] スイッチで B モード選択時のノブ[1]～[4]の機能（おもにコントロール・チェンジの種類）をアサインします。(参考 参照：p.385 「Realtime Control Knob 1-4 Assign」)

ここで設定した機能は、CONTROL ASSIGN の [REALTIME CONTROL] スイッチで B モードを選択しノブ[1]～[4]を操作したときに有効です。

Knob 1-B [Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 2-B [Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 3-B [Off, ..., MIDI CC#119]

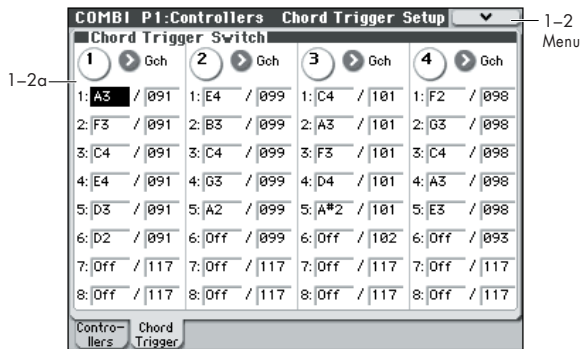
Knob 4-B [Off, ..., MIDI CC#119]

▼ 1-1: Menu Command

- 0: Write Combination 参考 p.120
- 1: Exclusive Solo 参考 p.75
- 2: Copy from Program 参考 p.121

(参考 参照：p.120 「Combination: Menu Command」)

1-2: Chord Trigger Setup



コンビネーションごとに、コード・トリガー・スイッチ [1] ~ [4] で発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。1 つのコード・トリガー・スイッチそれぞれに最大 8 個までのノート・ナンバーおよびベロシティをアサインします。

1-2a: Chord Trigger Switch

SW 1:

MIDI Channel [Ch01...Ch16, Gch]

MIDI チャンネルを設定します。コード・トリガー・スイッチを押すと、ここで設定した MIDI チャンネルで最大 8 つまでのノート・オンを出力します。

Ch01...Ch16: 任意の MIDI チャンネルを設定します。次図のようにティンバーの "MIDI Channel" (Combi 3-1(2)c) と合わせて、特定のコード・トリガー・スイッチを押したときにのみティンバーを発音させることができます。

Gch: グローバル MIDI チャンネル "MIDI Channel" (Global 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

Notes 1...8 [Off, C-1...G9 / 001...127]

発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。コード・トリガー・スイッチを押すと、ここで設定した最大 8 つまでの設定を出力します。

Off: ノートを鳴らさないときに設定します。

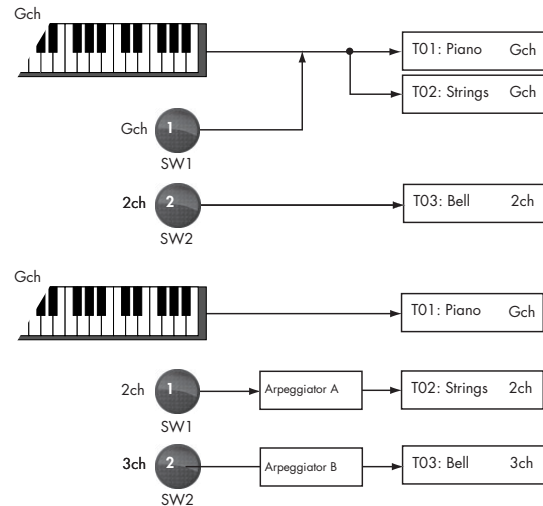
C-1...G9: 発音させるノート・ナンバーを設定します。

001...127: ベロシティ値を設定します。

設定方法については、「1-8a: Chord Trigger Switches」(p.20) を参照してください。

SW2...4

SW1 と同様です。「SW1:」を参照してください。



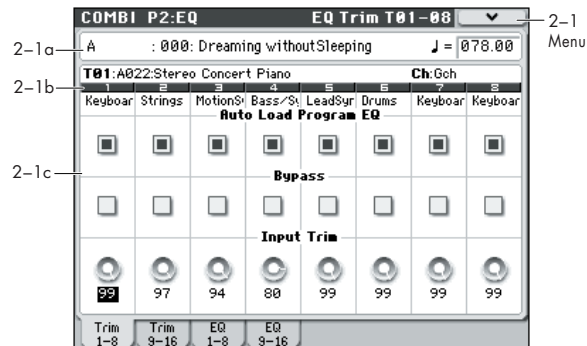
▼ 1-2: Menu Command

- 0: Write Combination (p.120)
- 1: Exclusive Solo (p.75)
- 2: Copy from Program (p.121)
- 3: Copy Chord Trigger Setup (p.76)

(参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

COMBI P2: EQ

2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16



ティンバー1～8、9～16のEQに入る信号レベルを設定します。

2-1(2)a: Combination Name, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。

(参照：p.80 「0-1(2)a: Combination Select」)

♩ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照：p.81 “♩ (Tempo)”)

2-1(2)b: Timbre Info

Select Timbre Info	T01:A022:Stereo Concert Piano
Timbre Number	1 2 3 4
Timbre Category	Keyboar Strings MotionS Bass/S LeadSur Drums Keyboar

Selected Timbre Info:

エディット対象のティンバー情報 — T: ティンバー・ナンバー／プログラム・バンク／ナンバー／ネーム、Ch: MIDI チャンネル・ナンバーを表示します。

Timbre Number:

ティンバー・ナンバーを表示します。このティンバー・ナンバー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。

Timbre Category:

ティンバーのプログラムのカテゴリー（省略名）を表示します。

2-1(2)c: Trim

Timbre 01 (Timbre Number):

Auto Load Prog EQ

[Off, On]

On (チェックする) : ティンバーのプログラムを切り替えると、プログラムに設定されている3バンドEQの値を自動的にロードします。通常チェックします。ティンバーのプログラムは“Program Select” (Combi 0-1(2)b) で選ぶか、MIDI プログラム・チェンジを受信することによって切り替えます。自動的にロードされた3バンドEQの各値は、自由に変更できます。プログラムの設定を基本として、ティンバーごとに調整して、コンビネーションを保存します。

Off (チェックしない) : ティンバーのプログラムを切り替えても、プログラムに設定されている3バンドEQの値はロードされません。コンビネーションのティンバーのEQ設定は変わらず、保持されます。

- ティンバーのプログラムを選択するとき : チェックして、プログラムの3バンドEQの設定をロードします。この設定を元にしてティンバーのEQを調整します。
- ティンバーのEQ設定を調整後、固定したいとき : チェックをはずします。プログラムを選択してもEQの設定は変更されません。

Bypass

[On, Off]

On (チェックする) にすると、“Input Trim”を含めEQがすべて無効になります。EQのかかった信号と元の信号を比較するときにより便利な設定です。

Input Trim

[00...99]

EQに入る信号レベルを設定します。設定と音量が比例し、50が-6 dB、25が-12 dBに相当します。

「2-3: EQ Gain T01-08, 2-4: EQ Gain T09-16」(参照：p.94)の“Low Gain”、“Mid Gain”、“High Gain”の値を大きくすると、全体音量が極端に上がりますので、このパラメーターを使って補正します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

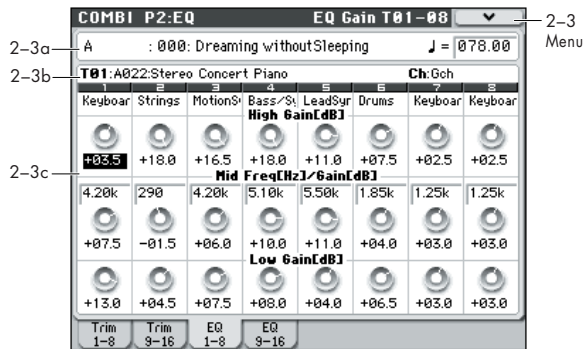
ティンバー2～8、9～16について設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▼ 2-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination 参照：p.120
- 1: Exclusive Solo 参照：p.75
- 2: Copy from Program 参照：p.121

(参照：p.120 「Combination: Menu Command」)

2-3: EQ Gain T01-08, 2-4: EQ Gain T09-16



ティンバー 1～8、9～16 の MID スイープ・3 バンド EQ を設定します。

2-3(4)a: Combination Name, Tempo

2-3(4)b: Timbre Info

(参照: p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

2-3(4)c: 3 Band Parametric EQ

Timbre 01 (Timbre Number):

High Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

10 kHz ハイ・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Mid Freq[Hz] (Mid Frequency) [100...10k]

Mid スイープ EQ の中心周波数を設定します。

Mid Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

Mid スイープ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Low Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

80 Hz ロー・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー 2～8、9～16 の MID スイープ・3 バンド EQ を設定します。ティンバー 1 と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

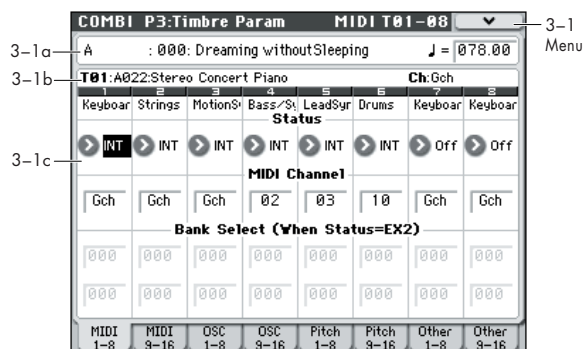
▼ 2-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination (参照: p.120)
- 1: Exclusive Solo (参照: p.75)
- 2: Copy from Program (参照: p.121)

(参照: p.120 「Combination: Menu Command」)

COMBI P3: Timbre Param (Timbre Parameters)

3-1: MIDI T01-08, 3-2: MIDI T09-16



ティンバー 1～8、9～16 の MIDI に関する設定を行います。

3-1(2)a: Combination Name, Tempo

3-1(2)b: Timbre Info

(参照 : p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

3-1(2)c: MIDI

Timbre 01 (Timbre Number):

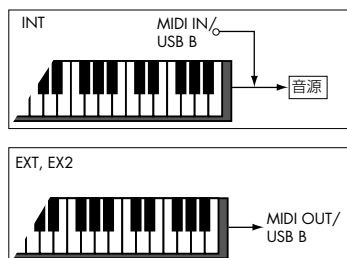
Status [Off, INT, EXT, EX2]

各ティンバーの MIDI と内部音源の状態(Status)を設定します。
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。

INT: M50 のコントローラーを操作すると、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。

EXT: M50 のコントローラーを受信すると、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 (When Status=EX2)” の LSB 値と MSB 値が有効になります。本機で選択できる A～g(d) のバンク・ナンバーにかわって “Bank Select” 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 Channel

[01...16, Gch]

ティンバーの 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 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) MSB [000...127]

Bank Select (When Status = EX2) LSB [000...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。上段が MSB、下段が 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。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

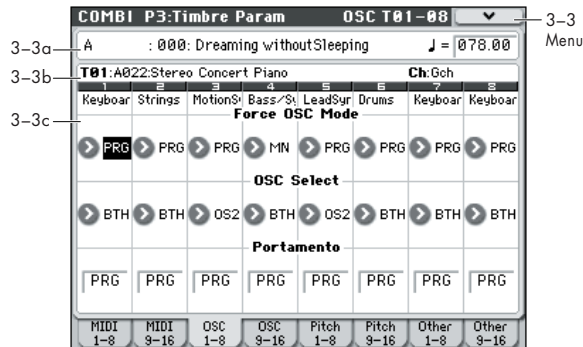
ティンバー 2～8、9～16 の MIDI に関する設定を行います。ティンバー 1 と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▼ 3-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy from Program 参照 p.121

(参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16



ティンバー 1 ～ 8、9 ～ 16 の発音に関する設定を行います。

3-3(4)a: Combination Name, Tempo 3-3(4)b: Timbre Info

(参照: p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

3-3(4)c: OSC

Timbre 01 (Timbre Number):

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

ティンバーで使用するプログラムの Voice Assign Mode を設定します。

PRG: プログラムの Prog P1: Basic/Ctrl= Program Basic 「Voice Assign Mode」の各設定に従います。

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、プログラムの “Mode” 設定に従って、レガートで動作します。

MN、LGT のときは、2 つ以上の鍵盤を弾くと発音する優先順位が、プログラムの “Priority” (Prog 1-1b) の設定に従います。

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

ティンバーのプログラムが、OSC1、OSC2、または両方を発音するかを設定します。

プログラムは、“Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Double のときに OSC1 や OSC2 だけを発音するように設定できます。

BTH (Both): プログラムの設定に従い OSC1、2 が発音します。

OS1: OSC1 のみが発音します。

OS2: OSC2 のみが発音します。プログラムは、“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” (Combi 3-1(2)c) 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” (Combi 3-1(2)c) 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。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

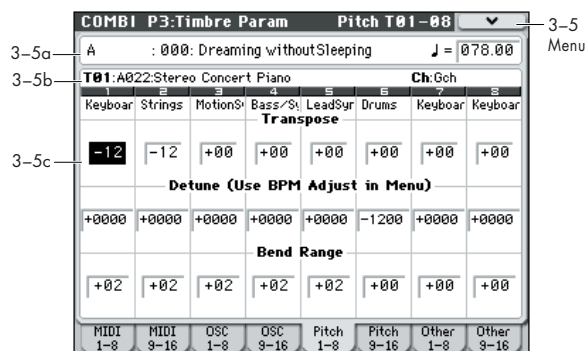
ティンバー2 ～ 8、9 ～ 16 の発音に関する設定を行います。ティンバー1 と同様です。「Timbre01: (Timbre Number)」を参照してください。

▼ 3-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy from Program 参照 p.121

(参照: p.120 「Combination: Menu Command」)

3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16



ティンバー 1 ~ 8、9 ~ 16 のピッチに関する設定を行います。

3-5(6)a: Combination Name, Tempo

3-5(6)b: Timbre Info

(参照 : p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

3-5(6)c: Pitch

Timbre 01 (Timbre Number):

Transpose [-60...+00...+60]

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” (Combi 3-1(2)c) 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 Adjust in Menu)

[-1200...+0000...+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。

+0000: 基準ピッチです。

Note: 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 ~ 16 で設定したプログラムの “Oscillator Mode” (Prog 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...+00...+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でき、設定が変わります（設定が PRG のときは受信しません）。“MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) 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。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

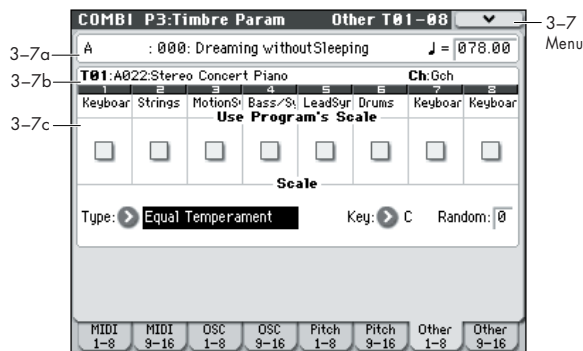
ティンバー 2 ~ 8、9 ~ 16 のピッチに関する設定を行います。ティンバー 1 と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▼ 3-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy from Program 参照 p.121
- 3: Detune BPM Adjust 参照 p.122

(参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

3-7: Other T01-08, 3-8: Other T09-16



ティンバー1～8、9～16のスケールに関する設定を行います。

3-7(8)a: Combination Name, Tempo 3-7(8)b: Timbre Info

(※ 参照 : p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

3-7(8)c: Scale

Timbre 01 (Timbre Number):

Use Program's Scale [Off, On]

ティンバーに、Scale (Prog 1-2b) 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) : "Type (Combi's Scale)" (Combi 3-7(8)c) での設定を使用します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16の各ティンバーのスケールに関する設定を行います。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

Scale:

コンビネーションで使用するスケールを設定します。スケールについては、29 ページの「1-2b: Scale」を参照してください。

Type (Combi's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールを選びます。

Key

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

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。

MIDI "Status" (Combi 3-1(2)c) 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。

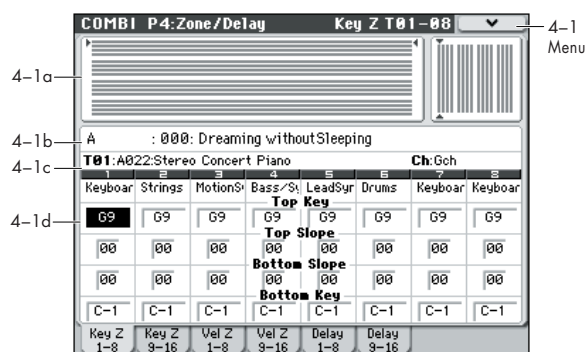
▼ 3-7(8): Menu Command

- 0: Write Combination ※p.120
- 1: Exclusive Solo ※p.75
- 2: Copy from Program ※p.121

(※ 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

COMBI P4: Zone/Delay

4-1: Key Z T01-08, 4-2: Key Z T09-16 (Keyboard Zones T01-08, T09-16)



ティンバー1～8, 9～16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、ティンバー1～8, 9～16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。

キー・スプリット：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。

レイヤー：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。

ポジショナル・クロスフェード：さらに、スロープ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。

4-1(2)a: 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異なる濃さで表示します。

4-1(2)b: Combination Name, Tempo

4-1(2)c: Timbre Info

(参照：p.93「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

4-1(2)d: Keyboard Zones

Timbre 01 (Timbre Number):

Top Key [C-1...G9]

ティンバーが発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 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。

72: トップ・キーから6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, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 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。

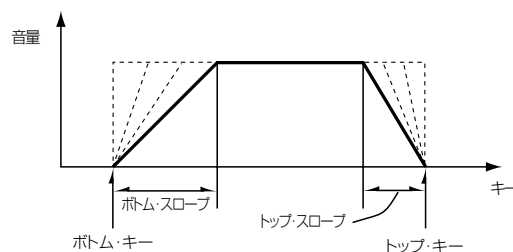
12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: ボトム・キーから6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

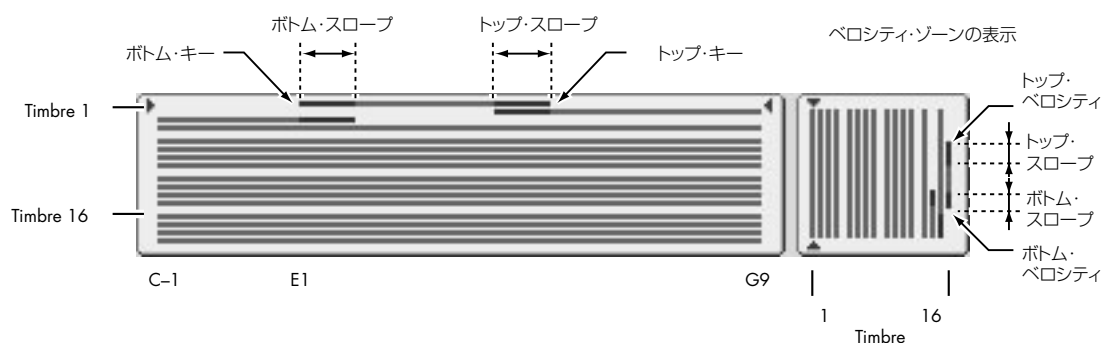


“Top Key”、“Bottom Key”の値は、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すことによってキーが入力できます。

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。

Zone Map

キー・ゾーンを表示



Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

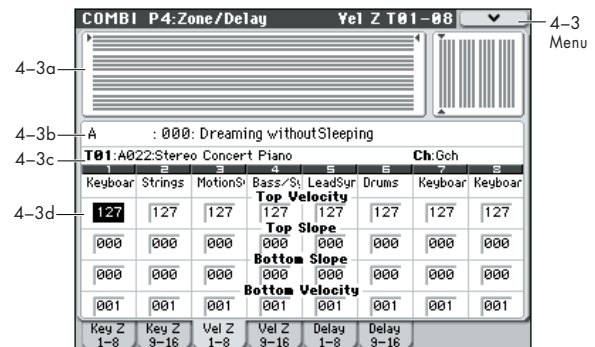
ティンバー 2 ～ 8、9 ～ 16 の各ティンバーのキー・ゾーンを設定します。ティンバー 1 と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 4-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy from Program 参照 p.121

(参照 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

4-3: Vel Z T01-08, 4-4: Vel Z T09-16 (Velocity Zones T01-08, T09-16)



トップ/ボトム・ベロシティで、ティンバー 1 ～ 8、9 ～ 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。

ベロシティ・スイッチ: 複数のティンバーで、ベロシティ・ゾーンの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。

レイヤー: 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。

ベロシティ・クロスフェード: さらに、スロープ (グレーの部分) 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。

▲ 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。

4-3(4)a: 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。(参照 参照 : p.152 「4-1(2)a: Zone Map」)

4-3(4)b: Combination Name, Tempo**4-3(4)c: Timbre Info**

(参照 参照 : p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

4-3(4)d: Velocity Zones**Timbre 01 (Timbre Number):****Top Velocity [001...127]**

ティンバー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 [000...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。

000: 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

[000...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。

000: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

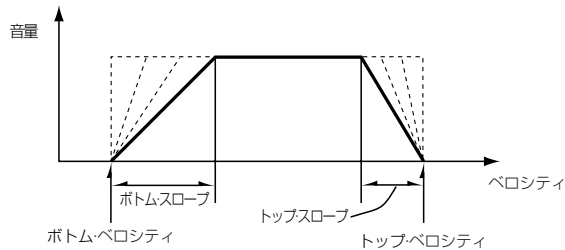
120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Velocity

[001...127]

ティンバーが発音するためのベロシティの最小値を設定します。

弾く鍵盤のペロシティによる音量変化の設定



“Top Velocity”、“Bottom Velocity” は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによってでもベロシティが入力できます。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

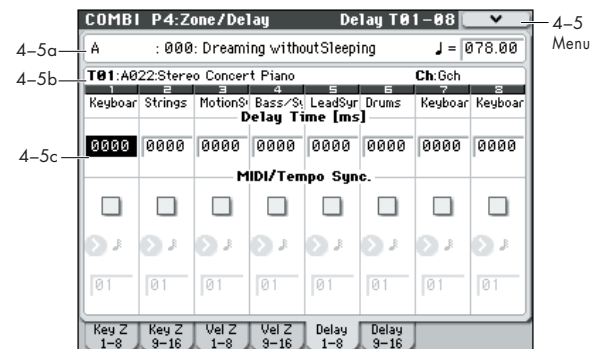
ティンバー 2 ～ 8、9 ～ 16 の各ティンバーのベロシティ・ゾーンを設定します。ティンバー 1 と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 4-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination  p.120
- 1: Exclusive Solo  p.75
- 2: Copy from Program  p.121

(参照: p.120 「Combination: Menu Command」)

**4-5: Delay T01-08,
4-6: Delay T09-16**



ティンバー 1 ~ 8、9 ~ 16 がノート・オンから遅れて発音するまでの時間（ディレイ・タイム）を設定します。

4-5(6)a: Combination Name, Tempo

4-5(6)b: Timbre Info

(☞ 参照: p.93「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

4-5(6)c: Delay

Timbre 01 (Timbre Number):

Delay Time [ms] [0000...5000ms, KeyOff]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間 (ディレイ・タイム) をms (1/1000 秒) 単位で設定します。“MIDI/Tempo Sync.” が Off のときに有効です。

KeyOff: ノート・オフで発音します。この場合、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。チェンバロの音色等で使います。

通常は 0000 に設定します。

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を“(Tempo)”に対する音の長さの単位で設定します。

On (チェックする) : “Base Note”、“Times” の設定により、“Tempo” に従ってディレイ・タイムが設定されます。例えば “Base Note” ♩、“Times” 01、“Tempo” 60BPM のとき、ディレイ・タイムは 1000ms に等しくなります。

Off (チェックしない) : “Delay Time” の設定に従ってディレイ・タイムが設定されます。

Base Note

Times [01...32]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間（ディレイ・タイム）を“♪(Tempo)”（Combi 0-1(2)a）に対する音の長さで設定します。

“Base Note”で音符の長さを設定し、“Times”で“Base Note”の音符を、設定した回数分長くします。

例えば“Base Note”を四分音符(♩)、“Times”を02に設定すると、そのティンバーは二分音符(♪)分遅れて発音します。“♪(Tempo)”(Combi 0-12(a))を変化させても、ディレイ・タイムは常に二分音符(♪)分になります。このとき“Tempo”を60.00BPMにすると2000ms、120.00BPMにすると1000msとなります。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー 2 ～ 8、9 ～ 16 のディレイ・タイムに関する設定を行います。ティンバー 1 と同様です。「Timbre 01:」を参照してください。

▼ 4-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy from Program 参照 p.121

(参照 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

COMBI P5: MIDI Filter

ティンバー1～16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チャンネルで発音させるときに、片方はダンパー・ペダルを効かせ、片方は効かせない等の設定が行えます。

On (チェックする) : MIDIデータの送受信または受信(アフタータッチ)がイネーブル(可能)になります。

“Status” (Combi 3-1(2)c) がINTのときは、M50のコントローラーを操作したりMIDIデータを受信することによって、チェックした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 のときは、本機のコントローラーを操作すると、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送受信は“MIDI Filter”(Global 1-2b)で設定します。

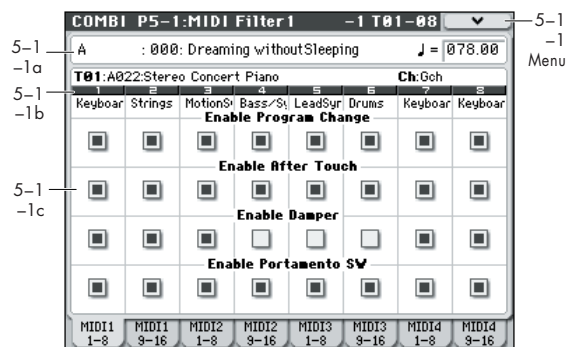
機能がアサインブル(ユーザーが設定可能)なコントローラー(MIDI Filter1-4 ページ、MIDI Filter2-5 ページ)のMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジを設定すると、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このときMIDI Filter1-1～3 ページと同じコントロール・チェンジを設定した場合は、こちらのページ(MIDI Filter1-1～3)の設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジがMIDI Filter1-4 ページまたはMIDI Filter2-5 ページで複数のコントローラーにアサインされているときは、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジが有効となります。

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。

Note: MIDI CC# = MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ・ナンバー

COMBI P5-1: MIDI Filter 1

5-1-1: -1 T01-08, 5-1-2: -1 T09-16



Enable Portamento SW

[Off, On]

MIDI 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。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16の各ティンバーのMIDI Filter1を設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-1-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination *☞* p.120
- 1: Exclusive Solo *☞* p.75
- 2: Copy from Program *☞* p.121

(*☞* 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

5-1-1(2)a: Combination Name, Tempo

5-1-1(2)b: Timbre Info

(*☞* 参照 : p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

5-1-1(2)c: MIDI Filter1

Timbre 01 (Timbre Number):

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]

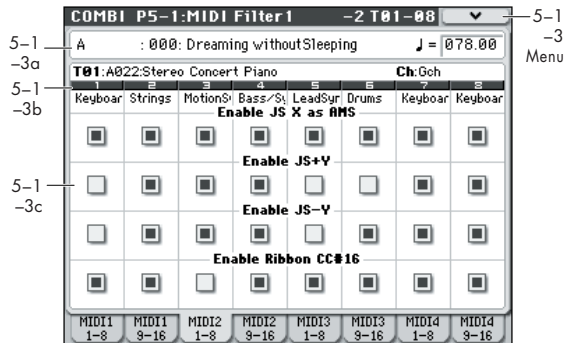
MIDI アフタータッチ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable Damper

[Off, On]

MIDI 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。

5-1-3: -2 T01-08, 5-1-4: -2 T09-16



5-1-3(4)a: Combination Name, Tempo 5-1-3(4)b: Timbre Info

(参照 : p.93 [2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16])

5-1-3(4)c: MIDI Filter2

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable JS X as AMS [Off, On]

MIDI ピッチ・ベンド・メッセージ (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 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。)(参照 : p.817 [Alternate Modulation Source (AMS)])

Enable JS+Y [Off, On]

MIDI CC#1 (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・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 CC#2 (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・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 CC#16 [Off, On]

MIDI CC#16 (リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定) を送受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

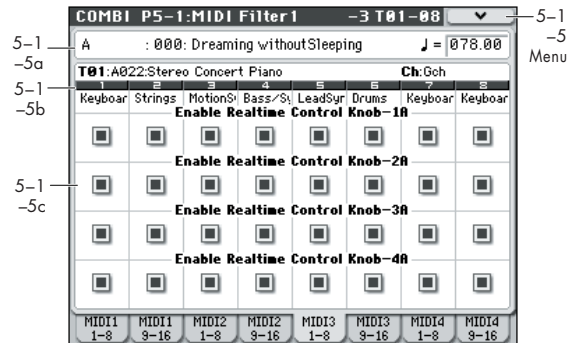
ティンバー2 ~ 8、9 ~ 16 の各ティンバーの MIDI Filter2 を設定します。ティンバー1 と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-1-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination 参照p.120
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Copy from Program 参照p.121

(参照 : p.120 [Combination: Menu Command])

5-1-5: -3 T01-08, 5-1-6: -3 T09-16



コントロール・サーフェス [REALTIME CONTROL] スイッチで RealTime Control A モード選択時のノブ [1] ~ [4] の効果を送受信するかを設定します。RealTime Control A モード選択時のノブ [1] ~ [4] の MIDI コントロール・メッセージは固定です。

5-1-5(6)a: Combination Name, Tempo 5-1-5(6)b: Timbre Info

(参照 : p.93 [2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16])

5-1-5(6)c: MIDI Filter3

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Realtime Control Knob-1A [Off, On]

RealTime Control A モード選択時のノブ [1] の MIDI CC#74 (本機のフィルター・カットオフ周波数) を送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob-2A [Off, On]

RealTime Control A モード選択時のノブ [2] の MIDI CC#71 (本機のフィルター・レゾナンス・レベル) を送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob-3A [Off, On]

RealTime Control A モード選択時のノブ [3] の MIDI CC#79 (本機のフィルターEG インテンシティ) を送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob-4A [Off, On]

RealTime Control A モード選択時のノブ [4] の MIDI CC#72 (本機のフィルター/アンプEG リリース・タイム)を送受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

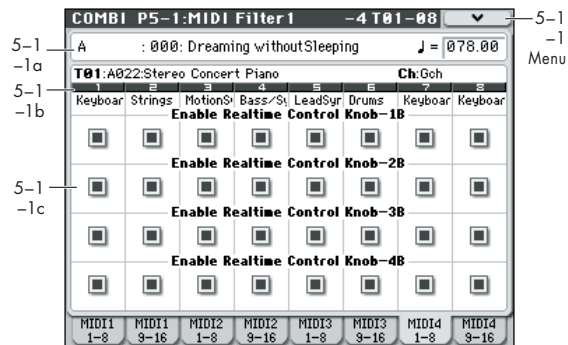
ティンバー2 ~ 8、9 ~ 16 の各ティンバーの MIDI Filter3 を設定します。ティンバー1 と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-1-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination 参照p.120
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Copy from Program 参照p.121

(参照 : p.120 [Combination: Menu Command])

5-1-7: -4 T01-08, 5-1-8: -4 T09-16



コントロール・サーフェス [REALTIME CONTROL] スイッチで RealTime Control B モード選択時のノブ [1] ~ [4] での効果を送受信するかを設定します。RealTime Control B モード選択時のノブ [1] ~ [4] の機能は P1: Controllers – Controllers Setup ページで設定します。

5-1-7(8)a: Combination Name, Tempo 5-1-7(8)b: Timbre Info

(参照 : p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

5-1-7(8)c: MIDI Filter4

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Realtime Control Knob 1-B	[Off, On]
Enable Realtime Control Knob 2-B	[Off, On]
Enable Realtime Control Knob 3-B	[Off, On]
Enable Realtime Control Knob 4-B	[Off, On]

コントロール・サーフェス RealTime Control B モード選択時のノブ [1] ~ [4] に設定した、MIDI メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー 2 ~ 8, 9 ~ 16 の各ティンバーの MIDI Filter4 を設定します。ティンバー 1 と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

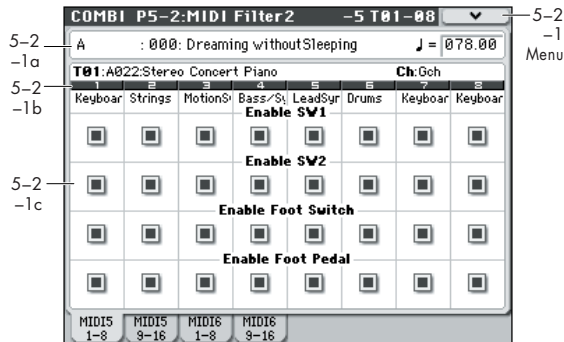
▼ 5-1-7(8): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy from Program 参照 p.121

(参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

COMBI P5-2: MIDI Filter 2

5-2-1: -5 T01-08,
5-2-2: -5 T09-16



5-2-1(2)a: Combination Name, Tempo
5-2-1(2)b: Timbre Info

(参照 : p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

5-2-1(2)c: MIDI Filter5

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable SW1 [Off, On]

Enable SW2 [Off, On]

SW1、SW2 の効果を送受信するかしないかを設定します。

SW1、SW2 は P1:Controllers – Controllers Setup 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 Portamento SW (CC#65) に設定したときに有効です。

Enable Foot Switch [Off, On]

ASSIGNABLE 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: Controllers– Foot Controllers 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 Foot Pedal [Off, On]

ASSIGNABLE PEDAL 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: Controllers– Foot Controllers 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。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

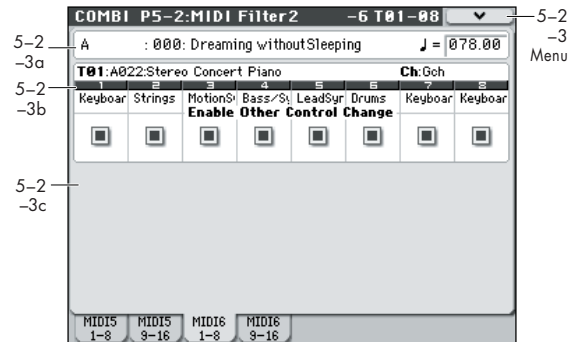
ティンバー2～8、9～16の各ティンバーの MIDI Filter5 を設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-2-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination 参照p.120
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Copy from Program 参照p.121

(参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

5-2-3: -6 T01-08,
5-2-4: -6 T09-16



5-2-3(4)a: Combination Name, Tempo
5-2-3(4)b: Timbre Info

(参照 : p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

5-2-3(4)c: MIDI Filter6

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Other Control Change Messages [Off, On]

前述の MIDI Filter 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。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16の各ティンバーの MIDI Filter6 を設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-2-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination 参照p.120
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Copy from Program 参照p.121

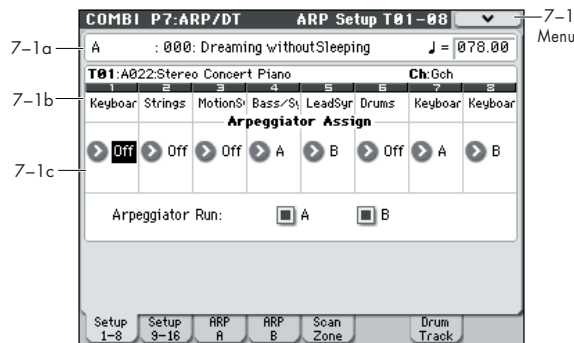
(参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

COMBI P7: Arpeggiator/Drum Track

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・パターンをかけたり、ベロシティによって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 T01-08, 7-2: Setup T09-16



7-1(2)a: Combination Name, Tempo

Combination Name

(参照: p.93 「2-1(2)a: Combination Name, Tempo」)

J (Tempo) [40.00 ... 300.00, EXT]

(参照: p.85 「J (Tempo)」)

7-1(2)b: Timbre Info

Selected Timbre Info

(参照: p.81 「Selected Timbre Info」)

7-1(2)c: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

ティンバー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。

ARP [ON/OFF] スイッチがオンのとき、「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1～16は、各ティンバーの「Status」(Combi 3-1(2)c)がINTのとき各ティンバーの「MIDI Channel」(Combi 3-1(2)c)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1～16の設定「MIDI Channel」すべてで行えます。

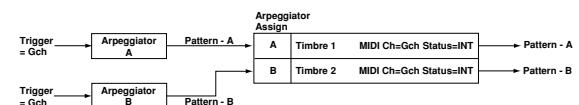
ローカル・コントロール・オフ(「Local Control On」Global P1:1-1a)のとき、鍵盤ではアルペジエーターをトリガーしません。MIDI INからはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本機のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

MIDI 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。

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。(参照: p.402)

例1) ティンバー1、2の「MIDI Channel」(Combi 3-1(2)c)をGchに、「Status」(Combi 3-1(2)c)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」(Combi 0-5(6)a)にチェックをします。

- ARP [ON/OFF] スイッチがオフのとき、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)
- ARP [ON/OFF] スイッチ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。



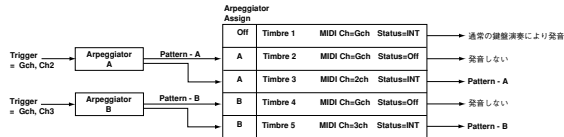
例2) ティンバー1、2、3、4、5の「MIDI Channel」(Combi 3-1(2)c)をそれぞれGch、Gch、02、Gch、03に、「Status」(Combi 3-1(2)c)をINT、Off、INT、Off、INTに設定します。ティンバー2、3にアルペジエーターAを、ティンバー4、5にアルペジエーターBをアサインし、「Arpeggiator Run A, B」(Combi 0-5(6)a)をチェックします。

- ARP [ON/OFF] スイッチがオフのとき、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)。
- ARP [ON/OFF] スイッチをオンにすると、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

[Off, On]

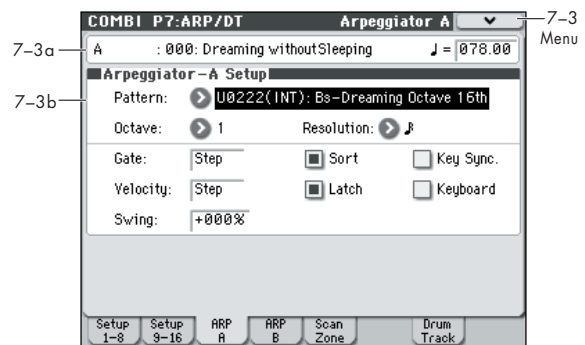
ARP [ON/OFF] スイッチがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが“Arpeggiator Assign”でティンバーにアサインされている場合に起動します。

▼ 7-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy from Program 参照 p.121
- 3: Copy Arpeggiator 参照 p.122

(参照 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

7-3: Arpeggiator A 7-4: Arpeggiator B



7-3(4)a: Combination Name, Tempo

(参照 参照 : p.93 [2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16])

7-3(4)b: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern* [P0...P4, U0000(INT)...U0899(INT), U0900(USER)...U1027(USER)]

Octave* [1, 2, 3, 4]

Resolution* [♪♪, ♩, ♩♪, ♩♪, ♩♪, ♩♪]

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。(参照 参照 : p.60 “PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)”)

* これらのパラメーターは「0-5(6)c: Arpeggiator A (B)」でも設定できます。

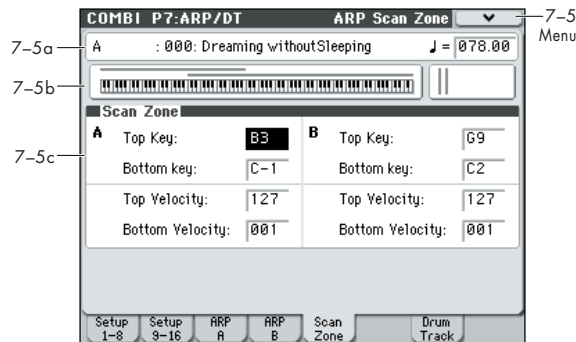
▼ 7-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy from Program 参照 p.121
- 3: Copy Arpeggiator 参照 p.122

(参照 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

7-5: 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。



7-5a: Combination Name, Tempo

(参照: p.80 「Combination Select」)

(参照: p.81 「J (Tempo)」)

7-5b: Zone Map

アルペジエーター A、B それぞれの Scan Zone の範囲を表示します。



7-5c: Scan Zone A/B

A, B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーター A/B 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/B 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: 各パラメーター値は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

▼ 7-5: Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy from Program 参照 p.121
- 3: Copy Arpeggiator 参照 p.122

(参照: p.120 「Combination: Menu Command」)

コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定

Combination、Sequencer モードでは、2 つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができるデュアル・アルペジエーター (Dual Arpeggiator) 構成になっています。これらのモードでのアルペジエーターの設定方法は似ています。

ここでは、コンビネーションを例にして手順を説明します。

デュアル・アルペジエーターを使って以下のような設定が行えます。

- ティンバーごとにアルペジエーターがアサインできます。Off、(アルペジエーター) A、(アルペジエーター) B から選びます。参照 手順 5
- A、B をそれぞれに動作させるかを設定できます。参照 手順 6
- A、B それぞれにアルペジオ・パターンの選択や、パラメーターの設定ができます。参照 手順 7
- 鍵盤の範囲やベロシティの強さでアルペジエーターを動作させたり、A、B のアルペジエーターを切り替えたりすることができます。参照 手順 8
- アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけに発音するティンバーが設定できます。参照 手順 10

アルペジエーターのオン / オフ

ARP [ON/OFF] キーを押すたびにアルペジエーターのオン、オフが切り替わります。オンのときスイッチが点灯します。鍵盤を押さえると選ばれているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。コンビネーションのライト時にオン / オフの状態が保存されます。

▲ "Assign" が Off のときや "Arpeggiator Run" をチェックしていないとき、オンにしてもアルペジエーターは動作しません。

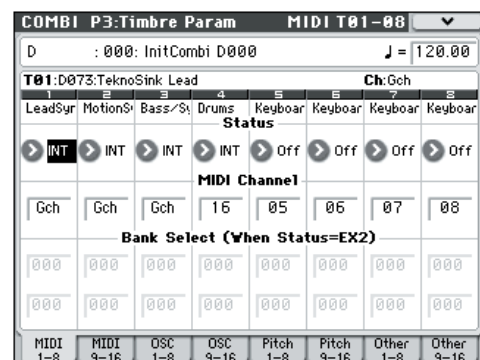
アルペジエーターの設定

- Combination P0: Play-Program T01-08 ページを選びます。

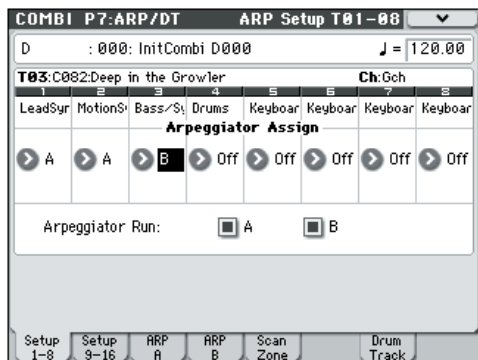
使用するティンバーのプログラムを選びます。ここでは例としてティンバー1 ~ 4 にプログラムを任意に設定してください。

- Combination P3: Timbre Param, MIDI T01-08 ページを選びます。

使用するティンバーの "Status" を INT にして、"MIDI Channel" を Gch またはグローバル MIDI チャンネル (Global P1: MIDI Basic "MIDI Channel" で設定) に一致させます。ティンバー1 ~ 4 の "Status" を INT に、ティンバー5 ~ 8 は Off にしてください。ティンバー1 ~ 4 の "MIDI Channel" を Gch にします。



3. Combi P7:ARP/DT- ARP Setup T01-08 ページを選びます。



4. “J (Tempo)” でテンポを設定します。
設定方法は、プログラムと同様です。ただし、テンポはアルペジエーター A、B で共通です。
5. “Arpeggiator Assign” を設定します。
アルペジエーターを動作させるティンバーに、アルペジエーター A または B をアサインします。これで、そのティンバーにアサインしたアルペジエーターが動作することになります。
6. “Arpeggiator Run” を設定します。
動作させるアルペジエーターをチェックします。ここでチェックしたアルペジエーターが、ARP [ON/OFF] キーがオンのときに動作します。
手順 2 と 3 に示すディスプレイのように設定すると、ARP [ON/OFF] キーがオンのとき、ティンバー 1、2 にはアルペジエーター A が、ティンバー 3 にはアルペジエーター B が動作します。ARP [ON/OFF] キーがオフのとき、ティンバー 1 ~ 4 がレイヤーで発音します。
すべてのティンバーの “Assign” が Off、または “Arpeggiator Run” A、B をチェックしていない場合、アルペジエーターは動作しません。
7. Arpeggiator A、Arpeggiator B ページで、アルペジエーター A、B のパラメーターを設定します。
A、B それぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。(※p.60)
8. ARP Scan Zone ページでアルペジエーター A、B が動作する範囲を設定します。
A、B それぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です (※p.62)。
鍵盤の範囲やペロシティの強さで、アルペジエーターを動作させたり、A、B のアルペジエーターを切り替えることができます。Combi P4:Zone/Delay, Key Z T01-08 ~ T09-16 ページ、Vel Z T01-08 ~ T09-16 ページで設定する鍵盤の範囲と、ペロシティによる発音範囲の設定を組み合わせることによって、さらにバリエーションが広がります。
9. エディットしたコンビネーションの設定を本体に保存する場合は、Global モードでメモリ・プロテクトをはずし、コンビネーションをライトしてください。(※OM p.89、p.90)
10. 手順 2 と 3 に示すディスプレイでの “Status”、“MIDI Channel”、“Assign” の設定によって、アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけ発音するティンバーが設定できます。

コンビネーション C 027: Electric Piano & Sax (カテゴリー : LeadSplits)

高度なエディット・テクニックですが、ここではプリセット・コンビネーションでの設定を例としてその方法を次に説明します。

演奏する前にグローバル MIDI チャンネル (Global P1:MIDI Basic “MIDI Channel” で設定) が 01 であることを確認してください。
コンビネーション C027: Electric Piano & Sax を選び、ARP [ON/OFF] キーがオンになっていることを確認して、演奏してください。

- アルペジエーター A が、T (ティンバー) 3 と 5 にアサインされています。鍵盤を弾くと、ベース・リフのアルペジオ・パターンで T3 のプログラムが発音します。
- A の “Bottom Key”、“Top Key” (Combi P7:ARP/DT-ARP Scan Zone ページ) で、B3 以下の鍵盤にだけアルペジエーター A が動作するように設定されています。
- T5 にもアルペジエーター A がアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに、T3 のプログラムを発音させるための設定です。

T3、T5 のティンバー設定を確認してください。

	Status	MIDI Channel	Assign
T3	INT	02	A
T5	Off	Gch	A

- アルペジエーターがオフのときに鍵盤を弾くと、Gch またはグローバル MIDI チャンネル (ここでは 01) に設定されているティンバーが発音します。T3 は “MIDI Channel” が 02 のため発音しません。T5 は Gch ですが、“Status” が Off のため発音しません。
- アルペジエーターが動作する MIDI チャンネルの条件は、ティンバーにアサインされているすべての MIDI チャンネルです。この場合は “MIDI Channel” 02 と Gch (グローバル MIDI チャンネル) です。アルペジエーターがオンのとき、鍵盤を弾くと T5 (Gch) にアサインされているアルペジエーター A が動作します。T3 はアルペジエーター A によって発音します。T5 は “Status” が Off であるため発音しません。
- T5 は “Status” が Off のために、アルペジエーターがオンでもオフでも発音しません。アルペジエーターがオンのときだけに T3 を発音させるためのダミー・ティンバーです。

コンビネーション C015: Skippy Wants to Dance! (カテゴリー : LeadSplits)

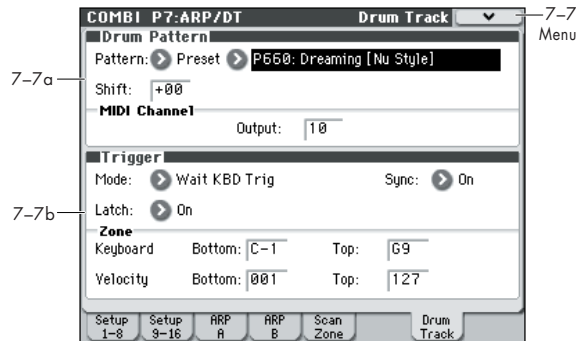
演奏する前にグローバル MIDI チャンネル (Global P1:MIDI Basic “MIDI Channel” で設定) が 01 であることを確認してください。

アルペジエーターの動作がわかりやすいように、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押して、ドラムトラックをオフにしてください。

コンビネーション C015: Skippy Wants to Dance! を選び、演奏してください。

- アルペジエーター A が T3 に、アルペジエーター B が T5 と T8 にアサインされています。B3 以下の鍵盤を弾くと T5 のプログラムが、シンセ・バックキングのアルペジオ・パターンで発音します。また、C4 以上の鍵盤を弾くと T3 のプログラムが、ベース・リフのアルペジオ・パターンで発音します。
- A の “Bottom Key”、“Top Key” (Combi P7:ARP/DT-ARP Scan Zone ページ) で、C4 以上の鍵盤にだけアルペジエーター A が動作するように設定されています。
- B の “Bottom Key”、“Top Key” (Combi P7:ARP/DT-ARP Scan Zone ページ) で、B3 以下の鍵盤にだけアルペジエーター B が動作するように設定されています。
- T8 にもアルペジエーター B がアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに T5 のプログラムを発音させるための設定です。前述の「コンビネーション Electric Piano & Sax」を参照してください。

7-7: Drum Track



ドラムトラックの 패턴の選択と、発音側の設定を行います。

Note: Combination モードでは、Program モードとは異なり、ドラムトラック専用のティンバーがありません。ドラムトラック・プログラムはティンバー 1 ～ 16 の任意のティンバーに設定します。そしてドラムトラックのアウトプット MIDI チャンネル “Output” とティンバーの MIDI チャンネル “MIDI Channel” を合わせることでドラムトラックのプログラムを発音させます。

なお、Combination モードでのドラムトラック・パターンはグローバル MIDI チャンネルでトリガーをコントロールします。

ドラムトラックの MIDI 送受信

Combination モードのドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。

受信: グローバル MIDI チャンネルで鍵盤を弾くことによってトリガーをコントロールします。

送信: コンビネーションごとに設定する Drum Pattern “Output” の MIDI チャンネルで送信します。

ドラム・プログラムを設定したティンバーの MIDI チャンネルに合わせます。

ティンバーの “Status” が EXT、EX2 のときは、ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。

7-7a: Drum Pattern

Pattern [Preset, User]
[(Preset): P000...P671, (User): U000...U999]

ドラム・パターンを選びます。

Preset/User No.	内 容
P000	Off
P001...P671	プリセット・ドラム・パターン
U000...U999	ユーザー／プリロード・ドラム・パターン用

- U000 ～ U999 は書き込み可能です。Sequencer モードで作成したパターンをユーザー・ドラム・パターンにコンバートすることができます。ユーザー・ドラム・パターンの作成方法は「Convert to Drum Trk Pattern」(p.210)を参照してください。

Shift [-24...+00...+24]

ドラム・パターンを半音単位で設定します。ドラムキットのインストゥルメントが変わることになります。

MIDI Channel

Output [01...16, Gch]

ドラム・パターンの MIDI データを送信する MIDI チャンネルを設定します。ドラム・パターンは、この MIDI チャンネルと同じチャンネルに設定されているティンバーのプログラムで発音します。

Gch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) で設定しているチャンネルへ出力します。

パターン・データを外部に送信するかは、“Output” MIDI チャンネルと一致するティンバーの “Status” 設定に従います。

7-7b: Trigger

Trigger Mode [Start Immediately, Wait KBD Trig]

Start Immediately: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点灯)、ドラム・パターンが “Sync” の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点滅)、ドラム・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信すると “Sync” の設定に従ってドラム・パターンがスタートします。

Start Immediately を設定時、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチは常に OFF で保存されます。

Sync [Off, On]

Off: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期しないで、すぐにドラム・パターンがスタートします。

On: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期します。

Note: 動作中のドラム・パターンにアルペジエーターが同期する、またはしないかは P7-3(4)c: Arpeggiator-A(B) Setup “Key Sync” で設定します。

Latch [Off, On]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

Off: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) で停止します。

On: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) でもパターンは再生を続けます。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフ (LED 消灯) にすると停止します。

Zone:

Keyboard

Bottom [C-1...G9]

Top [C-1...G9]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンが開始する音域を設定します。

Velocity:

Bottom [001...127]

Top [001...127]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンがスタートするペロシティ範囲を設定します。

▼ 7-7: Menu Command

- 0: Write Combination 参照p.120
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Copy from Program 参照p.121
- 3: Copy Drum Track 参照p.76
- 4: Erase Drum Track Pattern 参照p.76

(参照 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

COMBI P8: IFX (Insert Effect)

ティンバー 1 ~ 16 のバスと、インサート・エフェクトを設定します。おもに以下について設定します。

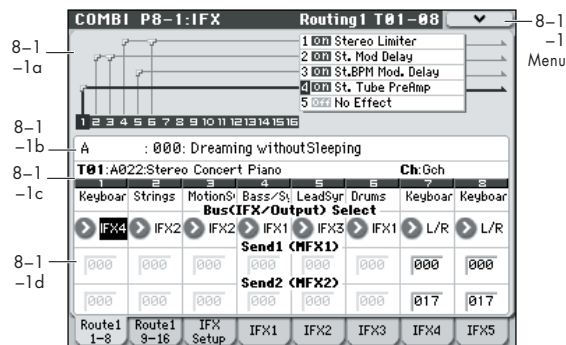
- ティンバー出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- インサート・エフェクトのルーティングを設定する。

- インサート・エフェクトを設定する。
- エフェクト用コモン LFO を設定する。

(参照：p.273 「Effect Guide」)

COMBI P8-1: IFX

8-1-1: Routing1 T01-08, 8-1-2: Routing1 T09-16



ティンバー 1 ~ 8, 9 ~ 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。

8-1-1(2)a: 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 (Bus (IFX/Output) Select)、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、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「8-1-3: Insert FX Setup」以降で行います。

8-1-1(2)b: Combination Name

8-1-1(2)c: Timbre Info

(参照：p.93「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

8-1-1(2)d: Routing1

Bus (IFX/Output) Select [DKit, L/R, IFX1...5, Off]

ティンバーのプログラム・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。このパラメーターは P8-2: IFX: Routing2 T01-08, T09-16 ページでも設定できます。

L/R: L/R バスへ出力します。

IFX1...5: IFX1 ~ 5 バスへ出力します。

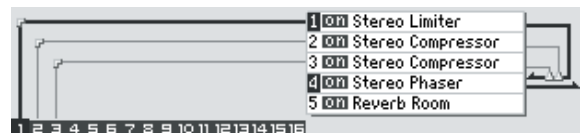
Off: L/R バス、IFX1 ~ 5 バスへ出力しません。ティンバーのプログラム・オシレーター出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するとき Off に設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” でセンド・レベルを設定します。

Tips: ティンバーごとの “Bus (IFX/Output) Select”、インサート・エフェクト通過後の “Chain to”、“Chain” (Combi 8-1-3b) の設定によって様々なルーティングが可能です。

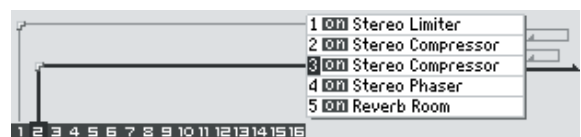
例：複数ティンバーに 1つの IFX をインサートする



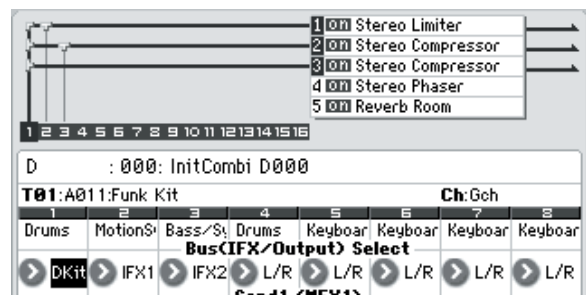
例：ティンバーごとに別々な IFX をインサート、さらに後段で 1つの IFX をインサートする



例：ティンバーの IFX チェインの 1 部を、他のティンバーで共有する



DKit: ティンバーの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 を選ぶと、ドラムキットのキーごとの “Bus (IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-4b) 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・エフェクトをかけるときにチェックします。

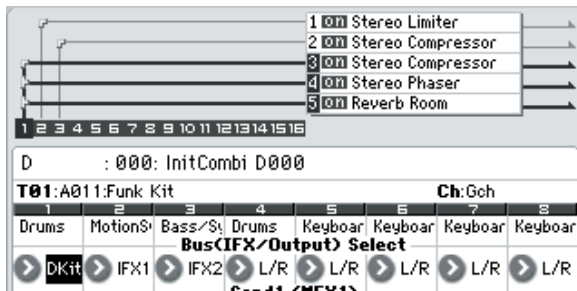
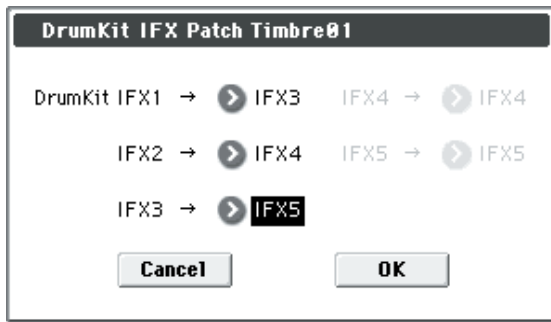
Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ “Bus (IFX/Output) Select” が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

このルーティングを再設定するときは、メニュー・コマンド “DrumKit IFX Patch” を使用します。(※ 参照: p.189「DrumKit IFX Patch」)



Send1 (MFX1) [000...127]

Send2 (MFX2) [000...127]

ティンバーのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。“Bus (IFX/Output) Select” を L/R、Off に設定しているときに有効です。IFX1～5 に設定しているときは、Insert FX Setup ページの IFX1～5 通過後の “Send1/2” でマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。

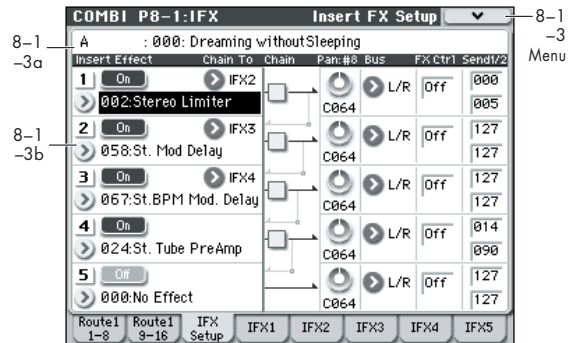
MIDI CC#93 で Send1 レベル、CC#91 で Send2 レベルをコントロールでき、値が変わります。P2:MIDI ページで設定する各ティンバーの MIDI チャンネルでコントロールします。実際のセンド・レベルは、ティンバーで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベル “Send 1”、“Send 2” (Prog 8-1d) とのかけ算となります。

▼ 8-1-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination (※ p.120)
- 1: Exclusive Solo (※ p.75)
- 2: Copy Insert Effect (※ p.77)
- 3: Swap Insert Effect (※ p.77)
- 4: DrumKit IFX Patch (※ p.123)

(※ 参照: p.120 「Combination: Menu Command」)

8-1-3: Insert FX Setup



8-1-3a: Combination Name

(※ 参照: p.93 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

8-1-3b: Insert Effect

インサート・エフェクト 1～5 の種類、オン/オフ、チェイン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音 (Dry) が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。(※ 参照: p.278)

以下のパラメーターは Program モードと同様です。(※ 参照: p.67 「8-2: Insert FX Setup」)

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: #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、“Ch” (Combi 8-1-4a) 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。

Insert Effect:

IFX1...4 [000...170]

IFX5 [000...153]

IFX1...5: IFX On/Off [Off, On]

Chain:

IFX1: Chain to [IFX2...IFX5]

IFX2: Chain to [IFX3...IFX5]

IFX3: Chain to [IFX4...IFX5]

IFX1: Chain [Off, On]

IFX2: Chain [Off, On]

IFX3: Chain [Off, On]

IFX4: Chain [Off, On]

Pan:#8:

Pan: #8 (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

Bus:

Bus (Bus Select) [Off, L/R]

Ctrl (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

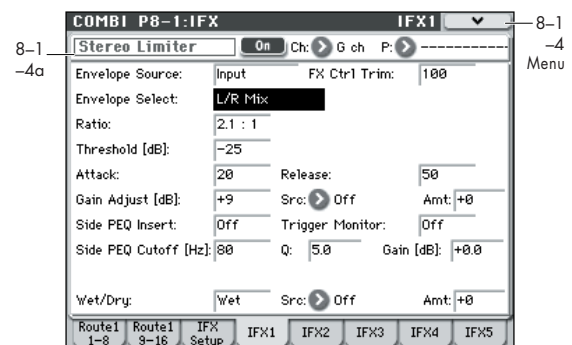
Send1/2:**Send1** [000...127]**Send2** [000...127]

(参照: p.67 「8-2: Insert FX Setup」)

▼ 8-1-3: Menu Command

- 0: Write Combination (p.120)
- 1: Exclusive Solo (p.75)
- 2: Copy Insert Effect (p.77)
- 3: Swap Insert Effect (p.77)

(参照: p.120 「Combination: Menu Command」)

8-1-4: IFX1

P8-1: IFX- Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクト1のエフェクト・パラメーターを設定します。

8-1-4a: Insert Effect 1 (IFX1)**IFX1 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。P8-1: IFX- Insert FX Setup ページのオン/オフとリンクします。

Ch (Control Channel)**[Ch01...16, G ch, All-R]**

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「*」を表示します。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 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

All-R (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 (IFX/Output) Select” (Combi 8-1-1(2)d) を DKit にしたときは、ドラムキットの “Bus (IFX/Output) Select” (Global 5-4b)、メニュー・コマンド “Drum Kit 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-R にすることによって有効となります。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能

M50 は、001: Stereo Compressor ~ 170: Early Reflections のエフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶することができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、コンビネーションごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のコンビネーションやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: Insert FX Setup ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、今後コルグから提供を予定しているプリセット・データを保存します。U00 ~ U15 にセーブすることをお薦めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、コンビネーションのライト、他のコンビネーションの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。——— を選んでも設定は変化しません。

使用方法は「エフェクト・プリセットを使用する」(p.69)を参照してください。

IFX1 Parameters:

IFX1 Parameters

Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。(参照：インサート・エフェクトの詳細 p.273 「Effect Guide」)

▼ 8-1-4: Menu Command

- 0: Write Combination (p.120)
- 1: Exclusive Solo (p.75)
- 2: Copy Insert Effect (p.77)
- 3: Swap Insert Effect (p.77)
- 4: Write FX Preset (p.78)

(参照：p.120 「Combination: Menu Command」)

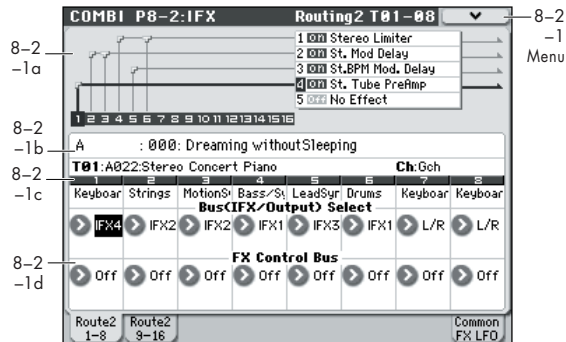
8-1-5: IFX2, 8-1-6: IFX3, 8-1-7: IFX4, 8-1-8: IFX5

Insert FX Setup ページで選択した各インサート・エフェクト2 ~ 5 のエフェクト・パラメーターを設定します。

(参照：p.115 「8-1-4: IFX1」)

COMBI P8-2: IFX

8-2-1: Routing2 T01-08, 8-2-2: Routing2 T09-16



ティンバー 1 ~ 8、9 ~ 16 のプログラム・オシレーターの入出力バス、エフェクト・コントロール・バスを設定します。

8-2-1(2)a: Routing Map, 8-2-1(2)b: Combination Name, 8-2-1(2)c: Timbre Info

(☞ 参照 : p.113 「8-1-1: Routing1 T01-08, 8-1-2: Routing1 T09-16」)

8-2-1(2)d: Routing2

Bus (IFX/Output) Select [DKIt, L/R, IFX1...5, Off]

ティンバーのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。P8: IFX- Routing1 T01-08, T09-16 ページのパラメーターと同じものです。

(☞ 参照 : p.113 “Bus (IFX/Output) Select”)

FX Control Bus [Off, 1, 2]

ティンバーの出力を、FX Control バス（モノ 2 チャンネル FX Ctrl1、2）へ送ります。

FX Control バスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするとき使用します。2 系統（モノ 2 チャンネル）の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞ 参照 : p.276 「FX Control Bus」)

▼ 8-2-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.120
- 1: Exclusive Solo ☞ p.75
- 2: Copy Insert Effect ☞ p.77
- 3: Swap Insert Effect ☞ p.77
- 4: DrumKit IFX Patch ☞ p.123

(☞ 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

8-2-8: Common FX LFO



モジュレーション系の各種エフェクトで使用できる Common FX LFO1、2 を設定します。

各エフェクトの“LFO Type” (Individual、Common1、Common2) パラメーターで、Common1、Common2 を選べると、エフェクトごとの個別 LFO の代わりに、ここで設定した Common LFO でモジュレーションがかけられます。

ここでは、Common FX LFOのリセット条件とスピードに関する設定を行います。Common FX LFO をもとにして、エフェクトごとに LFO 波形や位相などを別々に設定できます。複数のモジュレーション系エフェクトや、フランジャー、フェイザー、オート・パンなどに 1 つの Common FX LFO を使用することによって、同位相でコントロールすることが可能になります。また、エフェクトごとに LFO 波形や位相オフセットなどを設定できるので、複数エフェクトの組み合わせを自在に作り出すことができます。

8-2-8a: Common FX LFO1

Ctrl Ch (Control Channel) [Ch01...Ch16, G ch]

Common LFO1、2 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 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

Sync (Reset) [Off, On]

Source (Dmod Source) [List of Dmod Sources]

Frequency [0.02...20.00 (Hz)]

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

BPM [MIDI, 40.00...300.00]

Base Note [List of Base Notes]

Times [01...32]

これらのパラメーターは Program モードと同様です。(☞ 参照 : p.70 「8-8: Common FX LFO」)

8-2-8b: Common FX LFO2

パラメーターは Common FX LFO1 と同様です。

▼ 8-2-8: Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.120
- 1: Exclusive Solo ☞ p.75
- 2: Copy Insert Effect ☞ p.77
- 3: Swap Insert Effect ☞ p.77

(☞ 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

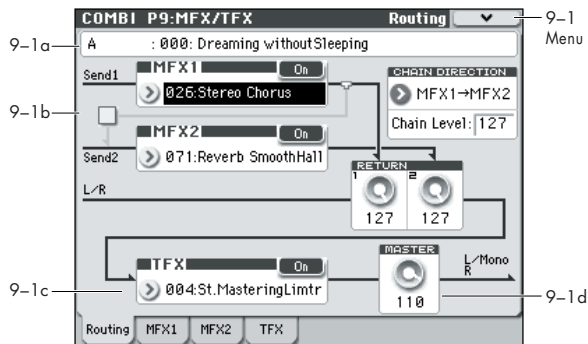
COMBI P9: MFX/TFX (Master/Total Effect)

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。

(☞ 参照 : p.273 「Effect Guide」)

9-1: Routing



- マスター・エフェクト1、2とトータル・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。
- マスター・エフェクトはL/Rパスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rパスにインサートされます。

これらのパラメーターは、Program モードと同様です。

(☞ 参照 : p.71 「9-1: Routing」)

9-1a: Combination Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。

(☞ 参照 : p.80 「0-1(2)a: Combination Select」)

9-1b: MFX1, 2

MFX1:

MFX1 [000...170]

MFX1 On/Off [Off, On]

Return 1 [000...127]

MFX2:

MFX2 [000...153]

MFX2 On/Off [Off, On]

Return 2 [000...127]

Chain:

Chain On/Off [Off, On]

Chain Direction [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Chain Level [000...127]

(☞ 参照 : p.72 「9-2: MFX1」)

9-1c: TFX

TFX:

TFX [000...153]

TFX On/Off [Off, On]

(☞ 参照 : p.73 「9-4: TFX」)

9-1d: Master Volume

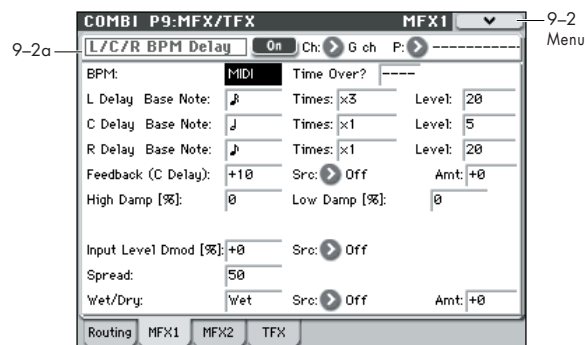
Master Volume [000...127]

(☞ 参照 : p.72 「9-1c: Master Volume」)

▼ 9-1: Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.120
 - 1: Exclusive Solo ☞p.75
 - 2: Copy MFX/TFX ☞p.77
 - 3: Swap MFX/TFX ☞p.78
- (☞ 参照 : p.120 「Combination: Menu Command」)

9-2: MFX1



P9: MFX/TFX- Routing ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

9-2a: MFX1

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1 のオン／オフを設定します。P9: MFX/TFX- Routing ページのオン／オフとリンクします。

Ch (Control Channel) [Ch01...16, G ch]

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。

Ch01...Ch16: 設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

G ch: グローバル MIDI チャンネル "MIDI Channel" (Global 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

001: Stereo Dyna Compressor ~ 170: Early Reflections のエフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: P9: MFX/TFX- Routing ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、今後コルグから提供を予定しているプリセット・データを保存します。U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、コンビネーションのライト、他のコンビネーションの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。——を選んででも設定は変化しません。(参照: p.104 「エフェクト・プリセットを使用する」)

MFX1 Parameters

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。(参照: マスター・エフェクトの詳細 p.273 「Effect Guide」)

▼ 9-2: Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.120
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Copy MFX/TFX 参照 p.77
- 3: Swap MFX/TFX 参照 p.78
- 4: Write FX Preset 参照 p.78

(参照: p.120 「Combination: Menu Command」)

9-3: MFX2, 9-4: TFX

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクト 2、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2、TFX のパラメーターは MFX1 と同様です。

(参照: p.119 「9-2: MFX1」)

Combination: Menu Command

Page	P0: Play					P1: Ctrls		P2: EQ		P3:Timbre Param				P4: Zone/ Delay			P5-1: MIDI Filter1 P5-2: MIDI Filter2						P7:Arpeggia tor/Drum Track				P8-1: IFX P8-2: IFX					P9: MFX/TFX																																																										
ESP	1, 2	3, 4	5, 6	7	8	1	2	1, 2	3, 4	1, 2	3, 4	5, 6	7, 8	1, 2	3, 4	5, 6	1, 2	3, 4	5, 6	7, 8	1, 2	3, 4	1, 2	3, 4	1, 2	3, 4	5	7	1, 2	3	4-8	1, 2	8	1	2, 3	4																																																						
	Program T01-08, T09-16							Mixer T01-08, T09-16					Arpeggiator A, B				Tone Adjust		Control Surface		Controllers Setup		Chord Trigger Setup				EQ Trim T01-08, T09-16						EQ Gain T01-08, T09-16		MIDI T01-08, T09-16				OSC T01-08, T09-16				Pitch T01-08, T09-16				Other T01-08, T09-16		Key Z T01-08, T09-16		Vel Z T01-08, T09-16		Delay T01-08, T09-16		-1 T01-08, T09-16		-2 T01-08, T09-16		-3 T01-08, T09-16		-4 T01-08, T09-16		-5 T01-08, T09-16		-6 T01-08, T09-16		Setup T01-08, T19-16		Arpeggiator A, B		Scan Zone A/B		Drum Track		Routing1 T01-8, T09-16		Insert FX Setup		IFX1-5		Routing2 T01-8, T09-16		Common FX LFO		Routing		MFX1, 2		TFX	
Write Combination	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0																																																					
Exclusive Solo	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																																																					
Copy From Program	121	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2																																																														
Copy Tone Adjust	121				3																																																																																					
Reset Tone Adjust	122				4																																																																																					
Copy Drum Track	76																											3																																																														
Erase Drum Track Pattern	76																											4																																																														
Copy Chord Trigger Setup	76						3																																																																																			
Detune BPM Adjust	122												3																																																																													
Copy Arpeggiator			3																					3	3	3																																																																
Copy Insert Effect	123																												2	2	2	2	2																																																									
Swap Insert Effect	123																												3	3	3	3	3																																																									
DrumKit IFX Patch	123																												4			4																																																										
Copy MFX/TFX	77																																		2	2	2																																																					
Swap MFX/TFX	78																																	3	3	3	3																																																					
Write FX Preset	78																													4					4	4	4																																																					

Tips: 各ページのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キーを押すことによってコマンドを表示（またはオン／オフ）することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

各メニュー・コマンドの操作方法

1. メニュー・コマンドを選びます。
2. 各ダイアログを設定します。
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
3. 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。

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保存します。

大切なコンビネーションは必ず保存してください。エディットしたコンビネーションは、保存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」(p.75) を参照してください。

Write Combination

A000: **T** Dreaming without Sleeping

Category: > 00: Keyboard

Sub Category: > 0: A.Piano

To

Combination: > A000: Dreaming without Sleeping

Cancel OK

“Category”、“Sub Category” で保存するコンビネーションのカテゴリーを指定すると、Combi P0:Play でコンビネーションを選択するときカテゴリー、サブ・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、P4: Category-Combination Main および Combination Sub ページで変更することができます。

Note: SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチでも “Write Combination” と同様に保存することができます。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して Update Combination ダイアログを表示し、保存します。このとき選択されているコンビネーションへ保存が実行されます。ダイアロ

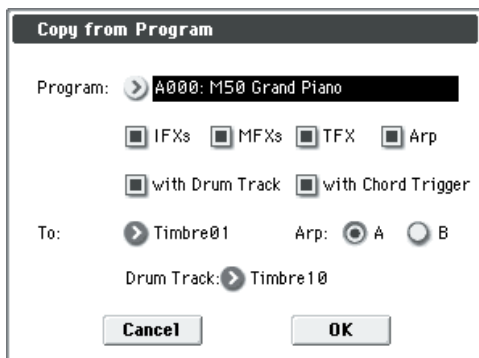
グを表示している間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

Exclusive Solo

ソロ機能の動作を設定します。“Exclusive Solo” を選択するたびに、マルチプル・ソロとエクスクルーシブ・ソロの機能が切り替わります。(参照: p.75 「Exclusive Solo」)

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。



1. “Program” でコピー元のプログラムを選びます。
2. “IFXs”、“MFXs”、“TFX” にチェックをつけてプログラムのエフェクトの設定を同時にコピーするかを設定します。
IFXs: コピー元のプログラムのインサート・エフェクト全体の設定 (Insert FX Setup ページの内容および IFX1 ~ 5 のエフェクト・パラメーター) をコピーします。
MFXs: コピー元のプログラムのマスター・エフェクト全体の設定をコピーします。
TFX: コピー元のプログラムのトータル・エフェクト全体の設定をコピーします。
“Bus (IFX/Output) Select” (Combi 8-1-1(2)d、8-1-3b) の設定について
 - “IFXs”、“MFXs”、“TFX” チェック・ボックス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は、DKit オンに設定されます。それに合わせて “Drum Kit IFX Patch” の設定が初期状態にリセットされます。
 - “IFXs” をチェックした場合は、コピー元プログラムの “Bus (IFX/Output) 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 (IFX/Output) Select” が IFX1 ~ 5 の場合は、自動的に L/R が設定されます。
 - “IFXs” をチェックしない場合は、コピー元プログラムとコピー先ティンバーの “Bus (IFX/Output) Select” が共に IFX1~5 のとき、自動的に L/R が設定されます。
3. “Arp” 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。
On (チェックする) にすると、コピー元のプログラムのアルペジエーターの設定を手順8で設定する “Arp” 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のティンバーにアサイン (“Arpeggiator Assign”) されます。
4. “with Drum Track” をチェックすると、コピー元のプログラムの DrumTrack Pattern 設定もコピーされます。

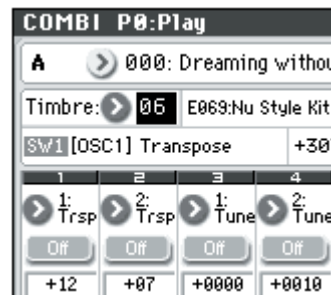
On (チェックする) にすると、コピー元のプログラムの DrumTrack Pattern の設定を手順 9. で設定する “Drum Track” にコピーします。

DrumTrack コピー先のティンバーに設定されている MIDI チャンネルが使用されます。

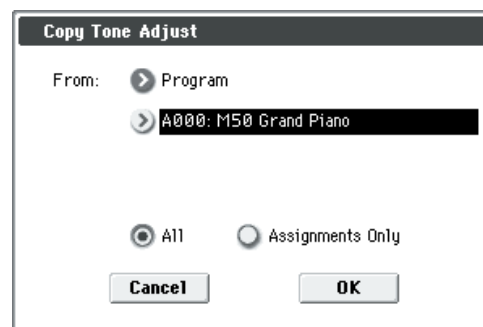
5. “with Chord Trigger” をチェックすると、コピー元のプログラムのコード・トリガー・スイッチの設定もコピーされます。
6. “To” でコピー先のティンバーを設定します。ティンバーごとのパラメーターは初期化されます。“Program” (Combi 0-1(2)b “Program Select”) にコピー元のプログラムが設定されます。
 - “MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) の設定は、“Arp” をチェックしているときは変わらず、“Arp” をチェックしていないときは Gch に自動設定されます。
 - “Bank Select (When Status=EX2)” (Combi 3-1(2)c) の設定は変わりません。
 - “Status” (Combi 3-1(2)c) の設定は、自動的に INT が設定されます。
 - コピー元のプログラムの P1: Basic/Ctrl- Controllers Set up ページの設定がコピーされます。
7. “Arp” でコピー先のアルペジエーターを A、B から設定します。
8. “Drum Track” でドラムトラック用プログラムをコピーする先のティンバーを設定します。

Copy Tone Adjust

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソング・MIDI トラックのトーン・アジャストの設定をコピーします。



1. コピー先のプログラム、ティンバーまたはトラックのトーン・アジャストを選びます。
ティンバーは Combi P0: Play- Tone Adjust ページの “Timbre” で選びます。
トラックは Seq P0-1: Play/REC- Tone Adjust ページの “Track” で選びます。
2. “Copy Tone Adjust” を選び、ダイアログを表示します。

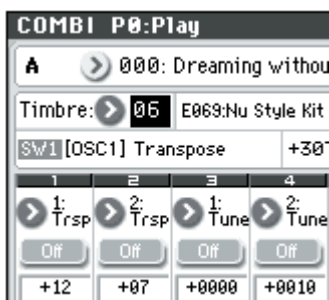


3. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK SELECT スイッチを押してバンクを選ぶことができます。

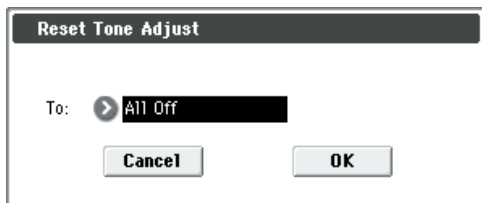
- Timbre (Combination 選択時)、Track (Song 選択時) で、コピー元のティンバー、トラックを選びます。
- コピーするトーン・アジャスト・パラメーターを All または Assignments Only から選びます。
All: SW1 ~ 8、Slider1 ~ 8 にアサインしたトーン・アジャスト・パラメーターと、その値をコピーします。
Assignments Only: SW1 ~ 8、Slider1 ~ 8 にアサインしたトーン・アジャスト・パラメーターのみをコピーします。
値はコピーしません。

Reset Tone Adjust

SW1 ~ 8、Slider1 ~ 8 でのトーン・アジャストの設定を、初期値にリセットします。
Timbre (Combination)、Track (Sequencer) でリセットするティンバー、トラックを選択します。



- リセットするプログラム、ティンバーまたはトラックのトーン・アジャストを選びます。
ティンバーは Combi P0: Play-Tone Adjust ページの "Timbre" で選びます。
トラックは Seq P0-1: Play/REC-Tone Adjust ページの "Track" で選びます。
- "Reset Tone Adjust" を選び、ダイアログを表示します。



- "To" で SW1 ~ 8、Slider1 ~ 8 のトーン・アジャスト・パラメーターをリセットする方法を設定します。
All Off: すべてオフにリセットします。
Default Setting: プログラムごとに、もっている初期値に設定します。

Copy Drum Track

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのドラムトラック設定をコピーします。(※ 参照: p.76 「Copy Drum Track」)

Erase Drum Track Pattern

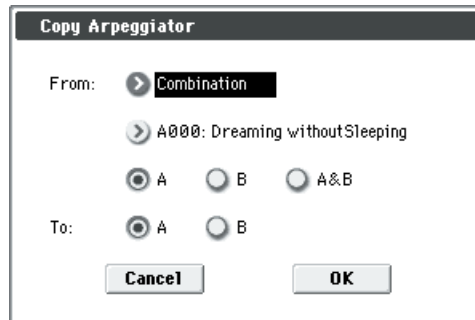
任意のドラムトラック・パターンを削除します。(※ 参照: p.76 「Erase Drum Track Pattern」)

Copy Chord Trigger Setup

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのコード・トリガー・スイッチの設定をコピーします。(※ 参照: p.76 「Copy Chord Trigger Setup」)

Copy Arpeggiator

- アルペジエーターの設定をコピーします。

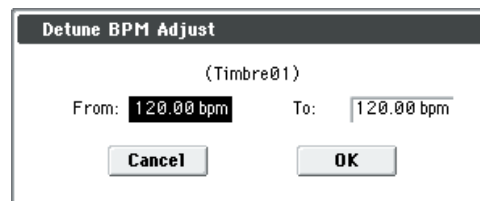


- "From" でコピー元 (モード、バンク、ナンバー) のアルペジエーターを選択します。
コンビネーション、ソングからコピーする場合、どちらか一方のアルペジエーター設定をコピーするときはAまたはBを選びます。両方のアルペジエーター設定をコピーするときはA&Bを選びます。
- プログラムからコピーする場合や、コンビネーション、ソングからA、Bの1つをコピーする場合は、"To" でコピー先をA、Bのどちらかに指定します。

Detune BPM Adjust

ティンバーのプログラムにフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプルを使用している場合に、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" 値が自動的に設定されます。(※ Prog 2-1a、2-5、Global 5-1b)



- "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。

Note: 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。

Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。(☞ 参照 : p.77 「Copy Insert Effect」)
ただし、P8-1: IFX- IFX1 ~ 5 ページの “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。

Swap Insert Effect

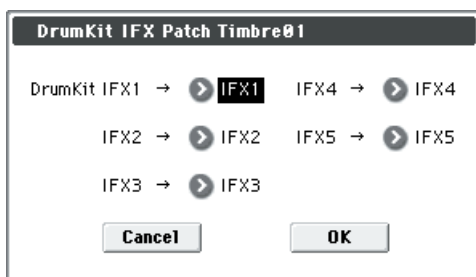
インサート・エフェクトの設定を入れ替え（スワップ）ます。(☞ 参照 : p.77 「Swap Insert Effect」)
ただし、P8-1: IFX- IFX1 ~ 5 ページの “Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはスワップされません。

DrumKit IFX Patch

ドラムキットのキーごとの “Bus (IFX/Output) 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更します。

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 (IFX/Output) Select” を DKit に設定しているときに実行できます。なお、ドラムキットで設定したキーごとの “Bus (IFX/Output) Select” (Global 5-4b) が IFX1 ~ 5 のいずれかに設定されている必要があります。

1. Routing1 T01-08、T09-16 ページ (Routing2 T01-08、T09-16 ページ) で設定するティンバーの “Bus (IFX/Output) Select” パラメーターを選択します。
2. “DrumKit IFX Patch” を選び、ダイアログを表示します。



3. DrumKit “IFX” のポップアップで、パッチ先のインサート・エフェクトまたは L/R、Off から出力バスを選びます。

Note: Drum Kit の状態を戻したい場合は、IFX1 → IFX1、IFX2 → IFX2、IFX3 → IFX3、IFX4 → IFX4、IFX5 → IFX5 を設定して実行してください。(☞ 参照 : p.113)

Copy MFX/TFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。(☞ 参照 : p.77 「Copy MFX/TFX」)
ただし、P9: MFX/TFX- MFX1 ~ TFX ページの “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。

Swap MFX/TFX

インサート・エフェクトの設定を入れ替え（スワップ）ます。(☞ 参照 : p.78 「Swap MFX/TFX」)
ただし、P9: MFX/TFX- MFX1 ~ TFX ページの “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。

Write FX Preset

エディットしたエフェクトを本機のメモリーに保存します。(☞ 参照 : p.78 「Write FX Preset」)

Sequencer モード

Sequencer モードの概要

M50 は、16 トラック MIDI シーケンサーを搭載しています。16MIDI トラック、1 マスター・トラック（テンポ情報等）による内部および外部音源を使用した MIDI データのレコーディング／プレイバックが可能です。

また、デュアル・アルペジエーター、ドラムトラック機能、RPPR 機能、高性能エフェクト、コントローラーなど、本機のさまざまな機能を融合した音楽制作やライブ・パフォーマンスを、さまざまな場面で活用することができます。

 電源をオフにすると、Sequencer モードの設定やレコーディングしたソング、キュー・リスト、ユーザー・パターンの各データは消えます。必要なデータは電源をオフする前に SD カードや、データ・ファイラーなど（MIDI データ・ダンプを使用）にセーブしてください。また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テンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、メニュー・コマンド “Save Template Song” でセーブすることができます。電源オン直後はキュー・リスト、ソングの各データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめメディアからデータをロードするか、またはデータ・ファイラーなどからデータを受信してください。（ 参照：p.254、p.261、OM p.92）

MIDI シーケンサー部

- 最大 210,000 MIDI イベント、最大 128 ソング、ソングごとに最大 999 小節まで使用できます。
- 最大 20 キュー・リスト（Cue List）まで作成できます。キュー・リストは、最大 99 ソングまでを並べ、チェイン再生することができます。各ソングにはリピート回数を指定することもできます。また、キュー・リストでつけた曲を、再度 1 ソングとしてコンバートすることができます。
- 演奏タイミングの分解能は最大 $\text{♪}/480$ です。
- MIDI データ用の 16 トラックと、拍子やテンポをまとめてコントロールするマスター・トラックがあります。
- アルペジエーターを使った演奏やレコーディングが行えます。
- ドラムトラック機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- RPPR（リアルタイム・パターン・プレイ／レコーディング）機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- 各 MIDI トラックに 3 バンド EQ を搭載しています。
- ソングごとに 5 系統ステレオ・インサート・エフェクト、2 系統ステレオ・マスター・エフェクト、1 系統ステレオ・トータル・エフェクトが設定できます。
- 16 種類のテンプレート・ソングを内蔵しています。各音楽ジャンルに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。また 16 種類まで自分で作成したテンプレートをユーザー・テンプレート・ソングとして登録できます。
- トラック別に小節を指定してループ再生させるトラック・プレイ・ループ機能を装備しています。
- ドラムスに最適なプリセット・パターン 671 個を内蔵し、その他、ソングごとに最大 100 ユーザー・パターンまで作成できます。ソングの演奏データとして、またドラムトラックや RPPR 機能で使います。

MIDI レコーディング関連

- 鍵盤やコントローラーでの演奏（各種 MIDI コントロール・イベントを含む）をそのままレコーディングするリアルタイム・レコーディングや、発音タイミング、音の長さ、ベロシ

ティなどをディスプレイ上で入力し、音程を鍵盤で入力するステップ・レコーディングなど、各種のレコーディング方法が選べます。

- レコーディングした演奏データやコントロール・イベントに対し、各種エディット（イベント・エディットなど豊富なエディット・コマンドを用意）が行なえます。
- MIDI エクススクルーシブ・メッセージのリアルタイム・レコーディング／プレイバックができます。外部 MIDI 機器から受信した MIDI エクススクルーシブ・メッセージや、トラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をエディットしたときのパラメーター・チェンジを、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。

パラメーター関連

- “Status” を INT や BTH に設定すると、外部のシーケンサーで本機をマルチティンバー音源として演奏させることができます。また、“Status” を BTH、EXT、EX2 に設定すると、本機のシーケンサーで外部の音源を演奏させることができます。
- “Tone Adjust” は、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したりする等、曲中でリアルタイムに変化させることができます。
- トラックで使用するプログラム・パラメーターの AMS（オルタネート・モジュレーション）機能やコントロール・チェンジによる、リアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFO スピードを同期させる MIDI/Tempo Sync 機能を装備しています。
- Dmod（ダイナミック・モジュレーション）機能による、エフェクト・パラメーターをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFO スピードやディレイ・タイムを同期させる MIDI/Tempo Sync 機能にも対応しています。
- MIDI クロック・マスターに Internal、External または Auto が設定でき、外部 MIDI 機器との同期演奏が可能です。

エディット、操作関連

- オート・ソング・セットアップ機能で、Program モード、Combination モードでプログラムやコンビネーションの設定を瞬時にソングにセットアップし、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すだけでレコーディングを開始できます。プログラムやコンビネーションでのドラムトラック機能やアルペジエーターを使った演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。
- ソングにプログラムやコンビネーションの設定がコピーできます。
- 作成したソング・データを、専用フォーマットでセーブしたり、MIDI データ・ダンプで送信したりすることができます。
- 作成したソングを SMF（スタンダード MIDI ファイル）に変換してセーブできます。また SMF のソングをロードすることもできます。
- “Play/Rec/Mute”、“Solo On/Off” で任意のトラック演奏を素早くプレイ／ミュートできます。
- 音を聞きながら、早送りや早戻しができます。
- ソング・ネームの他に、パターンごと、トラックごとにネームが付けられます。

- [LOCATE] スイッチで、任意のロケーションへ素早く移動することができます。
- ユーザー・パターン・データをドラムトラックで使用するために変換します。変換したパターンは、各モードのドラムトラック・パターンとして使用できます。これらのデータは (Sequencer モードのユーザー・パターンとは異なり)、電源をオフにしても残ります。

設定パラメーター／演奏データ

1 ソングは、MIDI トラック 1 ～ 16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、アルペジエーター、ドラムトラック機能、エフェクト、RPPR 機能のパラメーター、100 のユーザー・パターンで構成されています。このソングを本機では最大 128 ソングまで作成できます。

MIDI トラック 1 ～ 16 は、それぞれスタート時の設定である「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されます。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されます。

MIDI トラック 1 ～ 16

設定パラメーター

Bank/Program No.*, Play/Rec/Mute, Pan*, Volume*
Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, EQ (Bypass, Low Gain, Mid Frequency, Mid Gain, High Gain) Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, Use Program's Scale, Delay (Mode, Time, Base Note, Times), MIDI Filter, Keyboard Zones, Velocity Zones, Track Name, Bus (IFX/Output) Select, FX Control Bus, Send1 (MFX1)*, Send2 (MFX2)*, Drum Kit IFX Patch

演奏データ

Note On/Off
Program Change (Bank Select を含む)
Pitch Bend
After Touch (Poly After)
Control Change
Pattern No.
Exclusive Message

マスター・トラック

設定パラメーター / 演奏データ

拍子*, テンポ*

* リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで演奏データ (プログラム・チェンジやコントロール・チェンジ・メッセージ) としてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

** 演奏データ (MIDI RPN データ) を使用して、演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

その他のパラメーター: リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで MIDI エクスクルーシブ・メッセージを演奏データとしてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

- コントロール・チェンジと RPN についての詳細は、p.395、p.399 を参照してください。
- MIDI エクスクルーシブ・メッセージについての詳細は、p.213 を参照してください。

Global モード “SEQ Mode” の設定

SEQ モードは、通常、内蔵シーケンサーを使って、内部音源や外部 MIDI 音源をコントロールするマスターとして使用しますが、外部 MIDI シーケンサーの複数トラックの演奏データを同時に鳴らすマルチ・ティンバー音源としても使用します (通常、マスター・キーボードとして使用するときは Combination モードを使用します)。

M50 は、この 2 つの用途に合わせて設定を変更することができます。GLOBAL P1: MIDI- MIDI Basic ページの SEQ Mode “Track MIDI Out” で設定します。

for Master は、M50 の内蔵シーケンサーを使用して外部音源をコントロールしたり、Sequencer モードをマスター・キーボードとして使用するときには設定します。この場合、M50 でソングを切り替えたときに、“Status” を EXT や BTH に設定したトラックで、プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージを出力して、外部 MIDI 音源をセットアップできます。

for External-Sequencer は、M50 を外部シーケンサーのマルチ・ティンバー音源として使用するときには設定します。M50 でソングを切り替えたときに、“Status” を EXT や BTH に設定したトラックは) プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージを出力しません。そのため外部 MIDI シーケンサーでのエコー・バックによって、M50 の同一の MIDI チャンネルに設定されたトラックのプログラム、パンやボリュームなどは、同じ設定に切り替わることを防げます。

Tips: Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すだけでレコーディングがすぐに開始できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、ドラムトラックやアルペジエーター演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

操作方法 (Combination モードでの例)

1. Combination モードに入ります。
2. P0:Play ページで任意のコンビネーションを選び、アルペジエーター等任意にエディットします。

Note: コンビネーションのエディット状態を保存したい場合は、“Update Combination”、またはメニュー・コマンド “Write Combination” を実行してください。

3. [ENTER] スイッチを押しながら、[REC/WRITE] スイッチを押します。
“Setup to Record” ダイアログが表示されます。
4. オート・ソング・セットアップ機能を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Sequencer モードに自動的に移り、コンビネーションの設定をソングにコピーします。

コピー先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

コンビネーションで自動設定される内容

メニュー・コマンド “Copy From Combi” 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。

(☞ 参照: p.195)

- “IFXs”、“MFXs”、“TFX” をチェックする
- “Auto Adjust Arp setting for Multi REC” をチェックする。(☞ 参照: p.195)

プログラムで自動設定される内容

メニュー・コマンド“Copy From Program”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。

(☞ 参照：p.195)

- “IFXs”、“MFXs”、“TFX”をチェックする
- “Arp”をチェックする
- “To”をTrack01
- “Arp”でAを選ぶ
- “with Chord Trigger”をチェックする
- “with Drum Track”をチェックする
- “To: Drum Track”をTrack10
- Recording Setup “MULTI REC”をチェックする
- トラック 01 および 10 の“REC”をチェックする(☞ 参照：p.121)

5. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定 (Seq 0-1-8b) にしたがってメトロノームが発音します。
6. [START/STOP] スイッチを押して、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] スイッチを押します。

コンペア機能

リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをする前と後の状態を比較することができます。

[COMPARE] スイッチが点灯しているときにエディットするとスイッチは消灯します。その演奏データが[COMPARE]スイッチの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

コンペアが可能な操作

基本的にはトラック、パターンのイベント・データが元に戻ります。ソングのパラメーターはソング・エディット（メニュー・コマンドの実行時）のときだけコンペアが可能です。

- MIDI トラックへのレコーディング
- Track Edit (トラック・エディット)
P6:Track Edit-Track Edit ページのメニュー・コマンド “Memory Status”、“Exclusive Solo”、“FF/REW Speed”、“Set Location” 以外のすべてのコマンド
- パターンへのレコーディング
- Pattern Edit (パターン・エディット)
P10: Pattern/RPPR-Pattern Edit ページのメニュー・コマンド “Memory Status”、“Exclusive Solo”、“Convert to Drum Trk Pattern”、“Erase Drum Track Pattern”、“FF/REW Speed” 以外のすべてのコマンド
- Song Edit (ソング・エディット)
P0 ~ P5 各ページのメニュー・コマンド “Delete Song”、“Copy From Song”



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。

コンペアが不可能な操作

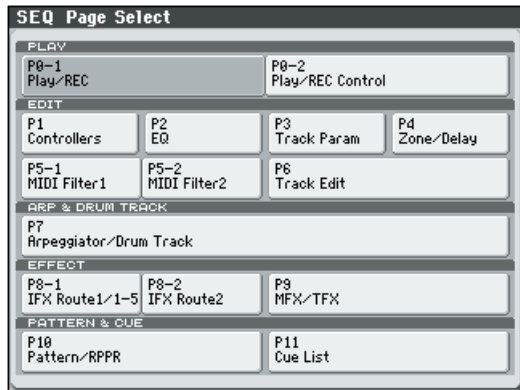
- ソングのパラメーターのエディット
- 上記（コンペアが可能な操作）以外のメニュー・コマンド

SEQ Page Select

- Sequencer モードを選択するには、MODE [SEQ] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

- [SEQ] スイッチを押したあと、[PAGE SELECT] スイッチを押して “Page Select” を表示します。
“Page Select” には各ページの省略名が表記されています。
[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として灰色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

その他の選択方法

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー[0] ~ [9] でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P3: Track Param ページを表示したいときは、[PAGE SELECT] スイッチを押しながら、テン・キー[3] を押します。
Note: P0-1、P0-2、P5-1、P5-2 や P8-1、P8-2 など複数に分けられた Page Select では最初の Page Select (P0-1、P5-1 または P8-1) のページが選ばれます。
- [EXIT] スイッチを押すと、最後に選択した P0-1: Play/REC ページへ移動します。もう一度、[EXIT] スイッチを押すと P0-1: Play/REC, Program T01-08 ページへ移動します。

	ページ	おもな内容
PLAY	P0-1: Play/REC	ソングの選択とプレイバック / レコーディングトラックのプログラム選択。☞p.129 トラックのパン、ボリューム等の設定。☞p.133 トラックのプレイバック・ループ設定。☞p.134 トーン・アジャストでのエディット。☞p.134 レコーディング方法の設定。☞p.137
	P0-2: Play/REC Control	アルベジエーターの簡易エディット。☞p.143 コントロール・サーフェスでのエディット。☞p.143
EDIT	P1: Controllers	SW1, 2、ノブの機能設定。☞p.147 コード・トリガー・スイッチのノート、ベロシティ設定。☞p.148
	P2: EQ	トラックのEQ 調節。☞p.150
	P3: Track Param	トラックの各種パラメーター設定。☞p.151 (MIDI チャンネル、OSC 選択、ピッチ設定等)
	P4: Zone/Delay	キー・スプリットやレイヤー等の設定。(キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン) ☞p.155 ノート・オンから遅れて発音させる時間設定。☞p.157
	P5-1: MIDI Filter1	MIDI 送受信フィルター 1 設定。☞p.159
	P5-2: MIDI Filter2	MIDI 送受信フィルター 2 設定。☞p.163
ARP & DRUM TRACK	P6: Track Edit	ステップ・レコーディング。 イベント・エディット。 コピーやデリートなどトラック・エディット。☞p.165
	P7: Arpeggiator/Drum Track	アルベジエーターの設定。☞p.167 ドラムトラックの設定。☞p.171
EFFECT	P8-1: IFX Routing1/1-5	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。☞p.174 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。☞p.175
	P8-2: IFX Routing2	オシレーター出力の各種 Bus 設定。☞p.178 Common FX LFO 1、2 設定。☞p.178
	P9: MFX/TFX	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。☞p.180 トータル・エフェクト選択と設定。
PATTERN & CUE	P10: Pattern/RPPR	パターンのレコーディングとエディット。☞p.182 RPPR 設定。☞p.184 パターンのドラムトラック・パターンへの変換
	P11: Cue List	キュー・リスト設定。☞p.188 複数ソングの連続プレイバック。 ソングへのコンパート。

SEQ P0: Play/REC

SEQ P0-1: Play/REC

0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16



MIDIトラックのレコーディング/プレイバックに関する設定を行います。各トラックで使用するプログラムの選択やパン、レベルなどを設定します。

0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

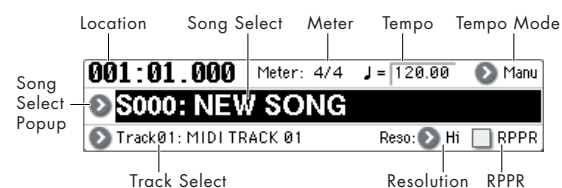
Location [001:01.000...999:16.479]

ソングの現在位置です。

左から、小節：Location Measure (001 ~ 999)、拍：Location Beat (01 ~ 16)、クロック：Location Tick (000 ~ 479) 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 1-1a) が Internal のときは、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。External MIDI で “Receive Ext. Realtime Commands” (Global 1-1a) がオンのときは、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。また、Auto のときは、MIDI INPUT 端子に接続した外部 MIDI クロックを受信すると、自動的に External MIDI と同じ動作に切り替わります。それ以外では Internal と同じ動作です。

▲ 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...16/4, 1/8...16/8, 1/16...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せん。

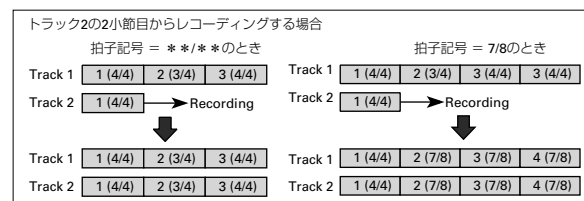
** / ** : SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押したときに表示します。すでにその小節に記録されている拍子を使用し、拍子を変更しないでレコーディングするときに選択します。

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 Track 01 ~ 16 を選び、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、ここで拍子を指定します。

SEQUENCER [START/STOP] スイッチ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] スイッチ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。

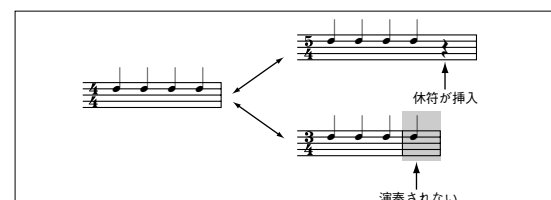


小節の途中で拍子を変更する

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、メニュー・コマンド “Insert Measure” 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。

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 Track 01 ~ 16 でも可) を指定してメニュー・コマンド “Event Edit” 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たと、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)**[040.00...300.00, EXT]**

ソングのテンポを設定します。ソング演奏やアルペジエーター、ドラムトラック等に適用されます。

040.00...300.00: “Tempo Mode” が Manu (MANUAL) のときは、ここで設定したテンポでレコーディング／プレイバックします。“Tempo Mode” 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 1-1a) が External MIDI、External USB または Auto のときに表示され、本体シーケンサーのテンポは外部 MIDI 機器から受信した MIDI クロックに同期します。

“MIDI Clock” (Global 1-1a) が、Internal のときは、上記テンポ (040.00 ~ 300.00) の設定で動作します。Auto のときは、MIDI INPUT 端子または USB 端子に接続された外部 MIDI 機器からの MIDI クロックを受信すると表示され、自動的に Internal から External 動作に切り替わります。

Note: [TEMPO] ノブを回すことで調整できます。また、[TAP TEMPO] スイッチ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、♪ = 120.00 が基準になります。

テンポを変更する

“Track Select” で Track 01 ~ 16 を選びます。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、レコーディング・スタンバイにします。

“Tempo Mode” を REC に設定し、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、またはテン・キー [0] ~ [9]、[ENTER] スイッチを押してテンポを設定します。[TAP TEMPO] スイッチを押すタイミングで、テンポを変化させることもできます。

Preferences ページ “Recording Setup” が Loop All Tracks のときは選べません。

レコーディング中に “♪ (Tempo)” の値を変更することによって、変更したテンポが記録され、ソングの途中でテンポが変化します。

テンポの変化はメニュー・コマンド “Event Edit” や “Create Control Data” 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” (0-1-8b) 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。

Tempo Mode**[Auto, Manual, 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 に指定したメニュー・コマンド “Event Edit”、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)” の設定を変更できません。

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。

Song Select**[000...127]**

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] スイッチを押します。

新規ソングを作成する

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] スイッチを押すことによって、ダイアログを表示します。“Set Length” で、作成する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、長さを変更したいときはメニュー・コマンド “Set Song Length” 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 本機でソングを切り替えると、ソング・セレクト・メッセージを送信します。また、外部からソング・セレクト・メッセージを受信するとソングが切り替わります。

“Track MIDI Out” (Global P1: MIDI- MIDI Basic) for Master 設定時、ソングが変わると、トラック・ステータス (“Status” 3-1(2)c) 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、ポリウム、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。for External Sequencer に設定時は送信しません。

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、P6: Track Edit など 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 (マルチトラック) に同時にリアルタイム・レコーディングするときは、この設定とは関係なく、“Multi REC” (0-1-8b) をチェックし、“Play/Rec/Mute” (0-1-1(2)b) 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” (6-2) で設定します。

MIDI 本機の鍵盤を弾く、または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ます (“Status” 3-1(2)c は INT または BTH)。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 BTH)。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 BTH)。

Master Track 選択時は、最後に選んだ MIDI Track の設定で動作します。

Master Track: P6: Track Edit のメニュー・コマンドでマスター・トラックをエディットするときに選びます。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。

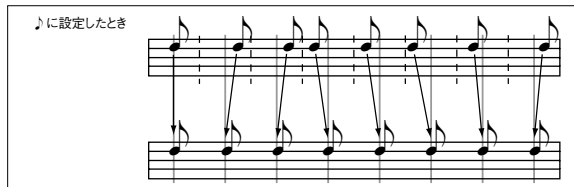
Reso (Realtime REC Quantize Resolution)

[Hi,]

リアルタイム・レコーディング時、演奏した MIDI データのタイミングを補正します。

Hi (High Resolution): 補正は行わないで、最大分解能（ $\downarrow$ /192）でレコーディングします。

♩...♪: 設定した音符単位でタイミングを補正します。たとえば、♩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、♪のときは 4 分音符単位で補正します。



リアルタイム・レコーディング時のすべてのMIDI データは、設定した分解能で補正されます。そのため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に、メニュー・コマンド“Quantize”で必要なデータ（ノート・データ等）だけを補正するか、または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

[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ます。さらにその演奏をレコーディングすることができます。

On (チェックする) : RPPR 機能をオンにします。P5- 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。(☞ 参照 : p.184 「10-3: RPPR Setup」)

0-1-1(2)b: Track Program Select

Select Track Info —	T01:A000:M50 Grand Piano			
Track Number —	1	2	3	4
Track Category —	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard

Selected Track Info:

このページでエディットの対象となるトラック情報を表示します。T: MIDI トラック・ナンバー／プログラム・バンク／ナンバー／ネーム、Ch: MIDI チャンネル・ナンバー、RPPR (Assign): 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。

RPPR (Assign) は、アサインされている RPPR が多数のときは全部を表示しません。全体のアサイン状況は P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページで確認できます。

Track Number:

トラック・ナンバーを表示します。このトラック・ナンバー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。

Track Category:

トラックのプログラムのカテゴリー（省略名）を表示します。

Track 01 (Track Number):

MIDIトラック・ナンバーを表示します。このトラック・ナンバー下の各パラメーターで、そのトラックに関する設定を行います。

Category (Track Program)

[00...17/00...07]

MIDIトラックで使用するプログラムを、カテゴリ／サブ・カテゴリから選びます。すべてのプログラムは、最大18カテゴリ、8サブ・カテゴリに分類されます。カテゴリとサブ・カテゴリを選び、そのカテゴリに含まれるプログラムを選ぶことができます。

このポップアップ・ボタンを押して、Category/Program Select
メニューを表示し、プログラムを選びます。

Category/Track Program Select メニュー :

トラックのプログラムをメイン・カテゴリー／サブ・カテゴリーから選びます。すべてのプログラムは、最大18個のメイン・カテゴリーに分類され、各カテゴリーは8個のサブ・カテゴリーに分類されます。これらのメイン・カテゴリーとサブ・カテゴリーから、プログラムを選びます。

- “Category” を押して、Category/Track Program Select メニューでプログラムを選択します。

操作手順は、「Category/Program Selectメニュー:」(p.3)を参照してください。

Program Select

[A...E: 000...127,
GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

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。

ここで設定したプログラムは、ソングの先頭からのプレイバックと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・チェーン）がレコーディングされている場合は、その時点でプログラムが変わります。

MIDI “Status” (Seq 3-1(2)c) 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” (Seq 3-1(2)c) で設定するバンク・ナンバーを MIDI で送信します。(※ Global P1: MIDI, SEQ Mode “Track MIDI Out” p.224)

トラックのプログラムを切り替える

- “Program Select” を選び、テン・キー[0]～[9] で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。
- “Program Select” を選び、[VALUE] ダイアルを回す、または [Δ][▽] スイッチを押します。
- “Program Select” が選ばれているときは、PROG BANK [A] ～ [GM] スイッチで選択されているトラックのプログラム・バンクを切り替えます。（“Program Select” が選ばれているときは、トラックに選択しているプログラム・バンクの BANK スイッチ LED が点灯します。）
- Bank/Program Select メニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Program Select メニューから、プログラムをカテゴリ別に表示し、選びます。
- 接続した外部 MIDI 機器から MIDI プログラム・チェンジを送信します。（“Status” INT、BTH 時）

- ソングの演奏の途中でプログラムを切り替えるときにも、上記の方法で切り替えることができます。レコーディング中にプログラムを切り替えると、プログラム・チェンジ情報がレコーディングされ、プレイバック時に同じところで切り替わります。またメニュー・コマンド“Event Edit”でプログラム・チェンジ情報を加えることができます。

Play/Rec/Mute [Play, Rec, Mute]

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。

プレイバック時や、シングルトラック・レコーディング（通常の録音）時は、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 だけが選べます。マルチトラック・レコーディング時のトラックは、Play、Rec、Mute が選べます。

Play/Rec/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。

Rec: シングルトラック・レコーディング（通常の録音）時は、[REC/WRITE]スイッチを押すと、レコーディング対象となるトラックが REC になります。選択はできません。

マルチトラック・レコーディング（“Multi REC” オン）時、レコーディングするトラックを Rec にします。

Mute: トラックをミュート（消音）します。

Solo On/Off [On, Off]

トラックをソロ・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されます。

Solo ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

また、メニュー・コマンド“Exclusive Solo”設定によって、動作が異なります。

Exclusive Solo オフ: 複数トラックがソロ・オンの対象となります。Solo On/Off ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Solo オン: Solo On/Off ボタンを押すとそのトラックのみがソロ・オンとなります。

 ミュートやソロ機能でミュートした MIDI トラックは“Status”（Seq 3-1(2)c）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。

 “Solo”設定は、保存時に記録されません。

Exclusive Solo

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”の設定は、ソロ機能に影響します。“Exclusive Solo”を Off（チェックしない）にすると、マルチプル・ソロ（Multiple Solo）になり、複数のトラックをソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン／オフが切り替わります。

“Exclusive Solo”を On（チェックする）にすると、一度にソロ・オンにできるのは、1つのトラックのみになります。SOLO ボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [1] を押すと、Exclusive Solo の On/Off が切り替わります。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

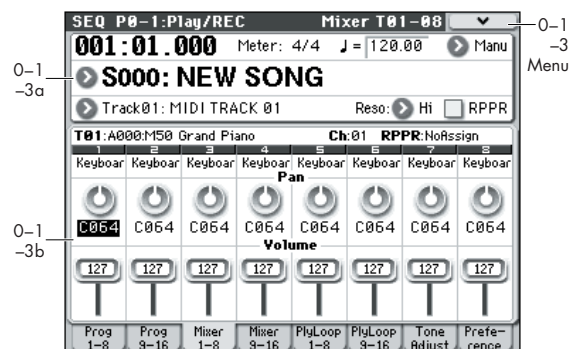
トラック 2～8、9～16 のプログラム、Play/Mute、Solo On/Off を設定します。トラック 1 と同様です。前述の「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

▼ 0-1-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status  p.192
- 1: Exclusive Solo  p.75
- 2: Rename Song  p.192
- 3: Delete Song  p.192
- 4: Copy From Song  p.192
- 5: Load Template Song  p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song)  p.193
- 7: FF/REW Speed  p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key)  p.193
- 9: GM Initialize  p.194
- 10: Copy From Combi  p.195
- 11: Copy from Program  p.196

( 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

0-1-3: Mixer T01-08, 0-1-4: Mixer T09-16



各 MIDI トラックのパン、ボリュームを設定します。

0-1-3(4)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

(☞ 参照 : p.129 「0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16」)

0-1-3(4)b: Pan, Volume

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。

Selected Track Info

エディット対象の MIDI トラックの情報を表示します。

(☞ 参照 : p.131 「0-1-1(2)b: Track Program Select」)

Track 01 (Track Number):

Category

[Category Name]

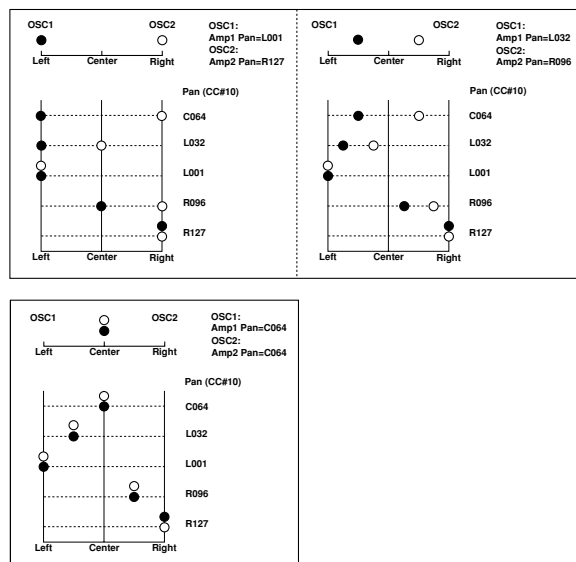
カテゴリーを表示します。

Pan

[RND, L001...C064...R127]

各 MIDI トラック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 P8-1: IFX- Insert FX Setup ページの "Pan:#8" でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(☞ 参照 : p.281 「ミキサー (Mixer)」)

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" (Seq 3-1(2)c) が INT、BTH のとき、CC#10 でパンボットを受信し、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)。(☞ Global P1: MIDI, SEQ Mode "Track MIDI Out" p.224)

Volume

[000...127]

各 MIDI トラックのボリューム (音量) を設定します。

MIDI "Status" (Seq 3-1(2)c) 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。(☞ Global P1: MIDI, SEQ Mode "Track MIDI Out" p.224)

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

(☞ 参照 : p.131 「Track 01 (Track Number):」)

▼ 0-1-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

0-1-5: Play Loop T01-08,
0-1-6: Play Loop 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トラックを個別にループさせます。

0-1-5(6)a: Location, Meter, Tempo,
Tempo Mode, Song Select,
Track Select, Reso, RPPR

(参照 : p.129 「0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16」)

0-1-5(6)b: Play Loop

Selected Track Info

エディット対象のMIDIトラック情報を表示します。

(参照 : p.131 「0-1-1(2)b: Track Program Select」)

Track 01 (Track Number):

Category

[Category Name]

カテゴリーを表示します。

Track Play Loop

[Off, On]

ループさせるMIDIトラックを設定します。

On (チェックする): チェックしたトラックは、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

T01:A000:M50 Grand Piano Ch:01 RPPR:NoAssign							
1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Track Play Loop							
☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Loop Start Measure							
003	001	001	001	001	001	001	001
Loop End Measure							
004	001	001	001	001	001	001	001
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

T01:A000:M50 Grand Piano Ch:01 RPPR:NoAssign							
1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Track Play Loop							
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Loop Start Measure							
003	001	001	001	001	001	001	001
Loop End Measure							
004	001	001	001	001	001	001	001
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。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

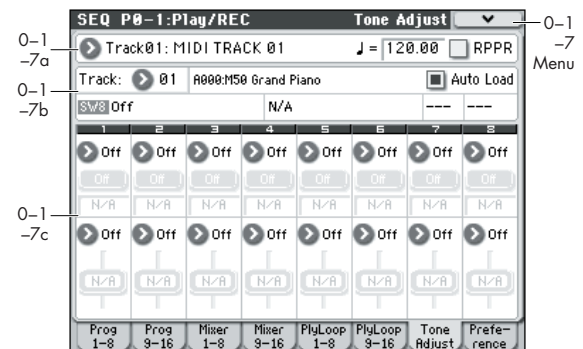
(参照: p.134 「Track 01 (Track Number):」)

▼ 0-1-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status (p.192)
- 1: Exclusive Solo (p.75)
- 2: Rename Song (p.192)
- 3: Delete Song (p.192)
- 4: Copy From Song (p.192)
- 5: Load Template Song (p.192)
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) (p.193)
- 7: FF/REW Speed (p.193)
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) (p.193)
- 9: GM Initialize (p.194)
- 10: Copy From Combi (p.195)
- 11: Copy from Program (p.196)

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

0-1-7: Tone Adjust



ソングでのトーン・アジャスト・パラメーターは次の特徴があります。

- トーン・アジャスト・パラメーターを使って主要な Program パラメーターをエディットできます。
- LFO スピードを変化させるような微妙な調整から、異なるマルチサンプルに切り替えるなど、広範囲の変更を Tone Adjust パラメーターを使ってできます。変更内容はソングに保存され、オリジナルのプログラムは変更されません。

トラック 1 ~ 16、それぞれにトーン・アジャスト・パラメーターを設定できます。

トーン・アジャストについては以下を参照してください。

- 「Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター」 (p.6)
- 「トーン・アジャストと MIDI SysEx」 (p.7)
- 「トーン・アジャストと MIDI CC との相互作用」 (p.7)

トーン・アジャスト・エディット内容の保存

Program モードでは Relative と Absolute のパラメーターの保存方法に違いがありますが、Sequencer モードでは違いはありません。変更内容がソングに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

0-1-7a: Track Select, Tempo, RPPR

(参照: p.129 「0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16」)

0-1-7b: Track Select, Selected parameter information

Track select

Track [1...16]

トーン・アジャスト・パラメーターで調整するトラックを選びます。変更内容を消去することなく他のトラックを選べます。

Auto Load (Auto Load PRG) [Off, On]

トラックのプログラムを設定するときに、そのプログラムのトーン・アジャスト設定をロードするかどうかを設定します。ディスプレイ上の各スライダー、スイッチにアサインされたパラメーター設定、また Absolute パラメーターにアサインされたオン/オフ設定がロードされます。

Program モードで保存したトーン・アジャスト設定によるサウンドは、“Auto Load PCG” の設定に関係なく、プログラムに保

存されています。プログラムはトーン・アジャスト設定の保存には関係なく、設定のとおりに発音します。

トラックに設定したプログラムは、トーン・アジャスト・パラメーターを使用して、サウンドを自由に変更できます。これらの変更はオリジナルのプログラムには影響を与えずに、ソング自体に保存されます。

On (チェックする) : プログラムを切り替えたときに、トーン・アジャスト・パラメーター設定を自動的にロードします。

Off (チェックしない) : プログラムを切り替えたときに、トーン・アジャスト設定はロードされずに、切り替え前のプログラムの設定が残ります。

Selected parameter information

最後に変更または選択したトーン・アジャスト・パラメーターの詳細な情報を表示します。

Control	Assignment	Value	Type	Stored Value
SW1 [OSC1]	Transpose	+12	Rel	+00

Control [SW1...8, SL1...8]

トーン・アジャスト・パラメーターに割り当てられているディスプレイ上のスイッチまたはスライダーです。

Assignment [List of Tone Adjust assignments]

ディスプレイ上のスイッチまたはスライダーに割り当てられているパラメーターのフル・ネームです。各コントローラーの“Assign”で変更します。

Value

パラメーターの現在値です。値の範囲はスイッチまたはスライダーに割り当てられているパラメーターによって異なります。

Type [Rel, Abs, Meta]

パラメーターのタイプで、パラメーターへのエディットを保存する方法に関わってきます。

(※ 参照 : p.6 「Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター」)

Stored Value

トーン・アジャストによって変化する前の、オリジナルのパラメーター値です。図「トーン・アジャスト Relative パラメーターの調整」(※p.6) “設定値”に相当します。1つのプログラム・パラメーターをコントロールするトーン・アジャスト・パラメーターでのみ表示されます。

0-1-7c: Tone Adjust

ディスプレイ上のスイッチ、スライダーにトーン・アジャスト・パラメーターを割り当てます。

Switch [1]...[8]

トーン・アジャスト機能でのディスプレイ上のスイッチ [1] ~ [8] の動作はスライダーと多少異なります。

2つ以上の状態が設定できるRelativeまたはAbsoluteパラメーターを割り当てたとき :

スイッチ・オン = On Value (以下参照)

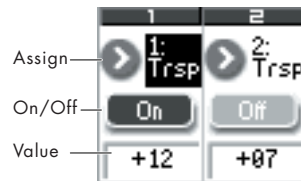
スイッチ・オフ = プログラムに保存されている値

2つの状態が切り替わるAbsoluteパラメーター (Hold など) を割り当てたとき :

スイッチの状態がパラメーター値となります。

スイッチ・オン = On

スイッチ・オフ = Off



Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスイッチに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、“Common Tone Adjust Parameters” (※p.8) および “Tone Adjust Parameters” (※p.9) を参照してください。

On Value [Depends on parameter]

スイッチが On のとき、パラメーターはこの値に設定されます。

スイッチが 2 つの状態で切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) に割り当てられていると、以下の “Switch Status” と常に同じになります。

Switch Status [Off, On]

スイッチが On か Off かを表示します。

Slider [1]...[8]

Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスライダーに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」(※p.8) および 「Tone Adjust Parameters」(※p.9) を参照してください。

コントローラーとパラメーターの関係

オシレーターごとに個々に適用されるパラメーターは、[OSC1]、[OSC2] と表示されます。

スライダーとパラメーターは 1 対 1 の関係になります。各スライダーには、1 つのパラメーターだけが割り当てられます。パラメーターを別のスライダーで使用するときは、まず元のスライダーからそのパラメーターの割り当てを解除する必要があります。

Value

パラメーターの現在値を表示します。値の範囲は、スライダーに割り当てられるパラメーターによって異なります。

▼ 0-1-7: Menu Command

- 0: Memory Status 参考p.192
- 1: Exclusive Solo 参考p.75
- 2: Rename Song 参考p.192
- 3: Delete Song 参考p.192
- 4: Copy From Song 参考p.192
- 5: Load Template Song 参考p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参考p.193
- 7: FF/REW Speed 参考p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参考p.193
- 9: GM Initialize 参考p.194
- 10: Copy From Combi 参考p.195
- 11: Copy from Program 参考p.196
- 12: Copy Tone Adjust 参考p.75

(参考 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

0-1-8: Preferences



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。

0-1-8a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

(参考 参照 : p.129 「0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16」)

Selected Track Info:

MIDIトラックの情報を表示します。(参考 参照 : 0-1-1(2)a)

0-1-8b: Recording Setup

リアルタイム・レコーディングの方法を設定します。

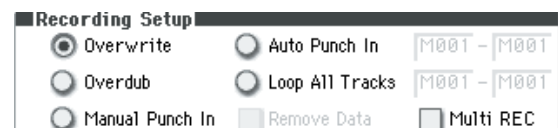
Overwrite

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。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はすべて書き換えられます。

トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き換わります。

通常、この方法でレコーディングし、その後に他のリアルタイム・レコーディングや MIDI イベント・エディットなどで修正します。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”を Overwrite に設定します。



3. “Location”でレコーディングを開始する小節を指定します。
4. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを順番に押します。
“Metronome Setup”が初期設定のときはメトロノームがブリカウントの2小節鳴った後、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
5. 演奏が終わったらSEQUENCER [START/STOP]スイッチを

押します。

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

このとき SEQUENCER [START/STOP] スイッチのかわりに [PAUSE] スイッチを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。もう 1 度 [PAUSE] スイッチを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して終了させます。

Overdub

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に、この方法を選びます。

演奏データを書き加えながらレコーディングします。

レコーディング済みのトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行なうと、すでにレコーディングされている演奏データに、オーバー・ダブ・レコーディングのデータが書き加えられたものになります。

コントロール・データを書き加えるときやドラム・パターンをレコーディングするとき、またテンポをマスター・トラックにレコーディングするときにも、このモードを選ぶとよいでしょう。すでにある演奏データが消去されずにデータを追加できます。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”を Overdub に設定します。



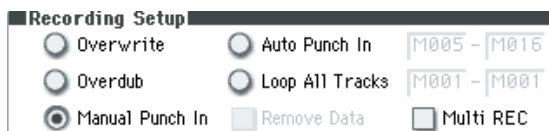
3. 以降の手順は、「オーバー・ライト」の手順 3. ~ 5. を参照してください。

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] スイッチやフット・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。

ソングの再生時に、任意の位置で SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチや接続したペダル・スイッチを押して、レコーディングをスタート/ストップさせます。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”を Manual Punch In に設定します。



3. “Location”で、レコーディングを開始する位置より数小節前の小節を指定します。
4. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
演奏がスタートします。
5. レコーディングを開始したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
レコーディングが開始します。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
6. レコーディングを終了したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

レコーディングが終了します（プレイバックは続行されます）。

Note: 手順 5.、6. の SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチのかわりに、ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチを使用することができます。

Global P2: Controllers ページの“Foot Switch Assign”を Song Punch In/Out に設定してください。（※ 参照：p.229）

7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

演奏が終了し、手順 3. で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

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。

指定した範囲だけがレコーディングされ、新たなデータに書き換えられます。

レコーディングする範囲をあらかじめ設定することによって、設定した範囲のみを自動的にレコーディングします。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”で Auto Punch In を選びます。



3. “M(Auto Punch In Start Measure)”と“M(Auto Punch In End Measure)”でレコーディングする範囲を設定します。
例えば M005-M008 にすると 5 小節から 8 小節の間だけレコーディングできます。
4. “Location”で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。
5. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを順番に押します。
演奏がスタートします。
手順 3 で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。手順 3. で設定した終了位置に達すると、レコーディングが終了します（プレイバックは続行されます）。
6. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
演奏が終了し、手順 4. で設定したロケーションに戻ります。

Auto Punch In Start Measure [M001...M999]

Auto Punch In End Measure [M001...M999]

“Recording Setup”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・パターンの作成などに向きます。

▲ “Multi REC” チェック時、このパラメーターは選べません。

演奏データを書き加えながらレコーディングします。

指定した範囲を繰り返しレコーディングできます。ドラム・フレーズ等のレコーディングに最適です。

レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。

1. “Recording Setup”を Loop All Tracks に設定します。

2. “Multi REC” をチェック時、Loop All Tracks を選ばません。



3. “M(Loop Start Measure)” と “M(Loop End Measure)” で、繰り返しレコーディングする範囲を設定します。
例えば M004-M008 にすると 4 小節から 8 小節の間がループ(繰り返し)しながらレコーディングされます。
4. “Location” で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。
5. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを順番に押します。
演奏がスタートします。手順 3. で設定した開始位置に達すると、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
手順 3. で設定した終了位置に達すると再び開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。
6. ループ・レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされている演奏データに書き加えられます。
ループ・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去することができます。
ループ・レコーディングの最中に SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すと、スイッチを押している間の現在選ばれているトラックの演奏データが、すべて消去されます。
“Remove Data”のチェック・ボックスにチェックをつけて、ループ・レコーディング中に、消去したい音程（ノート・ナンバー）を鍵盤で押すと、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、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が、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。
演奏データを書き込むとき（レコーディングするとき）はチェックをはずします。
7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
演奏が終了し、手順 4. で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。
ループ・オール・トラックが選ばれているときは、通常のプレイバック時でも演奏がループします。

Loop Start Measure [M001...M999]

Loop End Measure [M001...M999]

“Recording Setup” 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。

Remove Data [Off, On]

Loop All Tracks でのレコーディング中に不必要な MIDI データを消去します。“Recording Setup” で Loop All Tracks を選んだときに有効です。

On (チェックする): “Loop All Tracks” でレコーディングしているときに、消去したい MIDI 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 MIDI 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

が消去されます。Joystick+Y (CC#01)/-Y (CC#02)、Joystick X (Pitch Bend)、ダンパー (CC#64) が対象になります。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すと、押している間のすべての MIDI 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選びます。

MIDI マルチトラック・レコーディングは、ドラムトラック機能、アルペジエーターや RPPR、また外部のマルチトラック・シーケンサーから、同時にチャンネルの異なる複数 MIDI トラックをリアルタイム・レコーディングするときに使用します。

チェックすると、“Track Select” で選択したトラックの “Play/Rec/Mute” が Rec になりますので、レコーディングするトラックの “Play/Rec/Mute” (ボタン) を押して、Rec に切り替えてください (Play → Rec → Mute の順番で切り替わります)。

“Track Select” (0-1-1(2)a) の設定とは関係なく、Rec にしている MIDI トラックにレコーディングされます。MIDI チャンネルが一致するトラックにデータがレコーディングされます。

アルペジエーターや、外部マルチトラック・シーケンサーから MIDI チャンネルが異なる複数のトラックへ同時にレコーディングする方法については、p.401 を参照してください。

Note: 外部マルチトラック・シーケンサーのデータをレコーディングするときは、“MIDI Clock” (Global 1-1a) を External MIDI にして外部シーケンサーに同期させます。テンポの変化はレコーディングできません。

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できます。

⚠ “Recording Setup” で Loop All Tracks を選んでいるときは選ばません。

1. “Recording Setup” を設定します。

Overwrite、Overdub、Manual Punch In、Auto Punch In によるレコーディングが可能です。

2. “Recording Setup” の “Multi REC” をチェックします。



3. “Location” でレコーディングを開始する小節を指定します。
4. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
5. レコーディングするトラックの “Play/Rec/Mute” を押して Rec にします。
6. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
“Metronome Setup” が初期設定のときはメトロノームがプリカウントの 2 小節鳴った後、レコーディングが始まります。アルペジエーターや RPPR による演奏など、鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
演奏が終了し、手順 3 で設定したロケーションに戻ります。

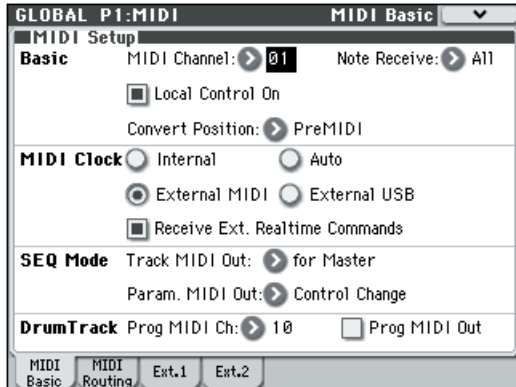
外部シーケンサーなどからの MIDI データを同時に複数の MIDIトラックにレコーディングする

1. 本機の MIDI IN と外部シーケンサーの MIDI OUT が MIDI ケーブルで接続されていることを確認してください。

接続されていない場合は電源をオフにして接続し、接続後、電源をオンにしてください。

2. Global P1: MIDI- MIDI Basic ページで “MIDI Clock” を External MIDI に設定します。外部シーケンサーの MIDI クロックに同期するようにします。

“Receive Ext. Realtime Commands” にチェックがついていることを確認します。



3. Sequencer モードで新規ソングを作成し、P0-1: Play/REC- Preference ページ等で “Multi REC” チェック・ボックスにチェックをつけます。“Recording Setup” は Overwrite にしてください。



4. “Play/Rec/Mute” を押して、レコーディングするトラックを、“REC” に設定します。

レコーディングしないトラックは、Play または Mute にします。



5. P3: Track Param- MIDI T01-08 および T09-16 ページの “MIDI Channel” でトラックの MIDI チャンネルを設定します。外部シーケンサーの各トラックの MIDI チャンネルと、本機のトラックの MIDI チャンネルを合わせます。同じチャンネルのデータが本機のトラックにレコーディングされます。

“Status” が INT または BTH に設定されていることを確認してください。

6. [LOCATE] スイッチを押してロケーションを 001:01.000 にします。

7. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、レコーディング・スタンバイ状態にします。

8. 外部シーケンサーをスタートさせます。

外部シーケンサーの送信する MIDI スタート・メッセージを受けて、本機のシーケンサーは自動的にレコーディングを開始します。

9. 演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。本機のシーケンサーは、外部シーケンサーの送信する MIDI ストップ・メッセージを受けて、自動的にレコーディングを終了します。本機の SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してもレコーディングは終了します。

10. 再生します。

Global P1: MIDI- MIDI Basic ページで “MIDI Clock” を Internal に設定します。

Seq P0-1: Play/REC- Program T01-08 ページ等で “Tempo Mode” を Auto にします。

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すとプレイバックします。

Note: プレイバックした直後の音色が正しく再生されない場合は、メニュー・コマンド “Event Edit” (P6: Track Edit) でプログラム・チェンジ (Program Change) を設定し直すことによって解決される場合があります。

0-1-8c: 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。

Level [000...127]

メトロノームの音量を設定します。

Bus (Output) Select [L/R, L, R]

メトロノーム音の出力先を設定します。

L/R: AUDIO OUTPUT L/Mono、R から出力します。

L: AUDIO OUTPUT L/Mono から出力します。

R: AUDIO OUTPUT R から出力します。

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] スイッチを押した後) SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押した瞬間にレコーディングが始まります。

▼ 0-1-8: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196

(参照：p.191 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P0-2: Play/REC Control

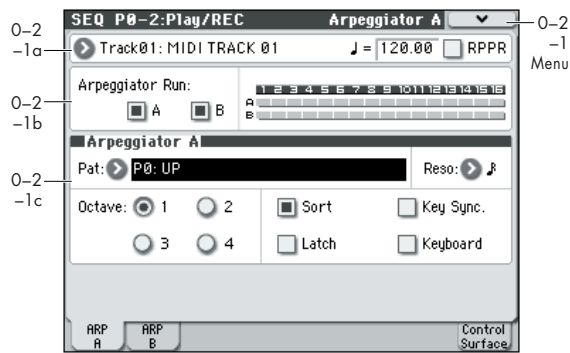
0-2-1: ARP A (Arpeggiator A)

0-2-2: ARP B (Arpeggiator B)

ソングのアルペジエーターを設定します。ソングでは 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: Arpeggiator/Drum Track 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。Sequencer P0-1: Play/REC 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。

また、アルペジエーターは [TEMPO] ノブやコントロール・サーフェスのアルペジオ・コントロール (ARP) [GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブ、[LENGTH] ノブ、[OCTAVE] ノブでリアルタイムにコントロールすることもできます。



0-2-1(2)a: Track Select, Tempo, RPPR

Track Select [Track 01...16, Master Track]

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

RPPR [Off, On]

トラックの選択とソングやアルペジエーター等をコントロールするテンポ、RPPR を設定します。

(※ 参照: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

0-2-1(2)b: Arpeggiator Run, Track assign

Arpeggiator Run A, B

ARP [ON/OFF] スイッチがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが “Arpeggiator Assign” (Seq 7-1(2)c) でトラック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: ARP/DT ページ “Arpeggiator Run A, B” でも設定できます。

Track assign

アルペジエーター A、B がアサインされているトラック 1 ~ 16 を表示します。“Arpeggiator Assign” (Seq 7-1(2)c) で設定します。

0-2-1(2)c: Arpeggiator A (B)

Pat (Pattern) [P0...P4, U000 (INT)...U0899 (INT), U0900 (USER)...U1027 (USER)]

Octave [1, 2, 3, 4]

Reso (Resolution) [1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8]

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。(※ 参照: p.107 “COMBI P7: Arpeggiator/Drum Track”)

これらのパラメーターは 7-3(4): Arpeggiator A(B) Setup でも設定できます。

▼ 0-2-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status ※p.192
- 1: Exclusive Solo ※p.75
- 2: Rename Song ※p.192
- 3: Delete Song ※p.192
- 4: Copy From Song ※p.192
- 5: Load Template Song ※p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) ※p.193
- 7: FF/REW Speed ※p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) ※p.193
- 9: GM Initialize ※p.194
- 10: Copy From Combi ※p.195
- 11: Copy from Program ※p.196
- 12: Copy Arpeggiator ※p.77

(※ 参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

0-2-8: Control Surface

コントロール・サーフェスとは、パネル上の左側にあるノブ 4 個とその左のスイッチ 4 個です。サウンドをエディットしたり、アルペジエーターを操作したり、MIDI メッセージを外部機器へ送信したりするなど、さまざまなことが行えます。

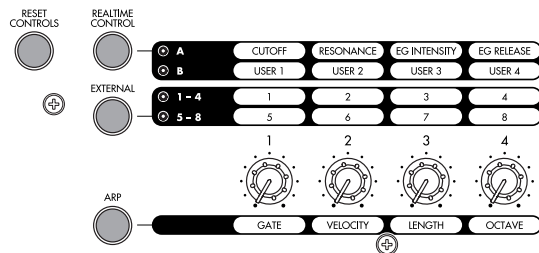
このページは、各ノブが何をコントロールしているかという情報と、現在値を表示します。

例えば、以下の操作ができます。

- ノブを使ってサウンドやエフェクトを変化させる。
- ノブを使って MIDI メッセージを送信する。
- ノブを使ってアルペジエーターをコントロールする。

CONTROL ASSIGN スイッチとパラメーター

ディスプレイの“Control Assign”、またはフロント・パネルの [REALTIME CONTROL]、[EXTERNAL]、[ARP] の各スイッチで、コントロール・サーフェスの機能を切り替えることができます。ディスプレイとフロント・パネルのスイッチ類はそれぞれリンクしているため、片方を変更するともう片方も変わります。



Sequencer モードでは、次の 3 つの機能より選べます。

Realtime Control: ノブでサウンドやエフェクトを変化させます。

External: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。機能は Global P1: MIDI- External Mode 1/2 ページで設定します。

ARP: ノブでアルペジエーターをコントロールします。

各モードでのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。

リセット・コントロール

フロント・パネルの [RESET CONTROLS] スイッチは、コントロール・サーフェスの任意のノブを、ソングを選択したときの値に戻します。また、アルペジエーターの設定をリセットすることができます。

コントロール・サーフェスの各値を個別にリセットする

- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ノブを操作します。
ノブはソングを選択したときの値にリセットされます。
- リセットしたら [RESET CONTROLS] スイッチを離します。

コントロール・サーフェスの各値をグループ単位でリセットする

- ディスプレイにリセットするコントロールを表示します。
Note: ディスプレイに表示されているコントロールだけがリセットされます。

例えば、トラック 1 ~ 8 のフィルターの設定などをリセットする場合は、CONTROL ASSIGN の [REALTIME CONTROL] スイッチを押して RealTime Control A モードに設定します。

- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、CONTROL ASSIGN の [REALTIME CONTROL] スイッチを押します。
コントロール・サーフェスに表示されているすべてのノブは初期値にリセットされます。

アルペジエーターのパラメーターをリセットする

アルペジエーターについては次の設定をリセットできます。

- アルペジエーターの各ノブは、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、[ARP] スイッチを押してリセットします。実行すると、アルペジエーターはソングに保存されている値にリセットされます。

0-2-8a: Track Select, Tempo, RPPR

Track Select [Track 01...16, Master Track]
♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

RPPR [Off, On]

トラックの選択とアルペジエーター等をコントロールするテンポ、RPPR を設定します。

(*参照*: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

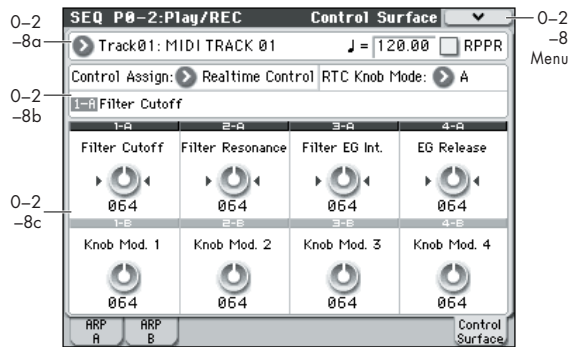
0-2-8b: Control Assign

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。これらは、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押すことによって選ぶこともできます。

各項目については以下をご覧ください。

Realtime Control



リアルタイム・コントロールは、4つのノブで各トラックのプログラムやエフェクトのパラメーターを変化させます。リアルタイム・コントロールには、AとBの2つのモードがあり、[REALTIME CONTROL] スイッチを押すたびに切り替わります。それぞれでノブ[1]～[4]を使用して、パラメーターをコントロールすることができます。

Aモードでは、ノブ[1]～[4]に割り当てられる機能は固定です。Bモードでは、ノブ[1]～[4]にさまざまなモジュレーション機能を割り当てることができます。機能の割り当ては、P1: Controllers Setup ページで行います (p.147)。

0-2-8b: Control Assign, RTC Knob Mode, Selected Parameter Information

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。

RTC Knob Mode [A, B]

ノブでコントロールするリアルタイム・コントロールのモードAまたはBを選択します。フロント・パネルの[REALTIME CONTROL] スイッチでも選択できます。

Selected Parameter information

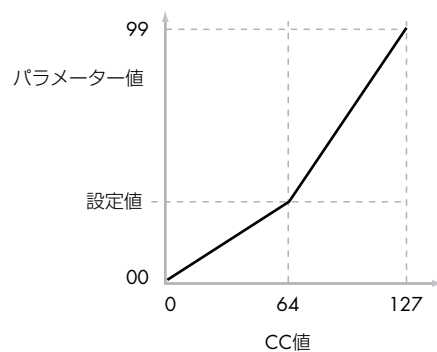
最後に選択または操作したパラメーターの情報を表示します。

0-2-8c: Realtime Control AMSource

RealTime Control A モードのノブ[1]～[4] (Knob1A～Knob4A) の機能は固定です。RealTime Control B モードのノブ[1]～[4] (Knob1B～Knob4B) は、さまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能には MIDI コントロール・チェンジが設定されています。

ノブを操作すると、対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを“Track Select”のMIDIチャンネルで送信します。この機能のほとんどは、トラックのプログラム・パラメーター設定を調整 (スケーリング) します。ここで言う「調整 (スケーリング)」とは、コントローラーが 64 のとき、パラメーター値があらかじめ設定した値になり、コントローラーが 0 のときにパラメーター値は最小値に、コントローラーが 127 のときにパラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターの CC 調整



(以下では MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを CC# で表記します。)

Knob 1-A: Filter Cutoff (CC#74) [000...127]

フィルターAとBのカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74を送受信します。

Knob 2-A: Filter Resonance (CC#71) [000...127]

フィルターAとBのレゾナンスを調整し、MIDI CC#71を送受信します。

Knob 3-A: Filter EG Int. (CC#79) [000...127]

フィルターAとBのカットオフ周波数におけるフィルターEGの効果を調整し、MIDI CC#79を送受信します。

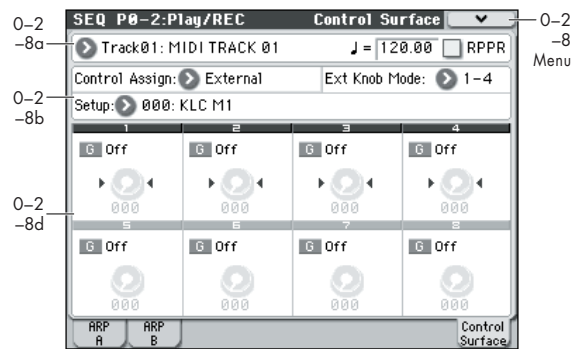
Knob 4-A: EG Release (CC#72) [000...127]

フィルターEGとアンプEGのリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72を送受信します。

Knob Mod.1...Knob Mod. 4 [000...127]

RealTime Control Bモードのノブ[1]～[4]はP1: Controllers-Controllers Setup ページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てることができます。設定値すべてが MIDI メッセージ (通常はコントロール・チェンジ) に対応しています。

External



このエクスターナル・セットアップは、MIDI メッセージを外部機器に送信します。各ノブは、個々に割り当てられた MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。

エクスターナル・コントロールには、EXT [1-4] と EXT [5-8] の2つのモードがあり、[EXTERNAL] スイッチを押すたびに切り替わります。それぞれで、各ノブに割り当てられた MIDI CC# をノブ [1] ~ [4] を操作して MIDI チャンネルで出力します。

コード・トリガー・スイッチも同様に割り当てられたノート、または MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。(※p.226、p.228)

Global P1: MIDI- External Mode 1、2 ページで、128 種類のエクスターナル・セットアップが作成できます。例えばステージ上の MIDI 機器数台をコントロールするためのセットアップや、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするセットアップなど用途別に設定できます。

このエクスターナル・セットアップはプログラムとは独立したものです。M50 のノブ、コード・トリガー・スイッチをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・セットアップを選ぶと、プログラムを変更したり Combination モードや Sequencer モードに切り替えたりしても、そのセットアップはそのまま変わりません。そのため、外部 MIDI コントロールに影響を与えずに別の M50 のサウンドを容易に選んだり、逆に、エクスターナル・セットアップを選ぶことで、サウンドは変えずに外部 MIDI コントロールを切り替えたりすることができます。

0-2-8b: Control Assign, Ext Knob Mode, Selected Parameter Information

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。

Ext Knob Mode [1-4, 5-8]

ノブでコントロールするエクスターナル・コントロールのモード EXT [1-4] または EXT [5-8] を選択します。フロント・パネルの [EXTERNAL] スイッチでも選択できます。

Setup [000...127]

ノブ、コード・トリガー・スイッチの MIDI チャンネル、MIDI コントロール・チェンジが設定されたエクスターナル・セットアップを選びます。

Note: この選択はソングに保存されません。

0-2-8d: External

MIDI Channel [01...16, G]

ノブの MIDI チャンネルを表示します。ノブごとに異なる MIDI チャンネルで送信できます。

G: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

CC# Assign [Off, 000...119]

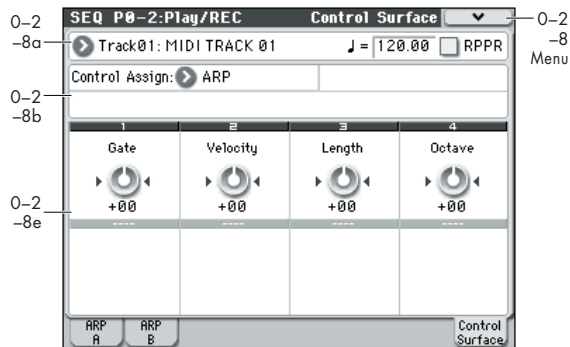
ノブで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

Value [000...127]

ノブの MIDI コントロール・チェンジの現在値です。

ARP

アルペジオ・コントロールでは、4つのノブで2つのアルペジエーターをリアルタイムにコントロールします。



0-2-8b: Control Assign

Control Assign [Realtime Control, External, ARP]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。

0-2-8e: Arpeggiator

ノブ [1] ~ [4] の機能は固定です。それぞれのノブで、アルペジオ音の長さ、ベロシティ、音域とアルペジオ・パターンの長さをコントロールします。

Knob 1: Gate [-00...+00...+64]

アルペジオ音の長さ (ゲート・タイム) を調整します (参照: p.61 "Gate")。

Knob 2: Velocity [-00...+00...+64]

アルペジオ音のベロシティを調整します (参照: p.61 "Velocity")。

Knob 3: Length [-00...+00...+64]

アルペジオ・パターンの長さを調整します。 (参照: p.244 "Length (Pattern Length)")

Knob 4: Octave [-00...+00...+64]

アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で調整します (参照: p.60 "Octave*")。

🔊 "Arpeggio Tone Mode" が Fixed Note のときは、ノブ [4] を操作しても音域は変化しません。

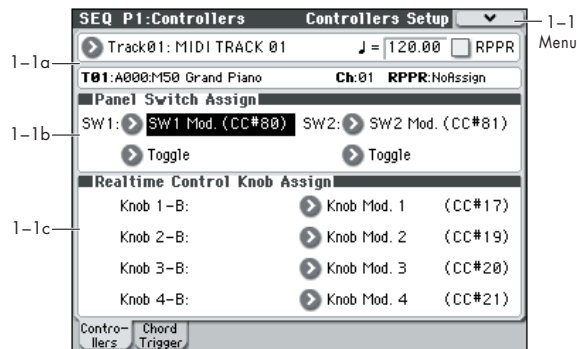
▼ 0-2-8: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P1: Controllers

1-1: Controllers Setup



ソングの SW1、SW2、およびコントロール・サーフェス RealTime Control B モードの選択時の [1] ~ [4] ノブの機能を設定します。

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。

Note: SW1、SW2 は、[SW1][SW2] スイッチでコントロールできます。

Note: 各トラックに割り当てられているプログラムの Panel Switch Assign 設定は無効です。

1-1a: Track Select, Tempo, RPPR, Track Info, Selected Track Info

Track Select [Track01...16, Master Track]

Tempo [040.00...300.00, EXT]

RPPR [Off, On]

トラックの選択とアルペジエーター等をコントロールするテンポや RPPR を設定します。

(参照: p.129 "0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR")

Selected Track Info

最後に選択または操作したトラック情報を表示します。

(参照: p.131 "Selected Track Info:")

1-1b: Panel Switch Assign

SW (SW1 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]

SW1 の機能をアサインします。(参照: p.384 「SW1, SW2 Assign List」)

Note: [SW1][SW2] スイッチのオン/オフは、保存すると記憶します。

機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1] スイッチを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1] スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1] スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 (SW2 Assign)

[Off, ..., JS-Y Lock]

Mode (SW2 Mode)

[Toggle, Momentary]

SW2 の機能をアサインします。SW2 にアサインできる機能は、SW1 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。

1-1c: Realtime Control Knob Assign

"Control Assign" (0-2-8b) Realtime Control、"RTC knob Mode" (0-2-8b) B 選択時の [1] ~ [4] ノブに機能（おもにコントロール・チェンジの種類）をアサインします。(参照: p.385 「Realtime Control Knob 1-4 Assign」)

ここで設定した機能は、CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] スイッチで B モードを選択し、[1] ~ [4] ノブを操作したときに有効です。

Knob 1-B [Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 2-B [Off, ..., MIDI CC#119]

Knob 3-B [Off, ..., MIDI CC#119]

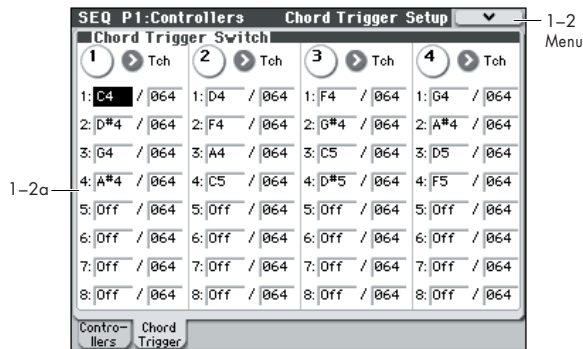
Knob 4-B [Off, ..., MIDI CC#119]

▼ 1-1: Menu Command

- 0: Memory Status 参照: p.192
- 1: Exclusive Solo 参照: p.75
- 2: Rename Song 参照: p.192
- 3: Delete Song 参照: p.192
- 4: Copy From Song 参照: p.192
- 5: Load Template Song 参照: p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照: p.193
- 7: FF/REW Speed 参照: p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照: p.193
- 9: GM Initialize 参照: p.194
- 10: Copy From Combi 参照: p.195
- 11: Copy from Program 参照: p.196

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

1-2: Chord Trigger Setup



ソングごとに、コード・トリガー・スイッチ [1] ~ [4] で発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。1つのスイッチそれぞれに最大8個までのノート・ナンバーおよびベロシティをアサインします。

1-2a: Chord Trigger Switch

SW 1:

MIDI Channel [Ch01...Ch16, Tch]

MIDI チャンネルを設定します。コード・トリガー・スイッチを押すと、ここで設定した MIDI チャンネルで最大 8 つまでのノート・オンを出力します。

Ch01...Ch16: 任意の MIDI チャンネルを設定します。次図のようにトラックの "MIDI Channel" (Seq 3-1(2)c) と合わせて、特定のスイッチを押したときのみトラックを発音させることができます。

Tch: "Track Select" (Seq 0-1-1(2)a) で選択しているトラックの MIDI チャンネル (Seq 3-1(2)c) に MIDI チャンネルを自動的に一致させます。

Notes 1...8 [Off, C-1...G9 / 001...127]

発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。スイッチを押すと、ここで設定した最大 8 つまでの設定を出力します。

Off: ノートを鳴らさないときに設定します。

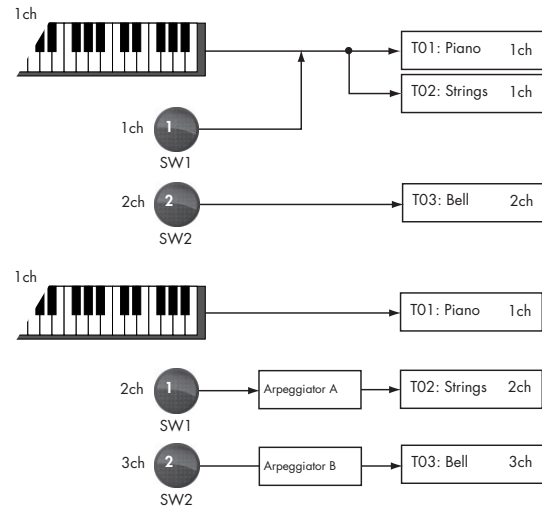
C-1...G9: 発音させるノート・ナンバーを設定します。

001...127: ベロシティ値を設定します。

(参照: p.20 「1-8a: Chord Trigger Switches」)

SW 2...4

SW1 と同様です。「SW1:」を参照してください。

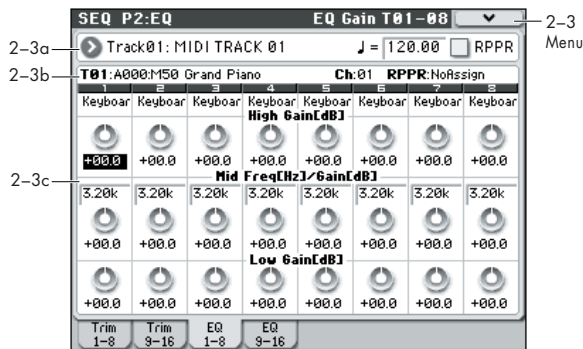


▼ 1-2: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196
- 12: Copy Chord Trigger Setup 参照p.76

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16



各 MIDIトラックに MID スイープ・3 バンド EQ を設定します。

2-3(4)a: Track Select, Tempo, RPPR 2-3(4)b: Track Info

(参照 : p.149 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

2-3(4)a: 3 Band Parametric EQ

Track 01 (Track Number):

High Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

10 kHz ハイ・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Mid Freq [Hz] (Mid Frequency) [100...10k]

Mid スイープ EQ の中心周波数を設定します。

Mid Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

Mid スイープ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Low Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

80 Hz ロー・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック 2～8、9～16 の MID スイープ・3 バンド EQ を設定します。トラック 1 と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

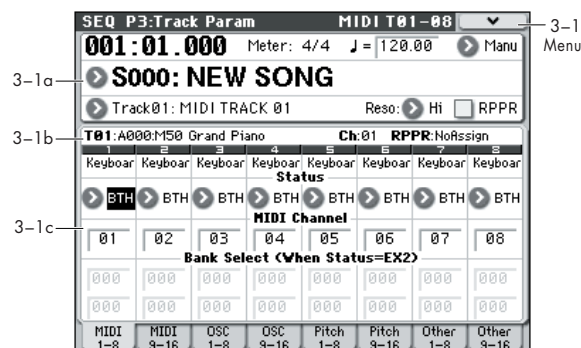
▼ 2-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P3: Track Param(Track Parameters)

3-1: MIDI ch T01-08, 3-2: MIDI ch T09-16



各 MIDI トラックの MIDI に関する設定を行います。

3-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

3-1(2)b: Track Info

(参照: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

(参照: p.149 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

3-1(2)c: MIDI

Track 01 (Track Number):

Status [Off, INT, BTH, EXT, EX2]

MIDI トラックの MIDI と内部音源の状態 (Status) を設定します。

Off: トラックは発音しません。また MIDI データも送信しません。

INT: MIDI 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と発音します。または INT に設定した MIDI トラックを “Track Select” (Seq 0-1-1(2)a) で選び、M50 のコントローラーを操作すると、本体の音源が発音します。外部へは MIDI データを送信しません。

BTH: INT と EXT の両方の動作をします。その MIDI 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 MIDI トラックを選んで M50 のコントローラーを操作すると、M50 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 MIDI 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 MIDI トラックを選んで M50 のコントローラーを操作すると、MIDI データを送信しますが、M50 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 MIDI 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。(Global P1: MIDI, SEQ Mode “Track MIDI Out” p.224)

EX2: “Bank Select (When Status=EX2)” が有効になります。本機で選択できる A ~ g(d) のプログラム・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 MIDI 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	○	×	○	—
EXT, EX2	×	○	×	—
BTH	○	○	○	—

MIDI Channel

[01...16]

MIDI トラックが演奏データを送受信するとき使用する 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 MSB (When Status=EX2) [000...127]

Bank Select LSB (When Status=EX2) [000...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。“Status” が EX2 以外のとき、ここでの設定は無効となります。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

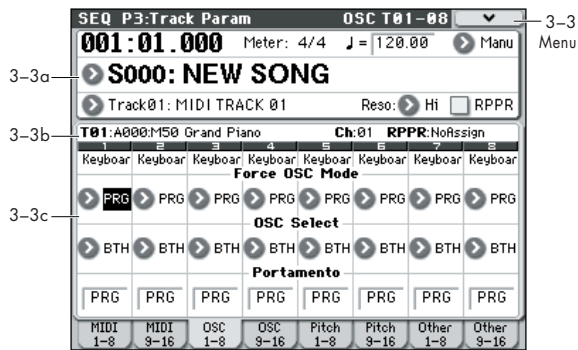
MIDI トラック 2 ~ 8、9 ~ 16 の MIDI に関する設定を行います。トラック 1 と同様です。[Track 01 (Track Number):] を参照してください。

▼ 3-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.192
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Rename Song 参照 p.192
- 3: Delete Song 参照 p.192
- 4: Copy From Song 参照 p.192
- 5: Load Template Song 参照 p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照 p.193
- 7: FF/REW Speed 参照 p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照 p.193
- 9: GM Initialize 参照 p.194
- 10: Copy From Combi 参照 p.195
- 11: Copy from Program 参照 p.196

(参照: p.191 [Sequencer: Menu Command])

3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16



各 MIDI トラックの発音に関する設定を行います。

3-3(4)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

3-3(4)b: Track Info

(※ 参照: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

(※ 参照: p.149 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

3-3(4)c: OSC

Track 01 (Track Number):

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

MIDI トラックで使用するプログラムの Voice Assign Mode を設定します。

PRG: プログラムの Prog P1: Basic/Ctrls= Program Basic 「Voice Assign Mode」の各設定に従います。

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、プログラムの “Mode” 設定に従って、レガートで動作します。

MN, LGT のときは、2 つ以上の鍵盤を弾くと発音する優先順位が、プログラムの “Priority” (Prog 1-1b) の設定に従います。

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

MIDI トラックのプログラムが、OSC1、OSC2、または両方を発音するかを設定します。

プログラムは、“Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Double のときに OSC1 や OSC2 だけを発音するように設定できます。

BTH (Both): プログラムの設定に従い OSC1、2 が発音します。

OS1: OSC1 のみが発音します。

OS2: OSC2 のみが発音します。プログラムは、“Oscillator Mode” が Single または Drums のときは発音しません。

Portamento

[PRG, Off, 001...127]

MIDI トラックのポルタメントを設定します。

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” (Seq 3-1(2)c) 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” (Seq 3-1(2)c) で設定する各トラックの MIDI チャンネルで送受信します。(※ Global P1: MIDI, SEQ Mode “Track MIDI Out” p.224)

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

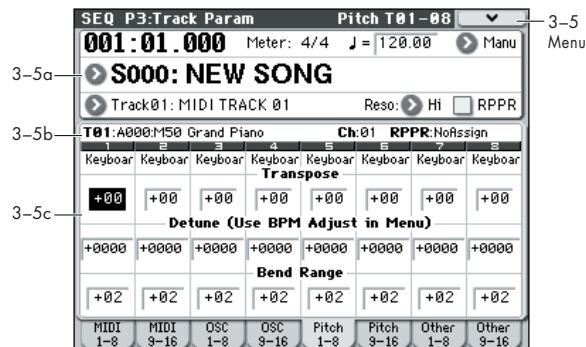
MIDI トラック 2 ~ 8、9 ~ 16 の OSC に関する設定を行います。トラック 1 と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

▼ 3-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status ※p.192
- 1: Exclusive Solo ※p.75
- 2: Rename Song ※p.192
- 3: Delete Song ※p.192
- 4: Copy From Song ※p.192
- 5: Load Template Song ※p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) ※p.193
- 7: FF/REW Speed ※p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) ※p.193
- 9: GM Initialize ※p.194
- 10: Copy From Combi ※p.195
- 11: Copy from Program ※p.196

(※ 参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16



各 MIDIトラックのピッチに関する設定をします。

3-5(6)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

3-5(6)b: Track Info

(参照: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

(参照: p.149 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

3-5(6)c: Pitch

Track 01 (Track Number):

Transpose [-60...+00...+60]

MIDI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 (Use BPM Adjust in Menu)

[-1200...+0000...+1200]

MIDI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。

+0000: 基準ピッチです。

Note: メニュー・コマンド “Detune BPM Adjust” (参照: p.122) 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。MIDIトラック1～16で設定したプログラムの “Oscillator Mode” (Prog 1-1a) の設定で次のようにコントロールされます。“MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) で設定する各 MIDI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...+00...+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でき、設定が変わります（設定が PRG のときは受信しません）。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

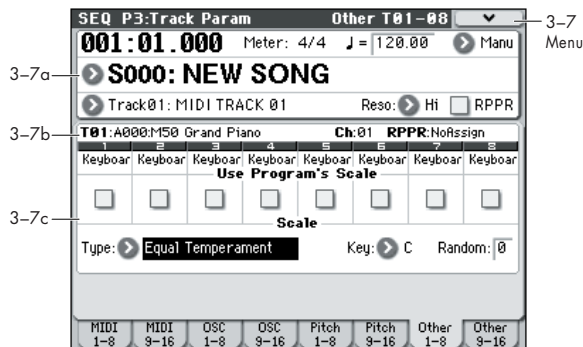
MIDIトラック2～8、9～16のピッチに関する設定を行います。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

▼ 3-5(6): Menu Command

- ・ 0: Memory Status 参照p.192
- ・ 1: Exclusive Solo 参照p.75
- ・ 2: Rename Song 参照p.192
- ・ 3: Delete Song 参照p.192
- ・ 4: Copy From Song 参照p.192
- ・ 5: Load Template Song 参照p.192
- ・ 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- ・ 7: FF/REW Speed 参照p.193
- ・ 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- ・ 9: GM Initialize 参照p.194
- ・ 10: Copy From Combi 参照p.195
- ・ 11: Copy from Program 参照p.196
- ・ 12: Detune BPM Adjust 参照p.122

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

3-7: Other T01-08, 3-8: Other T09-16



各 MIDI トラックのスケールに関する設定を行います。

3-7(8)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

3-7(8)b: Track Info

(参照: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

(参照: p.149 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

3-7(8)c: Scale

Track 01 (Track Number):

Use Program's Scale [Off, On]

MIDI トラックに Scale (Prog 1-2b) 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。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDI トラック 2 ~ 8、9 ~ 16 の各トラックのスケールに関する設定を行います。トラック 1 と同様です。「Track01:」を参照してください。

Scale:

ソングで使用するスケールを設定します。スケールについては、「1-2b: Scale」(p.17) を参照してください。

Type (Song's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールを選びます。

Key

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

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。

MIDI “Status” (Seq 3-1(2)c) 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。

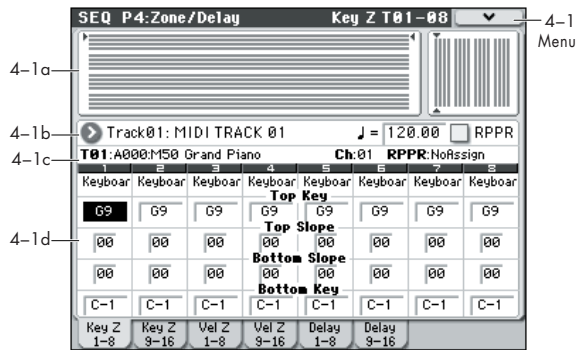
▼ 3-7(8): Menu Command

- 0: Memory Status (p.192)
- 1: Exclusive Solo (p.75)
- 2: Rename Song (p.192)
- 3: Delete Song (p.192)
- 4: Copy From Song (p.192)
- 5: Load Template Song (p.192)
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) (p.193)
- 7: FF/REW Speed (p.193)
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) (p.193)
- 9: GM Initialize (p.194)
- 10: Copy From Combi (p.195)
- 11: Copy from Program (p.196)

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P4: Zones/Delay

4-1: Key Z T01-08, 4-2: Key Z T09-16 (Keyboard Zones T01-08, T09-16)



MIDIトラック1～8、9～16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、MIDIトラック1～8、9～16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。

(参照：p.99 “4-1: Key Z T01-08, 4-2: Key Z T09-16”)

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。

4-1(2)a: Zone Map

MIDI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/ベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を異なる濃さで表示します。

4-1(2)b: Track Select, Tempo, RPPR

4-1(2)c: Track Info

(参照：p.149 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

4-1(2)d: Keyboard Zones

Track 01 (Track Number):

Top Key [C-1...G9]

MIDIトラックが発音する音域のトップ・キー（上限）を設定します。

Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 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。

72: トップ・キーから6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, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 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。

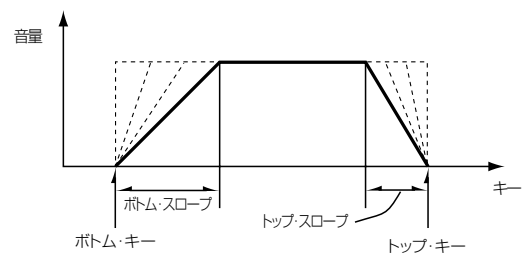
12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: ボトム・キーから6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。

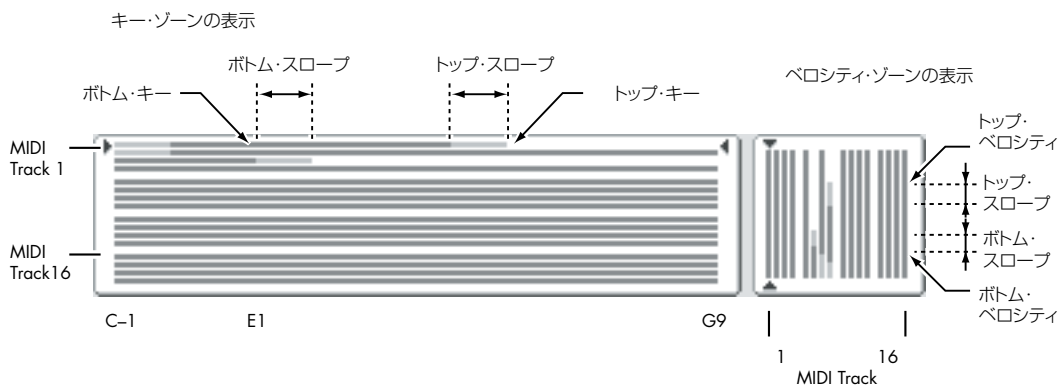
Bottom Key [C-1...G9]

MIDIトラック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



“Top Key”、“Bottom Key”の値は、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すことによってもキーが入力できます。



- 1 つのトラック内では、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。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

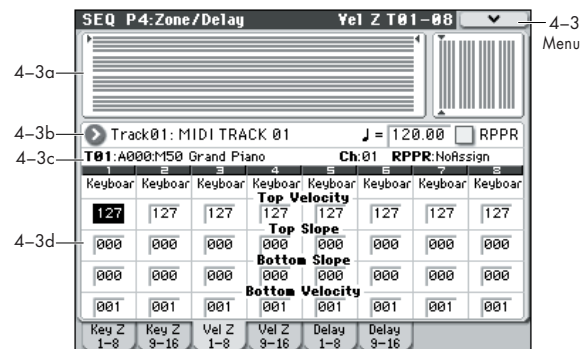
MIDI トラック 2 ~ 8, 9 ~ 16 の各トラックのキー・ゾーンを設定します。トラック 1 と同様です。[Track 01 (Track Number):] を参照してください。

▼ 4-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status [p.192]
- 1: Exclusive Solo [p.75]
- 2: Rename Song [p.192]
- 3: Delete Song [p.192]
- 4: Copy From Song [p.192]
- 5: Load Template Song [p.192]
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) [p.193]
- 7: FF/REW Speed [p.193]
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) [p.193]
- 9: GM Initialize [p.194]
- 10: Copy From Combi [p.195]
- 11: Copy from Program [p.196]

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

4-3: Vel Z T01-08, 4-4: Vel Z T09-16 (Velocity Zones T01-08, T09-16)



トップ/ボトム・ベロシティで、MIDI トラック 1 ~ 8, 9 ~ 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。

(参照 : p.100 “4-3: Vel Z T01-08, 4-4: Vel Z T09-16”)

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鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信します。

- 1 つのトラック内では、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。

4-3(4)a: Zone Map

各 MIDI トラックのノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。(参照 : p.155 「4-1(2)a: Zone Map」)

4-3(4)b: Track Select, Tempo, RPPR

4-3(4)c: Track Info

(参照 : p.150 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

4-3(4)d: Velocity Zones

Track 01 (Track Number):

Top Velocity [1...127]

トラック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。

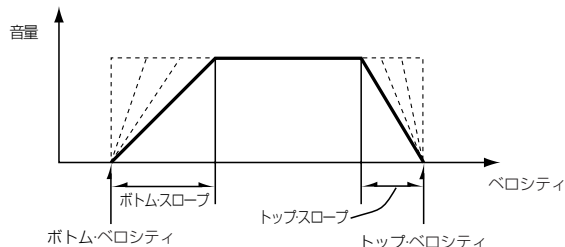
120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Velocity

[1...127]

MIDI 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。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



“Top Velocity”、“Bottom Velocity”は、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すことによってでもベロシティが入力できます。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

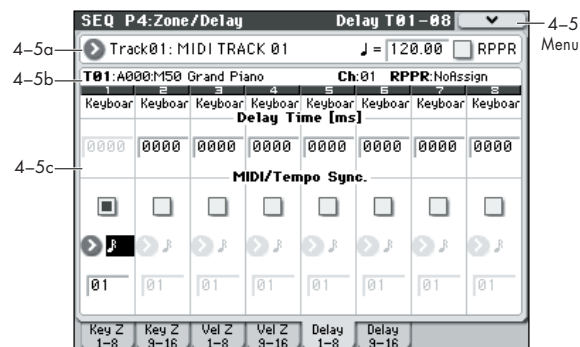
MIDIトラック2～8、9～16の各トラックのベロシティ・ゾーンを設定します。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

▼ 4-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status p.192
- 1: Exclusive Solo p.75
- 2: Rename Song p.192
- 3: Delete Song p.192
- 4: Copy From Song p.192
- 5: Load Template Song p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song)
p.193
- 7: FF/REW Speed p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) p.193
- 9: GM Initialize p.194
- 10: Copy From Combi p.195
- 11: Copy from Program p.196

(参照：p.191「Sequencer: Menu Command」)

**4-5: Delay T01-08,
4-6: Delay T09-16**



MIDIトラック1～8、9～16がノート・オンから遅れて発音するまでの時間（ディレイ・タイム）を設定します。

4-5(6)a: Track Select, Tempo, RPPR

4-5(6)b: Track Info

(☞ 参照：p.149 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

4-5(6)c: Delay

Track 01 (Track Number):

Delay Time [ms] [0000...5000ms, KeyOff]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間（ディレイ・タイム）をms（1/1000 秒）単位で設定します。“MIDI/Tempo Sync.” が Off のときに有効です。

KeyOff: ノート・オフで発音します。この場合、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。チェンバロの音色等で使います。

通常は 0000 に設定します。

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間 (ディレイ・タイム) を “♩ (Tempo)” に対する音の長さの単位で設定します。

On (チェックする): “Base Note”、“Times” の設定により、“Tempo” に従ってディレイ・タイムが設定されます。例えば “Base Note” ♩、“Times” 01、“Tempo” 60BPM のとき、ディレイ・タイムは 1000ms に等しくなります。

Off (チェックしない) : “Delay Time” の設定に従ってディレイ・タイムが設定されます。

Base Note

Times [01...32]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間（ディレイ・タイム）を“ ♩ (Tempo)” (Seq 0-1-1(2)a) に対する音の長さで設定します。

“Base Note”で音符の長さを設定し、“Times”で“Base Note”の音符を、設定した回数分長くします。

例えば“Base Note”を四分音符(♩)、“Times”を02に設定すると、そのトラックは二分音符(♪)分遅れて発音します。“♩ (Tempo)” (Seq 0-1-1(2)a)を変化させても、ディレイ・タイムは常に二分音符(♪)分になります。このとき“Tempo”を

60.00BPM にすると 2000ms、120.00BPM にすると 1000ms となります。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDI トラック 2 ～ 8、9 ～ 16 のディレイ・タイムに関する設定を行います。トラック 1 と同様です。「Track1:」を参照してください。

▼ 4-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status  p.192
- 1: Exclusive Solo  p.75
- 2: Rename Song  p.192
- 3: Delete Song  p.192
- 4: Copy From Song  p.192
- 5: Load Template Song  p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song)
 p.193
- 7: FF/REW Speed  p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key)  p.193
- 9: GM Initialize  p.194
- 10: Copy From Combi  p.195
- 11: Copy from Program  p.196

( 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P5: MIDI Filter

MIDI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” (Seq 3-1(2)c) 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、ここで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” (Seq 3-1(2)c) が INT、BTH のトラックは、MIDI チャンネルが一致する、チェックした項目の 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、チェックした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 1-2b)で行います。

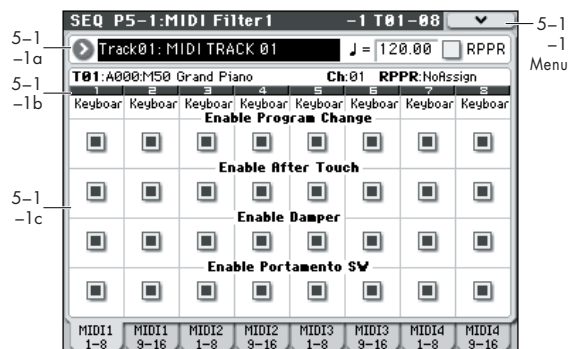
機能がアサインブル (ユーザーが設定可能) なコントローラー (MIDI Filter1-4 ページ、MIDI Filter2-5 ページ) の MIDI フィルターは、MIDI コントロール・チェンジを設定すると、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このとき MIDI Filter1-1 ～ 1-3 ページと同じコントロール・チェンジを設定した場合は、こちらのページ (MIDI Filter1-1 ～ 1-3) の設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジが MIDI Filter1-4 ページまたは MIDI Filter2-5 ページで複数のコントローラーにアサインされているときは、どれか 1 つをチェックすると、そのコントロール・チェンジが有効となります。

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。

Note: MIDI CC# = MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ・ナンバー

SEQ P5-1: MIDI Filter 1

5-1-1: -1 T01-08, 5-1-2: -1 T09-16



5-1-1(2)a: Track Select, Tempo, RPPR

5-1-1(2)b: Track Info

(参照 : p.149 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

5-1-1(2)c: MIDI Filter 1

Track 01 (Track Number):

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 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 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。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

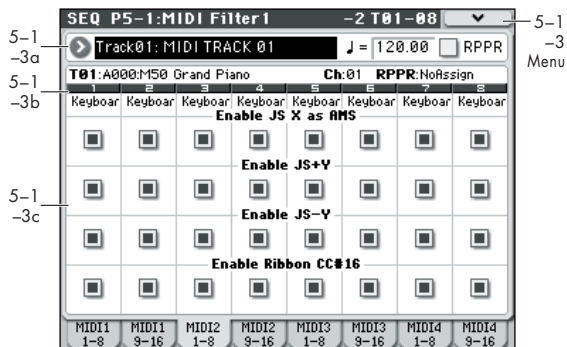
MIDIトラック2～8、9～16の各トラックのMIDI Filter 1を設定します。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

▼ 5-1-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

5-1-3: -2 T01-08, 5-1-4: -2 T09-16



5-1-3(4)a: Track Select, Tempo, RPPR 5-1-3(4)b: Track Info

(※ 参照 : p.150 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

5-1-3(4)c: MIDI Filter 2

Track 01 (Track Number):

Enable JS X as AMS [Off, On]

MIDI ピッチ・ベンド・メッセージ（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 での効果を設定します。（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。）（※ 参照 : p.376 「AMS List」）

Enable JS+Y [Off, On]

MIDI CC#1（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・アサインで設定）を受信するかどうかを設定します。

Enable JS-Y [Off, On]

MIDI CC#2（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・アサインで設定）を受信するかどうかを設定します。

Enable Ribbon CC#16 [Off, On]

MIDI CC#16（リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定）を受信するかどうかを設定します。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック 2～8, 9～16 の各トラックの MIDI Filter 2 を設定します。トラック 1 と同様です。「Track01:」を参照してください。

▼ 5-1-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status ※p.192
- 1: Exclusive Solo ※p.75
- 2: Rename Song ※p.192
- 3: Delete Song ※p.192
- 4: Copy From Song ※p.192
- 5: Load Template Song ※p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) ※p.193
- 7: FF/REW Speed ※p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) ※p.193
- 9: GM Initialize ※p.194
- 10: Copy From Combi ※p.195
- 11: Copy from Program ※p.196

(※ 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

5-1-5: -3 T01-08, 5-1-6: -3 T09-16



コントロール・サーフェスの [REALTIME CONTROL] スイッチで RealTime Control A モード選択時のノブ [1] ~ [4] での効果を受信するかを設定します。RealTime Control A モード選択時のノブ [1] ~ [4] の MIDI コントロール・メッセージは固定です。

5-1-5(6)a: Track Select, Tempo, RPPR 5-1-5(6)b: Track Info

(参照 : p.150 "2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16")

5-1-5(6)c: MIDI Filter 3

Track 01 (Track Number):

Enable Realtime Control Knob-1A [Off, On]

RealTime Control A モード選択時のノブ [1] の MIDI CC#74 (本機のフィルター・カットオフ周波数) を受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob-2A [Off, On]

RealTime Control A モード選択時のノブ [2] の MIDI CC#71 (本機のフィルター・レゾナンス・レベル) を受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob-3A [Off, On]

RealTime Control A モード選択時のノブ [3] の MIDI CC#79 (本機のフィルター EG インテンシティ) を受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Knob-4A [Off, On]

RealTime Control A モード選択時のノブ [4] の MIDI CC#72 (本機のフィルター／アンプ EG リリース・タイム) を受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

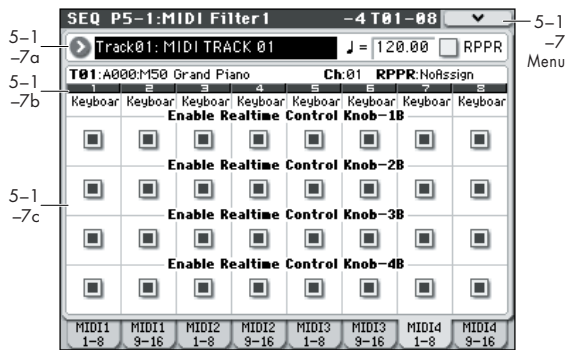
MIDIトラック 2 ~ 8, 9 ~ 16 の各トラックの MIDI Filter 3 を設定します。トラック 1 と同様です。「Track01:」を参照してください。

▼ 5-1-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

5-1-7: -4 T01-08, 5-1-8: -4 T09-16



コントロール・サーフェス [REALTIME CONTROL] スイッチで RealTime Control B モード選択時のノブ [1] ～ [4] の効果を受信するかを設定します。RealTime Control B モード選択時のノブ [1] ～ [4] の機能は P1: Controllers – Controllers Setup ページで設定します。

5-1-7(8)a: Track Select, Tempo, RPPR

5-1-7(8)b: Track Info

(参照 : p.150 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

5-1-7(8)c: MIDI Filter4

Track 01 (Track Number):

Enable Realtime Control Knob 1-B [Off, On]

Enable Realtime Control Knob 2-B [Off, On]

Enable Realtime Control Knob 3-B [Off, On]

Enable Realtime Control Knob 4-B [Off, On]

コントロール・サーフェス RealTime Control B モード選択時のノブ [1] ～ [4] に設定した、MIDI メッセージを受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック 2 ～ 8, 9 ～ 16 の各トラックの MIDI Filter 4 を設定します。トラック 1 と同様です。「Track01:」を参照してください。

▼ 5-1-7(8): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P5-2: MIDI Filter 2

5-2-1: -5 T01-08, 5-2-2: -5 T09-16



5-2-1(2)a: Track Select, Tempo, RPPR

5-2-1(2)b: Track Info

(参照 : p.150 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

5-2-1(2)c: MIDI Filter

Track 01 (Track Number):

Enable SW1 [Off, On]

Enable SW2 [Off, On]

SW1、SW2 の効果を受信するかしないかを設定します。

SW1、SW2 は [SW1]、[SW2] スイッチでコントロールします。

SW1、SW2 は P1: Controllers- Controllers Setup 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 Portamento SW (CC#65) に設定したときに有効です。

Enable Foot Switch [Off, On]

ASSIGNABLE 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: Controllers- Foot Controllers 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 Foot Pedal [Off, On]

ASSIGNABLE PEDAL の効果を受信するかしないかを設定します。機能は Global P2: Controllers- Foot Controllers 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。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

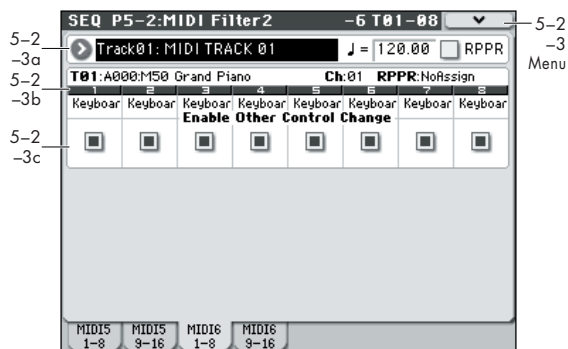
MIDIトラック2～8、9～16の各トラックのMIDI Filter 5を設定します。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

▼ 5-2-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

5-2-3: -6 T01-08, 5-2-4: -6 T09-16



5-2-3(4)a: Track Select, Tempo, RPPR

5-2-3(4)b: Track Info

(参照 : p.150 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

5-2-3(4)c: MIDI Filter3

Track 01 (Track Number):

Enable Other Control Change Messages [Off, On]

前述の MIDI Filter の項目で該当しない MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック 2～8, 9～16の各トラックの MIDI Filter 6を設定します。トラック 1 と同様です。「Track01:」を参照してください。

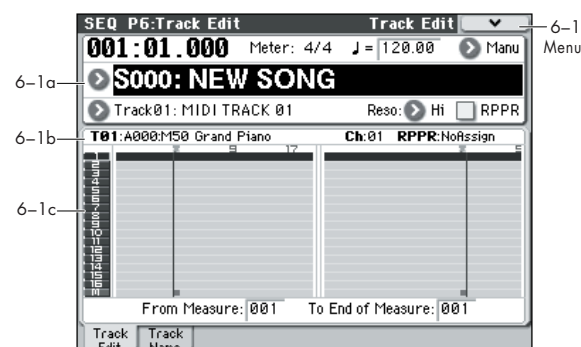
▼ 5-2-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P6: Track Edit

6-1: Track Edit



MIDIトラック1～16、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: トラック・エディット（やステップ・レコーディング）は、“Track Select”でエディットするトラックを選び、“From Measure”、“To End of Measure”でエディットする範囲を指定します。そしてメニューから各コマンドを選び、エディットを行います。トラック・エディットに関するメニュー・コマンドは、p.197を参照してください。

6-1a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

6-1b: Track Info

(参照：p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

(参照：p.150 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

6-1c: Track data Map, From Measure, To End of Measure

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)。

From Measure [001...999]

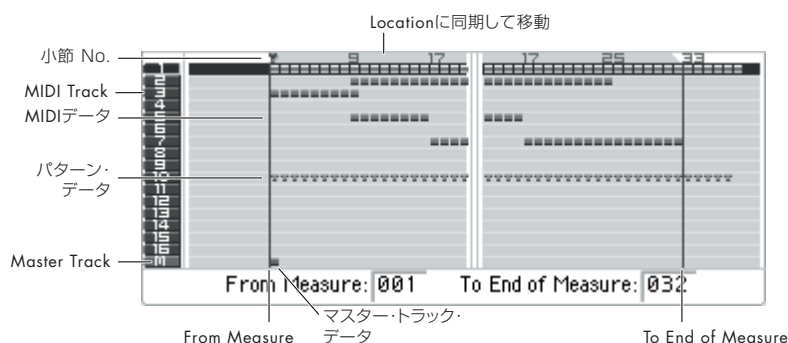
To End of Measure [001...999]

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。

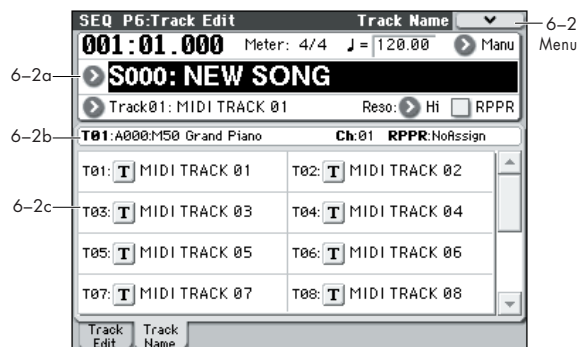
“From Measure”で始めの小節を、“To End of Measure”で終わりの小節を指定します。

▼ 6-1: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
 - 1: Exclusive Solo 参照p.75
 - 2: Step Recording 参照p.197
 - 3: Event Edit 参照p.198
 - 4: Set Song Length 参照p.199
 - 5: Erase Track 参照p.199
 - 6: Copy Track 参照p.199
 - 7: Bounce Track 参照p.199
 - 8: Erase Measure 参照p.200
 - 9: Delete Measure 参照p.200
 - 10: Insert Measure 参照p.201
 - 11: Repeat Measure 参照p.201
 - 12: Copy Measure 参照p.202
 - 13: Move Measure 参照p.202
 - 14: Create Control Data 参照p.203
 - 15: Erase Control Data 参照p.203
 - 16: Quantize 参照p.204
 - 17: Shift/Erase Note 参照p.205
 - 18: Modify Velocity 参照p.205
 - 19: FF/REW Speed 参照p.193
 - 20: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- (参照：p.191 「Sequencer: Menu Command」)



6-2: Track Name



各トラックに名前をつけます。

6-2a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

6-2b: Track Info

(参照: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

6-2c: Track Names

T01...T16

[Track name]

MIDI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。24文字まで入力が可能です。リネームの方法は OM p.90 を参照してください。

▼ 6-2: Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.192
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Step Recording 参照 p.197
- 3: Event Edit 参照 p.198
- 4: Set Song Length 参照 p.199
- 5: Erase Track 参照 p.199
- 6: Copy Track 参照 p.199
- 7: Bounce Track 参照 p.199
- 8: Erase Measure 参照 p.200
- 9: Delete Measure 参照 p.200
- 10: Insert Measure 参照 p.201
- 11: Repeat Measure 参照 p.201
- 12: Copy Measure 参照 p.202
- 13: Move Measure 参照 p.202
- 14: Create Control Data 参照 p.203
- 15: Erase Control Data 参照 p.203
- 16: Quantize 参照 p.204
- 17: Shift/Erase Note 参照 p.205
- 18: Modify Velocity 参照 p.205
- 19: FF/REW Speed 参照 p.193
- 20: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照 p.193

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P7: ARP/DT (Arpeggiator/DrumTrack)

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・パターンをかけたり、ベロシティによって、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、コントロール・サーフェスのARPを選択し、ノブを操作してアルペジオ・パターンを変化させることができます。

 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。

“MIDI Clock”(Global P1:1-1a) 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。(OG p.102)

- アルペジエーターをオンにして、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、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] スイッチを押すと、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、ARP [ON/OFF] スイッチをオフにします。

また、アルペジエーターの“Key Sync”がオフのとき、ARP [ON/OFF] スイッチをオンにして、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 Clock” が External MIDI または External USB のときは、MIDI IN または USB 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 [START/STOP] スイッチでも行えます。

7-1: ARP Setup T01-08

7-2: ARP Setup T09-16



7-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

7-1(2)b: Track Info

(参照: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

7-1(2)c: 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。ARP [ON/OFF] スイッチがオンのとき、“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。

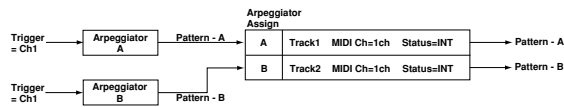
A: アルペジエーター A が動作します。Arpeggiator A ページでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

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。

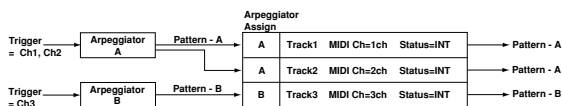
A、B を MIDI チャンネルの違う 2 つのトラックに設定して、一方は鍵盤からコントロールし、もう一方は MIDI IN に接続した外部 MIDI 機器によりコントロールすることもできます。マルチトラック・レコーディング (Multi REC) により 2 つのアルペジエーターで展開したノート・データを同時にレコーディングすることもできます。

例 1) トラック 1、2 の “MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) を 01 に、“Status” (Seq 3-1(2)c) 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” をチェックします。“Track Select” で Track01 を選びます。ARP [ON/OFF] スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック 1、2 が同時に発音します。ARP [ON/OFF] スイッチ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” (Seq 3-1(2)c) の設定をそれぞれ 01、02、03 に、“Status” (Seq 3-1(2)c) 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” にチェックをします。

- “Track Select” で Track01 を選びます。
ARP [ON/OFF] スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック 1 が発音します。
ARP [ON/OFF] スイッチ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。
- “Track Select” で Track02 を選びます。
ARP [ON/OFF] スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック 2 が発音します。
ARP [ON/OFF] スイッチ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。
- “Track Select” で Track03 を選びます。
ARP [ON/OFF] スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック 3 が発音します。
ARP [ON/OFF] スイッチをオンにして鍵盤を弾くと、アルペジエーター B が動作し、トラック 3 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。

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” (Seq 3-1(2)c) が INT、BTH のとき、各トラックの “MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) 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。

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.402](#))

Arpeggiator Run A, B [Off, On]

ARP [ON/OFF] スイッチがオンのとき、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(2): Menu Command

- 0: Memory Status [p.192](#)
- 1: Exclusive Solo [p.75](#)
- 2: Rename Song [p.192](#)
- 3: Delete Song [p.192](#)
- 4: Copy From Song [p.192](#)
- 5: Load Template Song [p.192](#)
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) [p.193](#)
- 7: FF/REW Speed [p.193](#)
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) [p.193](#)
- 9: GM Initialize [p.194](#)
- 10: Copy From Combi [p.195](#)
- 11: Copy from Program [p.196](#)
- 12: Copy Arpeggiator [p.77](#)

([参照](#) : [p.191](#) 「Sequencer: Menu Command」)

7-3: Arpeggiator-A

7-4: Arpeggiator-B



7-3(4)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

7-3(4)b: Track Info

(参照: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

7-3(4)c: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern* [P0...P4, U0000(INT)...U0899(INT), U0900(USER)...U1027(USER)]

Octave* [1, 2, 3, 4]

Resolution* [1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8]

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。(参照: p.60 “PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/DrumTrack)”)

* これらのパラメーターは「0-2-1(2)c: Arpeggiator A (B)」でも設定できます。

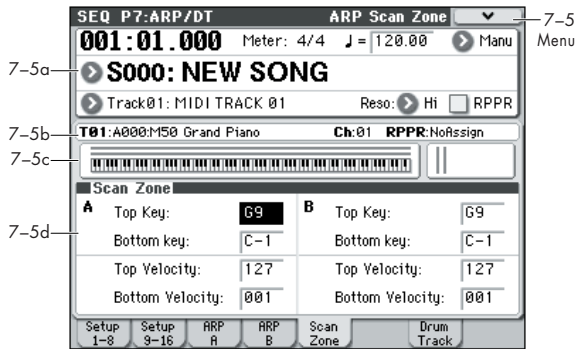
7-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.192
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Rename Song 参照 p.192
- 3: Delete Song 参照 p.192
- 4: Copy From Song 参照 p.192
- 5: Load Template Song 参照 p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照 p.193
- 7: FF/REW Speed 参照 p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照 p.193
- 9: GM Initialize 参照 p.194
- 10: Copy From Combi 参照 p.195
- 11: Copy from Program 参照 p.196
- 12: Copy Arpeggiator 参照 p.77

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

7-5: ARP Scan Zone

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: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

7-5b: Track Info

(参照: p.129 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR”)

7-5c: Zone Map

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。(参照: p.109 「7-5b: Zone Map」)

7-5d: Scan Zone

A, B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーター A (B) 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 (B) 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。

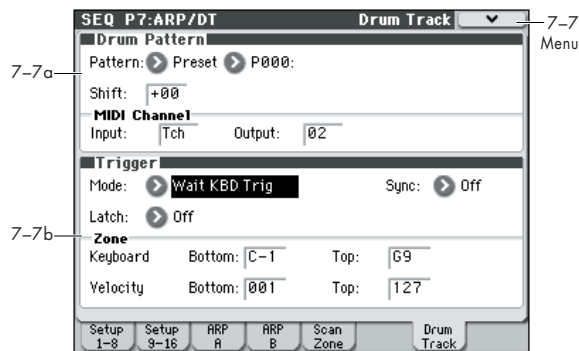
Note: 各パラメーター値は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

7-5: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196
- 12: Copy Arpeggiator 参照p.77

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

7-7: Drum Track



ドラムトラック機能に関するパラメーターの構成はコンビネーション同様です。ドラムトラック・プログラムはトラック 1 ～ 16 の任意のトラックに設定します。

ただし、コンビネーションがグローバル MIDI チャンネルでドラムトラック・パターンをトリガーするのにに対し、ソングは Drum Pattern “Input” で設定する MIDI チャンネルでトリガーします。通常、Tch に設定します。Tch に設定すると、“Track Select” で選択しているトラックの MIDI チャンネルに自動的に一致させて、トリガーすることができます。

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・レコーディングにドラムトラック機能を使用することができます。

ドラムトラック・パターンが出力するノート・オン/オフをトラックやパターンのイベントとしてレコーディングできます。

 内蔵シーケンサーからのノート・データをトリガーとして、ドラムトラック機能によるパターン等をスタートすることはできません。

オート・ソング・セットアップ機能を使用して、プログラムやコンビネーションでドラムトラック機能を使った曲のアイデアを、すぐにリアルタイム・レコーディングすることができます。
( p.126)

ドラムトラックの MIDI 送受信

Sequencer モードのドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。

受信：ソングごとに設定する Drum Pattern “Input” で設定する MIDI チャンネルで受信します。通常、Tch に設定して、本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。

送信：ソングごとに設定する Drum Pattern “Output” の MIDI チャンネルで送信します。ドラム・プログラムを設定した MIDI トラックの MIDI チャンネルに合わせます。

トラックの “Status” が BTH、EXT または EX2 のときは、ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。

7-7a: Drum Pattern

Pattern [Preset, User]

[(Preset): P000...P671, (User): U000...U999]

ドラム・パターンを選びます。

Preset/User No.	内 容
P000	Off
P001...P671	プリセット・ドラム・パターン
U000...U999	ユーザー/プリロード・ドラム・パターン用

- U000 ～ U999 は書き込み可能です。Sequencer モードで作成したパターンをユーザー・ドラム・パターンにコンバートすることができます。ユーザー・ドラム・パターンの作成方法は「Convert to Drum Trk Pattern」( p.210) を参照してください。

Shift [-24...+00...+24]

ドラム・パターンを半音単位で設定します。ドラムキットのインストゥルメントが変わることになります。

MIDI Channel

Input [01...16, Tch]

ドラム・パターンをトリガーする MIDI チャンネルを設定します。

Tch: “Track Select” (Seq 0-1-1(2)a) で選択しているトラックの MIDI チャンネル (Seq 3-1(2)c) に MIDI チャンネルを自動的に一致させて、トリガーします。

“Trigger Mode” Wait KBD Trig 設定時、ここで設定した MIDI チャンネルが設定されたトラックを “Track Select” で選択すると、鍵盤でトリガーします。また、一致する MIDI チャンネルのコード・トリガー・スイッチや MIDI IN からの入力に対してドラムトラックがトリガーします。

Output [01...16, Tch]

ドラム・パターンの MIDI データを送信する MIDI チャンネルを設定します。ドラム・パターンは、この MIDI チャンネルと同じチャンネルに設定されているトラックのプログラムで発音します。

Tch: “Track Select” (Seq 0-1-1(2)a) で選択しているトラックの MIDI チャンネル (Seq 3-1(2)c) に MIDI チャンネルを自動的に一致させて、出力します。

パターン・データを外部に送信するかは、“Output” MIDI チャンネルと一致するトラックの “Status” 設定に従います。

7-7b: Trigger

Trigger Mode [Start Immediately, Wait KBD Trig]

Start Immediately: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点灯)、ドラム・パターンが “Sync” の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点滅)、ドラム・パターンが待機状態になります。MIDI Channel “Input” に一致する “Track Select” を選び鍵盤を弾く、また、一致する MIDI チャンネルのコード・トリガー・スイッチを押すまたは MIDI ノート・オンを受信すると “Sync” の設定に従ってドラム・パターンがスタートします。

 Start Immediately を設定時、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチは常に OFF で保存されます。

Sync [Off, On]

Off: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期しないで、すぐにドラム・パターンがスタートします。

On: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期します。

Note: 動作中のドラム・パターンにアルペジエーターが同期する、またはしないかは P7-3(4)c: Arpeggiator-A(B) Setup “Key Sync” で設定します。

Latch [Off, On]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

Off: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点灯) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) で停止します。

On: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点灯) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) でもパターンは再生を続けます。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフ (LED 消灯) にすると停止します。

Zone:

Keyboard

Bottom [C-1...G9]

Top [C-1...G9]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンが開始する音域を設定します。

Velocity:

Bottom [001...127]

Top [001...127]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンがスタートするペロシティ範囲を設定します。

▼ 7-7: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Rename Song 参照p.192
- 3: Delete Song 参照p.192
- 4: Copy From Song 参照p.192
- 5: Load Template Song 参照p.192
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.193
- 7: FF/REW Speed 参照p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 9: GM Initialize 参照p.194
- 10: Copy From Combi 参照p.195
- 11: Copy from Program 参照p.196
- 12: Copy Drum Track 参照p.76
- 13: Erase Drum Track Pattern 参照p.76

(参照 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

ドラムトラック機能の同期について

Trigger “Sync” パラメーター

ドラムトラックのTrigger “Sync” パラメーターの設定によってドラムトラックのトリガー・タイミングが異なります。

On (チェックする) : ベースとなるテンポに対して、トリガーのタイミングがビート (拍) 単位でクオンタイズされます。

Off (チェックしない) : “Trigger Mode” Start Immediately 設定時は DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押したタイミングでトリガーします。Wait KBD Trig 設定時は、鍵盤を押したタイミングでトリガーします。

アルペジエーター、Sequencer モードでのソング、パターン、RPPR 演奏との同期

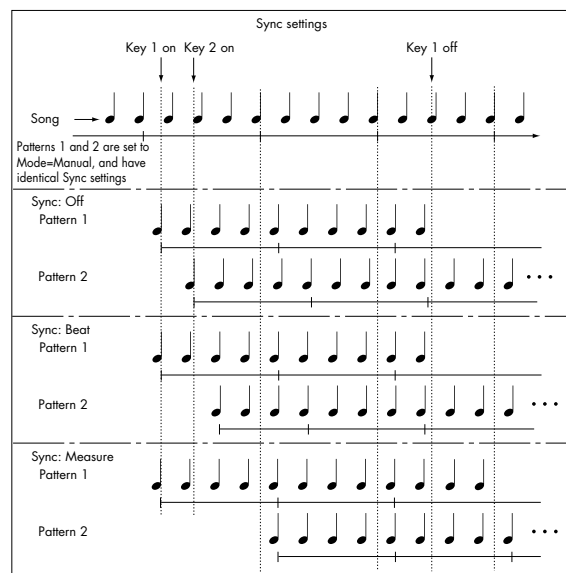
動作中のアルペジエーターや、プレイ中のソング、パターン、RPPR の演奏タイミングにドラムトラック・パターンを同期させて演奏したり、レコーディングする場合は、Trigger “Sync” を On にします。

Trigger “Sync” Off: “Trigger Mode” Start Immediately 設定時は DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押したタイミングでドラムトラック・パターンがトリガーします。Wait KBD Trig 設定時は、鍵盤を押したタイミングでドラムトラック・パターンがトリガーします。動作中のアルペジエーターや、プレイバック中のソング、パターン、RPPR には同期しません。

Trigger “Sync” On: プレイバック中のソング、パターン、RPPR の演奏タイミングに、小節の単位で同期してトリガーします。動作中のアルペジエーター (Sequencer モードではソング、パターン停止時) の演奏タイミングに、ビート (拍) 単位で同期してトリガーします。

Note: 動作中のドラムトラック機能にアルペジエーターを同期させるには “Key Sync.” (Prog/Combi/Seq P7) で設定します。

Note: 動作中のドラムトラック機能に RPPR によるパターン演奏を同期させるときは、“Sync” (Seq P10: Pattern/RPPR-RPPR Setup ページ) を Beat または Measure に設定します。



ソングとの同期

Sequencer モードでのソングおよびパターンとの同期

- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、シーケンサーとともにドラムトラック機能も停止します。
- レコーディングの開始と同時にドラムトラック機能をスタートさせるときは、レコーディング前のプリカウント中に DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押す（“Trigger Mode” Start Immediately 時）、または鍵盤を弾きます（“Trigger Mode” Wait KBD Trig 時）。ドラムトラック・パターンは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。

スレーブ

M50 の MIDI IN と外部 MIDI 機器の MIDI OUT、または M50 の USB 端子とコンピューターの USB ポートを接続します。

“MIDI Clock”（Global  p.223）を External MIDI または External USB に設定します。接続された MIDI 機器から MIDI リアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、接続された MIDI 機器から MIDI リアルタイム・クロックを受信している時も、同様に同期します。

MIDI クロックとの同期

機能は、外部 MIDI クロックのタイミングをベースとしたテンポに同期します。

MIDI リアルタイム・コマンドとの同期

Sequence モードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により、本体で [START/STOP] スイッチを操作したときと同様に、ソングのプレイやレコーディングがコントロールされます。ドラムトラック機能も本機で [START/STOP] スイッチを操作したときと同様にストップ動作がコントロールされます。（ 「ソングとの同期」）

マスター

M50 の MIDI OUT と外部 MIDI 機器の MIDI IN、または M50 の USB 端子とコンピューターの USB ポートを接続します。

“MIDI Clock”（Global 1-1a）を Internal に設定します。接続された外部 MIDI 機器は MIDI リアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、MIDI リアルタイム・クロックを送信しているときも、同様です。（ p.223）

MIDI クロックとの同期

接続された外部 MIDI 機器は、M50 本体の MIDI クロックに同期します。

SEQ P8: IFX (Insert Effect)

MIDI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。おもに以下について設定します。

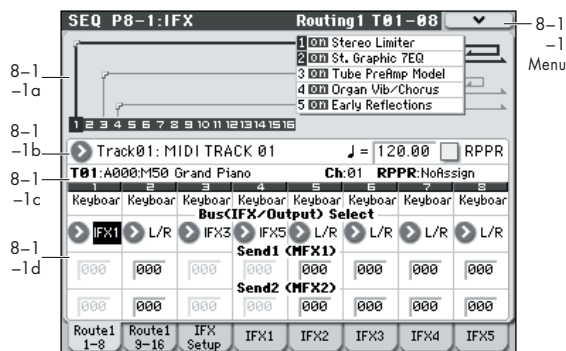
- トラック出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- インサート・エフェクトのルーティングを設定する。

- インサート・エフェクトを設定する。
- エフェクト用コモン LFO を設定する。

(※ 参照 : p.273 「Effect Guide」)

SEQ P8-1: IFX

8-1-1: Routing1 T01-08, 8-1-2: Routing1 T09-16



MIDIトラック 1～8、9～16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。

8-1-1(2)a: 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 (Bus Select)、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェイン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、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、チェインの設定は「8-1-3: Insert FX Setup」以降で行います。

8-1-1(2)b: Track Select, Tempo, RPPR

8-1-1(2)c: Track Info

(※ 参照 : p.149 「2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16」)

8-1-1(2)d: Routing1

Bus (IFX/Output) Select [DKit, L/R, IFX1...5, Off]

トラックのプログラム・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。このパラメーターは P8-2-1 MIDI Routing2 ページでも設定できます。

L/R: L/R バスへ出力します。

IFX1...5: IFX1～5バスへ出力します。

Off: L/R バス、IFX1～5バスへ出力しません。トラックの出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに 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。

Tips: トラックごとの“Bus (IFX/Output) Select”、インサート・エフェクト通過後の“Chain to”、“Chain” (Seq 8-1-3b) の設定によって様々なルーティングが可能です。設定例は p.113 を参照してください。

DKit: トラックの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 を選ぶと、ドラムキットのキーごとの “Bus (IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-4b) 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・エフェクトをかけるときにチェックします。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ “Bus (IFX/Output) Select” が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

このルーティングを再設定するときは、メニュー・コマンド “DrumKit IFX Patch” を使用します。(※ 参照 : p.123 「DrumKit IFX Patch」)

Send1 (MFX1)

[000...127]

Send2 (MFX2)

[000...127]

トラックのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。“Bus (IFX/Output) Select” を L/R、Off に設定しているときに有効です。IFX1～5 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、IFX ページの IFX1～5 通過後の “Send1”、“Send2” で設定します。

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す。



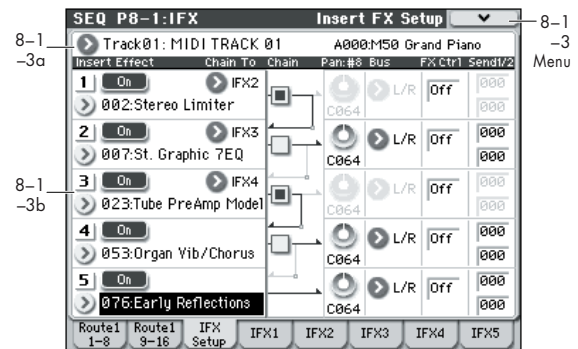
“Status” (Seq 3-1(2)c) が INT、BTH のとき、CC#93、CC#91 の受信でそれぞれセンド 1、2 をコントロールでき、値が変わります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき “Status” が EXT、EX2、BTH のトラックは、ここでの設定を MIDI で送信します。“MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) で設定する各トラックの MIDI チャンネルで送受信します。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値 (“Send1”、“Send2” Prog 8-1d) とのかけ算になります。(※ Global P1: SEQ Mode “Track MIDI Out” p.224)

▼ 8-1-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status 参考p.192
- 1: Exclusive Solo 参考p.75
- 2: Copy Insert Effect 参考p.77
- 3: Swap Insert Effect 参考p.77
- 4: DrumKit IFX Patch 参考p.123
- 5: FF/REW Speed 参考p.193
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) 参考p.193
- 7: Put Effect Setting to Track 参考p.206

(参考 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

8-1-3: Insert FX Setup



8-1-3a: Track Select

(参考 参照 : p.149 「2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16」)

8-1-3b: Insert Effect

インサート・エフェクト1～5の種類、オン／オフ、チェイン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音 (Dry) が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.278 を参照してください。

以下のパラメーターは Program モードと同様です。(参考 参照 : p.67 「8-2: Insert FX Setup」)

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: #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、“Ch” (Seq 8-1-4(5)(6)(7)(8)a) 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。MIDI トラックの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、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” (Seq 3-1(2)c) 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 (Seq 8-1-4(5)(6)(7)(8)a) のそれぞれの MIDI チャンネルで送受信します。(参考 Global P1: SEQ Mode “Track MIDI Out” p.224)

Insert Effect:

IFX1...4 [000...170]

IFX5 [000...153]

IFX1...5: IFX On/Off [Off, On]

Chain:

IFX1: Chain to [IFX2...IFX5]

IFX2: Chain to [IFX3...IFX5]

IFX3: Chain to [IFX4...IFX5]

IFX1: Chain [Off, On]

IFX2: Chain [Off, On]

IFX3: Chain [Off, On]

IFX4: Chain [Off, On]

Pan:#8:

Pan: #8 (Post IEX PanCC#8) [L000...C064...R127]

Bus:

Bus (Bus Select) [Off, L/R]

Ctrl (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

Send1/2:

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

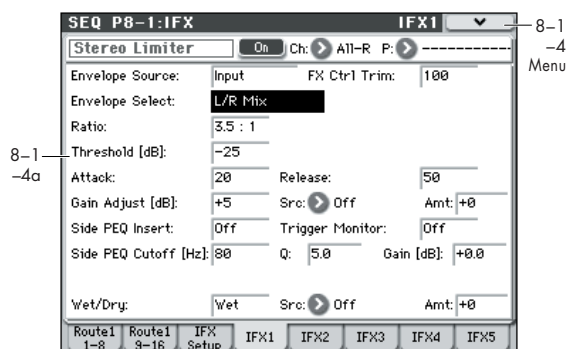
(☞ 参照 : p.67 「8-2: Insert FX Setup」)

▼ 8-1-3: Menu Command

- 0: Memory Status [⌘p.192](#)
- 1: Exclusive Solo [⌘p.75](#)
- 2: Copy Insert Effect [⌘p.77](#)
- 3: Swap Insert Effect [⌘p.77](#)
- 4: FF/REW Speed [⌘p.193](#)
- 5: Set Location (Set Location for Locate Key) [⌘p.193](#)
- 6: Put Effect Setting to Track [⌘p.206](#)

(☞ 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

8-1-4: IFX1



P8-1: IFX- Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクト1のエフェクト・パラメーターを設定します。

8-1-4a: Insert Effect 1 (IFX1)

IFX 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。P8-1: IFX-Insert FX Setup ページのオン／オフとリンクします。

Ch (Control Channel) [Ch01...16, All-R]

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) をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

Ch01...Ch16: 設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

All-R: ルーティングしているトラック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トラックのチャンネルには「*」を表示します）。

 ドラムス・プログラムを選択したトラックの“Bus (IFX/Output) Select” (Seq 8-1-1(2d)) でDKit を選択したときは、ドラムキットの“Bus (IFX/Output) Select” (Global 5-4b)、メニュー・コマンド“Drum Kit IFX Patch”での設定にかかわらず、トラックのMIDIチャンネルはIFX1～5どれでもAll-Rにすることによって有効となります。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能

M50 は、001: Stereo Compressor ～ 170: Early Reflections のエフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶することができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、コンビネーションごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のコンビネーションやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: Insert FX Setup ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、今後コルグから提供を予定しているプリセット・データを保存します。U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、他のソングの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。——— を選んでも設定は変化しません。

使用方法は「エフェクト・プリセットを使用する」(p.69) を参照してください。

IFX1 Parameters:

IFX Parameters

P8-1-3: Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

インサート・エフェクトの詳細については、「Effect Guide」(p.273) を参照してください。

▼ 8-1-4: Menu Command

- 0: Memory Status (p.192)
- 1: Exclusive Solo (p.75)
- 2: Copy Insert Effect (p.77)
- 3: Swap Insert Effect (p.77)
- 4: Write FX Preset (p.123)
- 5: FF/REW Speed (p.193)
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) (p.193)
- 7: Put Effect Setting to Track (p.206)

(参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

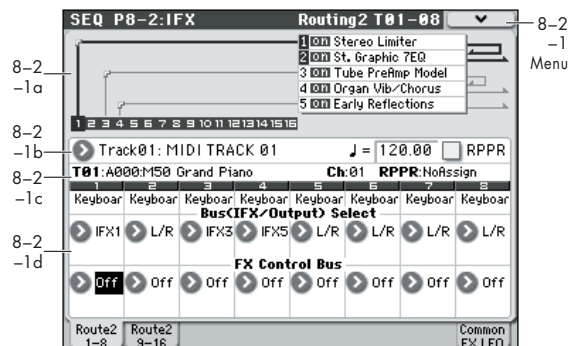
8-1-5: IFX2, 8-1-6: IFX3, 8-1-7: IFX4, 8-1-8: IFX5

Insert FX Setup ページで選択した各インサート・エフェクト 2 ~ 5 のエフェクト・パラメーターを設定します。

(参照: p.176 「8-1-4: IFX1」)

SEQ P8-2: IFX Route 2

8-2-1: Routing2 T01-08,
8-2-2: Routing2 T09-16



トラック 1 ~ 8、9 ~ 16 の出力バス、エフェクト・コントロール・バスを設定します。

8-2-1(2)a: Routing Map

8-2-1(2)b: Track Select, Tempo, RPPR

8-2-1(2)c: Track Info

(☞ 参照：p.174 「8-1-1(2)a: Routing Map」)

(☞ 参照：p.149「2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16」)

8-2-1(2)d: Routing2

Bus (IFX/Output) Select

[L/R, IFX1...5, Off]

トラックのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。
8-1: IFX-Routing1 T01-08、T09-16 ページのパラメーターと
同じものです。

(☞ 参照：p.174 “Bus (IFX/Output) Select”)

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

トラックの出力を、FX Control バス（モノ 2 チャンネル FX Ctrl1、2）へ送ります。

FX Control バスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統（モノ 2 チャンネル）の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。（ 参照：p.276 「FX Control Bus」）

▼ 8-2-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status  p.192
- 1: Exclusive Solo  p.75
- 2: Copy Insert Effect  p.77
- 3: Swap Insert Effect  p.77
- 4: DrumKit IFX Patch  p.123
- 5: FF/REW Speed  p.193
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key)  p.193
- 7: Put Effect Setting to Track  p.206

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

8-2-8: Common FX LFO



モジュレーション系の各種エフェクトで使える Common FX LFO1、2 を設定します。

各エフェクトの“LFO Type” (Individual、Common1、Common2) パラメーターで、Common1、Common2 を選ぶと、エフェクトごとの個別 LFO の代わりに、ここで設定した Common LFO でモジュレーションがかけられます。

ここでは、Common FX LFO のリセット条件とスピードに関する設定を行います。Common FX LFO をもとに、エフェクトごとにLFO 波形や位相などを別々に設定できます。複数のモジュレーション系エフェクトや、フランジャー、フェイザー、オートパンなどに1つのCommon FX LFO を使用することによって、同位相でコントロールすることができます。また、エフェクトごとにLFO 波形や位相オフセットなどを別々に設定できるので、複数エフェクトの組み合わせを自在に作り出すことができます。

8-2-8a: Common FX LFO1

Ctrl Ch (Control Channel) [Ch01...Ch16, Gch]

Common LFO1,2 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: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。通常Gchにします。

Sync (Reset) [Off, On]

Source (Dmod Source)	[List of Dmod Sources]
Source 1	[Source 1]
Source 2	[Source 2]
Source 3	[Source 3]
Source 4	[Source 4]
Source 5	[Source 5]
Source 6	[Source 6]
Source 7	[Source 7]
Source 8	[Source 8]
Source 9	[Source 9]
Source 10	[Source 10]
Source 11	[Source 11]
Source 12	[Source 12]
Source 13	[Source 13]
Source 14	[Source 14]
Source 15	[Source 15]
Source 16	[Source 16]
Source 17	[Source 17]
Source 18	[Source 18]
Source 19	[Source 19]
Source 20	[Source 20]
Source 21	[Source 21]
Source 22	[Source 22]
Source 23	[Source 23]
Source 24	[Source 24]
Source 25	[Source 25]
Source 26	[Source 26]
Source 27	[Source 27]
Source 28	[Source 28]
Source 29	[Source 29]
Source 30	[Source 30]
Source 31	[Source 31]
Source 32	[Source 32]
Source 33	[Source 33]
Source 34	[Source 34]
Source 35	[Source 35]
Source 36	[Source 36]
Source 37	[Source 37]
Source 38	[Source 38]
Source 39	[Source 39]
Source 40	[Source 40]
Source 41	[Source 41]
Source 42	[Source 42]
Source 43	[Source 43]
Source 44	[Source 44]
Source 45	[Source 45]
Source 46	[Source 46]
Source 47	[Source 47]
Source 48	[Source 48]
Source 49	[Source 49]
Source 50	[Source 50]
Source 51	[Source 51]
Source 52	[Source 52]
Source 53	[Source 53]
Source 54	[Source 54]
Source 55	[Source 55]
Source 56	[Source 56]
Source 57	[Source 57]
Source 58	[Source 58]
Source 59	[Source 59]
Source 60	[Source 60]
Source 61	[Source 61]
Source 62	[Source 62]
Source 63	[Source 63]
Source 64	[Source 64]
Source 65	[Source 65]
Source 66	[Source 66]
Source 67	[Source 67]
Source 68	[Source 68]
Source 69	[Source 69]
Source 70	[Source 70]
Source 71	[Source 71]
Source 72	[Source 72]
Source 73	[Source 73]
Source 74	[Source 74]
Source 75	[Source 75]
Source 76	[Source 76]
Source 77	[Source 77]
Source 78	[Source 78]
Source 79	[Source 79]
Source 80	[Source 80]
Source 81	[Source 81]
Source 82	[Source 82]
Source 83	[Source 83]
Source 84	[Source 84]
Source 85	[Source 85]
Source 86	[Source 86]
Source 87	[Source 87]
Source 88	[Source 88]
Source 89	[Source 89]
Source 90	[Source 90]
Source 91	[Source 91]
Source 92	[Source 92]
Source 93	[Source 93]
Source 94	[Source 94]
Source 95	[Source 95]
Source 96	[Source 96]
Source 97	[Source 97]
Source 98	[Source 98]
Source 99	[Source 99]
Source 100	[Source 100]

Frequency [0.02...20.00 (Hz)]

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

BPM	[MIDI, 40.00...300.00]

Base Note

Times [01...32]

これらのパラメーターは Program モードと同様です。(参照: p.70 「8-8a: Common FX LFO1」)

8-2-8b: Common FX LFO2

Common FX LFO1 と同様です。「Common FX LFO1」を参照してください。

▼ 8-2-8: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.192
- 1: Exclusive Solo 参照p.75
- 2: Copy Insert Effect 参照p.77
- 3: Swap Insert Effect 参照p.77
- 4: FF/REW Speed 参照p.193
- 5: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.193
- 6: Put Effect Setting to Track 参照p.206

(参照 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

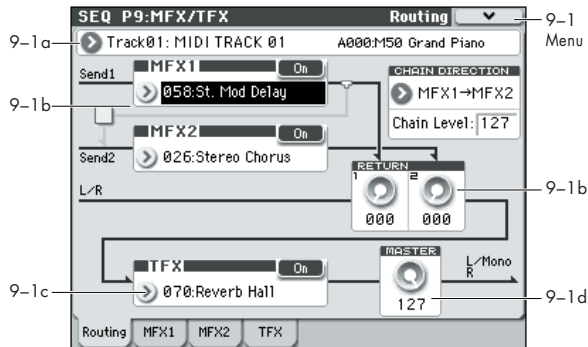
SEQ P9: MFX/TFX (Master/Total Effect)

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。

(☞ 参照 : p.273 「Effect Guide」)

9-1: Routing



- マスター・エフェクトとトータル・エフェクトの種類、オン／オフ等を設定します。
- マスター・エフェクトはL/Rパスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rパスにインサートされます。

これらのパラメーターは、Program モードと同様です。(☞ 参照 : p.71 「9-1: Routing」)

9-1a: Track Select

(☞ 参照 : p.150 「2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16」)

9-1b: MFX1, 2

MFX1:

MFX1 [000...170]

MFX1 On/Off [Off, On]

Return 1 [000...127]

MFX2:

MFX2 [000...153]

MFX2 On/Off [Off, On]

Return 2 [000...127]

Chain:

Chain On/Off [Off, On]

Chain Direction [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Chain Level [000...127]

(☞ 参照 : p.72 「9-2: MFX1」)

9-1c: TFX

TFX:

TFX [000...153]

TFX On/Off [Off, On]

(☞ 参照 : p.73 「9-4: TFX」)

9-1d: Master Volume

Master Volume [000...127]

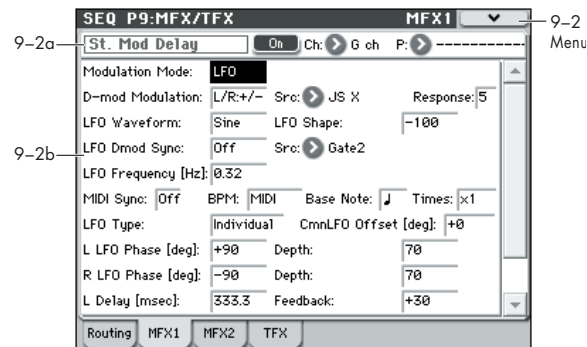
(☞ 参照 : p.72 「9-1c: Master Volume」)

▼ 9-1: Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.192
- 1: Exclusive Solo ☞p.75
- 2: Copy Insert Effect ☞p.77
- 3: Swap Insert Effect ☞p.77
- 4: FF/REW Speed ☞p.193
- 5: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.193
- 6: Put Effect Setting to Track ☞p.206

(☞ 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

9-2: MFX1



P9: MFX/TFX- MFX1 ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

9-2a: MFX1

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1 のオン/オフを設定します。P9: MFX/TFX- Routing ページのオン/オフとリンクします。

Ch (Control Channel) [Ch01...16, G ch]

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。

Ch01...Ch16: 設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

G ch: グローバル MIDI チャンネル "MIDI Channel" (Global 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

001: Stereo Dyna Compressor ~ 170: Early Reflections のエフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: P9: MFX/TFX- Routing ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、今後コルグから提供を予定しているプリセット・データを保存します。U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、他のソングの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。----- を選んでも設定は変化しません。

(☞ 参照: p.69 「エフェクト・プリセットを使用する」)

MFX1 Parameters

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

マスター・エフェクトの詳細については、p.273 「Effect Guide」を参照してください。

▼ 9-2: Menu Command

- 0: Memory Status ☞ p.192
- 1: Exclusive Solo ☞ p.75
- 2: Copy Insert Effect ☞ p.77
- 3: Swap MFX/TFX ☞ p.78
- 4: Write FX Preset ☞ p.78
- 5: FF/REW Speed ☞ p.193
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞ p.193
- 7: Put Effect Setting to Track ☞ p.206

(☞ 参照: p.191 「Sequencer: Menu Command」)

9-3: MFX2, 9-4: TFX

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクト 2、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2、TFX のパラメーターは MFX1 と同様です。

(☞ 参照: p.181 「9-2: MFX1」)

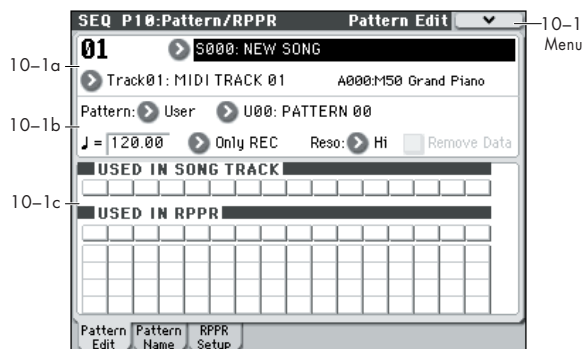
SEQ P10: Pattern/RPPR

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、RPPR（Realtime Pattern Play/Recording）を設定します。また、Program モードなど各モードで使用するドラムトラック・パターンのコンバートも行います。

- パターンは、P001 ~ 671 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。プリセット・パターンはドラムス・トラックに適したパターンが用意されており、どのソングからも選ぶことができます。ユーザー・パターンは 1 ソングごとに 100 個が用意されており、自分で好きなパターンを作り、登録することができます。
- パターンは、メニュー・コマンド “Put To Track” や “Copy To Track” を使用してトラックに配置またはコピーしていき、1 つのトラックの演奏データを作成します。（※ 参照：p.209）
- RPPR 機能は、鍵盤を弾くことによって、各キーにアサインされた複数のパターンをプレイバックさせ、トラックにリアルタイム・レコーディングします。（※ 参照：p.184 「10-3: RPPR Setup」）
- ユーザー・ドラムトラック・パターンを作成します。Sequencer モードのユーザー・パターンをメニュー・コマンド “Convert to Drum Trk Pattern” でコンバートします。（※ 参照：p.210 「Convert to Drum Trk Pattern」）

Note: Sequencer モードのユーザー・パターンは本体に保存されないため SD カードへ保存し、電源を再度立ち上げ後に読み込む必要があります。ユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートすると電源をオフにしても本体に保存されます。そのためプログラムやコンビネーションと一緒に管理することができます。

10-1: 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等を行います。次のことができます。

- ユーザー・パターンは、リアルタイム・レコーディング（アルペ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。また、プリセット・パターンをユーザー・パターンにコピーしてエディットすることができます。（プリセット・パターンはエディットできません。）
- プリセット・パターン、ユーザー・パターンをトラックへ配置またはコピーします。

- ユーザー・パターンをドラムトラック・パターンへ変換します。

10-1a: Location, Song Select, Track Select

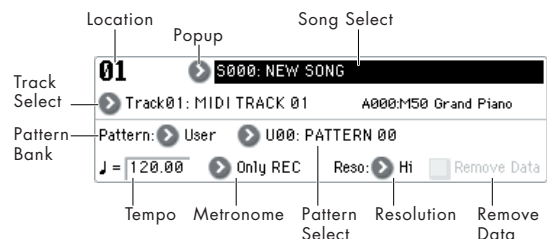
Location [01...99]
選択しているパターンの現在位置を小節単位で表示します。

Song Select [000...127: 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...16, Master Track]
パターン・データをレコーディング／プレイバック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／プレイバックされます。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 Track01 ~ 16 が有効になります。

10-1b: Pattern (Pattern Bank), Pattern Select, Tempo, Metronome, Reso, Remove Data



ユーザー・パターンのレコーディング

- 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。
- 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。
- “J” 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] の順でスイッチを押して、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。（※ 参照：p.138 “Loop All Tracks”）

ステップ・レコーディングを行うときは、メニュー・コマンド “Step Recording (Loop Type)” を選び、ダイアログを表示しレコーディングします。（※ 参照：p.197 「Step Recording」）、（※ 参照：p.208 「Step Recording (Loop Type)」）

7. レコーディング後、必要に応じてメニュー・コマンドでイベント・エディットや編集を行います。

パターン・レコーディングでのコントロール・データ処理

 コントローラーなどを操作してコントロール・データをレコーディングする場合は、パターンの中でコントロール・データをノーマル値に戻すようにしてください。ソングに配置したり、RPPR 機能でパターン演奏したときに、必要なコントロール・データがかかったままになる場合がありますので、注意してください。ただし、以下のコントロール・データはソングやRPPR 機能でのパターンの終了時や、演奏から抜けたときに、自動的にリセット値に戻されます。

コントローラー	リセット値
モジュレーション 1 (CC#01)	00 (zero)
モジュレーション 2 (CC#02)	00 (zero)
エクスプレッション (CC#11)	127 (max)
リボン・コントローラー (CC#16)	64 (center)
ダンパー・スイッチ (CC#64)	00 (zero)
ソステヌート・スイッチ (CC#66)	00 (zero)
ソフト・スイッチ (CC#67)	00 (zero)
EG サステイン・レベル (CC#70)	64 (center)
フィルター・レゾナンス・レベル (CC#71)	64 (center)
EG リリース・タイム (CC#72)	64 (center)
EG アタック・タイム (CC#73)	64 (center)
フィルター・カットオフ (CC#74)	64 (center)
EG ディケイ・タイム (CC#75)	64 (center)
LFO1 スピード (CC#76)	64 (center)
LFO1 デプス (ピッチ) (CC#77)	64 (center)
LFO1 ディレイ (CC#78)	64 (center)
フィルター・EG インテンシティ (CC#79)	64 (center)
SW1 モジュレーション (CC#80)	00 (zero)
SW2 モジュレーション (CC#81)	00 (zero)
チャンネル・アフタータッチ	00 (zero)
ベンダー・チェンジ	00 (zero)

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できません。

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...P671, U00...U99]

パターンを選びます。

ユーザー・パターンは P10: Pattern/RPPR- Pattern Name ページでリネームできます。

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

パターンの演奏テンポを設定します。(参照：p.130 “♪ (Tempo)”)

Metronome [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。(参照：p.141 [0-1-8c: Metronome Setup])

Reso (Realtime REC Quantize Resolution) [Hi, 1/32 ... 1]

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。(参照：p.131 “Reso (Realtime REC Quantize 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。(参照：p.139 “Remove Data”)

10-1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR

USED IN SONG TRACK

選択しているパターンがトラックで使用されている状況を表示します。

USED IN RPPR

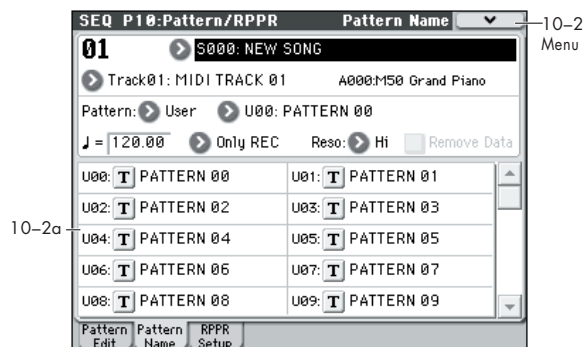
選択しているパターンが RPPR で使用されている状況を表示します。アサインしたキーと、そこで設定しているトラックを表示します。

▼ 10-1: Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.192
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Step Recording (Loop Type) 参照 p.208
- 3: Event Edit 参照 p.208
- 4: Pattern Parameter 参照 p.208
- 5: Erase Pattern 参照 p.208
- 6: Copy Pattern 参照 p.208
- 7: Bounce Pattern 参照 p.208
- 8: Get From Track 参照 p.209
- 9: Put To Track 参照 p.209
- 10: Copy To Track 参照 p.209
- 11: Convert to Drum Trk Pattern 参照 p.210
- 12: Load Drum Track Pattern 参照 p.210
- 13: Erase Drum Track Pattern 参照 p.211
- 14: FF/REW Speed 参照 p.193

(参照：p.191 [Sequencer: Menu Command])

10-2: Pattern Name



10-2a: Location, Song Select, Track Select

10-2b: Pattern, Pattern Select, Tempo, Metronome, Reso, Remove Data

(参照 : p.182 「10-1a: Location, Song Select, Track Select」)

(参照 : p.182 「10-1b: Pattern (Pattern Bank), Pattern Select, Tempo, Metronome, Reso, Remove Data」)

10-2c: User Pattern Names

Pattern name [U00...U99]

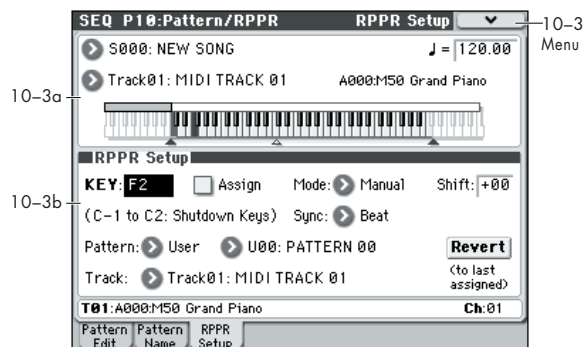
パターンをリネームします。テキスト・エディット・ボタンを押してダイアログを表示し、文字を入力します。24文字まで入力が可能です。リネームの方法は OM p.90 を参照してください。

▼ 10-2: Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.192
- 1: Exclusive Solo 参照 p.75
- 2: Step Recording (Loop Type) 参照 p.208
- 3: Event Edit 参照 p.208
- 4: Pattern Parameter 参照 p.208
- 5: Erase Pattern 参照 p.208
- 6: Copy Pattern 参照 p.208
- 7: Bounce Pattern 参照 p.208
- 8: Get From Track 参照 p.209
- 9: Put To Track 参照 p.209
- 10: Copy To Track 参照 p.209
- 11: Convert to Drum Trk Pattern 参照 p.210
- 12: Load Drum Track Pattern 参照 p.210
- 13: Erase Drum Track Pattern 参照 p.211
- 14: FF/REW Speed 参照 p.193

(参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

10-3: RPPR Setup



RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) 機能を設定します。RPPR は、パターン・データ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・データをプレイバックさせるものです。この演奏は、リアルタイム・レコーディングすることができます。

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は、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は、“Track Select” で選んでいるトラックのプログラムが発音します。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 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。(参照 : p.393 「“Local Control On” の設定」)

▲ 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 (Seq 0-1-1(2)a) をチェックした状態と同じになります。

10-3a: Song Select, Track Select, Tempo

Song Select [000...127: 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。

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

パターンの演奏テンポを設定します。(Seq 0-1-1(2)a)

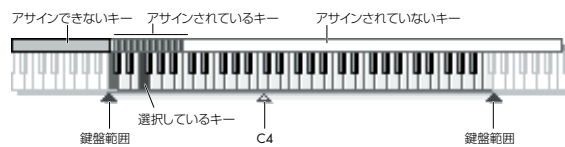
Track Select [Track01...16, Master Track]

RPPR にアサインしていないキーを弾くと、“Track Select” で選択したトラックの設定で発音します。RPPR と一緒に演奏するトラックを選んだり、アサインするパターンを事前に確認したりするときなどに使用します。右側に、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。RPPR の各パターンは、“Track Select” の設定とは関係なく、アサインしたキーを押すとプレイバックを開始します。

 Master Track の設定は無効です。最後に選択した Track01 ~ 16 が有効になります。

Keyboard & Assigned Graphics

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。次図を参照してください。



10-3b: 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] スイッチを押しながら、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。

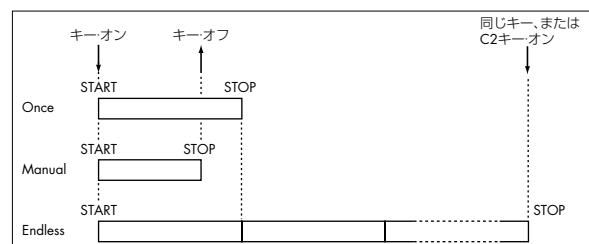
Mode [Once, Manual, Endless]

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: 鍵盤を押すと、パターンを 1 回だけ最後までプレイバックします。

Manual: 鍵盤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: 鍵盤を離しても、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]

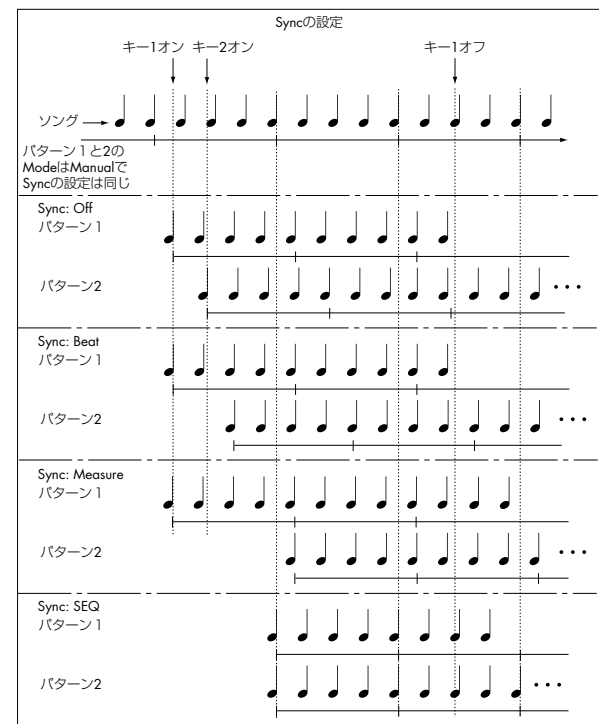
キーに設定したパターンをプレイバックするときの、同期のとりかた（プレイバックのタイミングを何に合わせるか）を設定します。

Off: 鍵盤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。
- 動作中のアルペジエーターに RPPR によるパターン演奏を同期させるときは SEQ に設定します。

Note: 動作中の RPPR 演奏に、アルペジエーター演奏を同期させるときは、アルペジエーターの “Key Sync.” を Off にします。RPPR 演奏タイミングをベースとした拍に同期します。

Note: 動作中の RPPR 演奏に、ドラムトラック・パターン演奏を同期させるときは、ドラムトラック機能の “Sync”（各モード Drum Track ページ Trigger）を On に設定します。

RPPR の演奏タイミングに、小節の単位で同期してトリガーします。

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 On 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。

Pattern Bank

[Preset, User]

Pattern

[P000...P671, U00...U99]

“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...16]

“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 ~ P5: MIDI Filter 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。“RPPR での演奏をリアルタイム・レコーディングする”を参照してください。

“Information” に “Track” 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。

Information

トラックで選択しているプログラムのバンク、ナンバー、ネームを表示します。

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 On 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。

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(Pattern Bank)”、“Pattern Select”、“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。

▼ 10-3: Menu Command

- 0: Memory Status 192p.
- 1: Exclusive Solo 175p.

(参照：p.191 「Sequencer: Menu Command」)

RPPR での演奏をリアルタイム・レコーディングする

RPPR をリアルタイムで演奏してレコーディングすることができます。1 つのトラック (MIDI Track 01) のみを使用している場合は、“Track Select” で MIDI Track01 を選び、シングルトラック・レコーディング (1 つのトラックのみをレコーディングする) をします。

RPPR が 1 つのトラックだけを使用している場合でも、“Track Select” で他のトラックを選び、その演奏と一緒にレコーディングする場合は、複数のトラックを同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングを行います。

また、RPPR を 1 つのトラックだけではなく複数のトラックで設定していて、複数トラックの演奏を同時にレコーディングするときにもマルチトラック・レコーディングを行います。

Note: RPPR は、パターンが使用しているトラックに演奏データとしてレコーディングされます。

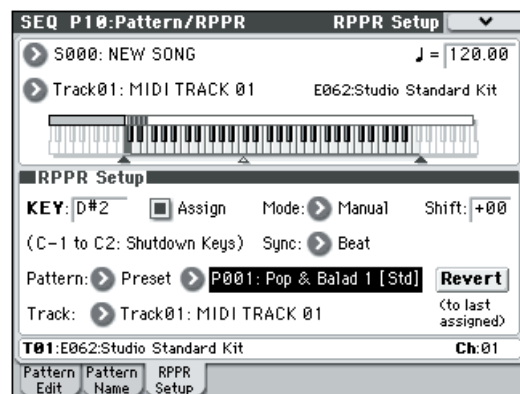
ここでは、RPPR 演奏と鍵盤の演奏を同時にレコーディングする方法を説明します。事前に P0-1:Play/REC- Program T01-08 ページで MIDI トラック 1 にドラムスのプログラムを、MIDI トラック 2 にベースのプログラムを設定しておいてください。

1. C#2 からいくつかの KEY にプリセット・パターンをアサインします。

C#2 の “Assign” をチェックし、“Pattern (Pattern Bank)” に Preset、“Pattern Select” にプリセット・パターンをアサインします。“Track” でドラムス・プログラムが設定されている MIDI トラック 1 (Track 01) を選びます。

2. 各 RPPR の “Sync” を SEQ に設定します。

SEQ に設定すると、プレイバック/レコーディング中は、RPPR機能によるパターン演奏がシーケンサーの小節に同期して始まります (185p.)。



3. P0-1:Play/REC- Program T01-08 ページを選びます。
4. “RPPR” チェック・ボックスをチェックし、“Track Select” を MIDI Track 02 にします。

RPPR 機能がオンのとき、パターンをアサインしたキーは “Track Select” で選んだトラックに関係なく、設定したキーを押すとパターン再生を開始します。

パターンをアサインしていないキーは、通常の鍵盤演奏が可能です。ここで選択した MIDI トラックのプログラムで、通常の演奏をすることができます。



5. RPPR で演奏するトラックと、鍵盤演奏するトラックでの演奏を同時にレコーディングしますので、“Multi REC” チェック・ボックスをチェックします。
 Note: “Recording Setup” に Loop All Tracks を選択しているときには Multi REC を選べません。“Recording Setup” に Overwrite を選んでください。
6. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、レコーディング待機の状態にします。
7. レコーディングするトラック（MIDI Track 1、2）の “Play/Rec/Mute” を押して、表示を REC にします。
 レコーディングしないトラックが Play または Mute になっているのを確認してください。
8. [LOCATE] スイッチを押して、ロケーションを 001:01.000 にします。
9. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
 そして RPPR でパターン再生するキーを押さえます。
 レコーディング前のプリカウント中に RPPR をアサインしたキーの鍵盤を押さえると、パターン演奏がレコーディングと同時に始まり、レコーディングされます。
 RPPR でのパターン演奏と、鍵盤による演奏をレコーディングしてください。
10. RPPR によるパターン演奏をレコーディングする場合、レコーディングされるイベントのタイミングが微妙にずれることがあります。この場合は、“REC Resolution” を Hi 以外に設定してみてください。
10. 演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
 レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。
 演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能（[COMPARE] スイッチを押す）を使って、何度でもレコーディングし直してください。
11. 他のトラックをレコーディングするときは、必要に応じて “Multi REC”（手順 5 参照）、“RPPR”（手順 4 参照）の各チェック・ボックスのチェックをはずします。

SEQ P11: 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。

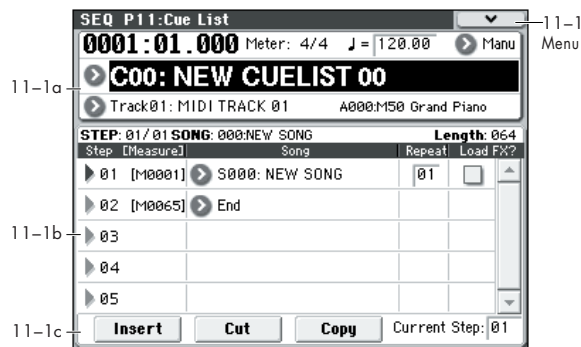
キュー・リストを構成する単位をステップといい、1 つのステップにソング・ナンバー、リピート（繰り返し回数）を指定します。

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、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、メニュー・コマンド“Convert to Song”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。

バックিং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。

11-1: Cue List



11-1a: 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 “MIDI Clock”（Global 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、ロケーションが切り替わります。

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) [040.00...300.00]

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)” 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 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。また、指定ソースからソング・セレクト・メッセージを受信すると、キュー・リストが切り替わります。

Track Select [Track01...Track16: name]

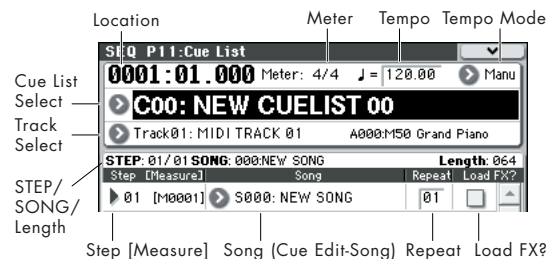
プレイバックに合わせて鍵盤で演奏するトラックを選びます。

キュー・リストは、“Step”（Seq 11-1b）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”（Seq 0-1-1(2)a）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。



11-1b: Cue List

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...127]

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。

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” (Seq 11-1b) または“Current Step” (Seq 11-1c) で直接選ぶことができます。停止時、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、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...S127:name/End, Continue to Step01]

S000...S127: 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 Step 01 は、キュー・リストの最後のステップにのみ設定可能です。

End: キュー・リストの最後のステップでプレイバックを終了します。

Continue to Step 01: キュー・リストの最後のステップで“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] スイッチを押します。

Repeat [01...64, FS]

ステップのソングを何回繰り返すかを設定します。

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で、リピートせずに次のステップへ移行します。“Foot Switch Assign” (Global 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つながりがスムーズに再生できません。ソングからソングのつながり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つながり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ありませんが、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。メニュー・コマンド“Convert to Song” の実行にも、“Step” 01 のソングのエフェクト設定が、コンバ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つながり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つながりで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、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“Convert to Song” で 1 つのソングにコンバートしてソングを再生すると、つながり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。

11-1c: 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] スイッチを押します。

キュー・リストの作成と編集方法については、OM p.65 を参照してください。

キュー・リスト再生時、ソングのつなぎめで演奏がスムーズに再生できない場合は

エフェクト設定がソングごとに異なる場合、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つなぎめで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つなぎめ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。このようなときは、“Convert to Song” でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめ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。

エフェクト設定がソングごとに異なる場合、ソングからソングのつなぎめをスムーズにするには、Step 01 で“FX”をチェックします。残りのステップでは“FX”にチェックしません。この設定では再生スタート前にエフェクトがコピーされるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。この方法では、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すれば、例えばあるソングではリバースを深くかけ、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。

メニュー・コマンド “Convert to Song” の実行時にも、Step 01 のソングのエフェクト設定が、コンバート先のソングに設定されます。

“FX” にチェックしていない場合でも、その他の理由で、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へのつなぎめ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つなぎめへ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。この場合は、ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“Convert to Song” でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめ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。

 キュー・リスト完成後、再度ソングへコンバートするとき、それぞれのソングのプログラム、パン、ボリューム等のトラックの設定は、演奏データにコンバートされ再現されますが、MIDI チャンネルなどの設定が揃っていないと、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。

フット・スイッチで Step を切り替える

フット・スイッチで Step を切り替えることができます。“Repeat” を FS にして、ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでリピートを抜けるタイミングがコントロールできます。“Foot Switch Assign” (Global P2: Controllers ページ) を Cue Repeat Control に設定してください。

キュー・リストをソングにコンバートする

キュー・リストではトラックへの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、ソロ演奏などを空いたトラックに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する必要があります。

1. メニュー・コマンド “Convert to Song” を選びます。
ダイアログが表示されます。
2. “To Song” でコンバート先のソング・ナンバーを指定します。

コンバート先のソング・ネームにはキュー・リスト・ネームが自動的につけられます (“Convert to Song” の詳細、注意事項は、p.211 参照)。

新規ソングをコンバート先を選んだときに表示されるダイアログで、“Set Length” を設定する必要はありません。コンバートされるソングの小節数がそのまま使われます。OK ボタンを押すと、Convert Cue List ダイアログが表示されます。



3. OK ボタンを押します。

キュー・リストがソングにコンバートされます。P0-1:Play/REC ページを表示し、コンバートした先のソング・ナンバーを選び、確認してください。



▼ 11-1: Menu Command

- 0: Memory Status  p.192
- 1: Exclusive Solo  p.75
- 2: Rename Cue List  p.211
- 3: Delete Cue List  p.211
- 4: Copy Cue List  p.211
- 5: Convert to Song (Convert Cue List to Song)  p.211
- 6: Copy Song  p.212
- 7: FF/REW Speed  p.193
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key)  p.193

( 参照 : p.191 「Sequencer: Menu Command」)

Sequencer: Menu Command

Page	P0-1: Play/REC P0-2: Play/REC Control								P1: Con troll ers		P2: EQ	P3: Track Param				P4: Zone/ Delay				P5-1: MIDI Filter1 P5-2: MIDI Filter2				P6: Track Edit		P7: ARP/ Drum Track				P8-1: IFX P8-2: IFX				P9: MFX/ TFX				P10: Pattern/ RPPR				P1 1: Cu e Lis t																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
exp.	1 2	3 4	5 6	7	8	1	8	1	2	1 2	3 4	1 2	3 4	5 6	7 8	1 2	3 4	5 6	1 2	3 4	5 6	7 8	1 2	3 4	1	2	1 2	3 4	5	7	1 2	3 4	8	1 2	3 4	1	2	3	1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
	Program T01-08, T09-16 Mixer T01-08, T09-16 Play Loop T01-08, T09-16 Tone Adjust Preferences Arpeggiator A, B Control Surface Controllers Chord Trigger Setup Trim T01-08, T09-16 EQ T01-08, T09-16 MIDI ch T01-08, T09-16 OSC T01-08, T09-16 Pitch T01-08, T09-16 Other T01-08, T09-16 Key Z T01-08, T09-16 Vel Z T01-08, T09-16 Delay T01-08, T09-16 -1 T01-08, T09-16 -2 T01-08, T09-16 -3 T01-08, T09-16 -4 T01-08, T09-16 -5 T01-08, T09-16 -6 T01-08, T09-16 Track Edit Track Name Setup T01-08, T09-16 Arpeggiator A, B Scan Zone Drum Track Routing1 T01-8, T09-16 Insert FX Setup IFX1-5 Routing2 T01-8, T09-16 Common FX LFO Routing MFX1, 2 TFX Pattern Edit Pattern Name RPPR Setup Cue List																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															

Tips: 各ページでの表示順の 10 番目までのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ～ [9] を押すことによってコマンドを表示（またはオン／オフ）することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

各メニュー・コマンドの操作方法

1. メニュー・コマンドを選びます。
2. 各ダイアログを設定します。
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
3. 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。

Memory Status

シーケンサー・メモリーの残り容量を表示します。

Exclusive Solo

ソロ機能の動作を設定します。“Exclusive Solo”を選択するたびに、マルチプル・ソロとエクスルーシブ・ソロの機能が切り替わります。（※ 参照：p.75 「Exclusive Solo」）

Rename Song

選択しているソングをリネームします。24 文字まで入力が可能です。（※ 参照：OM p.90 「名前を付ける（リネーム）」）



Delete Song

現在選ばれているソングを削除します。

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、ユーザー・パターンを削除し、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。

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。

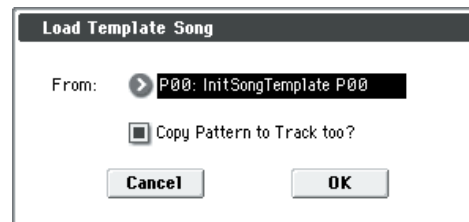


1. “From” でコピー元のソング・ナンバーを指定します。
2. コピーするデータを選びます。
All: すべての設定データと演奏データ（トラック・イベント、パターンなど）をコピーします。
Without Track/Pattern Events: Play Loop と RPPR 以外のソングの設定データのみをコピーします。
All を実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データをそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。
Without Track/Pattern Events で実行すると、Play Loop と RPPR 以外のソングの設定データをそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。

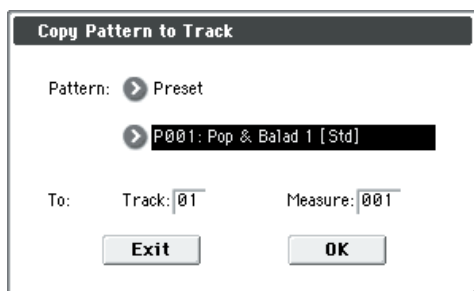
Load Template Song

ソング用のテンプレートをソングにロードします。

内蔵シーケンサーは、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）を持ちます。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。（※ 参照：p.193 「Save Template Song (Save as User Template Song)」）



1. “From” でロードするテンプレート・ソングを選びます。
2. “Copy Pattern to Track too?” をチェックすると “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、手順 2 で選んだテンプレート・ソングのみがロードされます。
実行すると、Play Loop と RPPR 以外のソングの設定データがコピーされます。
手順 2 で “Copy Pattern to Track too?” にチェックし、OK ボタンを押したときは、“Copy Pattern To Track” ダイアログが表示されます。



このダイアログは、メニュー・コマンド“Copy To Track”と同様のものです。

3. 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。

671 種類のプリセット・パターンのパターン・ネームの後ろには、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。

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“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、OM p.56 を参照してください。

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。



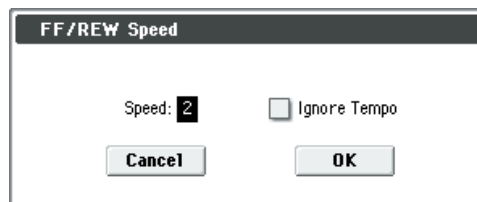
1. “To” でセーブする先のユーザー・テンプレート・ソング (U00 ~ 15) を選びます。

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。

Note: Play Loop、RPPR の設定はセーブされません。これらの設定やユーザー・パターン等をセーブするときは、Media モードで “Save SEQ” を実行し、SD カードにセーブしてください。

FF/REW Speed

[FF] スイッチまたは [REW] スイッチを押したときの、早送りと巻戻しのスピードを設定します。



1. “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。1 は再生テンポと同じ速度です。2 ~ 4 は、それぞれ再生テンポの 2 倍、3 倍、4 倍の速度になります。

Note: 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。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。

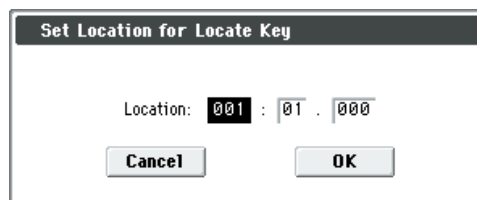
2. “Ignore Tempo” にチェックすると、再生テンポや音符の長さ等を無視して早送りと巻戻しをします。

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。

チェックしないときは、“Speed” で設定したスピードで早送りと巻戻しをします。

Set Location (Set Location for Locate Key)

[LOCATE] スイッチを押したときに移動するロケーションを設定します。



“Location” で [LOCATE] スイッチを押したときに移動するロケーションを設定します。

左から、小節 Measure (001 ~ 999)、拍 Beat (01 ~ 16)、クロック Tick (000 ~ 479) です。

001:01.000 に設定し、[LOCATE] スイッチを押すとソングの先頭に戻ります。

Note: このダイアログが開いていない状態で、[ENTER] スイッチを押しながら [LOCATE] スイッチを押すと、現在のロケーションを “Set Location” の値として設定できます。

GM Initialize

GM システム・オン・メッセージを Sequencer モードに送り、各 MIDI トラックを GM 用の設定にリセットします（「GM Initialize List」参照）。

MIDI Sequencer 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、シーケンス・データに 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:MFX/TFX の各パラメーターはリセットされません。

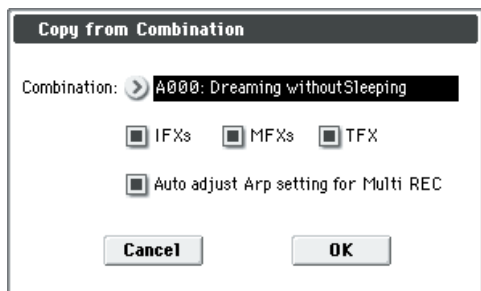
GM Initialize List

	Page	Parameter	Track 1-9, 11-16	Track 10	
P0	Program T01-08, T09-16	Program Select	G001	g(d)001	
		Play/Mute, Solo	-	-	設定値のままで変化しない
	Mixer T01-08, 09-16	Pan	C064	C064	
		Volume	100	100	
P2	EQ Trim T01-08, T09-16	Auto Load Prog EQ	On	On	
		Bypass	Off	Off	
		Input Trim	99	99	
	EQ Gain T01-08, T09-16	High Gain [dB]	+00.0	+00.0	
		Mid Frequency [Hz]	3.20k	3.20k	
		Mid Gain [dB]	+00.0	+00.0	
P3	MIDI T01-08, T09-16	Low Gain [dB]	+00.0	+00.0	
		Status	-	-	設定値のままで変化しない
		MIDI Channel	-	-	設定値のままで変化しない
	OSC T01-08, T09-16	Bank Select MSB/LSB	000	000	
		Force OSC Mode	-	-	設定値のままで変化しない
		OSC Select	-	-	設定値のままで変化しない
	Pitch T01-08, T09-16	Portamento	Off	Off	
		Transpose	+00	+00	
		Detune	+0000	+0000	
	Other T01-08, T09-16	Bend Range	+02	+02	
P4	Key Z T01-08, T09-16	Use Program's Scale	-	-	設定値のままで変化しない
	Vel Z T01-08, T09-16		C-1...G9 (Slope=000)	C-1...G9	
	Delay T01-08, T09-16		001...127 (Slope=000)	001...127	
		MIDI Tempo Sync.	Off	Off	
P5	MIDI Filter1, 2	Time	0000	0000	
P7	Arpeggiator		On	On	
	Drum Track	各種パラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
P8	Routing1 T01-08, T09-16	各種パラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
		Bus (IFX/Output) Select	L/R	L/R	
		Send1 (MFX1)	0	0	
	Insert FX Setup	Send2 (MFX2)	40	40	
		IFX1...5	-	-	設定値のままで変化しない
		Pan: #8	-	-	設定値のままで変化しない
		FX Control Bus	-	-	設定値のままで変化しない
		Send1/2	-	-	設定値のままで変化しない
		その他のパラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
P9	Routing2 T01-08, T09-16	FX Control Bus	Off	Off	
	Common FX LFO	All parameters	-	-	設定値のままで変化しない
		MFX1	-	-	Stereo Chorus
		MFX2	-	-	Reverb Smooth Hall
		Chain	-	-	Off
		Chain Direction	-	-	1->2
		Level	-	-	127
		Return1	-	-	127
		Return 2	-	-	50
	その他の MFX パラメーター		-	-	設定値のままで変化しない
	TFX		-	-	設定値のままで変化しない
	Master Level		-	-	設定値のままで変化しない

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。

Note: コンビネーションで使用しているティンバーのみをコピーします。コンビネーションの“Status”がOffのティンバーはコピーされません。また、Muteのティンバーは、ソングのトラックに“Status”Offが設定されます。



3. “Combination”でコピー元のコンビネーションを選びます。
4. “IFXs”、“MFXs”、“TFX”にチェックをつけてコンビネーションのエフェクトの設定を同時にコピーするかを設定します。

IFXs: コピー元のコンビネーションのインサート・エフェクト全体の設定 (Insert FX Setup ページの内容および IFX1～5のエフェクト・パラメーター) をコピーします。

MFXs: コピー元のコンビネーションのマスター・エフェクト全体の設定をコピーします。

TFX: コピー元のコンビネーションのトータル・エフェクト全体の設定をコピーします。

5. “Auto adjust Arp setting for Multi REC”を設定します。
“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 ARP [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うことが前提になります。ソングでアルペジエーターをオンで使う場合は、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” (Seq 0-1-8b)、“PLAY/MUTE/REC” (Seq 0-1-1(2)a) も自動的に設定します。また、“Recording Setup”には Overwrite (Seq 0-1-8b) 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。

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

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。

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。

- SEQ P7: ARP/DT- ARP Setup T01-08 ページ
“Arpeggiator Assign”と“Arpeggiator Run”A、Bの設定

1	2	3	4	5	6	7	8
FastSyn	Strings	Bass/Sy	Bass/Sy	FastSyn	Drums	Drums	Keyboar
Arpeggiator Assign							
> Off	> Off	> A	> Off	> B	> Off	> Off	> B
Arpeggiator Run: ☐ A ☐ B							

- SEQ P3: Track Param- MIDI T01-08 ページ
“MIDI Channel”の設定

1	2	3	4	5	6	7	8
FastSyn	Strings	Bass/Sy	Bass/Sy	FastSyn	Drums	Drums	Keyboar
Status							
> INT	> INT	> INT	> INT	> INT	> INT	> INT	> Off
MIDI Channel							
01	01	01	01	02	10	10	01
Bank Select (When Status=EX2)							
000	000	000	000	000	000	000	000
000	000	000	000	000	000	000	000

“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“C015: Skippy Wants to Dance!”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 p.110 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”の 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 の MIDI チャンネルが同一のため、高音側のベース（T03、T04）、低音側のシンセ・ストリングス/パッド（T01、T02）、アルペジエーター B によるシンセ・パッド（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。）

1. アルペジエーター A によるベースの演奏データを分けてレコーディングするために、T03 の MIDI チャンネルを変更します。

SEQ P3: Track Param- MIDI T01-08 ページを選び、Track03 の“MIDI Channel”を 03 に変更します。

2. アルペジエーター A をトリガーするための設定を加えます。

SEQ P3: Track Param- MIDI T09-16 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 A をトリガーするためのダミー・トラックとなります。）

3. SEQ P7: ARP/DT- ARP Setup T09-16 ページを選びます。トラック 9 の Assign を A 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	A	Off	B	Off	Off	B	A
Status	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	Off	Off
MIDI Ch.	01	01	03	01	02	10	10	01	01

以上で修正が終了しました。SEQ P0-1-8: 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。

Copy from Program

指定したプログラムの設定を現在選ばれて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”と同様の機能です。（☞ 参照：p.121 「Copy from Program」）

Sequencer モードのこのコマンドが Combination モードと異なる点は、コピー先のトラックの“MIDI Channel”が“with Arp”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ます。（手順 4 参照）

Copy Tone Adjust

（☞ 参照：p.75 「Copy Tone Adjust」）

Reset Tone Adjust

（☞ 参照：p.122 「Reset Tone Adjust」）

Copy Drum Track

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのドラムトラック設定をコピーします。（☞ 参照：p.76 「Copy Drum Track」）

Erase Drum Track Pattern

任意のドラムトラック・パターンを削除します。（☞ 参照：p.76 「Erase Drum Track Pattern」）

Copy Chord Trigger Setup

（☞ 参照：p.76 「Copy Chord Trigger Setup」）

Detune BPM Adjust

フレーズやリズム・ループなどのマルチサンプルを、トラックのプログラムで使用しているときに、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”にエディット・セルがあるとき、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。

（☞ 参照：p.122 「Detune BPM Adjust」）

Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

（☞ 参照：p.77 “Copy Arpeggiator”）

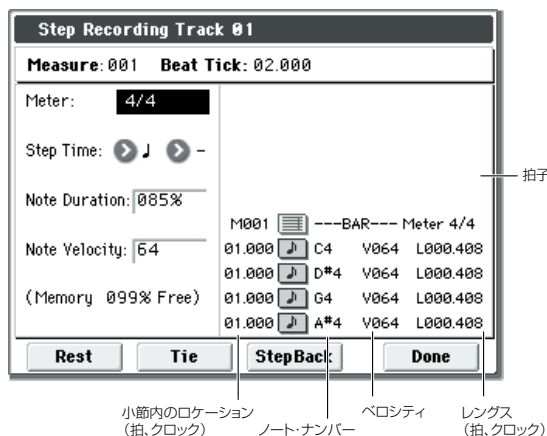
Step Recording

ステップ・レコーディングは、各音符の長さと強さを数値で指定し、音程を鍵盤で MIDI データとして入力する方法です。休符やタイはダイアログの Rest ボタン、Tie ボタンで入力します。

すでに演奏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メニュー・コマンド“Create Control Data”で入力し、プログラム・チェンジのようにデータが 1 つのときはメニュー・コマンド“Event Edit”で入力するとよいでしょう。

1. データ入力する MIDI トラックを“Track Select”で選び、入力を開始する小節を“From Measure” (Seq 6-10c) で指定します。
2. “Step Recording”を選び、ダイアログを表示します。



3. “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が表示されます。拍子の変更をされると、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。
4. “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。

 (0:060)	 (0:120)	 (0:240)	 (1:000)	 (2:000)	 (4:000)
 (0:090)	 (0:180)	 (0:360)	 (1:240)	 (3:000)	 (6:000)
 (0:040)	 (0:080)	 (0:160)	 (0:320)	 (1:160)	 (2:320)

5. “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。

6. “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] スイッチを押した状態では、[ENTER] スイッチ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。

7. 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・ナンバーが手順 4 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・ナンバーが手順 4 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、手順 4 で指定した長さ分のロケーションが進みます。

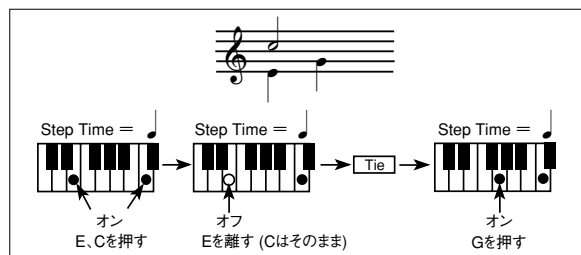
• 休符の入力

Rest ボタンを押すと、手順 4 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手順 4 で指定した長さ分だけ長くなります。

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、手順 4 で指定した長さ分だけ長くなります。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。手順 4 で指定した長さ分のロケーションに戻り、その間のデータを削除します。

• 次に入力する音符の確認

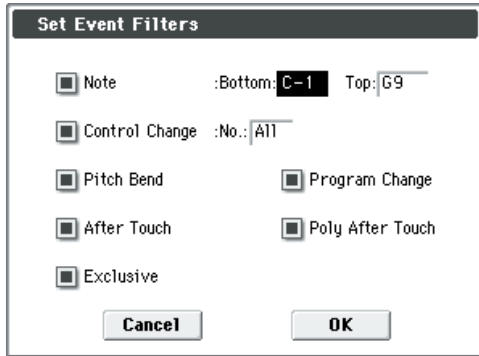
次に入力する音符を確認したいときは、[PAUSE] スイッチを押します (LED 点灯)。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度 [PAUSE] スイッチを押す (LED 消灯) と待機状態を解除し、入力が行えます。

8. 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] スイッチを押すとステップ・レコーディングする前の状態に戻ります。

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。

1. 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” (6-1c) で指定します。“Event Edit” を選ぶと、Set Event Filters ダイアログが表示されます。
“Track Select” で Master Track (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。



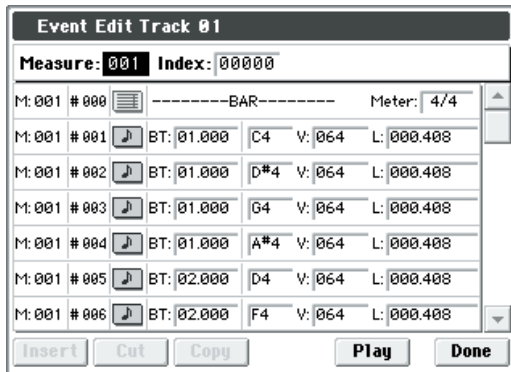
Set Event Filters ダイアログでは、イベント・エディットの画面に表示、およびエディットするイベント (演奏データ) の種類を選びます。

“Note” では、“Bottom”、“Top” の設定でノートの範囲を指定します。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”) をオンにします。

2. 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。



3. 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。
4. 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 “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・イベントを選ぶと発音します。
5. 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 “Beat Tick” 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、“Beat Tick” 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。

イベントのプレイバック

Play ボタンを押すと、ダイアログが開き、ソングのプレイバックが始まります。Event Edit でエディットした内容を確認するときに使用します。



- “Measure” で設定した小節からプレイバックします。
- ソングの設定に従ってプレイバックします (P01-1: Play/REC ページ等と同様にプレイバックします)。エディット中のトラックのみをプレイバックするときは、“Event Edit” を終了してトラックをソロにしてください。または他のトラックをミュートします。
- “Meter” をエディットした場合は、Event Edit を終了するまではプレイバックに反応しません。
- Exit ボタンを押すと再生が停止し、Event Edit ダイアログに戻ります。
- 6. イベント・エディットが終了したら Done ボタンを押します。[COMPARE] スイッチを押すとイベント・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 (レングス: 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...119 (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...E 000...127, GM, g(1)..g(9) g(d), —, (プログラム・バンク)	P: 0...127, 1...128 (GM, 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・バンド)	-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。

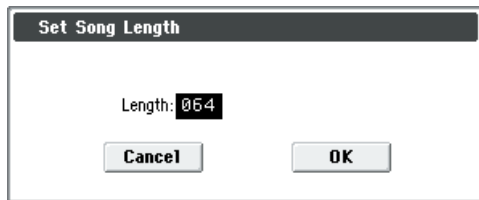
Note: *2: ノート・データとベロシティの値は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

 *3: エクススクーシブ・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スクーシブ・イベントに変更することもできません。

パターンをプット（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、Track End を表示します。

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。



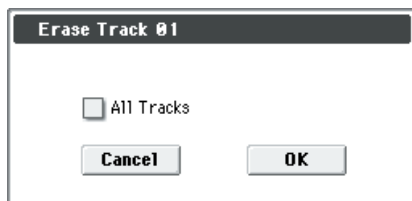
1. “Length” でソングの長さを設定します。

 “Length” で設定した小節の後のデータは削除されます。

Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。
マスター・トラックだけを消去することはできません。

1. “Track Select” で消去するトラックを選びます。
2. “Erase Track” を選び、ダイアログを表示します。



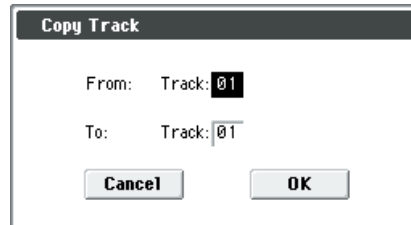
3. データを消去するトラックを設定します。
“All Tracks” をチェックしないときは、“Track Select” で選択したトラックの演奏データだけが消去されます。
“All Tracks” をチェックすると、すべてのトラックの演奏データが消去されます。

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、コピー先の元のトラック・データは消去されますので、十分に注意してください。

1. “Track Select” でコピーする MIDI トラック (Track01 ~ 16) を選びます。
2. “Copy Track” を選び、ダイアログを表示します。



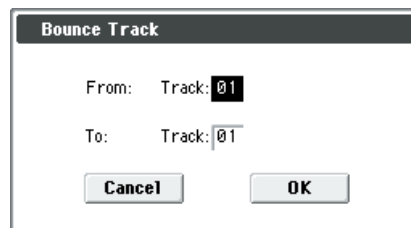
3. “From” でコピー元のトラックを、“To” でコピー先を選びます。（“From” には “Track Select” のトラックが初期状態としてセットされます。）

Bounce Track

バウンス元とバウンス先にある MIDI 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、メニュー・コマンド “Event Edit”、“Erase Control Data” で整理するとよいでしょう。

1. “Track Select” でバウンスする MIDI トラック (Track01 ~ 16) を選びます。
2. “Bounce Track” を選び、ダイアログを表示します。

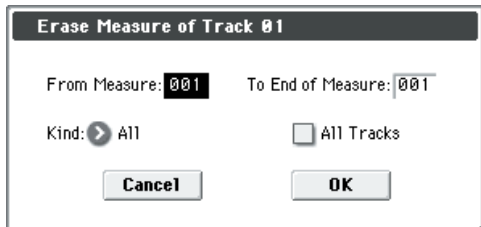


3. “From” でバウンス元のトラックを、“To” でバウンス先のトラックを選びます。（“From” には “Track Select” のトラックが初期状態としてセットされます。）
“Bounce Track” の場合、バウンス元トラックのデータは「ゼロ」になります。

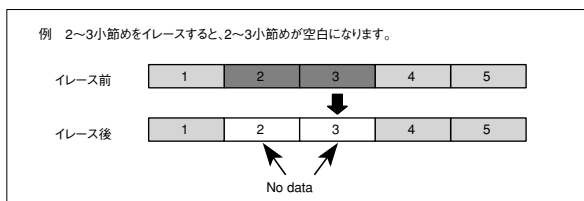
Erase Measure

指定した小節の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。

1. “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。
2. “Erase Measure” を選び、ダイアログを表示します。



3. “From Measure” でイレースする先頭の小節を、“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。)
4. 消去するデータの種類を “Kind” で選びます。
All: そのトラック内のすべての種類のデータを消去。
Note: ノート・データを消去。
Control Change: コントロール・チェンジ・データを消去。
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消去。
Pitch Bend: ピッチ・ベンド・データを消去。
Program Change: プログラム・チェンジ・データを消去。
Exclusive: エクススクルーシブを消去。
5. コマンドを実行するトラックを設定します。
“All Tracks” をチェックしないで実行すると、“Track Select” で選択したトラックだけの “Kind” データを消去します。
“All Tracks” をチェックすると、すべてのトラックの “Kind” データを消去します。



- ▲ 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。
- ▲ 数小節にまたがって持続するノート・データは、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されますので注意してください。

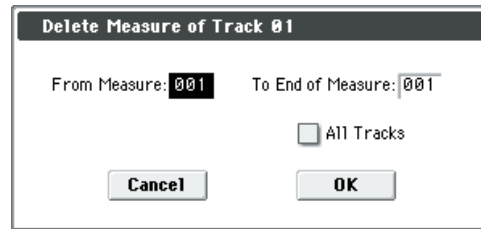
Note: ノート・データの消去はメニュー・コマンド “Shift/Erase Note” でも実行できます。消去するノートの範囲や “Beat.Tick” (拍、クロック) 単位の範囲を指定して消去するときに使用してください。

Note: コントロール・チェンジの消去はメニュー・コマンド “Erase Control Data” 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。

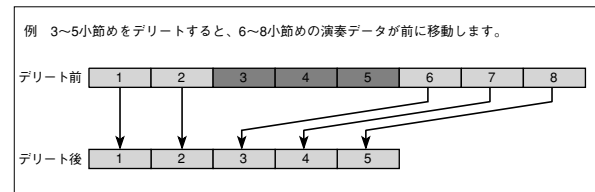
Delete Measure

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。

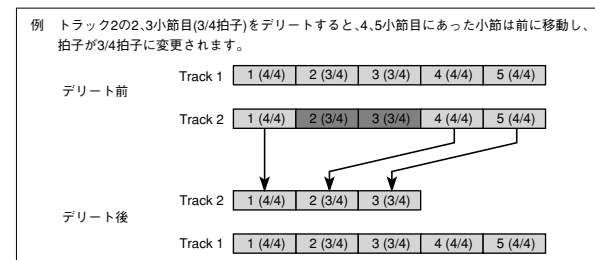
1. “Track Select” で、削除する小節を含む MIDI トラック (Track01 ~ 16) を選びます。
2. “Delete Measure” を選び、ダイアログを表示します。



3. “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。)
4. コマンドを実行するトラックを設定します。
“All Tracks” をチェックしないで実行すると、“Track Select” で選択したトラックで設定した小節間のデータだけを削除します。
“All Tracks” をチェックすると、すべてのトラックで設定した小節間のデータを削除します。



- ▲ 手順4で “All Tracks” をチェック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。



- ▲ 手順4で “All Tracks” をチェックして実行すると、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。

- ▲ 数小節にまたがって持続するノート・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。

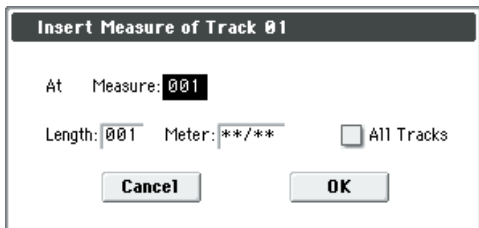
Insert Measure

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・データの途中に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。

1. “Track Select” でインサートする MIDI トラック（Track01～16）を指定します。
2. “Insert Measure” を選び、ダイアログを表示します。



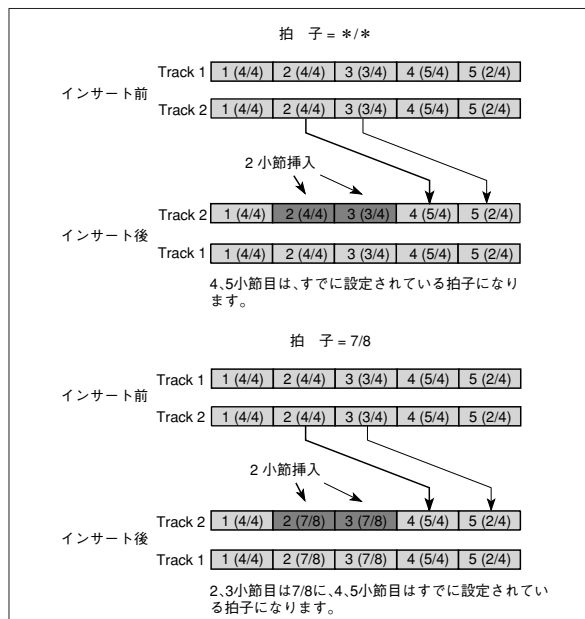
3. “At Measure” で挿入する小節位置を指定します。（Track Edit ページ “From Measure” で指定した小節が初期状態としてセットされます。）
4. “Length” で挿入する小節数を設定します。
5. “Meter” で挿入する小節の拍子を設定します。

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。

6. コマンドを実行するトラックを設定します。

“All Tracks” を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。

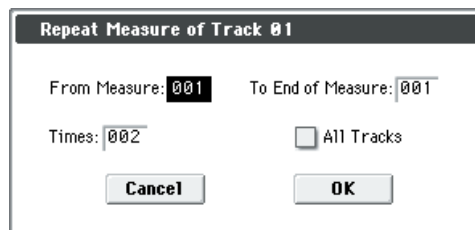
“All Tracks” をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックに小節を挿入します。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏されます。



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”（P0-1-5(6)）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。

1. “Track Select” でインサートする MIDI トラック（Track01～16）を指定します。
2. “Repeat Measure” を選び、ダイアログを表示します。



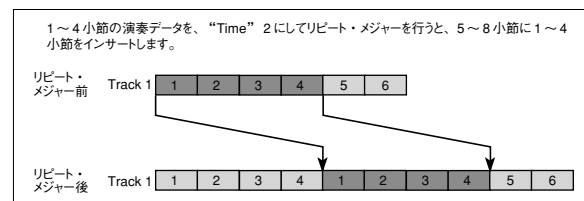
3. “From Measure” と “To End of Measure” でリピートさせる小節範囲を指定します。（“From Measure” と “To End of Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）
4. “Times” でリピートする回数を設定します。

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。

5. コマンドを実行するトラックを設定します。

“All Tracks” のチェックをはずして実行すると、“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。

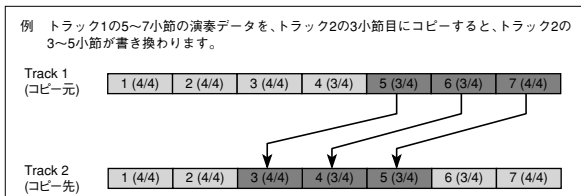


Copy Measure

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・データを上書きします。

1. コピー元のソングを選びます。
2. “Copy Measure” を選び、ダイアログを表示します。

3. 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” のチェックをはずして実行すると、“Track Select” で指定したトラックの演奏データをコピーします。このときコピーする小節の演奏データは上書きされますが、拍子とテンポは上書き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の演奏データをコピーします。
4. “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。）
5. 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。

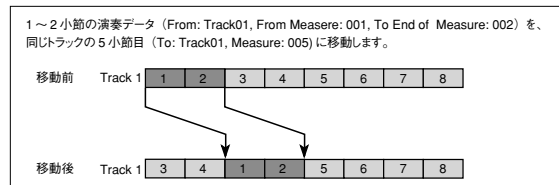


Move Measure

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。

1. 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。）
“All Tracks” のチェックをはずして実行すると、“Track Select” で指定したトラックの演奏データを移動します。
“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の演奏データが移動します。
2. “From Measure” と “To End of Measure” で移動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。）
3. To: “Track” (“All Tracks” をチェックしない場合) 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。

Note: 演奏データを、同じトラックの後ろへ移動させる場合、移動元の小節は、移動先に指定した小節の前に移動します。移動先の小節にあるデータは、移動した小節数だけ前へ詰められます。



Create Control Data

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを MIDI トラック、マスター・トラックの指定した範囲に作成します。

1. “Track Select” でクリエイイト・コントロール・データを行う MIDI トラックを指定します。

テンポ・データを変化させるときは、トラックを Master Track に設定します。そのとき手順 4 の “Kind” が Tempo になります。

2. “Create Ctrl Data” を選び、ダイアログを表示します。

3. 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。）
4. “Kind” でクリエイ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。

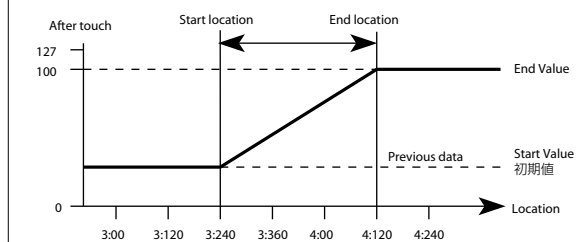
Pitch Bend: ピッチ・ベンドのデータを挿入します。

Tempo: テンポ・データを挿入します。（マスター・トラック選択時）

5. “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には、“Start Value” はそのまま、“End Value” を設定するとよいでしょう。

例 コントローラーはアフタータッチです。スタート・ロケーションは3:240、エンド・ロケーションは4:120、エンド・バリューは100に設定されています。これにより、アフタータッチの値は3:240から変化し始め、4:120で100になります。



4. 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、あらかじめメニュー・コマンド

“Quantize” でクオンタイズを行い、不要なコントロール・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。

Erase Control Data

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、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。

1. “Track Select” でイレース・コントロール・データを行う MIDI 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。そのとき手順 4 の “Kind” が Tempo になります。

2. “Erase Ctrl Data” を選び、ダイアログを表示します。

3. 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。）
4. “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・ベンドのデータを消去します。

Tempo: テンポ・データを消去します。（マスター・トラック選択時）

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、“Erase Measure” で “Kind” に Control Change 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。

Quantize

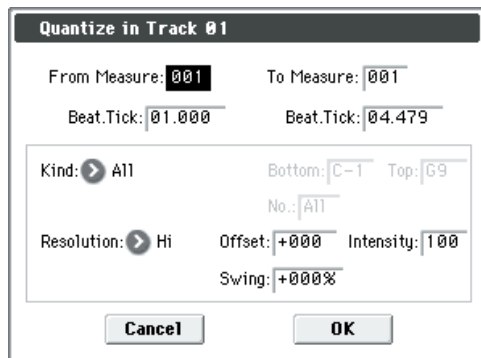
入力した MIDI データ（ノート・データ、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、プログラム・チェンジ等）のタイミングを補正します。

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、レングス（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（ $\downarrow/480$ ）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に含まれていると、それらが1つにまとめ内部メモリーが節約できます。

1. “Track Select” でクオンタイズを行うトラックを指定します。
2. “Quantize” を選び、ダイアログを表示します。



3. 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。）
4. 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（例えばドラムス・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。

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。

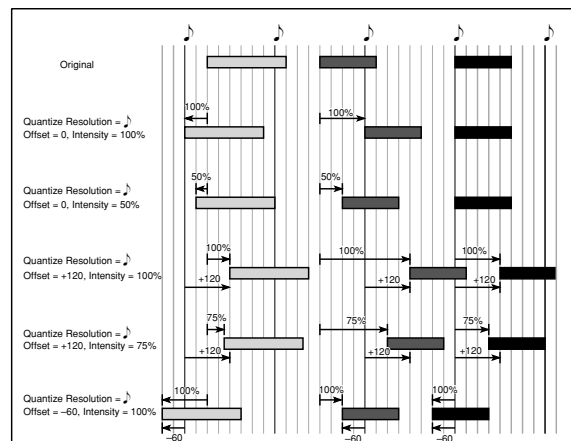
After Touch: チャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータをクオンタイズします。

Pitch Bend: ピッチ・ベンドのデータにクオンタイズをかけます。

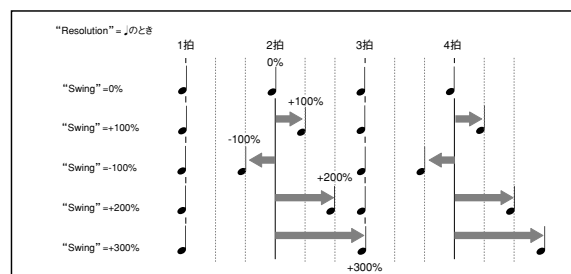
Program Change: プログラム・チェンジのデータにクオンタイズをかけます。

5. “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。
6. “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。
240 にすると ♪ 、120 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。
7. “Intensity” では、補正時の感度（手順5と6の指定へ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 で手順5、6の設定どおりに補正します。
8. “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。

* “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。



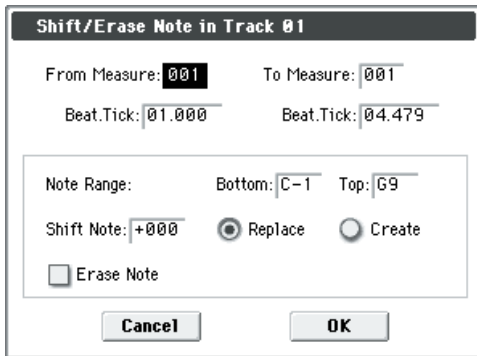
* “Swing” の設定によって、次のような結果が得られます。



Shift/Erase Note

指定した MIDI 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。

1. “Track Select” でシフト／イレース・ノートを実行する MIDI トラックを指定します。
2. “Shift/Erase Note” を選び、ダイアログを表示します。



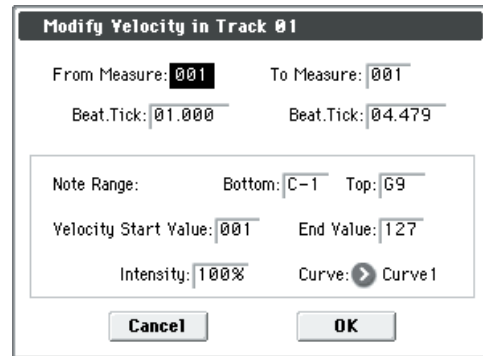
3. ノート・ナンバーをシフト（移動）またはイレース（消去）する範囲を指定します。
“From Measure” と “To End of Measure” で小節を、“Beat.Tick” で拍とクロックを指定します。（“From Measure” と “To End of Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）
4. シフト／イレース・ノートを実行するノートの範囲を設定します。
Note Range: “Bottom” で下限を、“Top” で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とする場合は、“Bottom” を C-1 に、“Top” を G9 に設定します。
 - ノートをシフトする場合
5. “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。
6. “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、ギターの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。
7. 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
8. “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メニュー・コマンド “Erase Measure” で “Kind” に Note を選ぶことで行えますが、ここでは “Beat.Tick” で範囲を指定したり、特定のノート・データのみを消去できます。

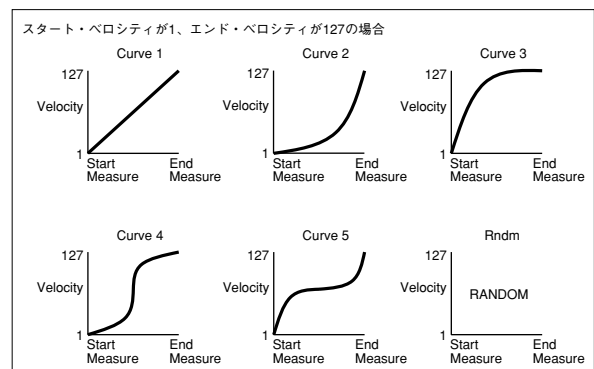
Modify Velocity

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。

1. “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。
2. “Modify Velocity” を選び、ダイアログを表示します。



3. 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。）
4. 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。
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ときは、“Bottom” を C-1 に、“Top” を G9 に設定します。
5. “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。
6. 手順7で指定するカーブへどれくらい近づけるかを “Intensity” で設定します。
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。
7. “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。
* 6 種類のカーブ “Curve” は次のとおりです。



Copy Insert Effect

（参照：p.77 「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。

Swap Insert Effect

(参照 : p.77 「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。

DrumKit IFX Patch

(参照 : p.123 「DrumKit IFX Patch」)

Copy MFX/TFX

(参照 : p.77 「Copy MFX/TFX」)

ただし、MFX1 ~ TFX 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。

Swap MFX/TFX

(参照 : p.78 「Swap MFX/TFX」)

ただし、MFX1 ~ TFX 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。

Write FX Preset

(参照 : p.78 「Write FX Preset」)

Put Effect Setting to Track

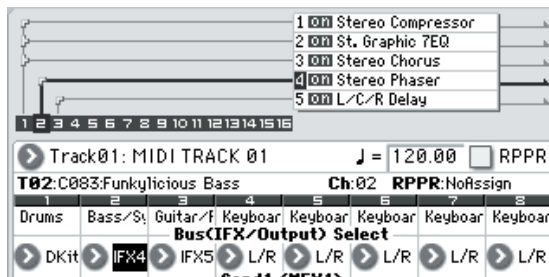
エフェクトの設定をエクスルーシブ・イベントとしてトラックに挿入します。曲の途中でエフェクトの設定を変更したい場合等に使用します。

▲ MIDI パラメーター・チェンジ・システム・エクスルーシブ・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。

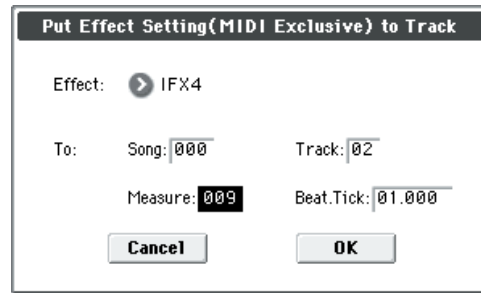
Note: エフェクトを途中で切り替える場合は、切り替える前のエフェクトもこのコマンドでトラックの小節のはじめ (“Measure” 001, “Beat.Tick” 01.000) に挿入してください。

1. 挿入するエフェクト (IFX1 ~ 5, MFX1、2、TFX) を P8-1: IFX、P8-2: IFX または P9: MFX/TFX で調整し、エクスルーシブ・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 2 で使用している IFX4 を 9 小節の出だしで変更するとします。



2. “Put Effect Setting to Track” を選び、ダイアログを表示します。(ダイアログの値は、手順 1 の例にするための設定です。)



3. “Effect” で対象となるエフェクトを選びます。
4. 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。

▲ 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/オフやバス等の設定は、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、P6: Track Edit ページのメニュー・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。

例：“Put Effect Setting to Track” によるエフェクトの切り替え

メニュー・コマンド “Put Effect Setting to Track” は、エフェクト設定をエクスルーシブ・イベントとしてトラック上に挿入します。2 通りの方法を例として説明します。

1) 曲の先頭と途中でエフェクト設定を挿入する

MIDI トラック 2 にインサート・エフェクト (IFX3) を、1 小節から 8 小節まで 035: Stereo Phaser を使用し、9 小節目からは 032: Stereo Flanger に切り替えるように設定します。

メニュー・コマンド “Put Effect Setting to Track” で MIDI パラメーター・チェンジ・システム・エクスルーシブ・メッセージを挿入します。

1. P0-1: Play/REC- Program T01-08 で、MIDI トラック 2 に任意のプログラムを選びます。
“Track Select” で Track02 を選択するとモニターすることができます。
2. P8-1: IFX- Routing 1 T01-08 で、MIDI トラック 2 を IFX3 に送ります。
3. 1 小節目から使用するエフェクトを設定します。
P8-1: IFX- Insert FX Setup で、IFX3 に 035: Stereo Phaser を選び、Effect On/Off ボタンをオンにします。
P8-1: IFX- IFX3 でパラメーターを任意に設定します。



4. “Track Select” で Track02 を選んでいることを確認して、任意にレコーディングします。
5. P8-1: IFX ページでメニュー・コマンド “Put Effect Setting to Track” を選び、ダイアログを表示します。
6. エフェクトのエクスクルーシブ・メッセージの挿入先を設定します。
 “Effect”: IFX3
 To: “Song”: 000
 “Track”: 03
 “Measure”: 001
 “Beat.Tick”: 01.000
7. OK ボタンを押します。
8. 9 小節目から使用するエフェクトを設定します。
 P8-1: IFX- Insert FX Setup で、IFX3 に 032: Stereo Flanger を選びます。
 P8-1: IFX- IFX3 でパラメーターを任意に設定します。
9. P8-1: IFX でメニュー・コマンド “Put Effect Setting to Track” を選び、ダイアログを表示します。
10. エフェクトのエクスクルーシブ・メッセージの挿入先を設定します。
 “Effect”: IFX3
 To: “Song”: 000
 “Track”: 03
 “Measure”: 009
 “Beat.Tick”: 01.000
11. OK ボタンを押します。
12. 実行後プレイバックすると、トラック 3 のエフェクト 035: Stereo Phaser が 9 小節目から 032: Stereo Flanger に変わります。
13. [COMPARE] スイッチを押して（スイッチが点灯）プレイバックさせると、“Put Effect Setting to Track” 実行前の状態が確認できます。
14. P6: Track Edit- Track Edit ページで “Track Select” を Track03 にして、メニュー・コマンド “Event Edit” を選び、イベント・エディットの画面を表示します。（Set Event Filters ダイアログの “Exclusive” をチェック）
 トラック 3 の先頭と 9 小節目に MIDI パラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。

2) 曲の先頭からはソング自体に設定されているエフェクトを使用し、曲の途中から別のソングで設定したエフェクトを挿入する MIDI トラック 3 で使用されているインサート・エフェクト (IFX3) において、曲の先頭からは 035: Stereo Phaser を使用し、9 小節目からは別のソングで設定した 032: Stereo Flanger を使用するように、MIDI パラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入します。

1. MIDI トラック 3 に任意のプログラムを選び、IFX3 に送ってください。

MIDI トラック 3 について以下のように設定します。

“Track Select”: Track03 (P0)

“Bus (IFX/Output) Select”: IFX3 (P8)

P0-1: Play/REC- Program T01-08 ページでトラック 3 にプログラムをアサインし、P8: Insert Effect ページで、トラック 3 にエフェクトをルーティングし、エフェクトを設定してください。

2. “Track Select” で Track03 を選んでいることを確認して、レコーディングします。
3. 変更するエフェクトの設定を、コピーした別のソングで設定します。

1) ソング S001 を作成します。

2) メニュー・コマンド “Copy From Song” でコピー元を S000 にしてコピーを実行します。

ソング 001 上で 9 小節目から使用するエフェクトを設定します。P8-1: IFX-Insert FX Setup で、IFX3 に 032: Stereo Flanger を選びます。

P8-1: IFX-IFX3 でパラメーターを任意に設定します。

4. メニュー・コマンド “Put Effect Setting to Track” を選び、ダイアログを表示します。
5. ソング 001 で設定したエフェクト設定をソング 000 に挿入します。
 “Effect”: IFX3
 To: “Song”: 000
 “Track”: 03
 “Measure”: 009
 “Beat.Tick”: 01.000

6. OK ボタンを押して、実行します。

7. 実行後、ソング 000 を選びプレイバックさせると、トラック 3 のエフェクトが 9 小節目から 032: Stereo Flanger に変わります。

8. ソング 000 で [COMPARE] スイッチを押して（スイッチが点灯）プレイバックさせると、“Put Effect Setting to Track” 実行前のを確認できます。

実行前と実行後のトラックを比較したいときに [COMPARE] スイッチを使用します。

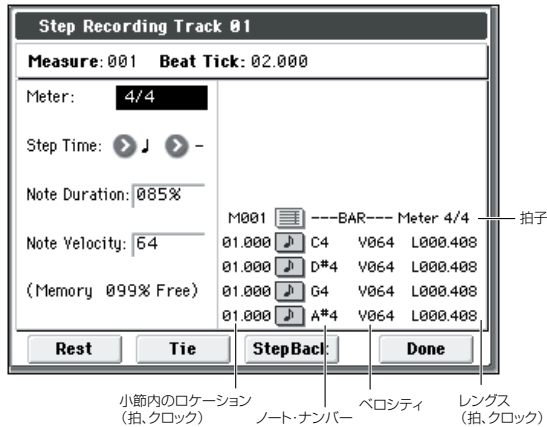
Note: ソング 000 の P6: Track Edit-Track Edit ページで “Track Select” を Track03 にして、メニュー・コマンド “Event Edit” を選び、イベント・エディットの画面を表示します。（Set Event Filters ダイアログの “Exclusive” をチェック）

トラック 3 の 9 小節目に MIDI パラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。

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・パターンときに有効です

1. “Pattern (Pattern Bank)”、“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メニュー・コマンド “Pattern Parameter” で設定します。
2. “Step Recording (Loop Type)” を選び、ダイアログを表示します。



3. 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。メニュー・コマンド “Step Recording” (※p.197) の手順 3 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。

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。

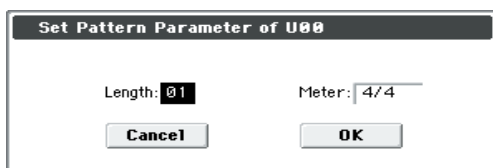
エディットするパターンを “Pattern”、“Pattern Select” で選びます。そしてこのコマンドを選びます。

その後の操作は、トラックのイベント・エディットでの MIDI トラックに対するエディットと同じです。メニュー・コマンド “Event Edit” (※p.198) を参照してください。

Pattern Parameter

指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

1. “Pattern”、“Pattern Select” でパターンを選びます。
2. “Pattern Parameter” を選び、ダイアログを表示します。

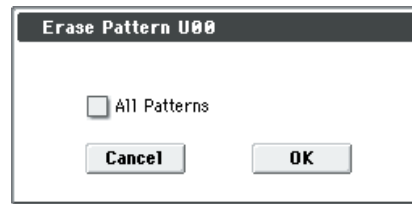


3. “Length” でパターンの小節数を設定します。
4. “Meter” でパターンの拍子を設定します。
ただし、ここで設定した拍子で作成したパターンは、ソングのトラックにプットまたはコピーすると、ソングの小節に設定した拍子で演奏されます。

Erase Pattern

指定したパターンの演奏データを消去します。

1. “Pattern”、“Pattern Select” でパターンを選びます。
2. “Erase Pattern” を選び、ダイアログを表示します。



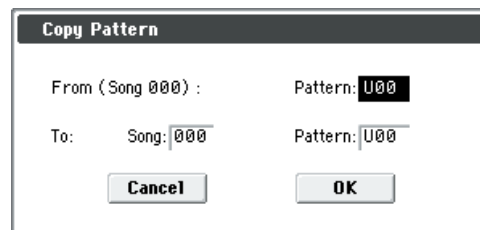
3. “All Patterns” にチェックすると、ソング内のすべてのユーザー・パターンを消去します。
チェックしないときは、手順 1 で指定したパターンを消去します。

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。



4. 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。)
5. 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・パターンが選べます。

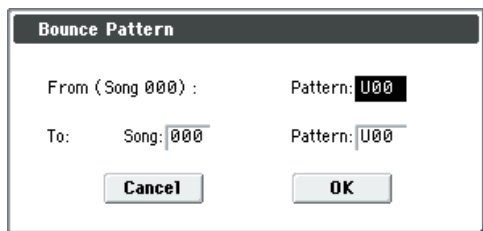
Bounce Pattern

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、メニュー・コマンド [Event Edit] (※p.198) で整理してください。

1. “Pattern”、“Pattern Select” でバウンス元になるパターンを選びます。

2. “Bounce Pattern” を選び、ダイアログを表示します。

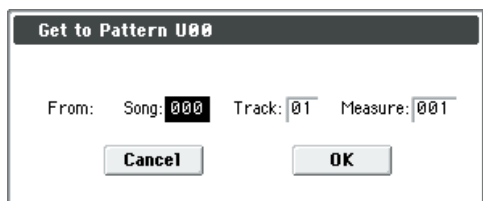


3. From (Song * * *) : “Pattern” でバウンス元のパターンを選びます。(Pattern Edit ページで選んでいるソング、パターンが初期状態としてセットされます。)
4. To: “Song”、 “Pattern” でバウンス先のソングとパターンを選びます。 “Pattern” には U00 ~ U99 のユーザー・パターンが選べます。

Get From Track

MIDI 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。

1. “Pattern”、 “Pattern Select” で取り込み先を選びます。
2. メニュー・コマンド “Pattern Parameter” で、取り込み先のパターンの長さを設定します。
3. “Get From Track” を選び、ダイアログを表示します。



4. “Song” で取り込み元のソングを選びます。
5. “Track” で取り込み元の MIDI トラックを選びます。
6. “Measure” で取り込み元の先頭の小節を設定します。

Put To Track

パターンを MIDI トラックに配置します。

メニュー・コマンド “Copy To Track” 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。

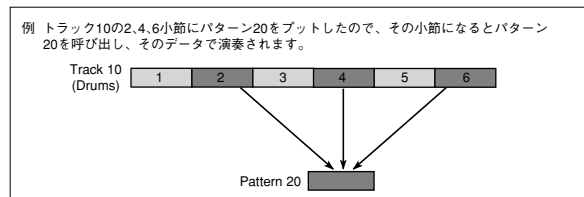
繰り返し使用することの多いフレーズや、ドラム・パターン等をパターンとして用意しておき、それをトラック上に配置することで、メモリーを大幅に節約できます。

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。

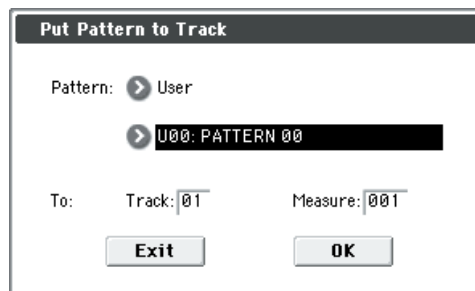
プット・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- 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・ベンド等のコントロール・データは、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・ベ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。)(参照: p.183 “パターン・レコーディングでのコントロール・データ処理”)

- 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、メニュー・コマンド “Erase Measure” 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。



1. “Put To Track” を選び、ダイアログを表示します。



2. “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。)
3. To: “Track” でプット先の MIDI トラックを選びます。
4. “Measure” でプット先の先頭の小節を設定します。

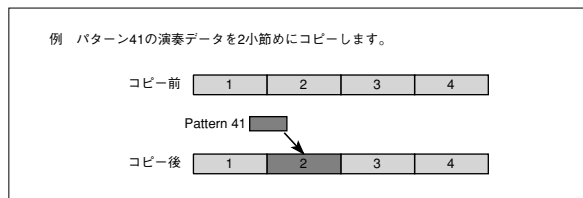
実行すると、 “Measure” が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをプットすることができます。コマンドを終了するときは、Exit ボタンを押します。

Copy To Track

指定したパターンの内容 (演奏データ) を MIDI 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、MIDI 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。メニュー・コマンド “Put To Track” を参照してください。

Convert to Drum Trk Pattern

ユーザー・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートします。コンバートすることによって、ユーザー・パターンは各モードのドラムトラックで使用することができます。このコンバートしたドラムトラック・パターンは電源をオフにしても本体に保存されます。そのためプログラムやコンビネーションと一緒に管理することができます。

ユーザー・パターンを用意する

ドラムトラック・パターンへコンバートするには、ユーザー・パターンを用意する必要があります。

ユーザー・パターンを作成するときは、Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページでリアルタイム・レコーディングをしたり (※OM p.61)、ステップ・レコーディングをします (※p.208)。

またトラックの演奏データはパターンに取り込むことができますので、トラックで作成した演奏データや、Media モードでロードした SMF などの演奏データをユーザー・パターンにすることができます。トラックの演奏データをパターンに取り込むには、Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページでメニュー・コマンド “Get From Track” を実行します。 (※p.209)

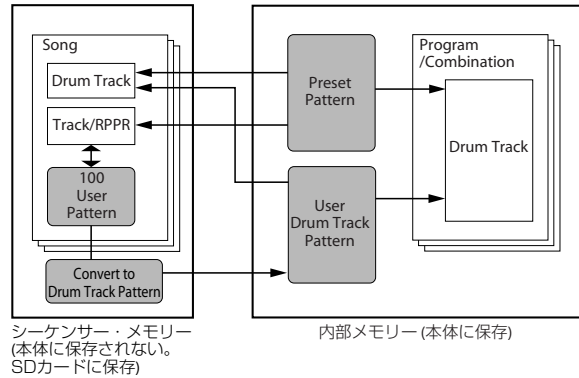
ドラムトラック・パターンへコンバートする

1. MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
2. Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページを表示します。
3. “Pattern”、“Pattern Select” でコンバート元のパターンを選びます。
4. “Convert to Drum Trk Pattern” を選び、ダイアログを表示します。



5. To “Drum Track Pattern Select” で、コピー先のユーザー・ドラムトラック・パターン・ナンバーを設定します。実行するとコピー先のナンバーに上書きされます。
6. “All Patterns available in Song ***” をチェックすると、ソング内のノート・イベントを持つすべてのパターンが、手順 3 で指定したナンバーを先頭にしてコピーされます。
7. “Note Only” をチェックして実行すると、ノート・イベントだけをコピーします。

OK ボタンまたは [ENTER] スイッチを押して実行します。「Program モードでドラムトラック機能を演奏する」 (※OM p.79) を参照して、Drum Track “Pattern Bank” で User を選び、“Pattern No.” でコンバートしたユーザー・ドラムトラック・パターンを設定してください。そしてドラムトラック・パターンを演奏させてください。



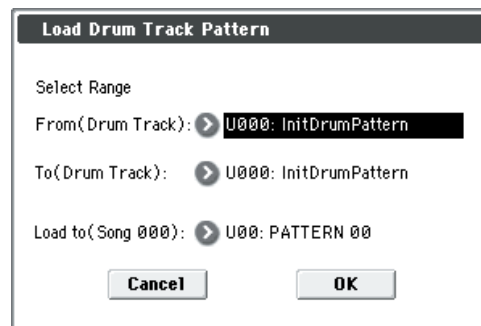
⚠ ドラム・パターンのメモリー容量が足りないとき、またはパターン・スロットが足りないときは、エラー・メッセージ “Not enough Drum Track pattern memory”、“Not enough Drum Track pattern locations available” を表示してコマンドは実行されません。

Tips: よく使用するドラム・パターンをコンバートしてもよいでしょう。“Load Drum Track Pattern” で読み込みます。

Load Drum Track Pattern

ユーザー・ドラムトラック・パターンをユーザー・パターンに読み込みます。

ユーザー・ドラムトラック・パターンをエディットするときは、一端、ソングのパターンに読み込んで、エディットします。エディット後は “Convert to Drum Trk Pattern” で任意のユーザー・ドラムトラック・パターンとして保存します。



1. Select Range “From (Drum Track)” と “To (Drum Track)” で、コピー元のユーザー・ドラムトラック・パターンを設定します。
From から To までのユーザー・ドラムトラック・パターンがロードの対象になります。1 パターンだけをロードするときは、From と To を同じナンバーにします。
実行するとコピー先のナンバーに上書きされます。
2. “Load to (Song ***)” でロード先のユーザー・パターン・ナンバーを設定します。

Erase Drum Track Pattern

任意のドラムトラック・パターンを削除します。
(参照：p.76 “Erase Drum Track Pattern”)

Rename Cue List

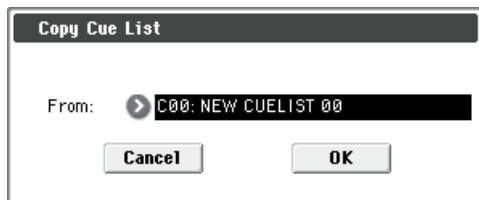
選択しているキュー・リストをリネームします。24 文字まで入力が可能です。(参照：p.90)

Delete Cue List

現在選ばれているキュー・リストを削除します。

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。



1. “From” でコピー元のキュー・リストを指定します。
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。

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の追加レコーディングは行えませんが、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 SD カードに SMF で書き出すときにもソングにコンバートする必要があります。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。

 トーン・アジャスト機能による設定は、コンバートに反映されません。

1. ソングにコンバートするキュー・リスト (C00 ~ C19) を選びます。
2. “Convert to Song” を選び、ダイアログを表示します。



3. “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。
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] スイッチ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, Use Programs Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Delay, トラック EQ 各種設定

- **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” (0-1-3(4)b) が RND のとき C064 にコンバートされます。“Portamento” (3-3(4)c) が PRG、“Bend Range” (3-5(6)c) が PRG または - 値のとき、コンバートに反映されません。

- ❏ **“Detune” (3-5(6)c) は、ドラムス・プログラムの場合は 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。

ドラムス・プログラム以外の場合は、RPN ファイン・チューニングと、トラックのノート・ナンバーをシフトすることでコンバートされます。

- **“PLAY/MUTE” (P0-1-1(2): Program T01-08, T09-16 “Play/Rec/Mute”)**

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” (P0-1-5(6): Play Loop T01-08, T09-16 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” (P0-1-5(6): Play Loop T01-08, T09-16 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” (3-5(6)c) 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。

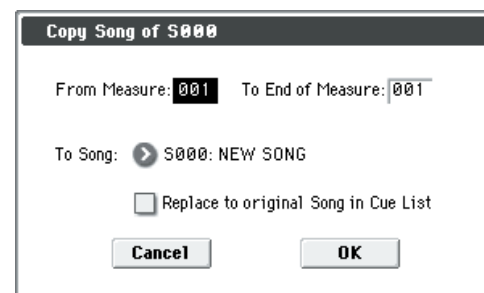
Copy Song

“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。

1. “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。
2. “Copy Song” を選び、ダイアログを表示します。



3. 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。
4. “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替えられますので、実行前に注意してください。
5. “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。

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、リアルタイム・コントロール・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	ARP [ON/OFF] スイッチ, [GATE] ノブ, [VELOCITY] ノブ, [LENGTH] ノブ, [OCTAVE] ノブ
	Drum Track [ON/OFF] スイッチ
	Control Surface [REALTIME CONTROL] スイッチ, [EXTERNAL] スイッチ, [ARP] スイッチ
P0: Play/REC, Arp A/B	Program, Mixer Program Select, Pan, Volume, PLAY/MUTE, Solo On/Off *1
	Control Surface [Realtime Control], [ARP] のすべてのパラメーター
P1: Controllers	Controllers Setup [Panel Switch Assign], [Realtime Control Knob Assign] のすべてのパラメーター
	Chord Trigger Setup [Chord Trigger Switch] のすべてのパラメーター
P2: EQ	Auto Load Prog EQ, Bypass, Input Trim, High Gain, Mid Frequency, Mid Gain, Low Gain
P3: Track Param	OSC Force OSC Mode, OSC Select, Portamento
	Pitch Transpose, Detune, Bend Range
	Other Use Program's scale, Type, key, Random
P4: Zone/Delay	Delay Delay Time [ms], MIDI/Tempo Sync., Base Note, Times
P7: ARP/DT	ARP Setup すべてのパラメーター
	Arpeggiator A/B すべてのパラメーター
	ARP Scan Zone すべてのパラメーター
	Drum Track ドラムトラックのすべてのパラメーター
P8: IFX	Routing1/2 Bus (IFX/Output) Select, Send1, Send2, Fx Control Bus
	Insert FX Setup IFX, IFX On/Off, Chain to, Chain, Pan, Bus, FX Control Bus, Send1, Send2
	IFX 1-5 エフェクトのすべてのパラメーター
	Common FX LFO [Common FX LFO 1, 2] のすべてのパラメーター
P9: MFX/TFX	Routing MFX, MFX On/Off, Chain, Chain Direction, Chain Level, Return 1, Return 2, TFX, TFX On/Off, Master Volume
	MFX 1/2 エフェクトのすべてのパラメーター
	TFX エフェクトのすべてのパラメーター

*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。

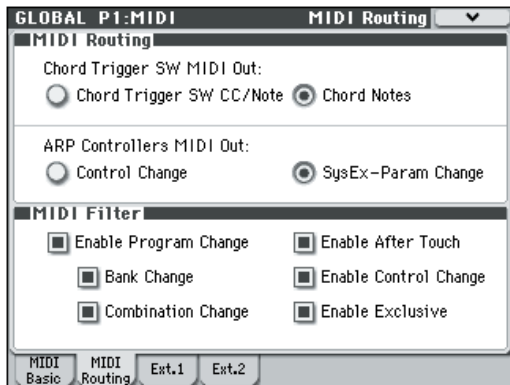
Global P1: MIDI- MIDI Basic の SEQ Mode “Param. MIDI Out” の設定により、レコーディングされるイベントがコントロールされます。Control Change ではコントロール・チェンジ・メッセージのみがレコーディングされます。SysEX-Param Change ではパラメーター・チェンジ、エクスクルーシブ・メッセージのみがレコーディングされます。(224 ページ「Param. MIDI Out」)

各ページのメニュー・コマンドの実行によるパラメーターのエディットや、エフェクト・プリセット機能で呼び出したエフェクト・パラメーターの設定変更は、リアルタイム・レコーディングの対象になりません。

内部パラメーター・チェンジをレコーディングする

内部パラメーター・チェンジのレコーディング方法を説明します。例として、トラック 1 にレコーディングしたフレーズにインサート・エフェクト（IFX1）をかけ、空きトラックへ、エフェクトを変更するなどのパラメーター・チェンジをレコーディングします。

Note: システム・エクスクルーシブ・メッセージをレコーディングするには、Global P1:MIDI- MIDI Routing ページの“Enable Exclusive” をチェックする必要があります。Global モードに移りチェックが付いていることを確認してください。



1. MIDI トラック 1 に任意のプログラムを選び、IFX1 に送ってください。そして、16 小節程度のフレーズをレコーディングします。
- P0-1: Play/REC- Program T01-08 ページの“Program Select”で、MIDI Track 01 に任意のプログラムを選びます。
- P8-1: IFX- Routing1 T01-08 ページで、MIDI Track01 の“Bus (IFX/Output) Select”を、IFX1 ヘルペーティングします。そして P8-1: IFX- Insert FX Setup ページで IFX1 に任意のエフェクトを選びます。
- “Track Select”で MIDI Track01 を選び、SEQUENCER [REC/WRITE]、[START/STOP] の順でスイッチを押して、16 小節程度のフレーズをレコーディングします。
2. “Track Select”で Track 09 を選び、パラメーター・チェンジをレコーディングします。

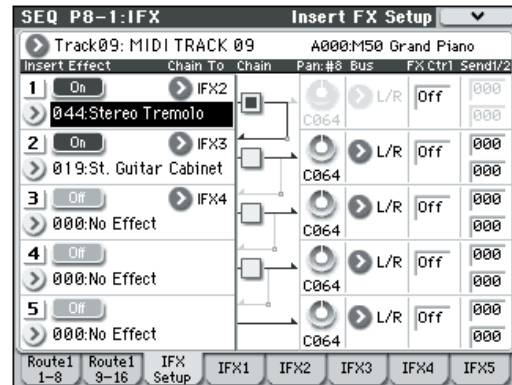
Note: ここでは空きトラックを選んでください。データが記録されている MIDI トラックにレコーディングする場合は、P0-1: Play/REC- Preference ページの Recording Setup で、Overdub を選び、レコーディングします。



- “Track Select”で Track09 を選び、SEQUENCER [REC/WRITE]、[START/STOP] の順でスイッチを押して、レコーディングを開始します。

- レコーディング中に、適当なタイミングでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターを変更します。

P8-1: IFX- Insert FX Setup ページの IFX1 に他のエフェクトを選び、エフェクト・パラメーターの値を変えたり、または P0-1: Play/REC- Tone Adjust ページで音色をリアルタイムに変更します。



Note: 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については、213 ページ「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」を参照してください。

3. レコーディングを終了します。

Note: エクスクルーシブ・メッセージは、常に“Track Select”で選択したカレント・トラックにレコーディングされます。ここでは MIDI トラック 9（MIDI Track09）にレコーディングされます。

Note: MIDI イベント・エディットの画面で、レコーディングされたエクスクルーシブ・イベントとロケーションが確認できます。エクスクルーシブ・イベントは“EXCL”と表示されます。

P6: Track Edit-Track Edit ページで、メニュー・コマンド“MIDI Event Edit”を選び、Set Event Filters ダイアログで Exclusive にチェックし、OK ボタンを押して確認してください。

- ▲ エクスクルーシブ・イベントは、他のイベントへの変更はできません。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。

4. P8-1: IFX など、リアルタイムで変更したパラメーターのページを表示させて、プレイバックすると、レコーディングされた設定が再現できます。

本機のソング・データとその互換性

メディアから、本機のシーケンサーにロードして再生できるソング・データには、次の2種類があります。

本機専用フォーマットでセーブされているソング・データ

このデータは本機専用です。

本機独自の細かな設定による演奏が忠実に再現できますので、本機で再生することを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをお勧めします。

スタンダード MIDI ファイル

本機専用フォーマットのように本機での演奏を忠実に再現できませんが（普通の演奏には問題ありません）、SMF 対応の他機種と互換性が持てます。

ソング・データ等のロード／セーブは、Media モードで行ないます。（※OM p.91、p.92）

エクスクルーシブ・イベントを含んだデータ にも対応しています。

XG、GS データ等の外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・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（※p.213）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。

また、メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”でインサート・エフェクト、マスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入することができます。

 レコーディングした GM、XG、GS 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再現されません。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、従来と同様にメディア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。

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、ユーザー・アルペジオ・パターンのセットアップなども行います。

 Global モードで設定した内容を残しておく場合は、電源をオフする前に必ず保存してください。メニュー・コマンド “Write Drum Kits” は P5: Drum Kit で選択できます。“Write Arpeggio Patterns” は P6: Arpeggio Pattern で選択できます。“Write Global Setting” は Global モードのそれ以外のページで選択できます。

また、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すことによって、“Update Global Setting”、“Update Drum Kit”、“Update Arpeggio Pattern” が選べます。同様にエディットした内容を保存できます。

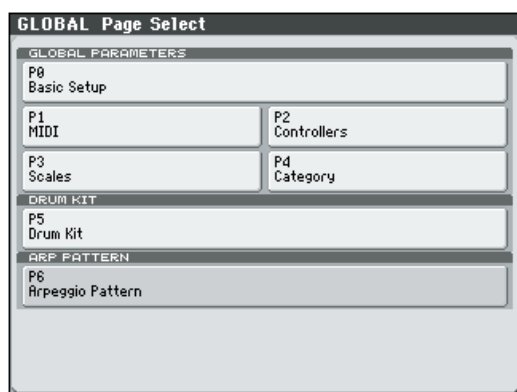
Global Page Select

- Global モードを選択するには、MODE [GLOBAL] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

- [PAGE SELECT] スイッチを押して “Page Select” を表示します。

[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として灰色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

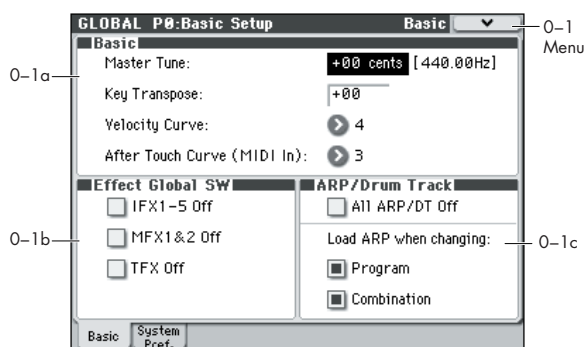
その他の選択方法

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー[0]～[6]でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P3: Scales ページを表示したいときは、[PAGE SELECT] スイッチを押しながら、テン・キー[3]を押します。
- [EXIT] スイッチを押すと、最後に選択した P0: Basic Setup ページへ移動します。もう一度、[EXIT] スイッチを押すと Basic ページへ移動します。

	ページ	おもな内容
GLOBAL PARAMETERS	P0: Basic Setup	全体に関する基本セッティング (※p.218)
	P1: MIDI	本体全体の MIDI に関する設定 (※p.222) External Mode の設定 (※p.226)
	P2: Controllers	リア・パネルに接続するペダル等のコントローラー設定 (※p.229) アルペジエーター・コントローラーの CC# アサイン (※p.230) コード・トリガー・スイッチの CC# アサイン (※p.231)
	P3: Scales	ユーザー・スケール設定。16 種類のオクターブ・スケール、1 種類的全ノート・スケールを設定。(※p.232)
	P4: Category	プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームをエディット (※p.233)
DRUM KIT	P5: Drum Kit	ドラムキットのエディット (※p.234)
ARP PATTERN	P6: Arpeggio Pattern	アルペジオ・パターンの作成 (※p.244)

Global P0: Basic Setup

0-1: Basic



マスター・チューニング、エフェクト全体のオン/オフ、アルペジエーターとドラムトラックのオン/オフ等の設定をします。

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ときは、A4=440Hz にならないことがあります。

Key Transpose

[-12...+00...+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”（Global 1-1a）で設定した位置（PreMIDI または PostMIDI）で適用されます。

M50 が送信する MIDI ナンバー

Keys\Transpose	-12	0	+12
61 keys	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)
73 keys	12...84 (C0...C6)	24...96 (C1...C7)	36...108 (C2...C8)
88 keys	9...96 (A-1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

Note: M50 から送信するノート・ナンバーの範囲は、“Convert Position” が PreMIDI のときは “Key Transpose” 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、“MIDI Channel”（Global 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 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 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”（Global 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。（“Transpose”、“Detune” Combi 3-5(6)c, Seq 3-5(6)c）

Velocity Curve

[1...9]

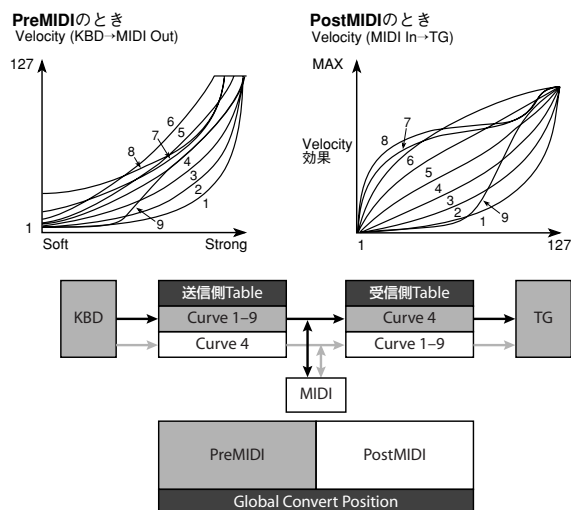
ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

“Convert Position”（Global 1-1a）の設定によって選択できるカーブが変化します。PreMIDI は鍵盤の直前でカーブを使用し、PostMIDI は音源の直前でカーブを使用します。

PreMIDI は鍵盤演奏の強弱の効果が、送信側のカーブ 1～9（下図左）のように変化し、受信側はカーブ 4（下図右）に固定されます。

PostMIDI は鍵盤演奏の強弱の効果が、送信側のカーブ 4（下図左）に固定され、受信側のカーブ 1～9（下図右）のように変化します。

本体を MIDI 音源をして使用するとき、音の明暗を全体的に調整したい場合は、“Convert Position”（Global 1-1a）を PostMIDI に設定して、適切なペロシティ・カーブを選んでください。



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。

9: 標準カーブ 4 に比べて、弱く弾いたときのレスポンスをよりソフトにしたカーブです。アコースティック・ピアノなどの音色で、ダイナミクスの広いペロシティ・コントロールが可能です。特に M50-88 でお薦めのセッティングです。

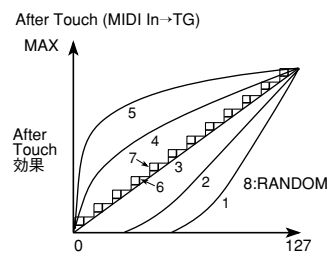
カーブにはそれぞれの特徴があるので、自分の演奏スタイルに合わせて得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。

After Touch Curve (MIDI IN) [1...8]

“Convert Position” (Global 1-1a) PostMIDI に設定時、受信した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” (Global 1-1a) が PreMIDI のときは、無効になります。

音源の直前でカーブを使用します。“After Touch Curve” では、受信したアフタータッチに対して使用するカーブを選択します。



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 段階で変化します。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 アフタータッチは、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せんが、送信データには影響しません。

0-1b: Effect Global SW

IFX 1-5 Off [Off, On]

On (チェックする): すべてのインサート・エフェクト (IFX 1 ~ 5) がオフになります。

Off (チェックしない): Program、Combination、Sequencer 各モードの P8: IFX-Insert FX Setup の各 IFX の “On/Off” 設定が有効になります。

MXF1&2 Off [Off, On]

On (チェックする): マスター・エフェクト 1、2 (MXF1、2) がオフになります。

Off (チェックしない): Program、Combination、Sequencer 各モードの P9: MFX/TFX-Routing の “MFX1 On/Off”、“MFX2 On/Off” 設定が有効になります。

TFX Off [Off, On]

On (チェックする): トータル・エフェクト (TFX) がオフになります。

Off (チェックしない): Program、Combination、Sequencer の各モードの P9: MFX/TFX-Routing の “TFX On/Off” 設定が有効になります。

MIDI “IFX 1-5 Off”、“MXF1&2 Off”、“TFX 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: ARP/Drum Track

All ARP /DT Off [Off, On]

On (チェックする): すべてのアルペジエーターおよびドラムトラック機能がオフになります。アルペジエーターは、ARP [ON/OFF] スイッチがオンの場合も動作しません。ドラムトラック機能は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチがオンの場合も動作しません。

Off (チェックしない): アルペジエーターは、Program、Combination、Sequencer 各モードのアルペジエーターの設定、ARP [ON/OFF] スイッチの設定に従って動作します。ドラムトラック機能は、各モードの設定、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチの設定に従って、動作します。

Load ARP when changing:

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。通常オンにします。

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。アルペジエーターからのフレーズを変えずに、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 [Off, On]

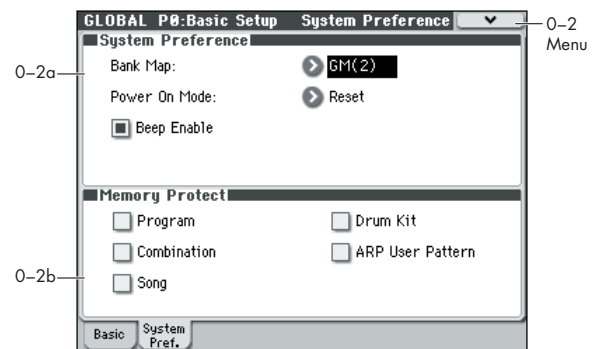
On (チェックする): コンビネーションを切り替えると、自動的にそのコンビネーションにメモリーされているアルペジエーターの設定になります。通常オンにします。

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。アルペジエーターからのフレーズを変えずに、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: Menu Command

- 0: Write Global Setting 参照p.253
 - 1: Load Preload/Demo Data 参照p.253
 - 2: Change all bank references 参照p.253
 - 3: Touch Panel Calibration 参照p.253
 - 4: Half Damper Calibration 参照p.254
 - 5: Update System Software 参照p.254
- (参照 : p.252 「Global: Menu Command」)

0-2: System Preference



バンク・マップ等のシステム全体の設定、メモリー・プロテクト等の設定をします。

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 ~ E、GM、g(1) ~ g(9)、g(d)、Combination バンク A ~ D 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	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
GM,	121. 00 R/T, 56. 00 R	121. 00 R/T, 56. 00 R, 00. 00 R
g(1)...g(9)	121. 01...09 R/T	121. 01...09 R/T
g(d)	120. 00 R/T, 62. 00 R	120. 00 R/T, 62. 00 R

Power On Mode [Reset, Memorize]

電源オン時の状態を設定します。

Reset: Program モード P0:Play で A000 のプログラムを呼び出します。

Memorize: 前回電源オフする直前の場所 (モード、ページ) を呼び出します。Program および Combination モードでは電源オフする直前のプログラム、コンビネーション・バンク/ナンバーを呼び出します。

 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。電源オフ時に必ず保存、または保存後 Media モードでセーブしてください。

Beep Enable [Off, On]

On (チェックする): ディスプレイのオブジェクトを押したときにビーブ音が鳴ります。

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
- プリロード・プログラム・データのロード
- メディアからのプログラム・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
- プリロード・コンビネーション・データのロード
- メディアからのコンビネーション・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・データが消去します。

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
- プリロード・ソング・データのロード
- メディアからのソング・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
- プリロード・ドラムキット・データのロード
- メディアからのドラムキット・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
- プリロード・アルペジオ・パターン・データのロード
- 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

- 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

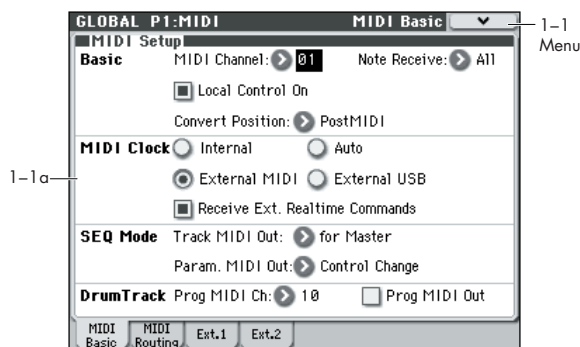
Off (チェックしない)：本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーに書き込みができます。

▼ 0-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting ⓘp.253
 - 1: Load Preload/Demo Data ⓘp.253
 - 2: Change all bank references ⓘp.253
 - 3: Touch Panel Calibration ⓘp.253
 - 4: Half Damper Calibration ⓘp.254
 - 5: Update System Software ⓘp.254
- (ⓘ 参照：p.252 「Global: Menu Command」)

Global P1: MIDI

1-1: MIDI Basic



本機全体の MIDI に関する設定をします。

Note: MIDI エクススクーシブ・ダンプ・データの送信はこの P1: MIDI ページのメニュー・コマンドで行います。

1-1a: MIDI Setup

Basic:

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 (Prog P0:Play) モード中に演奏情報を送受信するとき。
- Combination モード (Combi P0:Play) 中に MIDI でコンビネーションを切り替えるとき。
- Program、Combination モードでドラムトラック (“Trigger Mode” Wait KBD Trig 時) をトリガーするとき。
- 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・エクススクーシブ・メッセージを送受信するとき。

MIDI 受信について

Program (P0:Play) 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。(Global 1-2b: MIDI Filter)

IFX 1 ~ 5 (CC#92)、MFX1&2 (CC#94)、TFX (CC#95) 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、TFX をコントロールするときは、Program モードはグローバル MIDI チャンネルで、Combination、Sequencer モードは、IFX 1 ~ 5、MFX1&2、TFX 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 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” (Combi 3-1(2)c) 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、“Track Select” (Seq 3-1(2)c) 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。

EXTERNAL モード

各モードでコントロール・サーフェス [EXTERNAL] 選択時は、ノブ [1] ~ [4] が、接続したコンピューターや MIDI 機器のコントローラーとして使用できます。

Global P1: MIDI- External Mode1、External Mode2 ページで設定する MIDI チャンネル、MIDI CC# (コントロール・チェンジ) メッセージを送信します。

Note Receive (Note Receive Filter) [All, Even, Odd]

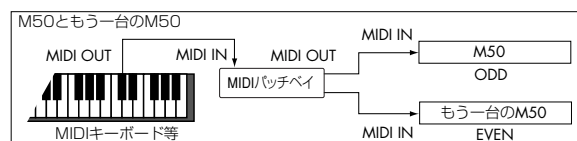
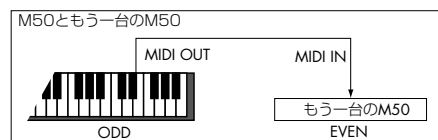
M50 の鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう 1 台の M50 を接続して、最大同時発音数を 2 倍にするときは、一方で Even、もう一方で Odd を選び、双方が鳴るように設定します。

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。



Local Control On

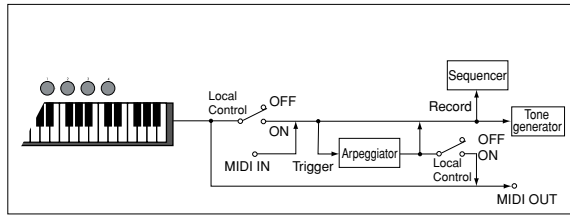
[Off, On]

Local Control On (チェックする): M50 のノブやコード・トリガー・スイッチ、または鍵盤やジョイスティック、SW1、SW2 などを使って、M50 の音源部をコントロールします。M50 だけで演奏するときは、チェックします。

Local Control Off (チェックしない): M50 のノブやコード・トリガー・スイッチ、または鍵盤やジョイスティック、SW1、SW2 などと音源部が切り離されます。

そのため、M50 の操作 (コード・トリガー・スイッチ、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 Local Control Off 時、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: Local Control On 時でも、内蔵シーケンサーをプレイさせたときのノートではアルペジエーターはトリガーしません。

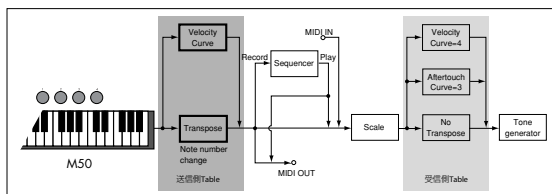
Convert Position [PreMIDI, PostMIDI]

トランスポース、ベロシティ・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。

M50 の鍵盤やコード・トリガー・スイッチ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、ペロシティ・カーブの影響を受けます。

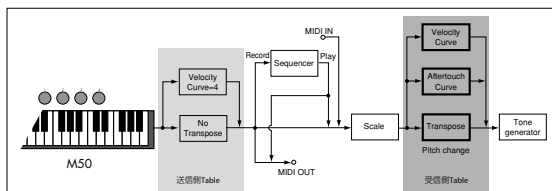
PreMIDI: M50 の鍵盤やコード・トリガー・スイッチから出力するデータにベロシティ・カーブ、トランスポーズをかけます。(ベロシティ・カーブ、トランスポーズの設定に) 影響を受けるのは、本体の鍵盤やコード・トリガー・スイッチを弾いたときの MIDI OUT から送信するデータと内蔵シーケンサーレコーディングするデータです。

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ペロシティ・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。（ペロシティ・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、M50 の音源へ送られる、M50 鍵盤を弾いたデータ、内蔵シーケンサーを再生したデータおよび、MIDI IN からの受信データです。

本体の鍵盤やコード・トリガー・スイッチを弾いたり、内蔵シーケンサーの再生時の MIDI OUT から送信するデータや、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 (MIDI Clock Source)

[Internal, External MIDI, External USB, Auto]

外部 MIDI 機器（シーケンサー、リズム・マシンなど）やコンピューターと、本機の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は、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、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 端子に接続したコンピューター (DAW アプリケーションなど) からの MIDI クロックに同期して、アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

Auto: 通常は Internal と同様な動作となります。MIDI IN 端子または USB 端子に接続された外部 MIDI クロックを受信すると、自動的に External MIDI や External USB と同様動作に切り替わります。

Note: 外部 MIDI シーケンサーやコンピューターを接続している場合に、Auto に設定すると、外部機器がMIDI クロックを出力しないときは、自動的に Internal の動作に切り替わり、アルペジエーターを動作させたり、MIDI/Tempo Sync オンに設定した各種パラメーターを動作させることができます。

Note: MIDI IN や USB 端子から MIDI クロック、スタート、コンティニュー・メッセージを受信して、500ms 以内に新たな MIDI クロックを受信しなかったときや、あるいは MIDI IN や USB 端子から MIDI クロック、スタート、コンティニュー・メッセージを受信しないで、本機のフロント・パネルでシーケンサーをスタートさせたときは、Internal の動作に切り替わります。

Receive Ext. Realtime Commands	[Off, On]

Off (チェックしない) : “MIDI Clock” が External MIDI、External USB のとき、または Auto で外部 MIDI クロックを受信して動作しているときでも、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 シーケンサーからの上記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。

SEQ Mode:

Track MIDI Out [for Master, for External Sequencer]

Sequencer モードでソングを切り替えたときの MIDI 送信に関する動作を設定します。

for Master: 通常、シーケンサー・モードでは、本体の鍵盤演奏を、内蔵シーケンサーでレコーディングしたりプレイバックしたりします。このとき、EXT、BTH に設定したトラックでは、外部音源をコントロールします。本体でソングを切り替えた際に、EXT や BTH に設定した Track で、プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージ * を出力して外部 MIDI 音源をセットアップできます。

for External Sequencer: シーケンサー・モードを、外部シーケンサーのマルチ・ティンバー音源として使用するとき、選択するとよいでしょう。本体でソングを切り替えた際に、EXT や BTH に設定したトラックでもプログラム・チェンジ等の MIDI メッセージ * を出力しません。外部 MIDI シーケンサー・トラックでのエコーバックによって、同一 MIDI チャンネルに設定したトラックのプログラム等の各種パラメーターの設定が上書きされるを防ぎます。

* 対象パラメーター

- Program Select: CC#00 バンク・セレクト (LSB), CC#32 バンク・セレクト (MSB), プログラム・チェンジ
- Pan: CC#10 パン
- Volume: CC#7 ボリューム
- Portamento: CC#65 ポルタメント On/Off, CC#5 ポルタメント・タイム
- Send1/2: CC#93 センド 1 レベル, CC#91 センド 2 レベル
- (Post FX) Pan: CC#8 ポスト・インサートエフェクト・パン

Param. MIDI Out

[Control Change, SysEx-Param Change]

Sequencer モードでパラメーターを変更したときに、コントロール・チェンジを送信するか、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信するかを設定します。

Control Change: エディットしたパラメーターの情報はコントロール・チェンジで送信します。

SysEx-Param Change: エディットしたパラメーターの情報はパラメーター・チェンジで送信します。

Note: それぞれ “Enable Control Change”、“Enable Exclusive” (Global P1: MIDI- MIDI Routing) がチェックされている必要があります。

* 対象パラメーター

- Pan: CC#10 パン
- Volume: CC#7 ボリューム
- Send1/2: CC#93 センド 1 レベル, CC#91 センド 2 レベル

Drum Track:

Program モードでのドラムトラック・パターンは、“Trigger Mode” が Wait KBD Trig 設定時には、グローバル MIDI チャンネルでトリガーされます。MIDI 送信チャンネルは、DrumTrack “Prog MIDI Ch” で設定します。パターンの MIDI ノート・データを送信するしないは、DrumTrack “Prog MIDI Out” で設定します。

なお、ドラムトラックのプログラムは MIDI プログラム・チェンジを送受信しません。

Prog MIDI Ch

[01...16]

Program モードでのドラムトラックの送受信 MIDI チャンネルを設定します。“Prog MIDI Out” をチェックすると、この MIDI チャンネルでドラム・パターンのノート・データを送信します。初期設定は 10ch です。

Prog MIDI Out

[Off, On]

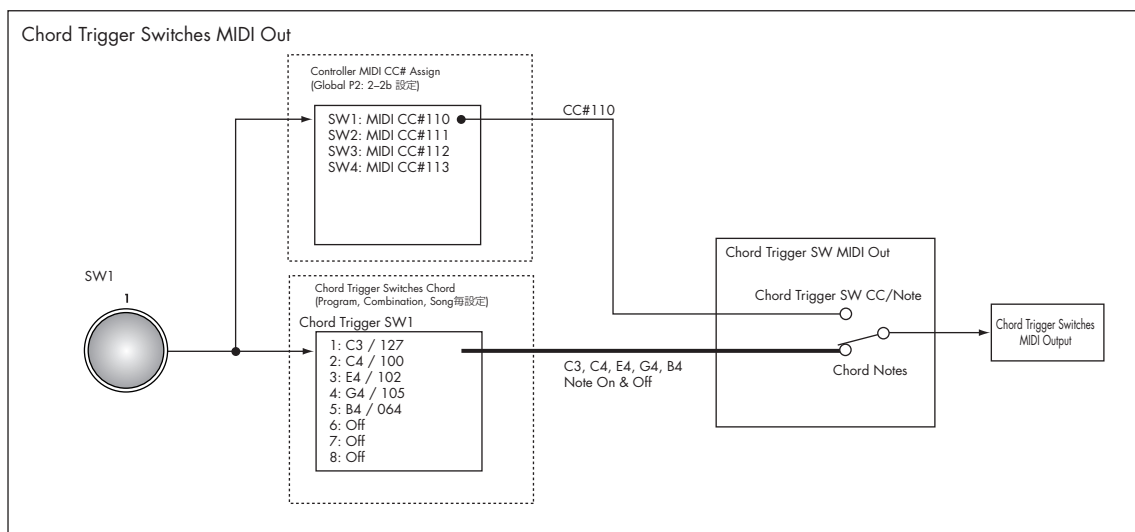
On (チェックする): ドラムトラック・パターンのノート・データを “Prog MIDI Ch” で設定したチャンネルで送信します。

Off (チェックしない): ドラムトラック・パターンのノート・データを送信しません。

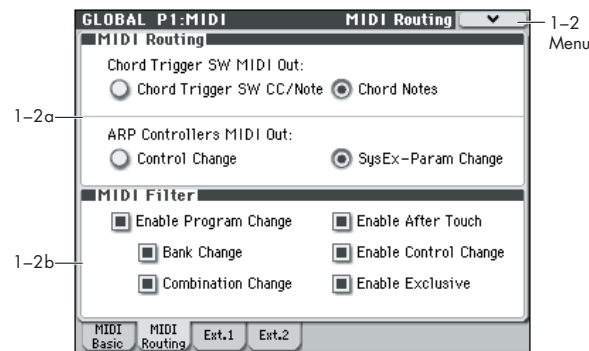
▼ 1-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting 参照 p.253
- 1: Dump Program 参照 p.254
- 2: Dump Combination 参照 p.254
- 3: Dump Drum Kit 参照 p.254
- 4: Dump Arpeggio Pattern 参照 p.254
- 5: Dump Global Setting 参照 p.254
- 6: Dump Sequencer 参照 p.254
- 7: Dump Drum Track Pattern 参照 p.254

(参照 : p.252 「Global: Menu Command」)



1-2: MIDI Routing



本機全体の MIDI のルーティング、フィルターに関する設定をします。

Note: MIDI エクススクルーシブ・ダンブ・データの送信はこの P1: MIDI ページのメニュー・コマンドで行います。

1-2a: MIDI Routing

Chord Trigger SW MIDI Out

[Chord Trigger SW CC/Note, Chord Notes]

コード・トリガー・スイッチを押したときに出力する MIDI メッセージを設定をします。

Chord Trigger SW CC/Note: 各スイッチを押すと Chord Trigger Switches “SW1” ~ “SW4” (Global 2-2c) で設定した MIDI ノート・ナンバーまたは MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを出力します。

オフにすると MIDI メッセージは出力しません。

Chord Notes: 各スイッチを押すと、プログラム、コンビネーション、ソングごとの Chord Trigger Switches “SW1” ~ “SW4” (Global 1-4b) で設定する最大 8 音までの MIDI ノート・オン/オフ・メッセージとベロシティを出力します。すべてのノートをオフに設定しているときは、MIDI メッセージは出力しません。

ARP Controllers MIDI Out

[Control Change, SysEx-Param Change]

ARP [ON/OFF] スイッチ、またはコントロール・サーフェス [ARP] 選択時にノブ [1] ~ [4] を操作したときに出力する MIDI メッセージを設定します。

Control Change: ARP [ON/OFF] スイッチ、ノブ [1] ~ [4] を操作すると、Global P2-2: Controllers “SW – ARP ON/OFF”, “KNOB1 – ARP GATE” ~ “KNOB4 – ARP OCTAVE” で設定した MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを出力します。

SysEx-Param Change: ARP [ON/OFF] スイッチ、ノブ [1] ~ [4] を操作すると、スイッチと各ノブに割り当てられているパラメーター (アルペジエーターの オン/オフ, “Gate”、“Velocity”、“Length”、“Octave”) のシステム・エクススクルーシブ・パラメーター・チェンジ・メッセージを送信します。

1-2b: 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 “MIDI Channel” (Global 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。“MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) 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” (Combi 5-1-1(2)c) 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” (Combi 3-1(2)c) 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” (Seq 3-1(2)c) 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。(参照: p.224 “Track MIDI Out”)

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。

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。

Combination Change

[Off, On]

On (チェックする): Combi P0: Play にいるとき、グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (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” (Combi 3-1(2)c) 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” (Combi 5-1-1(2)c) の設定に影響を受けます。

Enable After Touch**[Off, On]**

On (チェックする) : MIDI アフタータッチを受信します。

Off (チェックしない) : MIDI アフタータッチを受信しません。

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、ポリ・アフタータッチを共に送信しません。アフタータッチはAMSとして対応しているので、アフタータッチを受信して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するときは、こ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。

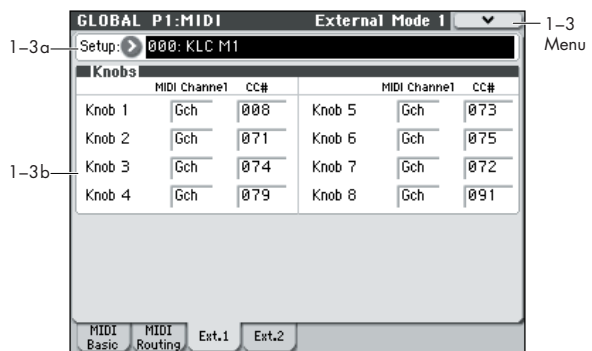
内蔵シーケンサーにパラメーター・チェンジ等のシステム・エクスクルーシブ・データをレコーディングするときはチェックします。また、コンピューターなどを接続し、本機をエディットしたり、双方でエディットするときにチェックします。

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。

ただし、このページのメニュー・コマンド (“Dump Program” ~ “Dump Drum Track Pattern”) 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。

▼ 1-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting 参照 p.253
 - 1: Dump Program 参照 p.254
 - 2: Dump Combination 参照 p.254
 - 3: Dump Drum Kit 参照 p.254
 - 4: Dump Arpeggio Pattern 参照 p.254
 - 5: Dump Global Setting 参照 p.254
 - 6: Dump Sequencer 参照 p.254
 - 7: Dump Drum Track Pattern 参照 p.254
- (参照 : p.252 「Global: Menu Command」)

1-3: External Mode 1

コントロール・サーフェス [EXTERNAL] 選択時、このエクスターナル・セットアップで、個々のノブに MIDI コントローラーと MIDI チャンネルを割り当てることができます。

(参照 : p.14 「0-8d: External」)

このページと 1-4: External Mode 2 のページで、128 種類までのエクスターナル・セットアップを作成することができます。例えばステージ上の MIDI 機器数台をコントロールするためのセットアップや、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするセットアップなど用途別に設定できます。

このエクスターナル・セットアップはプログラムとは独立したものです。M50 のノブ、コード・トリガー・スイッチをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・セットアップを選ばと、プログラムを変更したり Combination モードや Sequencer モードに切り替えたりしても、そのセットアップはそのまま変わりません。このため、外部 MIDI コントロールに影響を与えずに別の M50 のサウンドを選んだり、逆に、サウンドは変えずに外部 MIDI コントロールを切り替えたりすることができます。

Note: セットアップを変更したら、メニュー・コマンド “Write Global Setting” を実行して、セットアップを保存してください。このメニュー・コマンドは [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [0] を押して呼び出すことも可能です。

セットアップ例については「M50 External Setup」(PDF) を参照してください。

1-3a: External Mode Setup**Setup (External Mode Setup)****[000...127]**

エディットするエクスターナル・セットアップを選びます。セットアップごとに名前をつけることができます。(参照 : p.256 “Rename External Setup”)

1-3b: Knobs**MIDI Channel****[Ch01...16, Gch]**

各ノブの MIDI チャンネルを設定します。必要なら、ノブごとに異なるチャンネルを設定できます。

Gch: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

CC#**[Off, 000...119]**

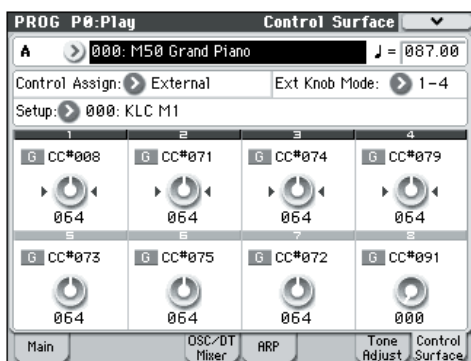
ノブで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

エクスターナル・セットアップを使用する

Note: 事前にM50からコンピューターのアプリケーションまたはMIDI 機器にMIDI データが送信できるように設定してください。

1. MODE [PROG] スイッチを押します。(LED 点灯)
ここでは例として Program モードを選びましたが、Combination、Sequencer モードのいずれでも構いません。
2. コントロール・サーフェス [EXTERNAL] スイッチを押してEXT1-4 または 5-8 を選びます。
3. Prog P0: Play- Control Surface ページを選びます。
このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。

Note: コントロール・サーフェスはどのページを表示していても、コントロールすることができます。



4. “Setup (Setup Select)” を選び、使用するエクスターナル・セットアップを選びます。
下段にセット・リストが表示されます。現在有効になっているノブの機能が確認できます。
5. コントロール・サーフェスのノブ [1] ~ [4] を操作すると、割り当てられたMIDIチャンネルでMIDIコントロール・チェンジ (CC#) が送信されます。

Note: M50 の鍵盤やその他のコントローラーは各モードでの通常の動作をします。

6. “Program Select” でプログラムを切り替えます
7. CONTROL ASSIGN [EXTERNAL] スイッチを押して、各ノブを操作します。

設定を継続しながら、接続されたMIDI 機器等をコントロールすることができます。

Program モードでプログラムを変更したり Combination モードに切り替えたりしても、そのセットはそのまま変わりません。そのため、外部MIDI 機器へのコントロール設定を変えないで、別のM50のサウンドを選んだり、逆に、サウンドは変えずに外部MIDI 機器へのコントロール設定を切り替えたりすることができます。

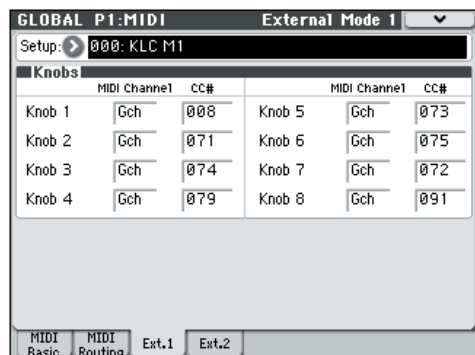
▼ 1-3: Menu Command

- 0: Write Global Setting 参考p.253
 - 1: Dump Program 参考p.254
 - 2: Dump Combination 参考p.254
 - 3: Dump Drum Kit 参考p.254
 - 4: Dump Arpeggio Pattern 参考p.254
 - 5: Dump Global Setting 参考p.254
 - 6: Dump Sequencer 参考p.254
 - 7: Dump Drum Track Pattern 参考p.254
 - 8: Reset External Setup 参考p.255
 - 9: Rename External Setup 参考p.256
- (参考 参照 : p.252 「Global: Menu Command」)

エクスターナル・セットアップを設定する

Global モードでエディットした内容は、電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると保持されません。設定を保存するときは、“Write Global Setting”（または“Update Global Setting”）を実行してください。

1. MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。
2. Global P1: MIDI-External Mode 1 ページを表示します。



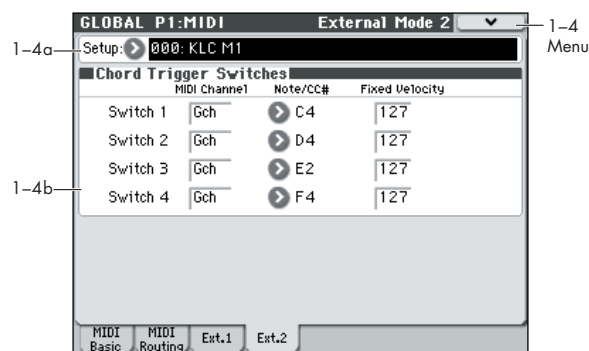
3. “Setup (Setup Select)” でエディットしたいエクスターナル・セットアップを選びます。
4. External Mode 1 ページでは、ノブ [1] ~ [8] に対する設定をします。
 “MIDI Channel” では、各ノブが送信する MIDI チャンネルを設定します。
 “CC#” では、各ノブが送信する MIDI コントロール・チェンジを設定します。
5. Global P1: MIDI-External Mode 2 ページを表示します。
 コード・トリガー・スイッチ [1] ~ [4] に対する設定をします。
 “MIDI Channel” では、各スイッチが送信する MIDI チャンネルを設定します。
 “Note/CC#” では、各ノブが送信するノートまたは MIDI コントロール・チェンジを設定します。“Fixed Velocity” は、送信するノートのベロシティを設定します。

名前をつける

何をコントロールするためのセットアップなのか分かるように、エクスターナル・セットアップに名前をつけることをおすすめします。

メニュー・コマンド “Rename External Setup” でつけます。名前のつけ方は OM p.90 を参照してください。

1-4: External Mode 2



コントロール・サーフェス [EXTERNAL] 選択時の各コード・トリガー・スイッチはノート・オン/オフ・メッセージ、任意のチャンネルでコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。(参照: p.14 “0-8d: External”)

1-4a: External Setup

Setup (External Setup) [000...127]

エディットするエクスターナル・セットアップを選びます。セットアップごとに名前をつけることができます。(参照: p.256 “Rename External Setup”)

1-4b: Chord Trigger Switches

MIDI Channel [Ch01...16, Gch]

各コード・トリガー・スイッチの MIDI チャンネルを設定します。必要なら、スイッチごとに異なるチャンネルを設定できます。

Gch: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。Gch に設定したノブ、コード・トリガー・スイッチは、個々にチャンネルを変えなくても、グローバル MIDI チャンネルを変更することによって、一括して別のチャンネルに変えることができます。

Note/CC# [Off, C-1...G9, CC#000...119]

各コード・トリガー・スイッチで送信するメッセージを MIDI ノートか MIDI コントロール・チェンジに設定します。CC (コントロール・チェンジ) に割り当てた場合、スイッチを押すと “Fixed Velocity” での設定値 127 を送信し、離すと値 0 を送信します。

Fixed Velocity [001...127]

各コード・トリガー・スイッチのベロシティ値を設定します。ベロシティは、ここでの設定値に固定されます。スイッチを押したときに、“MIDI Channel” で設定した MIDI チャンネルでベロシティ値を送信します。

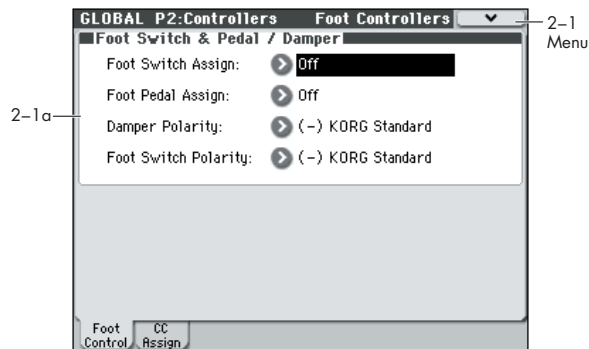
▼ 1-4: Menu Command

- 0: Write Global Setting 参照 p.253
- 1: Dump Program 参照 p.254
- 2: Dump Combination 参照 p.254
- 3: Dump Drum Kit 参照 p.254
- 4: Dump Arpeggio Pattern 参照 p.254
- 5: Dump Global Setting 参照 p.254
- 6: Dump Sequencer 参照 p.254
- 7: Dump Drum Track Pattern 参照 p.254
- 8: Reset External Setup 参照 p.255
- 9: Rename External Setup 参照 p.256

(参照: p.252 [Global: Menu Command])

Global P2: Controllers

2-1: Foot Controllers



2-1a: Foot Switch & Pedal / Damper

Foot Switch Assign [List of Foot Switch Assign]

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチ（別売 PS-1）でコントロールする機能を設定します。（☞ 参照：p.386 「Foot Switch Assign List」）

Foot Pedal Assign [List of Foot Pedal Assign]

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・ボリューム・ペダル（別売 XVP-10、EXP-2）でコントロールする機能を設定します。（☞ 参照：p.387 「Foot Pedal Assign List」）

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（別売 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・ペダル・スイッチ（別売 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。

接続したフット・スイッチによるプログラムの選択

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでプログラムを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、プログラム・ナンバーが昇順または降順で 1 つずつ切り替わります。

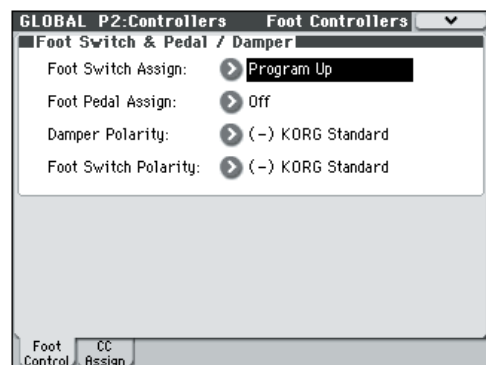
パフォーマンス中などの手が離せないときに、フット・スイッチでプログラムを素早く切り替えるときなどに使用すると便利です。

フット・スイッチを使用してプログラムを切り替える方法は 2 通りあります。1 つは、フット・スイッチに Program Up/Down をアサインする方法です。もう 1 つは、フット・スイッチに Value Inc/Dec をアサインする方法です。それぞれの方法は、下記のように使用状況に合わせて使い分けてください。

フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる

フット・スイッチに Program Up/Down をアサインすると、フット・スイッチで直接プログラム・チェンジをコントロールし、プログラム・アップやプログラム・ダウンを行うことができます。通常こちらを使用します。

1. リア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に、フット・スイッチを接続します。
別売の PS-1 ペダル・スイッチをお使いください。
2. Global P2: Controllers- Foot Controllers ページを表示します。



次のように操作してください。

MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。

[PAGE SELECT] スイッチを押して、GLOBAL Page Select を表示します。P2 Controllers を押します。

ディスプレイのタブ Foot Control を押します。

3. “Foot Switch Assign” を Program Up または Program Down に設定します。

Program Up にすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ上のプログラム・ナンバーが選択できます。

Program Down にすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ下のプログラム・ナンバーが選択できます。

4. “Foot Switch Polarity” を接続したペダルと同じ極性に設定します。

別売の PS-1 ペダル・スイッチを接続したときは、(-) KORG Standard に設定します。

これでフット・スイッチを踏むと、プログラムが 1 つずつ切り替わります。

5. 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(参照：OM p.89「グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト」)

6. [PROG] スイッチを押して PROG 0: Play に入り、フット・スイッチを押すと、プログラムが切り替わります。

Note: この設定はコンビネーションの選択にも同様に機能します。

Note: Program Up/Down の方法では Bank/Program Select、Category/Program Select メニューを開いているときは、プログラムの切り替えはできません。下記の「フット・スイッチに Value Inc/Dec を割り当てる」の方法で行います。

フット・スイッチに Value Inc/Dec を割り当てる

フット・スイッチに Value Inc/Dec を割り当てると、フット・スイッチでフロント・パネルの[Δ][▽]スイッチと同様の操作を行うことができます。

この方法は、演奏中に、Bank/Program Select メニューまたは Category/Program Select メニューを開いて、プログラムやコンビネーションのメニューを見ながらプログラム・チェンジを行いたい場合に便利です。

1. 「フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる」の手順 1～2 を行います。
2. “Foot Switch Assign” を “Value Inc” (あるいは Dec) に設定します。
3. この設定により、フット・スイッチがフロント・パネルの[Δ][▽]スイッチと同様の動作をします。

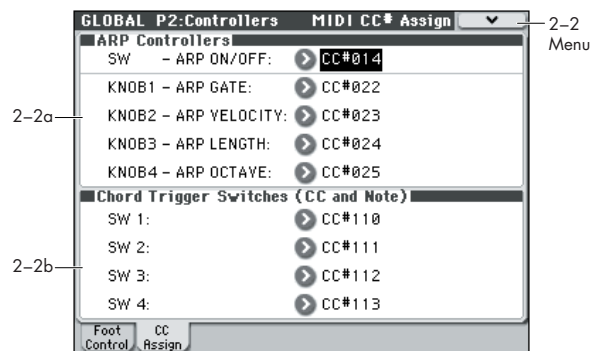
Note: Bank/Program Select メニューまたは Category/Program Select メニューが開いている場合だけではなく、フット・スイッチは M50 全体で同様の動作をします。

▼ 2-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting (参照：p.253)

(参照：p.252「Global: Menu Command」)

2-2: MIDI CC# Assign



2-2a: ARP Controllers

アルペジエーター用のスイッチとコントロール・サーフェス [ARP] 選択時のノブ [1] ～ [4] にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

スイッチやコントロール・サーフェス [ARP] 選択時にノブ [1] ～ [4] を操作すると、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージを MIDI OUT 端子から出力します。

また、MIDI IN 端子に接続した外部 MIDI 機器から、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージを使って、アルペジエーターをコントロールすることができます。

各パラメーターのデフォルト設定は、上図ディスプレイの値になります。

SW - ARP ON/OFF [Off, 000...119]

ARP [ON/OFF] スイッチにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定は CC#14 です。

KNOB1 - ARP GATE [Off, 000...119]

コントロール・サーフェス [ARP] 選択時のノブ [1] にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定は CC#22 です。

KNOB2 - ARP VELOCITY [Off, 000...119]

コントロール・サーフェス [ARP] 選択時のノブ [2] にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定は CC#23 です。

KNOB3 - ARP LENGTH [Off, 000...119]

コントロール・サーフェス [ARP] 選択時のノブ [3] にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定は CC#24 です。

KNOB4 - ARP OCTAVE [Off, 000...119]

コントロール・サーフェス [ARP] 選択時のノブ [4] にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定は CC#25 です。

2-2b: Chord Trigger Switches (CC and Note)

SW1	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
SW 2	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
SW 3	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
SW 4	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]

コード・トリガー・スイッチ [1] ～ [4] にノート・ナンバーまたはコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。(参照：p.225 “Chord Trigger SW MIDI Out”)

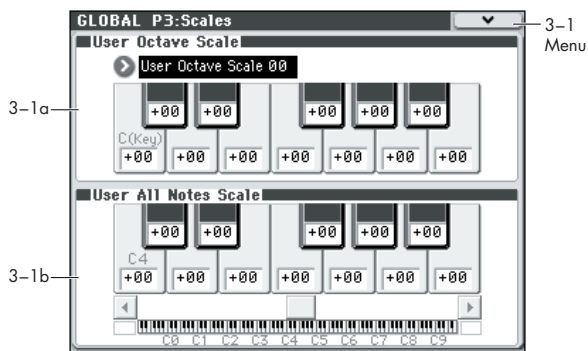
▼ 2-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting (参照：p.253)
- 1: Reset Controller MIDI Assign (参照：p.256)

(参照：p.252 「Global: Menu Command」)

Global P3: Scales

3-1: Scales



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。

- Prog P1: Basic/Ctrl+ Key Zone/Scale
- Combi P3: Timbre Param- Other T01-08/T09-16
- Seq P3: Track Param- Other T01-08/T09-16

⚠ 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、必ず保存してください。
メニュー・コマンド “Write Global Setting” または SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してダイアログを表示し、保存します。

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。

[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによってキーが選べます。

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。

[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによってもキーが選べます。

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: Menu Command

- 0: Write Global Setting (p.253)
- 1: Copy Scale (p.256)

(参照 : p.252 「Global: Menu Command」)

オリジナル・スケールを作成し、プログラム等に設定する

オリジナル・スケールが作成できます。1 オクターブ分の音階を設定し、全音域でこの設定が反映される User Octave Scale を 16 種類、128 鍵の音階を個別に設定する User All Notes Scale を 1 種類、設定できます。

各キーの音程を ±99 に設定することによって、基準の音程より約半音上下に変えることができます。

ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンビネーションの各ティンバー、ソングの各トラックで使用することができます。それぞれ以下で選択します。

モード	ページ
Program	P1- Key Zone/Scale: Scale (p.17)
Combination	P3- Other T01-08, T09-16: Scale, Use Program's Scale (p.98)
Sequencer	P3- Other T01-08, T09-16: Scale, Use Program's Scale (p.154)

Global P4: Category

プログラム、コンビネーションのカテゴリー／サブ・カテゴリーに名前を付けます。

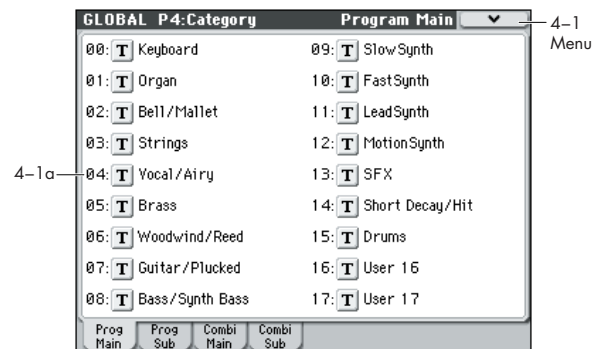
Program、Combination、Sequencer の各モードの（カテゴリー）ポップアップ・メニューでカテゴリーから選ぶことができます。

プログラムとコンビネーションは、メニュー・コマンド“Write Program”、“Write Combination”での保存時、ここでエディットしたカテゴリー／サブ・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。

 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、必ず保存してください。
メニュー・コマンド“Write Global Setting”または SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してダイアログを表示し、保存します。

Note: Program モードのドラムトラック・プログラムは、ここでのプログラム・メイン・カテゴリー“15”（初期設定 Drums）を、設定したプログラムから選択します。

4-1: Program Main



4-1a: Program Main

00...17:

Main Category Edit [Text Editor]

プログラムのメイン・カテゴリー・ネームを設定します。

テキスト・エディット・ボタンを押して、テキストエディット・ダイアログを表示し、名前を入力します。最大 24 文字まで入力できます。（ 参照：OM p.90 「名前を付ける（リネーム）」）

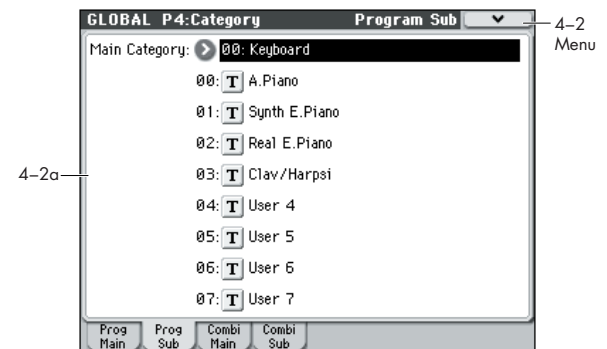
設定できるカテゴリーは各 18 個です。

▼ 4-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting  p.253

（ 参照：p.252 「Global: Menu Command」）

4-2: Program Sub



4-2a: Program Sub

Main Category

[00...17]

サブ・カテゴリー・ネームを設定するためにメイン・カテゴリーを選びます。

00...07:

Sub Category Edit

[Text Editor]

プログラムのサブ・カテゴリー・ネームを設定します。

“Main Category” で名前をエディットするサブ・カテゴリーが含まれるメイン・カテゴリーを選び、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・ダイアログを表示し、名前を入力します。最大 24 文字まで入力できます。（ 参照：OM p.90 「名前を付ける（リネーム）」）
設定できるカテゴリーは各 8 個です。

▼ 4-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting  p.253

（ 参照：p.252 「Global: Menu Command」）

4-3: Combination Main, 4-4: Combination Sub

それぞれのページでコンビネーションのメイン・カテゴリーとサブ・カテゴリー・ネームを設定します。[4-1: Program Main]、[4-2: Program Sub] を参照してください。

▼ 4-3, 4: Menu Command

- 0: Write Global Setting  p.253

（ 参照：p.252 「Global: Menu Command」）

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: Basic/CtrlS- Program Basic ページで、“Oscillator Mode” に Drums を設定して、P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページでオシレーターとして選択することで、マルチサンプルのオシレーター（“Oscillator Mode” Single、Double 時）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。

“Oct (Octave)” (Prog 2-1a) 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。

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。

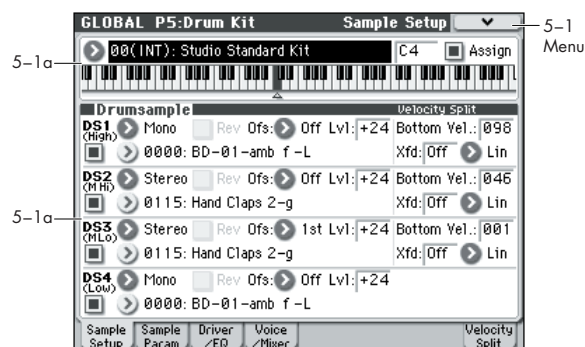
 エディットしたドラムキットは、“Write Drum Kits” で本体に保存します。保存する前に電源をオフしたり、他のドラムキットを選択すると、復元できません。メニュー・コマンド “Write Drum Kits” または SEQUENCER [REC/ WRITE] スイッチを押してダイアログを表示し、保存するとすべてのドラムキットが保存されます。

 他のドラムキットを選択しても、エディット内容は残ります。エディットしたドラムキットの設定を電源オフにしたときもバックアップするときは、必ず保存をしてください。なお、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” (Global 1-2b) 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。

ドラムキットの作成方法は p.240 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 DS1 ~ 4 (Drumsample1 ~ 4) に設定します。その他 DS ごとにドラムサンプルに関するパラメーターを設定します。

5-1a: Drum Kit, Key Select, Assign

Drum Kit [00(INT)...47(USER)]

エディットするドラムキットを選びます。

No. (Bank)	内 容
00(INT)...31(INT)	M50 標準プリロード・ドラムキット
32(USER)...47(USER)	ユーザー・ドラムキット用

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。

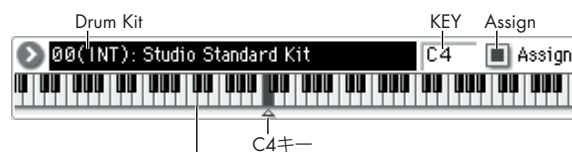
キーは VALUE コントローラーで設定します。また、[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても選べます。各キーには DS1、2、3、4 と、4 つのドラムサンプルがアサインでき、ペロシティによって切り替えて演奏することができます。ここで選んだキーは “Assign” をチェックすることによって、以降の DS1 ~ 4、Voice Assign Mode、Mixer の各パラメーターが対象となります。

Assign [Off, On]

On (チェックする) : DS1 ~ 4 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。

Drum Kit, Key Select, Assign



“KEY”: 選んでいるキーが灰色で表示されます。
[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、その KEY が選択できます。

5-1b: Drumsample

最大 4 つのドラムサンプルを設定します。Program モード Single、Double でのマルチサンプルの設定と同様です。“Bottom Vel.”、“Xfd”により、DS1、2、3、4 の発音するベロシティ範囲（ベロシティ・ゾーン）を設定します。

DS1 (High): (Drumsample1 High)

1 番目のベロシティ・ゾーン設定です。ハイ・ベロシティ・ゾーンを設定します。

例えば、ドラムサンプルを 1 つだけ使って簡単なセットアップを作るには、DS1 を適宜設定してから“Bottom Velocity”を 1 に、“Xfd”を Off に設定します。

DS1(High) On/Off [Off, On]

On (チェックする) : DS1 (High) を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off (チェックしない) : DS1 (High) は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Note: 通常、DS1 ~ 4 は、DS1 から使用します。ベロシティによってドラムサンプルを切り替えない場合は DS1 のみをオンにします。複数のドラムサンプルを使用する場合は、下記のように設定してください。

1 ベロシティ・ゾーン

DS1: On, DS2: Off, DS3: Off, DS4: Off

2 ベロシティ・ゾーン

DS1: On, DS2: On, DS3: Off, DS4: Off

3 ベロシティ・ゾーン

DS1: On, DS2: On, DS3: On, DS4: Off

4 ベロシティ・ゾーン

DS1: On, DS2: On, DS3: On, DS4: On

Bank [Mono, Stereo]

Drumsample Select [List of installed Drumsample]

DS1 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。

バンクでは Mono と Stereo の、ドラムサンプルを選べます。ただしステレオのドラムサンプルはモノのドラムサンプルの倍のボイスが必要です。

Mono: モノ・ドラムサンプル。

Stereo: ステレオ・ドラムサンプル。

“Drumsample Select” 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。

タブでカテゴリーを選び、カテゴリー内のドラムサンプルを選びます。OK ボタンで実行、Cancel ボタンでキャンセルします。

 ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

“Bank” Mono 時 :

モノ・ドラムサンプルが表示されます。また、Bank: Stereo で選択できるステレオ・ドラムサンプルの L チャンネル、R チャンネルをモノ・ドラムサンプルとして選べます。それぞれ、同名ドラムサンプルの後ろに -L、-R が表示されます。

“Bank” Stereo 時 :

ステレオ・ドラムサンプルのみが表示されます。

Rev (Reverse)

[Off, On]

選択したドラムサンプルをワン・ショットでリバース再生します。但し、リバース再生ができないプリセット・ドラム・サンプルでは選択できません。

On (チェックする) : 発音時、ドラムサンプルがリバース再生します。

リバースするスタート、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。

Off (チェックしない) : ドラムサンプルが通常の発音になります。

Ofs (Start Offset)

[Off, 1st...8th]

ドラムサンプルは、最初から発音させるだけではなく、最大で 8 カ所のあらかじめ設定されたスタート・ポイントのいずれから発音させることができます。但し、スタート、オフセットが設定されていないドラムサンプルでは選択できません。

“Start Offset” で通常のスタート・ポイント (Off) か別のスタート・ポイント (1st ~ 8th) を選びます。

あらかじめ設定されているポイントが 8 カ所より少ないものもあります。その場合は使用できるポイント設定だけが選べます。

Lvl (Amp 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プ・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プ・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。

Bottom Vel. (Bottom Velocity)

[1...127]

ドラムサンプルが発音する最低値のベロシティを設定します。DS1 の“Bottom Vel.”は DS2 の値と同じ、あるいはそれ以上に設定します。

Xfd (Xfade Range)

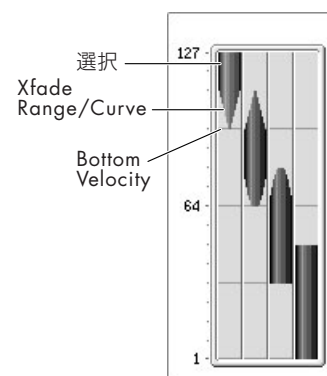
[Off, 1...127]

DS1 がフェード・アウト、DS2 がフェード・インする“Bottom Vel”からのベロシティ範囲を設定します。

例えば、“Bottom Vel.”が 64、“Xfd”が 20 のとき、DS2 はベロシティが 84 以下でフェード・インを開始します。

ベロシティが“Xfd”内のとき、オシレーターは通常の 2 倍の同時発音数を使用することになります。

Note: 同時にフェードさせることができるのは 2 つのゾーンに限られます。



Xfade Curve [Lin(Linear), Pwr(Power), Lyr(Layer)]

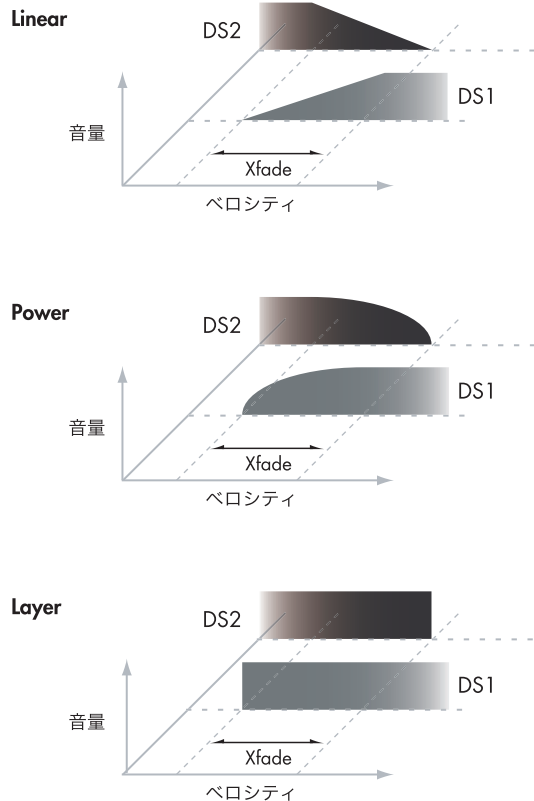
クロスフェードのボリューム・カーブを設定します。Lin と Pwr (Equal Power の略) は、2 つのドラムサンプルがミックスさせ方が異なります。組み合わせたドラムサンプルによって、適した設定を選んでください。Lyr(Layer) は、2 つのドラムサンプルをクロスフェードさせずに重ね合わせます。

Lin(Linear): クロスフェードの中間点で 2 つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの 50% となります。このため、その中間点でレベルの落ち込み感が生じることがあります。その場合は **Pwr(Power)** を選んでください。

Pwr(Power): **Equal Power** を略したもので、クロスフェードの中間点で 2 つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの 70% となります。このため、その中間点でレベルが飛び出してしまうことがあります。その場合は **Lin(Linear)** を選んでください。

Lyr(Layer): 2 つのドラムサンプルがクロスフェードの範囲にわたって最大レベルで重なります。

クロスフェード曲線



Note: ゾーン、クロスフェードの設定は、Velocity Split ページのグラフィックで確認できます。

DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)

DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)

DS4(Low): (Drumsample4 Low)

2 番目、3 番目、4 番目のベロシティ・ゾーン設定です。DS2 (Mid Hi) と DS3 (Mid Lo) は DS1 と同じです。

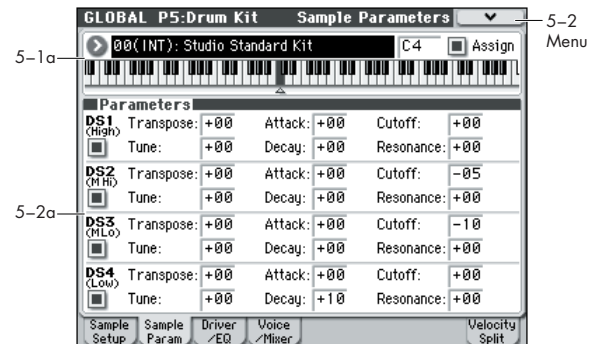
DS4 (Low) は DS1 と似ていますが、DS4 (Low) には “Bottom Vel.”、“Xfd”、“Curve” の各パラメーターがありません。“Bottom Vel.” は常に 1 に固定されています。

▼ 5-1: Menu Command

- 0: Write Drum Kits 参照 p.256
- 1: Rename Drum Kit 参照 p.256
- 2: Copy Drum Kit 参照 p.256
- 3: Copy Key Setup 参照 p.257
- 4: Swap Key Setup 参照 p.257

(参照: p.252 「Global: Menu Command」)

5-2: Sample Parameters



ドラムサンプルごとにトランスポーズ、チューン、アタック、ディケイ、フィルターのカットオフ、レゾナンス量を設定します。これはプログラムの設定に対して加算されます。

5-2a: Parameters

(Drumsample Parameters)

DS1 (High): (Drumsample 1 High)

DS1(High) On/Off

[Off, On]

このパラメータは、“5-1b: Drumsample”、DS1 とリンクしています。

On (チェックする): DS1 (High) を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off (チェックしない): DS1 (High) は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Transpose

[−64...+63]

ピッチ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]

ピッチをセント単位で調整します。+99 で半音上、−99 で半音下になります。1 セントは半音の 1/100 です。

Attack (Amp EG 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プ 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 EG 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プ 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。

Cutoff (Filter Cutoff)

[−64...+63]

フィルターのカットオフを調整します。キー、ドラムサンプルごとのフィルター・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” (Prog 3-1-1b) に、ここでの値を加算したのになります。

Resonance (Filter Resonance)

[−64...+63]

フィルターのレゾナンスを調整します。キー、ドラムサンプルごとのフィルター・レゾナンス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” (Prog 3-1-1b) にここでの値を加算したのになります。

DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)**DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)****DS4(Low): (Drumsample4 Low)**

2 番目、3 番目、4 番目のサンプル・パラメーターを設定します。
「DS1 (High): (Drumsample 1 High)」を参照してください。

▼ 5-2: Menu Command

- 0: Write Drum Kits p.256
- 1: Rename Drum Kit p.256
- 2: Copy Drum Kit p.256
- 3: Copy Key Setup p.257
- 4: Swap Key Setup p.257

(参照 : p.252 「Global: Menu Command」)

5-3: Driver/EQ



ドラムサンプルごとに 3 バンド EQ のゲイン等を設定します。
これはプログラムの設定に対して加算されます。

5-3a: Driver/EG

DS1 (High): (Drumsample 1 High)

DS1(High) On/Off [Off, On]

このパラメータは、“5-1b: Drumsample”、DS1 とリンクしています。

On (チェックする) : DS1 (High) を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off (チェックしない) : DS1 (High) は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Drive [-99...+99]

ドライバーのドライブ・レベルを調整します。キー、ドラムサンプルごとのドライブは、そのドラムキットを使用しているプログラムのドライバーの“Drive” (Prog 4-1a) に、ここでの値を加算したものになります。

Low Boost (Driver Low Boost) [-99...+99]

ドライバーのロー・ブースト・レベルを調整します。キー、ドラムサンプルごとのロー・ブーストは、そのドラムキットを使用しているプログラムのドライバーの“Low Boost” (Prog 4-1a) に、ここでの値を加算したものになります。

3 Band Parametric EQ [dB]

Low [-36.0...+36.0]

Mid [-36.0...+36.0]

High [-36.0...+36.0]

3 Band Parametric EQ の各バンド・ゲインを調整します。キー、ドラムサンプルごとの各バンド・ゲインは、そのドラムキットを使用しているプログラムの 3 Band Parametric EQ の“LowGain”、“MidGain”、“HighGain” (Prog 4-8a) に、ここでの値を加算したものになります。

DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)**DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)****DS4(Low): (Drumsample4 Low)**

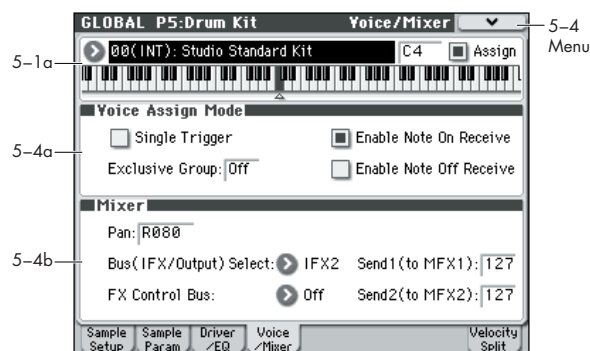
2 番目、3 番目、4 番目のサンプル・パラメーターを設定します。
「DS1 (High): (Drumsample 1 High)」を参照してください。

▼ 5-3: Menu Command

- 0: Write Drum Kits 参照 p.256
- 1: Rename Drum Kit 参照 p.256
- 2: Copy Drum Kit 参照 p.256
- 3: Copy Key Setup 参照 p.257
- 4: Swap Key Setup 参照 p.257

(参照 : p.252 「Global: Menu Command」)

5-4: 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。

5-4a: 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” (Prog 1-2a) にチェックしている (Hold On) 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)。

5-4b: 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。“Pan”は“Use DKit Setting” (Prog 4-1c) をチェックしているとき、“Bus (IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1/2”は“Use DKit Setting” (Prog 8-1c) をチェックしているときに、それぞれ有効になります。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。

Pan [Random, L001...C064...R127]

キーごとのパンを設定します。

L001 で左に振り切り、R127 で右に振り切ります。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。

Bus (IFX/Output) Select [L/R, IFX 1...5, Off]

ど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。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごと同じ“Bus (IFX/Output) Select”が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

FX Control Bus [Off, 1, 2]

FX Control バス（ステレオ・2 チャンネル）FX Ctrl1、2 への送りをキーごとに設定します。

通常、オフに設定します。特定のキーの発音でエフェクトをコントロールしたい場合に設定します。

以下のエフェクトで使用できます。

ボコーダー

156: Vocoder

コンプレッサーやゲート系エフェクト

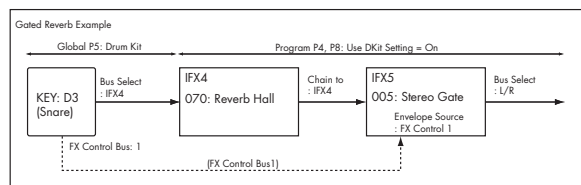
002: Stereo Limiter

005: Stereo Gate

例: Gated Reverb

特定のスネアの音のみにゲート・リバーブ効果を加える設定例です。リバーブ音にゲート・エフェクトを組み合わせる場合、リバーブで長くのびた音でゲートをコントロールすると、ゲートのタイミングがうまく設定できないことがあります。通常、下図のように、リバーブをかける前の音でゲートをコントロールします。

スネア・サンプルを選択したキーの“Bus (IFX/Output) Select”で IFX4 を設定します。同時に“FX Control Bus”で FX Control Bus 1 に送ります。IFX5: Stereo Gate で Envelope “Source”で FX Control 1 を選びます。入力（リバーブ音）とは別のシグナルでゲートをコントロールすることが可能です。



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 へのセンド・レベルを設定します。

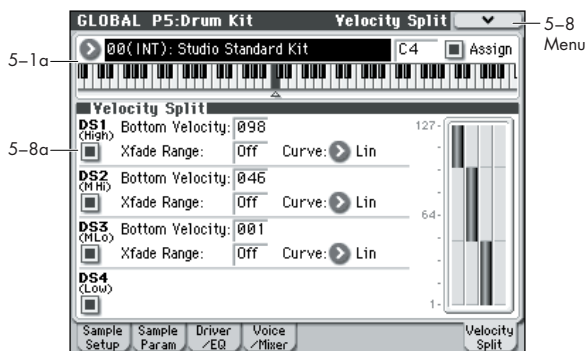
“Bus (IFX/Output) Select”を L/R、Off に設定しているときに有効です。“Bus (IFX/Output) Select”を IFX 1 ~ 5 に設定しているときは、Program、Combination、Sequencer の各モードの P8:IFX-Insert FX Setup ページで IFX 1 ~ 5 通過後の“Send1”、“Send2”でマスター・エフェクト1、2 へのセンド・レベルを設定します。

▼ 5-4: Menu Command

- 0: Write Drum Kits ☞p.256
- 1: Rename Drum Kit ☞p.256
- 2: Copy Drum Kit ☞p.256
- 3: Copy Key Setup ☞p.257
- 4: Swap Key Setup ☞p.257

(☞ 参照 : p.252 「Global: Menu Command」)

5-8: Velocity Split



5-8a: Velocity Split

このページでは、ゾーン、クロスフェードの設定がグラフィックで確認できます。Sample Setup ページ、Velocity Split ページ両方で確認しながら、ドラムサンプルの設定を行ってください。

DS1 (High): (Drumsample1 High)

DS1(High) On/Off [Off, On]
Bottom Velocity [001...127]
Xfade Range [Off, 001...127]
Curve [Lin(Linear), Pwr(Power), Lyr(Layer)]

“5-1b: Drumsample” (p.235) の “DS1 (High): (Drumsample1 High)” 内 “DS1(High) On/Off”、“Bottom Vel. (Bottom Velocity)”、“Xfd (Xfade Range)”、“Xfade Curve” 参照。

DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)

DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)

DS4(Low): (Drumsample4 Low)

“5-1b: Drumsample” (p.235) の “DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)”、“DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)”、“DS4(Low): (Drumsample4 Low)” 参照。

▼ 5-8: Menu Command

- 0: Write Drum Kits 参照 p.256
- 1: Rename Drum Kit 参照 p.256
- 2: Copy Drum Kit 参照 p.256
- 3: Copy Key Setup 参照 p.257
- 4: Swap Key Setup 参照 p.257

(参照 : p.252 「Global: Menu Command」)

ドラムキットの作成

エディットする前に

ドラムス・プログラムを選択する

ドラムキットは Global モードでエディットしますが、Global モードでは、事前を選んでいたプログラム、コンビネーション、ソングでの EQ 設定やエフェクト等の設定が使用されます。

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を選び、このページに入ってください。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・サウンドに適した設定になっています。Program モードで Category ポップアップ・ボタンを押して、Category/Program Select メニューを表示し、Drums カテゴリーからドラムキット・プログラムを選ぶとよいでしょう。

OSC1/Basic Octave を設定する

オシレーターの “Octave” 設定を +0[8'] に設定します。すべてのドラムキット・プログラムはすでにこの設定になっています。設定は以下の手順で確認できます。

1. Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページを表示します。
2. “Oct” (Octave) が +0[8'] に設定されていることを確認してください。
 +0[8'] 以外の設定では鍵盤の位置とドラムキットの発音する音の関係がずれます。

メモリー・プロテクトを確認する

ドラムキットをエディットするときは、Global P0: Basic Setup- System Preference ページの Memory Protect “Drum Kit” がオフ (チェックしていない) になっていることを確認してください。チェックが入っていると保存できません。

ドラムキットが複数のプログラムで使用されている場合の注意

ドラムキットをエディットすると、エディットしたドラムキットを使用しているプログラムすべてに影響します。プリロード・ドラムキットをエディットするときは、エディットする前に、ドラムキットをユーザー・バンクの空いているエリアにコピーしておくといよいでしょう。

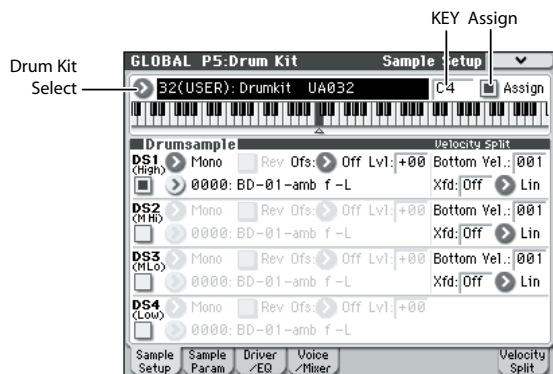
ドラムキットのバックアップ

Global モードでは、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。ユーザー・ドラムキットをエディットする場合は、事前に “Copy Drum Kit” で、エディットするドラムキットを空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

ドラムキットを作成する

ドラムサンプルを割り当てるキーを設定する

1. ドラムキットをエディットするのに適したプログラムを選択します。
2. MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。
3. Global P5: Drum Kit, Sample Setup ページを表示します。



4. ディスプレイ上段の“Drum Kit Select”でエディットしたいドラムキットを選びます。

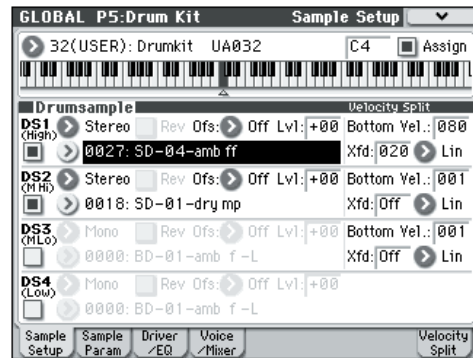
GM ドラムキットの48(GM)～56(GM)はここでは選べません (GM ドラムキットはエディットやライトはできません)。48(GM)～56(GM)のドラムキットの設定を変えて使用したい場合は、“Copy Drum Kit”で00(INT)～47(USER)にコピーしてからエディットしてください。

5. “KEY”でエディットするノート・ナンバーを選びます。
フロント・パネルの VALUE コントローラー (VALUE スライダー、VALUE ダイアル、テン・キーなど) で設定します。あるいは [ENTER] スイッチを押しながら本体の鍵盤を押してもノート・ナンバーが選択できます。
この“KEY”のノート・ナンバー設定は5ページにわたるP5: Drum Kitのすべてのページに有効です。
6. “Assign”チェック・ボックスで、ノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。
“Assign”をチェックをすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。
“Assign”をチェックしないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。通常、このノート・ナンバーには、右隣りに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音します。発音するピッチは Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Pitch ページの“Pitch Slope”の設定によります。タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

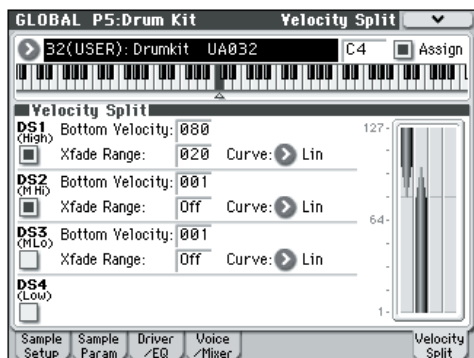
ベロシティ・クロスフェードの作成

以下は2つのステレオ・ドラムサンプル間に簡単なクロスフェードを作成する方法です。

1. Global P5: Sample Setup ページの Drum Sample の“DS1”と“DS2”が On になっていることを確認します。
Off の場合は、チェック・ボックスを押すと On/Off が切り替わります。



2. 同様に“DS3”と“DS4”が Off になっていることを確認します。
Off の設定では、そのパラメーターの大部分はグレー表示になっています。
3. DS1 と DS2 のバンクとして “Stereo” を選択します。
ドラムサンプルのバンクは、Mono、Stereo という2タイプに分かれています。Mono はモノのドラムサンプル、Stereo はステレオのドラムサンプルが選択できます。なお、ステレオのドラムサンプルはモノのドラムサンプルの倍のボイスが必要です。
ドラムサンプルはバス・ドラム、スネアなどのカテゴリーによって分類されています。
4. DS1 の “Drum Sample” ポップアップ・ボタンを押します。
カテゴリーで分類されたドラムサンプル・リストが表示されます。左端のタブを押すと、別のカテゴリーのリストを見ることができます。
5. ディスプレイに表示されたリストのドラムサンプル名を押して表示を反転させます。
6. OK ボタンを押して設定します。
7. 同様の操作で DS2 も設定します。
DS1 と DS2 にドラムサンプルを割り当てました。そのドラムサンプルにベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。
8. P5: Drum Kit- Velocity Split ページを表示します。
以下の設定は Sample Setup ページでも設定できますが、このページは設定を右側のグラフィックで視覚的に確認することができます。
9. DS2 の “Bottom Velocity” を 1 に設定します。“Xfade Range”を Off に設定します。
10. DS1 の “Bottom Velocity” を 80 に設定します。
ベロシティ値 79 以下で鍵盤を弾くと DS2 が発音します。ベロシティ値 80 以上で鍵盤を弾くと DS1 が発音します。
11. DS1 の “Xfade Range” を 20 に設定します。“Curve”は Lin (Linear) に設定します。
グラフィック表示には2つのゾーンが先細り部分で重なっています。80 から 100 で DS2 はフェード・アウトし、DS1 はフェード・インします。これで音色は大きく変化せずにだんだんと移行していきます。



各サンプルの微調整

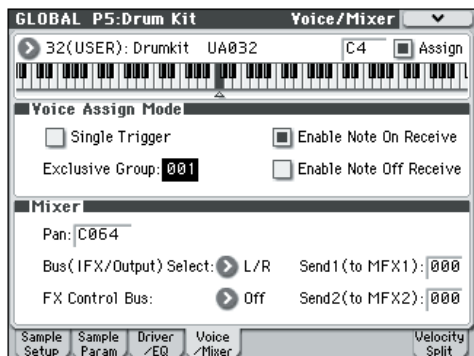
- 2 つドラムサンプルのレベルを調整します。
ベロシティの移行とクロスフェードをなめらかにできます。
- 必要に応じて、チューニング、EG パラメーターとフィルターを設定します。
P5: Drum Kit, Sample Parameter ページを表示します。
各ドラムサンプルに “Tune”、“Attack (Amp EG Attack)”、“Decay (Amp EG Decay)”、“Cutoff”、“Resonance” の調整を行います。
- ドラムサンプルごとにさらにドライブ、ブーストや EQ を設定することができます。
P5: Drum Kit, Drive/EQ ページを表示します。
各ドラムサンプルに “Drive”、“Low Boost”、“3 Band EQ Gain [dB]” を調整します。(※ 参照: p.236 “5-2: Sample Parameters”)
- 「ドラムサンプルを割り当てるキーを設定する」(※p.241) からの操作を繰り返して Drum Kit の “KEY” を設定します。
- 1つの “KEY” 設定を別のドラムサンプルにコピーしたい場合は、メニュー・コマンド “Copy Key Setup” を実行します。

ハイハットのクローズとオープンなどを自然に鳴らすには

- P5: Drum Kit, Voice/Mixer ページを表示します。
- “Exclusive Group” を使用して、例えばハイハットのクローズとオープンなど、1つのドラムサンプルを発音させ、別のドラムサンプルは発音しないようにします。

例えばハイハットのクローズとオープンなど同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。

クローズド・ハイハットとオープン・ハイハットを同じ Exclusive group に割り当てると、オープン・ハイハットを演奏して、オープン・ハイハットが発音している間に、クローズド・ハイハットを演奏すると、実際のハイハットのようにオープン・ハイハットの発音が止まり、クローズド・ハイハットだけが発音します。



ホールド機能を使用する

プログラムの “Hold” パラメーターはドラム・プログラムにたいへん便利な機能です。鍵盤を離れた後でも、ドラムサンプルは押し続けているように動作します。動作の仕方はプログラムとドラムキットの設定によります。

ホールド機能は次のように設定します。

- Prog P1: Basic/Ctrls- Key Zone/Scale ページを表示します。
- Key Zone の “Hold” チェック・ボックスがオン(チェックされている)になっているか確認します。
オンになっていると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。
- Global P5: Drum Kit, Voice/Mixer ページを表示します。
- 必要に応じて、各 KEY の “Enable Note Off Receive” を設定します。
このチェック・ボックスにチェックが入っていないときは、ノートがホールドされます。チェックが入っているときは、ノートはホールドされません。
プログラムの “Hold” をオフにすると、弾いたキーの “Enable Note Off Receive” 設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

各キーのエフェクト・コントロール

ドラムキットはそれぞれミキサーをもっています。各キーに対してインサート・エフェクト、マスター・エフェクト・センド、パンをコントロールできます。

各キーに異なるバス設定をします。

- Prog P8: IFX- Routing ページを表示します。
- “Use Dkit Setting” チェック・ボックスがオン(チェックされている)かどうか確認します。
オンの場合、プログラムはドラムキットの各キーにバス・セレクトとエフェクト・センド設定を使用します。
オフの場合、プログラムはドラムキットのバス・セレクトとエフェクト・センド設定を無視します。
- Global P5: Drum Kit-Voice/Mixer ページを表示します。
- Mixer の “Bus (IFX/Output) Select” で、ドラムサウンドをインサート・エフェクトに送るか、L/R に出力するかを設定します。
各キーは、そのインサート・エフェクト、あるいは L/R 出力に送ることができます。
例えば、スネアは “IFX1” へ、キックは “IFX2” へ、残りは “L/R” へ、と送ることができます。
Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごと同じ “Bus (IFX/Output) Select” が設定されています。
Snares → IFX1
Kicks → IFX2
その他 → IFX3
- “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” を設定してキーごとのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。

各キーにパンを設定

各キーに異なるパン設定をします。

1. Prog P4: Amp/EQ– Amp1/Driver1 ページを表示します。
2. “Use Dkit Setting” チェック・ボックスがオン(チェックされている) かどうか確認します。
オンの場合、プログラムはドラムキットのパン設定を使用します。
3. Global P5: Drum Kit– Voice/Mixer ページを表示します。
4. “Pan” でキーごとの定位を設定します。

ドラムキットの保存

エディットが完了したら、ドラムキットを保存します。

-  Global モードでエディットした内容は、電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると保持されません。設定を保存するときは、“Write Drum Kits”（または“Update Drum Kits”）を実行してください。
すべてのドラムキットが保存されます。

Global P6: Arpeggio Pattern

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で発音します。

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、ARP [ON/OFF] スイッチでオンにできます。

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、ARP [ON/OFF] スイッチでオンにできます。

ただし、“Arpeggiator Run” (Combi P0:0-5(6)a, P7:7-1(2)c) 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、“Arpeggiator Assign” (Combi P7:7-1(2)c) 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 モードより移動した場合：選択しているソング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、ARP [ON/OFF] スイッチでオンにできます。

ただし、Sequencer モードの“Arpeggiator Run” (Seq P7:7-1(2)c) の A、B がチェックが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、“Arpeggiator Assign” (Seq P7:7-1(2)c) でトラック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。

 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。メニュー・コマンド“Write Arpeggio Pattern”、またはSEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、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 240 ページを参照してください。

6-1: Pattern Setup



6-1a: Arpeggio Select, ♩, Pattern, Length

Arpeggio Select

[A, B]

Combination、Sequencer 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)

[040.00...300.00, EXT]

テンポを設定します。

[TEMPO] ノブでも調整できます。“MIDI Clock” (Global 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

[P0: UP...P4: RANDOM, U0000(INT)...U1027(USER)]

エディットするパターンを選択します。

P0: UP...P4: RANDOM	プリセット・アルペジオ・パターン
U0000(INT)...U0899(INT)	プリロード・アルペジオ・パターン用
U0900(USER)...U1027(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、メニュー・コマンド“Copy Arpeggio Pattern”で U0900(USER) ~ U1027(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、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 P0 ~ 4 では無効です。

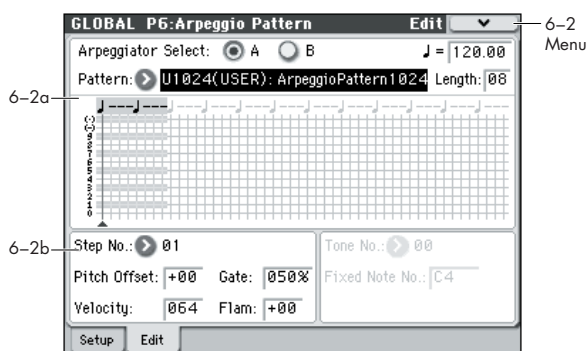
6-1b: Octave, Resolution, Sort, Latch, Key Sync., Keyboard

Octave	[1, 2, 3, 4]
Resolution	[, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , <

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えられた鍵盤の 12 音までに対応します。“Sort” (Global 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” (Global 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 P0 ~ P4 では無効です。



6-2a: Arpeggio Select, ♪, Pattern, Length, Tone Grid

(参照: p.244「6-1a: Arpeggio Select, ♪, Pattern, Length」)

Tone Grid

アルペジオ・パターンをグリッドで表示します。
イラスト

Tone は、“Arpeggio Tone Mode” (Global 6-1c) が Normal のとき「●」で、Fixed Note のとき「○」で表示されます。

6-2b: Step No., Pitch Offset, Gate, Velocity, Flam

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、[.] 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” (Global 6-1c) 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、メニュー・コマンド “Delete Step”、空の Step を挿入するときはメニュー・コマンド “Insert Step” 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。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、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、ソングの “Gate” (Prog P7:7-1b, Combi P7:7-3(4)c, Seq P7:7-3(4)c) 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、ソングの “Velocity” (Prog P7:7-1b, Combi P7:7-3(4)c, Seq P7:7-3(4)c) 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。

6-2c: Tone No., Fixed Note No.

Tone No. (Tone Number) [00...11]

“Arpeggio Tone Mode” (Global 6-1c) が Fixed Note 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] スイッチ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: Menu Command

- 0: Write Arpeggio Patterns 参照 p.257
- 1: Rename Arpeggio Pattern 参照 p.257
- 2: Copy Arpeggio Pattern 参照 p.257
- 3: Initialize Steps 参照 p.257
- 4: Copy Step 参照 p.257
- 5: Delete Step 参照 p.257
- 6: Insert Step 参照 p.258
- 7: Rotate Step 参照 p.258

(参照: p.252 「Global: Menu Command」)

ユーザー・アルペジオ・パターンの作成

ユーザー・アルペジオ・パターンについて

本機のアルペジエーターで選択することができるパターンをアルペジオ・パターンといいます。アルペジオ・パターンにはプリセット・アルペジオ・パターンとユーザー・アルペジオ・パターンの2種類があります。

プリセット・アルペジオ・パターン:

UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM (5パターン)

これらのパターンは固定でエディットできません。

ユーザー・アルペジオ・パターン:

U0000(INT) ~ U1027(USER) (1028パターン)

鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なパターンです。これらはエディットすることができます。

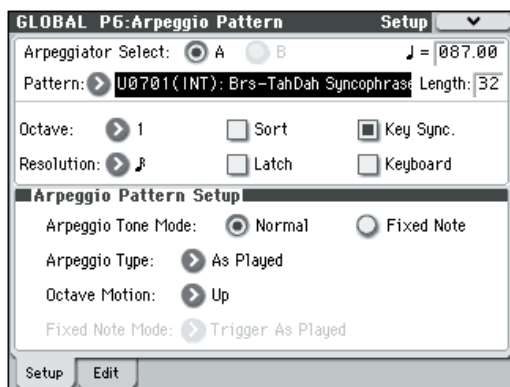
Global P6: Arpeggio Pattern, Setup では、これらのユーザー・アルペジオ・パターンに変更を加え、オリジナルのユーザー・アルペジオ・パターンが作成できます。エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンは U0000(INT) ~ U1027(USER) のメモリー・エリアにライトできます (※p.257)。また Media モードでメディアに保存することができます。

ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット

▲ ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、メモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。(※p.221)

Program モードから移動した場合は、選択しているプログラムで設定されているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。

1. Program モードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているプログラム、またはアルペジオ・パターンのエディットのベースとなる音色のプログラムを選びます。
2. ARP [ON/OFF] スイッチを押して、アルペジエーターをオンにします。(スイッチが点灯)
アルペジエーターがオフのプログラムから Global モードに移動した場合でも、ARP [ON/OFF] スイッチでオンにできます。
3. Global P6: Arpeggio Pattern- Setup ページを選びます。
この設定は、エディットの途中や後でも変更できます。(※p.244)



4. "Arpeggiator Select" は、Program モードから移動すると、A が自動的に選ばれます。
5. "Pattern" で、エディットするアルペジオ・パターンを選びます。
ここでは、空のユーザー・アルペジオ・パターンを選択してください。

▲ 空のユーザー・アルペジオ・パターンが選ばれているときは鍵盤を弾いてもアルペジオ演奏はスタートしません。P0 ~ 4 のプリセット・アルペジオ・パターンも選べますが、エディットはできません。

▲ ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットすると、そのアルペジオ・パターンを使用しているすべてのプログラム、コンビネーション、ソングに影響します。

6. "Length" で、パターンの長さを設定します。
パターンは、"Resolution" で設定した音符の間隔で、ここで指定した長さを演奏してから先頭に戻ります。この設定はエディットの途中や後でも変更できます。ここでは 08 に設定してください。

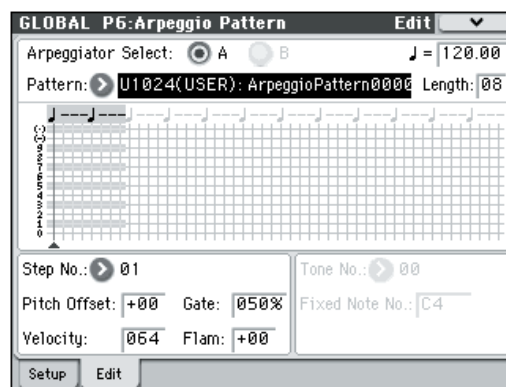
Note: U0000(INT) ~ U0899(INT) のプリロードされたアルペジオ・パターンにおいても、"Length" を変更するだけでパターンの印象がかなり変わります。変更して演奏してみてください。(※参照: p.244 "Length (Pattern Length)")

7. "J (Tempo)", "Octave", "Resolution", "Sort", "Latch", "Key Sync", "Keyboard" の各パラメーターを設定します。
これらはプログラム・パラメーターですが、ここでも設定できます。

▲ プログラムから移動してこれらのパラメーターを設定し、保存する場合は、Program モードに戻り、プログラムをライトしてください。これらのパラメーターは "Write Arpeggio Patterns" では保存されません。

ここでは手順3の図のように設定してください。

8. Arpeggio Pattern Setup では、アルペジオの展開のしかたなどを設定します。
9. Edit ページを選びます。



パターンは、Step (ステップ) と Tone (トーン) で構成されています。

- Step (ステップ): ユーザー・アルペジオ・パターンは最大 48 のステップを持ちます。アルペジエーターは 1 番目のステップから、"Resolution" で設定した音符の間隔で演奏していきます。ディスプレイ中央のグリッド表示の縦点線がステップを表わします。
"Step No." でステップを選び、それぞれのステップごとに、"Pitch Offset", "Gate", "Velocity", "Flam" を設定します。
- Tone (トーン): 1 つのステップでは最大 12 トーン ("Tone No." 00 ~ 11) を和音で発音させることができます。

Tone は、“Step No.”を選択しているときにテン・キー [0] ~ [9]、[-]、[.] スイッチで入力します。

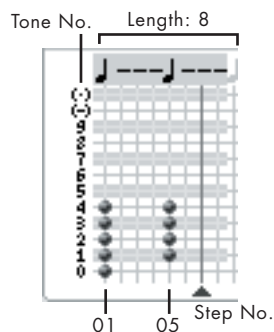
以下のように“Tone No.”とテン・キー [0] ~ [9]、[-]、[.] スイッチが対応しています。テン・キー [0] ~ [9]、[-]、[.] スイッチを押すたびに対応するトーンのオン、オフが切り替わります。ディスプレイ中央のグリッド表示の横線がトーンを表わします。

Tone00 ~ 09: [0] ~ [9]

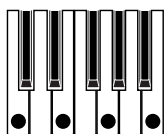
キー

Tone10: [-] スイッチ

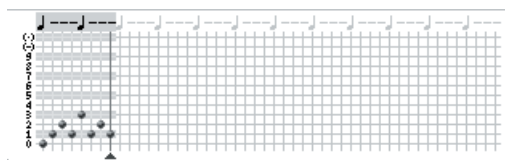
Tone11: [.] スイッチ



パターン作成例



1. “Step No.”を 01 にして、[0] キーを押します。
2. “Step No.”を 02 にして、[1] キーを押します。
3. “Step No.”を 03 にして、[2] キーを押します。
4. “Step No.”を 04 にして、[1] キーを押します。
5. “Step No.”を 05 にして、[3] キーを押します。
6. “Step No.”を 06 にして、[1] キーを押します。
7. “Step No.”を 07 にして、[2] キーを押します。
8. “Step No.”を 08 にして、[1] キーを押します。



9. 鍵盤を弾くとアルペジオ演奏が始まります。

Tone 0 は、鍵盤を押さえた和音の一番低いキーに対応します。（“Sort”にチェックしていないときは、最初に押さえたキーの音程に対応します。）

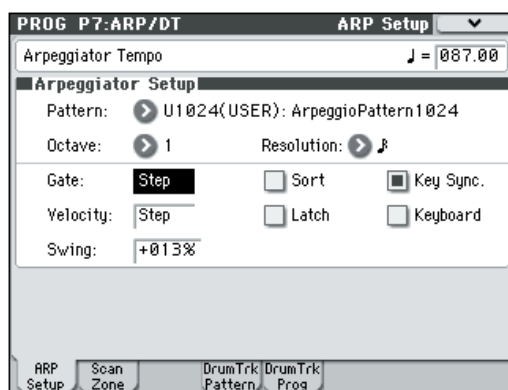
10. Step 01 ~ 08 それぞれに “Pitch Offset”、“Gate”、“Velocity”、“Flam”を設定します。
“Pitch Offset”: アルペジオ音の音階を半音単位で上下にずらします。ステップごとに同じトーンを入力して、それぞれの “Pitch Offset” の値を変えることで 1 つのトーンでメロディを作ることできます。（※「メロディのパターン」）

“Gate”: ステップごとにアルペジオ音の長さを設定します。Legato では、同じトーンの次の発音まで、またはパターンの終わりまで発音が続きます。Off では発音しません。

“Velocity”: 発音の強さです。Key では、鍵盤を弾いた強さで発音します。

- ここでの “Gate”、“Velocity” の設定は、Program モードで選択されているプログラムの Program P7: ARP/DT-ARP Setup ページで “Gate”、“Velocity” が Step に設定されているときに有効です。Step 以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の “Gate”、“Velocity” の設定は無視され、Program P7: ARP/DT-ARP Setup ページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

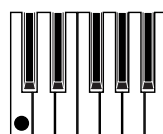
- “Gate”、“Velocity” を設定するときは、コントロール・サーフェス [ARP] スイッチを押して ノブ [1] (GATE)、ノブ [2] (VELOCITY) をセンター位置 (12 時方向) に合わせてください。



11. ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、メニュー・コマンド “Rename Arpeggio Pattern” で変更します。（※p.257）
12. エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。（※p.257）
ライトせずに電源をオフにすると、エディットした内容は消去されます。
13. 同時にプログラムの状態を保存する場合は、Program モードへ戻り、プログラムをライトしてください。（※p.75）

その他のユーザー・アルペジオ・パターン作成例

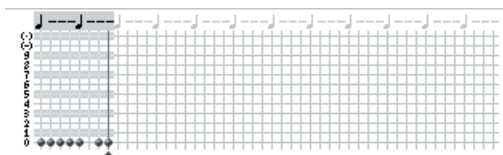
メロディのパターン



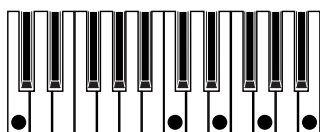
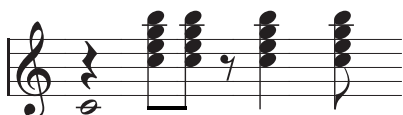
1. “Step No.”を01にして、[0]キーを押します。“Pitch Offset”を+00にします。
2. “Step No.”を02にして、[0]キーを押します。“Pitch Offset”

を +10 にします。

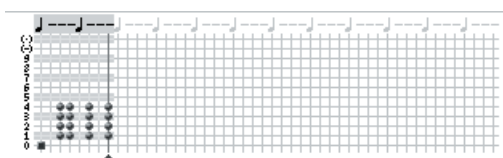
3. “Step No.”を03にして、[0]キーを押します。“Pitch Offset”を +00 にします。
4. “Step No.”を04にして、[0]キーを押します。“Pitch Offset”を +00 にします。
5. “Step No.”を05にして、[0]キーを押します。“Pitch Offset”を +12 にします。
6. “Step No.”06はトーンをいれません。
7. “Step No.”を07にして、[0]キーを押します。“Pitch Offset”を +00 にします。
8. “Step No.”を08にして、[0]キーを押します。“Pitch Offset”を -02 にします。



和音のパターン



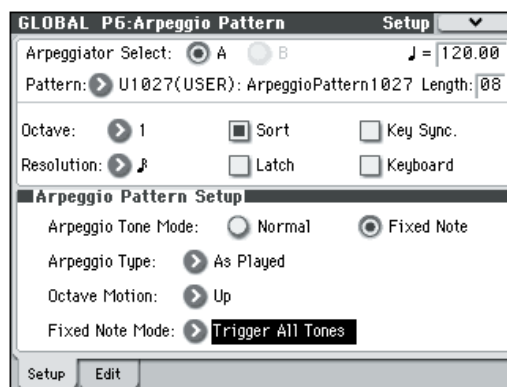
1. “Step No.”を01にして、[0]キーを押します。
“Gate”を Legato にします。
2. “Step No.”02はトーンをいれません。
3. “Step No.”を03にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。
4. “Step No.”を04にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。
5. “Step No.”05はトーンをいれません。
6. “Step No.”を06にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。“Gate”を Legato にします。
7. “Step No.”07はトーンをいれません。
8. “Step No.”を08にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。
Note: ギター等のカッティングのニュアンスを出すには “Flam” を設定します。Program モードでアコースティック・ギターのプログラムを選択し、ここで作成したユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。Program P7: ARP/DT-ARP Setup ページで “Gate” を Step にします。
そして、Global P6: Arpeggio Pattern – Edit ページに戻り、奇数ステップの “Flam” を +の値に、偶数ステップの “Flam” を -の値にします。



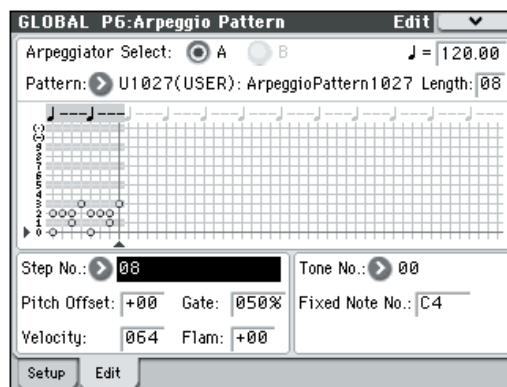
ドラムス・パターン

“Fixed Note” でドラムス・プログラムを使用したリズム・パターンをアルペジエーターで演奏できます。

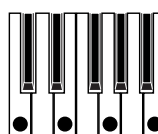
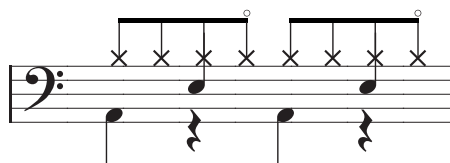
1. プログラムでドラムキットのプログラムを選びます。
ここでは、プリセット・プログラムの Studio Standard Kit 1 (カテゴリー: Drums) を選択してください。
2. Global P6: Arpeggio Pattern– Setup ページを選び、パラメーターを設定します。
“Arpeggio Tone Mode” を Fixed Note にします。Fixed Note にすると、トーンは常に指定した音程で発音します。
“Fixed Note Mode” を Trigger All Tones にして、鍵盤を1つ押さえるとすべてのトーンが発音します。Trigger As Played にすると、押さえた鍵盤によってトーンの発音条件が決まります。(p.245)



3. Edit ページを選びます。



次のリズム・パターンを入力してみましょう。



4. “Tone No.” および “Fixed Note No.” を設定します。
“Tone No.” を選び、“Fixed Note No.” でそのトーンが発音するノート・ナンバーを設定します。表示の横線 (Tone) の

一本一本に、ドラムキットのドラムサンプル（ノート・ナンバー）を設定するイメージです。

Tone の表示が白玉になります。

ここでは、“Tone No.” と “Fixed Note No.” を以下のように設定してください。

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2（キック）
01	F2（スネア）
02	F#3（クローズ・ハイハット）
03	A#3（オープン・ハイハット）

ドラムキットによって、ノート・ナンバーに対応するドラムサンプルが異なります。ドラム音を鍵盤で確認してから、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押して “Fixed Note No.” を入力するとよいでしょう。

5. キック（Tone00）を入力します。
“Step No.” を 01 にして、[0] キーを押します。
続けて “Step No.” を 05 にして、[0] キーを押します。
 6. スネア（Tone01）を入力します。
“Step No.” を 03 にして、[1] キーを押します。
続けて “Step No.” を 07 にして、[1] キーを押します。
 7. クローズ・ハイハット（Tone02）を入力します。
“Step No.” を 01、02、03、05、06、07 にして、それぞれ [2] キーを押します。
 8. オープン・ハイハット（Tone03）を入力します。
“Step No.” を 04 にして、[3] キーを押します。
続けて “Step No.” を 08 にして、[3] キーを押します。
“Fixed Note Mode” が Trigger All Tones のときは、鍵盤の 1 つのキーを弾くとリズム・パターンが演奏されます。
“Fixed Note Mode” が Trigger As Played のときは、1 つのキーを弾くとキック（Tone00）のみ演奏されます。2 つのキーを弾くとキック（Tone00）とスネア（Tone01）が演奏されます。このように弾いたキーの数が Tone に対応して発音します。
 9. ステップごとのパラメーターを設定します。
“Velocity” などを設定してリズム・パターンにアクセントをつけます。
-  ここでの “Gate”、“Velocity” の設定は、Program モードで選択されているプログラムの Program P7: ARP/DT, ARP Setup ページで “Gate”、“Velocity” が Step に設定されているときに有効です。Step 以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の “Gate”、“Velocity” の設定は無視され、Program P7: ARP/DT- ARP Setup ページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。
-  Gate”、“Velocity” を設定するときは、コントロール・サーフェス [ARP] スイッチを押して ノブ [1] (GATE)、ノブ [2] (VELOCITY) をセンター位置（12 時方向）に合わせてください。

デュアル・アルペジエーターのエディット

ここでは、コンビネーションを例として手順を示します。

Sequencer モードでのアルペジオ・パターンのエディットも同様です。

Combination モードから移動した場合、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。

1. Combination モードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているコンビネーションを選びます。
ここではアルペジエーター A、B がアサインされているコンビネーションを選んでください。
2. ARP [ON/OFF] スイッチを押して、アルペジエーターをオンにします。（スイッチが点灯）
アルペジエーターがオフの状態から移動した場合でも、ARP [ON/OFF] スイッチでオンにできます。ただし “Arpeggiator Run” で A、B をチェックしていなかったり、“Arpeggiator Assign” が Off の場合はアルペジエーターが動作しません。
3. Global P6: Arpeggio Pattern- Setup ページを選びます。
4. Combination モードから移動したときには、“Arpeggio Select” A、B で、エディットするアルペジエーターを選びます。
A のときは、アルペジエーター A のパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。
B のときは、アルペジエーター B のパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。
5. A、B のアルペジエーターを切り替えながら、それぞれのユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。
一方のアルペジエーターを止めたいときは、Combination モードへ戻り、Combination P0: Play- Arpeggio A または Arpeggio B ページで “Arpeggiator Run” のチェック・ボックスのチェックをはずしてください。
6. ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、メニュー・コマンド “Rename Arpeggio Pattern” で変更します。（※p.257）
7. エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。
この場合、両方のユーザー・アルペジオ・パターンが一度にライトされます。ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されてしまいます。（※p.257）
8. 同時にコンビネーションの状態を保存する場合は、Combination モードへ戻り、コンビネーションをライトしてください。（※p.120）

Note: ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、グローバル MIDI チャンネルやティンバーのチャンネル、そしてアルペジエーターのアサインに気をつけて、発音しているアルペジエーターがエディットしたいパターンであることを確認してエディットしてください。

アルペジエーターの同期について

“Key Sync.” パラメーター

アルペジエーターの “Key Sync.” チェック・ボックスの状態によってアルペジエーターの発音タイミングが異なります。

チェックすると、すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたときのタイミングでアルペジエーターが動作します。

チェックしないと、内部 / 外部の MIDI クロックのタイミングに同期して動作します。

以下に “Key Sync.” チェック・ボックスをチェックしないときの同期について説明します。(ソング・スタートとの同期、MIDI リアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期を除きます)

アルペジエーター A, B 間の同期

Combination、Sequencer モードでは、2 つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。このとき、一方のアルペジエーターが動作中に、もう一方のアルペジエーター (“Key Sync.” をチェックしない) を動作させると、最初のアルペジエーターのタイミングをベースとした “♩ (Tempo)” に同期します。

“Key Sync.” をチェックしている場合は、A、B それぞれ別々のタイミングで動作します。

ドラムトラックとの同期

プレイバック中のドラムトラック・パターンのタイミングにアルペジエーターを同期させて演奏する場合は、“Key Sync.” のチェックをはずします。このときは、プレイバック中のドラムトラック・パターンの演奏タイミングをベースとした拍に同期します。

Note: 動作中のアルペジエーターにドラムトラック・パターン演奏を同期させるときは、“Sync” (各モードの Drum Track ページの Trigger) をオンにします。

Sequencer モードでのアルペジエーターとシーケンサーの同期

ソングの演奏を停止しているとき

- アルペジエーターは、内部 MIDI クロックのタイミングをベースとした “♩ (Tempo)” に同期します。
- Sequencer モードで RPPR 機能のパターン演奏中は、そのタイミングをベースとした拍に同期します。

Note: 動作中のアルペジエーターに RPPR によるパターン演奏を同期させるときは、“Sync” を SEQ (SEQ P10:Pattern/RPPR– RPPR Setup ページ) にします。
パターン演奏は、アルペジエーターの “♩ (Tempo)” のタイミングに同期します。

ソングの演奏をプレイバックまたはレコーディングしているとき

- アルペジエーターは、ソングのタイミングをベースとした拍に同期します。

ソング・スタートとの同期

- アルペジエーターがオン (ARP [ON/OFF] スイッチがオン) で動作しているとき、ソング・スタートを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.” の設定には関係ありません)

- Sequencer モードで “Key Sync.” をチェックしない場合は、ARP [ON/OFF] スイッチがオンのとき、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえてアルペジエーターを起動させると、アルペジエーターはレコーディング開始と同時にパターンの先頭から始まり、レコーディングされます。

外部シーケンサー演奏との同期

“♩ (Tempo)” が EXT のとき (Global P1: MIDI “MIDI Clock” が External MIDI、External USB)、Program、Combination、Sequencer モードでは、MIDI ケーブルで接続された外部 MIDI シーケンサー等からの MIDI クロックやスタート・メッセージに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、接続された MIDI 機器から MIDI リアルタイム・クロックを受信しているときも、同様に同期します。

外部 MIDI クロックとの同期

アルペジエーターは、外部 MIDI クロックのタイミングをベースとした “♩ (Tempo)” に同期します。

MIDI リアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期

アルペジエーターがオンで動作しているとき、MIDI リアルタイム・コマンドのスタート・メッセージを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.” の設定には関係ありません)

Global: Menu Command

Page		P0: Basic Setup		P1: MIDI				P2: Contr ollers		P3 : Scale s	P4: Category			P5: Drum Kit					P6: Arpeg gio	
	Exp.	1	2	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2
		Basic	System Preference	MIDI	MIDI Routing	External Mode1	External Mode2	Foot Controller	MIDI CC# Assign	Scales	Program Category	Program Sub Category	Combi Category	Combi Sub Category	Sample Setup	Sample Parameters	Driver/EQ	Voice /Mixer	Velocity Split	Setup Edit
Write Global Setting	253	0	0	0																
Load Preload/Demo Data	253	1	1																	
Change all bank references	253	2	2																	
Touch Panel Calibration	253	3	3																	
Half Damper Calibration	254	4	4																	
Update System Software	254	5	5																	
Dump Program	254			1	1	1	1													
Dump Combination	254			2	2	2	2													
Dump Drum Kit	254			3	3	3	3													
Dump Arpeggio Pattern				4	4	4	4													
Dump Global Setting	254			5	5	5	5													
Dump Sequencer	254			6	6	6	6													
Dump Drum Track Pattern	254			7	7	7	7													
Reset External Setup	255					8	8													
Rename External Setup	256					9	9													
Reset Controller MIDI Assign	256							1												
Copy Scale	256								1											
Write Drum Kits	256														0	0	0	0	0	
Rename Drum Kit	256														1	1	1	1	1	
Copy Drum Kit	256														2	2	2	2	2	
Copy Key Setup	257														3	3	3	3	3	
Swap Key Setup	257														4	4	4	4	4	
Write Arpeggio Pattern	257																			0
Rename Arpeggio Pattern	257																			1
Copy Arpeggio Pattern	257																			2
Initialize Steps	257																			3
Copy Step	257																			4
Delete Step	257																			5
Insert Step	258																			6
Rotate Step	258																			7

Tips: 各ページのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによってコマンドを表示（またはオン／オフ）することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

各メニュー・コマンドの操作方法

1. メニュー・コマンドを選びます。
2. 各ダイアログを設定します。
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
3. 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。

Write Global Setting

Global モードの設定 (Drum Kits、Arpeggio Patterns を除く) を保存します。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチでも “Write Global Setting” と同様に保存することができます。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して “Update Global Setting” ダイアログを表示し、OK ボタンを押して保存します。

Note: ドラムキットの保存は P5 のメニュー・コマンドで実行します。(“Write Drum Kits”)

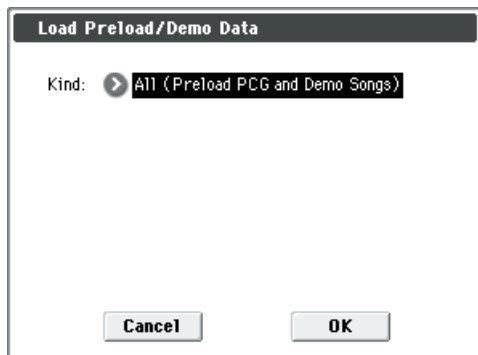
Note: アルペジオ・パターンの保存は P6 のメニュー・コマンドで実行します。(“Write Arpeggio Patterns”)

 Effect Global SW の設定は保存されません。

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。

 ロードする前に “Memory Protect” (0-1b) で、ロードするデータのチェックを必ずしてください。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。



1. “Kind” でロードするデータを選びます。

Kind	内容
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、グローバル・セッティング、アルペジオ・パターン)、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
Drum Kit	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

2. “Kind” で、Program、Combination、Drum Kit、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

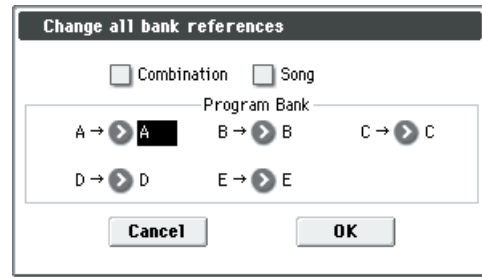
Bank: バンク単位でロード

Single: 1 つのデータをロード

3. 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。

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。



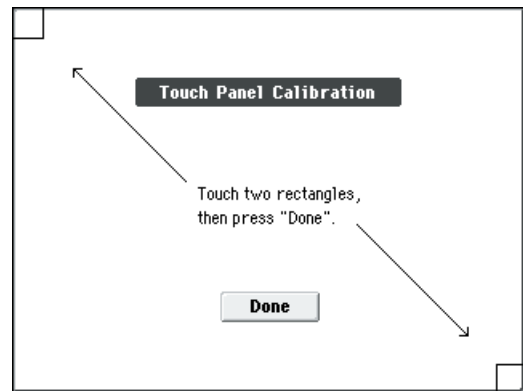
1. コンビネーションに対して変更を実行する場合は、“Combination” をチェックします。ソングに対して変更を実行する場合は “Song” をチェックします。
2. “Program Bank” で入れ替えるバンクをそれぞれ指定します。

 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。変更先のバンクが重複しないように注意して実行してください。

Touch Panel Calibration

ディスプレイでの入力思うようにいかないとき、また、ディスプレイ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、ディスプレイの感度を調整します。

メニューからこのコマンドが選ばないときは、P0 で [ENTER] スイッチを押しながら [3] スイッチを押して表示してください。



1. ディスプレイ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。
2. ディスプレイ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。
3. 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。

Half Damper Calibration

DAMPER 端子に接続したダンパー・ペダルのハーフ・ダンブ効果のかかり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・ダンパー・ペダルは動作が微妙なため別売の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。

1. ハーフ・ダンパー・ペダルを DAMPER 端子に接続します。
2. “Half Damper Calibration” を選び、ダイアログを表示します。
3. 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。
4. 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。

Update System Software

M50 のシステムを更新します。

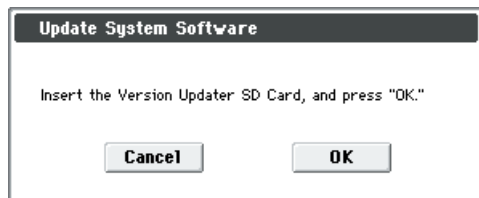
最新のシステム・ファイルは、コルグ・ホームページ (<http://www.korg.co.jp>) からコンピューターにダウンロードすることができます。詳しい方法については、コルグ・ホームページをご確認ください。

- ⚠ システムのアップデートを始める前に、重要なデータは SD カードにバックアップしてください。

1. システム・ファイルが入っている SD カードを、M50 の SD カード・スロットに挿入します。

Note: SD カードへのシステム・ファイルのコピーの方法は、コルグ・ホームページのダウンロード・ページの説明にしたがってください。

2. Global P0: Basic Setup ページを選びます。
3. メニュー・コマンド “Update System Software” を選び、ダイアログを表示します。



4. OK ボタンを押して、アップデートを実行します。
確認のダイアログが表示されますので、OK ボタンを押すと、システム・ソフトウェアのアップデートが開始します。

Note: エラー・メッセージ “File/path not found” が表示される場合は、OK ボタンを押して、再度、手順 1 から操作してください。

- ⚠ システムのアップデート中は、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。システムのロード中に電源がオフになるなどの不慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。

5. アップデートが終了すると下記を意味するダイアログが表示されます。
システム・アップデートはインストールを完了しました。すべてのプロセスを完了するために、一旦 M50 をリスタートする必要があります。M50 の電源をオフにし、さらにオンにしてください。

Completed. Please turn the power off, and then on again.

6. M50 の電源をオフにしてください。そして約数秒後に再度電源をオンにしてください。

- ⚠ 電源をオフにした後に再度電源をオンにするときは、数秒程度待ってから電源をオンにしてください。

オープニング画面の中央下にシステム・バージョンが表示されますので、確認してください。

Dump: Dump Program Dump Combination Dump Drum Kit Dump Arpeggio Pattern Dump Global Setting Dump Sequencer Dump Drum Track Pattern

接続したもう 1 台の M50、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。

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）、ダイアログを表示します。

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。

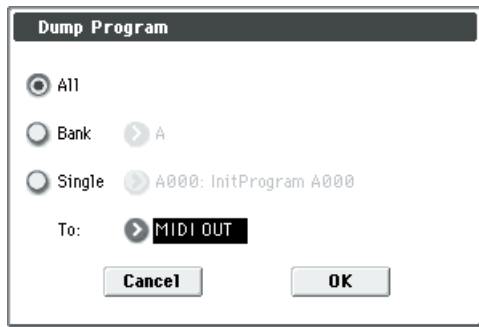
Dump Program	全バンクのプログラム、1 バンクのプログラム、1 プログラム
Dump Combination	全バンクのコンビネーション、1 バンクのコンビネーション、1 コンビネーション
Dump Drum Kit	全ドラムキット、1 ドラムキット
Dump Arpeggio Pattern	全アルペジオ・パターン、1 アルペジオ・パターン
Dump Global Setting	グローバル・セッティング（Global モードの Drum Kits、Arpeggio Patterns を除く設定）
Dump Sequencer	全ソング・データとキュー・リスト・データ
Dump Drum Track Pattern	全ドラムトラック・ユーザー・パターン、1 ドラムトラック・ユーザー・パターン

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

1. 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にデータを送信する場合は、本機の USB 端子とコンピューターの USB 端子を接続します。
もう一台の M50 や MIDI データ・ファイラーにデータを送信する場合は、本機の MIDI OUT 端子と受信する機器の MIDI IN 端子を接続します。
2. Global P1: MIDI ページを選びます。
3. 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。
1 バンクは “Bank”、1 プログラムは “Single” を選びます。



4. “To” で送信先する出力端子を選択します。
MIDI OUT : MIDI OUT 端子
USB : USB 端子
5. 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 (MIDI) 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 MIDI (Sec.)	所要時間 USB-MIDI (Sec.)*1
Program All	1307910	418.5	13.6
Program Bank	261582	83.7	2.7
Program Single	2067	0.7	0.02
Combination All	1537848	492.1	16
Combination Bank	384462	123	4
Combination Single	3027	1	0.04
Drum Kit All	704122	225.3	7.3
Drum Kit Single	14679	4.7	0.4
Arpeggio Pattern All	498163	159.4	5
Arpeggio Pattern Single	508	0.2	0.005
Global Setting	19835	6.4	0.3
Sequencer	23409... 1966831	75... 629.4	0.3...20.5
Drum Track Pattern All	50060... 795060	16.0... 254.4	1...9
Drum Track Pattern Single	60...740080	0.02... 236.8	0.001...8.4

*1: USB-MIDI のダンプ所要時間は、USB1.1 ポートを搭載したコンピューターに接続した場合の値です。使用するコンピューターの環境によって異なります。

Note: 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、次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、Media モードのメニュー・コマンド “Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)” ダイアログを除き、各種ダイアログやPAGE SELECT、メニュー・コマンドは事前に閉じておいてください。
- 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 1 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、[RESET CONTROLS] スイッチ、[REALTIME CONTROL] スイッチ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 (MIDI)

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 Programs	約 1 秒 (1Bank 受信ごと)
All Combinations	約 1 秒 (1Bank 受信ごと)
All Drum Kits	約 1 秒
All Arpeggio Patterns	約 1 秒
Global Setting	約 1 秒
Sequencer	約 1 秒
Drum Track Pattern	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 端子からの出力が止まります。

ダンプ・データの受信方法

1. 本機とデータ・ダンプを送信する機器を接続します。
MIDI エクスクルーシブ・メッセージが送信できるコンピューターからデータを受信する場合は、本機の USB 端子とコンピューターの USB 端子を接続します。
もう一台の M50 や MIDI データ・ファイラーからデータを受信する場合は、本機の MIDI IN 端子と送信する機器の MIDI OUT 端子を接続します。
2. 送信側の 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 “MIDI Channel” (Global 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。
3. “Enable Exclusive” (Global 1-2b) にチェックするか、このページのメニュー・コマンドを表示します。メニュー・コマンドを表示しているときは、“Enable Exclusive” の設定に関係なくダンプ・データを送受信します。
4. 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 “Now receiving MIDI data” のメッセージを表示します。

Reset External Setup

エクスターナル・セットアップの設定を初期化します。
選択しているセットアップ・ナンバーの EXT [1-4]、EXT [5-8]、Chord Trigger Switch [1] ~ [4] のすべての設定が初期化されます。

“MIDI Channel” = Gch

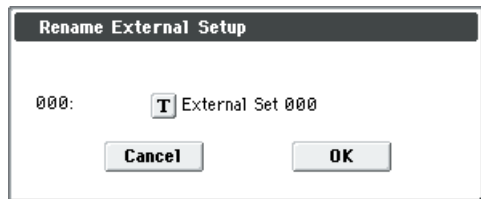
“CC#, Note/CC#” = Off

“Fixed Velocity” = 127 (Chord Trigger switch のみ)

1. リセットするセットアップ・ナンバー “Setup” を選びます。
2. “Reset External Setup” を選び、ダイアログを表示します。

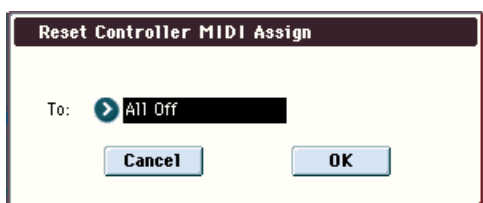
Rename External Setup

エクスターナル・セットアップの設定をリネームします。
(☞ 参照：PG p.90 「名前を付ける（リネーム）」)



Reset Controller MIDI Assign

P2: Controllers- MIDI CC# Assign ページの各コントローラーの MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを自動設定します。



1. “To” でリセット方法を設定します。

All Off: すべてを Off にします。

Default Setting: 標準的な設定にリセットします。

CC Default: 各コントローラーに標準的な MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

各コントローラーの操作で外部 MIDI 機器をコントロールする場合には、CC Default にして実行します。また、各コントローラーには、任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てられますが、通常は CC Default の設定で使います。

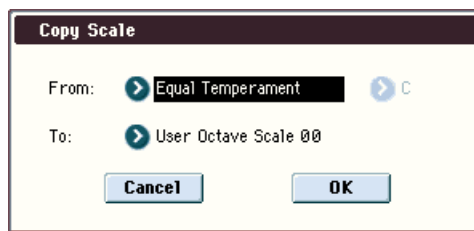
値は下表を参照してください。

Reset Controller MIDI Assign Default

Controllers \ to		Default Setting	CC Default
ARP Controllers	On/Off	CC#14	(CC#14)
	Knob 1	CC#22	(CC#22)
	Knob 2	CC#23	(CC#23)
	Knob 3	CC#24	(CC#24)
	Knob 4	CC#25	(CC#25)
Chord Trigger (CC and Note)	SW 1	Off	(CC#110)
	SW 2	Off	(CC#111)
	SW 3	Off	(CC#112)
	SW 4	Off	(CC#113)

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” (Prog 1-2b) を参照してください。



1. “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。
2. “To” でコピー先を選びます。

Write Drum Kits

00 (INT) ~ 47 (USER) のすべてのドラムキットを保存します。必要なドラムキットは必ず保存してください。エディットしたドラムキットは、保存する前に電源をオフにすると復元できません。

Note: SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチでも “Write Drum Kits” と同様に保存することができます。SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して Update Drum Kits ダイアログを表示し、保存します。

Rename Drum Kit

ドラムキットをリネームします。

(☞ 参照：PG p.90 「名前を付ける（リネーム）」)

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: 48(GM) ~ 56(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。

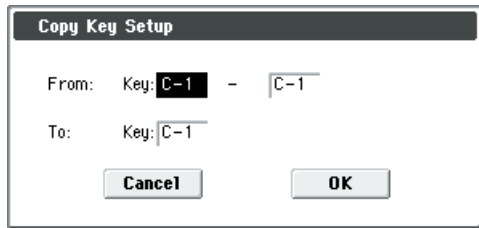


“From” でコピー元のドラムキットを選びます。

▲ “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を上書きします。

Copy Key Setup

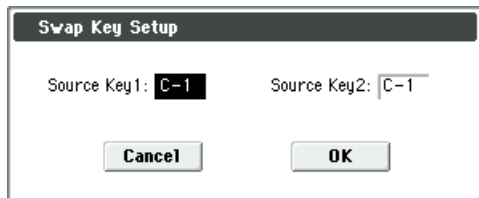
キーごとの設定を別のキーにコピーします。並んだ複数のキーごとの設定をまとめてコピーすることもできます。



1. “From Key” でコピーするキーの範囲を設定します。
2. “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。

Swap Key Setup

キーごとの設定を別のキーと入れ替え（スワップ）します。



“Source Key 1” と “Source Key 2” で入れ替えするキーをそれぞれ選びます。

Write Arpeggio Patterns

U0000(INT) ～ U1027(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。

Note: SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチでも “Write Arpeggio Patterns” と同様にライトすることができます。SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ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。

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。24 文字まで入力が可能です。(※OM p.90)
プリセット・パターン P0 ～ P4 はリネームできません。

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 P0 ～ P4 からはコピーできません。

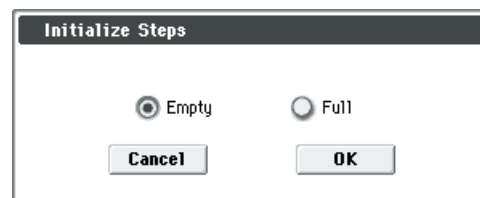


“From” でコピー元のアルペジオ・パターンを選びます。

- ▲ “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。

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。

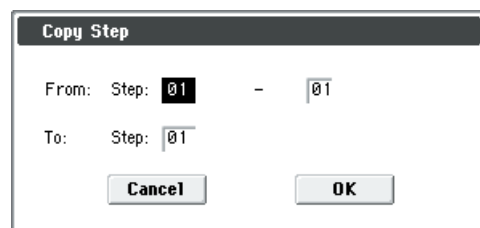


Empty は、トーンを空にして初期化します。

Full は、トーンをすべて埋めて初期化します。

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。



1. “From Step” でコピーするステップの範囲を設定します。
2. “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。

Delete Step

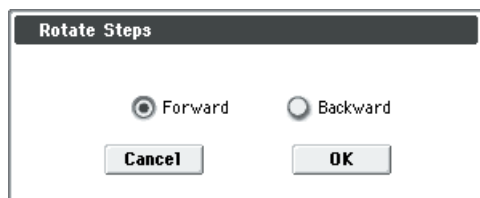
現在選ばれているステップ・ナンバーのステップ・パラメーター(“Tone”、“Pitch Offset”、“Gate”、“Velocity”、“Flam”)を消去します。以降のステップが左に 1 つ移動します。

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。

Rotate Step

ステップの設定をローテイトします。



ローテイトのタイプを選びます。

たとえば“Length”が4のパターンの場合、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。

Media モード

このモードは、本体に挿入したSD カードに、インターナル・メモリー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。

使用できるメディアは次のとおりです。

SD カード

MS-DOS フォーマットの FAT16 および FAT32 に対応

認識できる容量：FAT32: 2Gbyte まで

 SDHC メモリー・カードには対応していません。

SD カードについては OM p.91 を参照してください。

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むことができる）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。

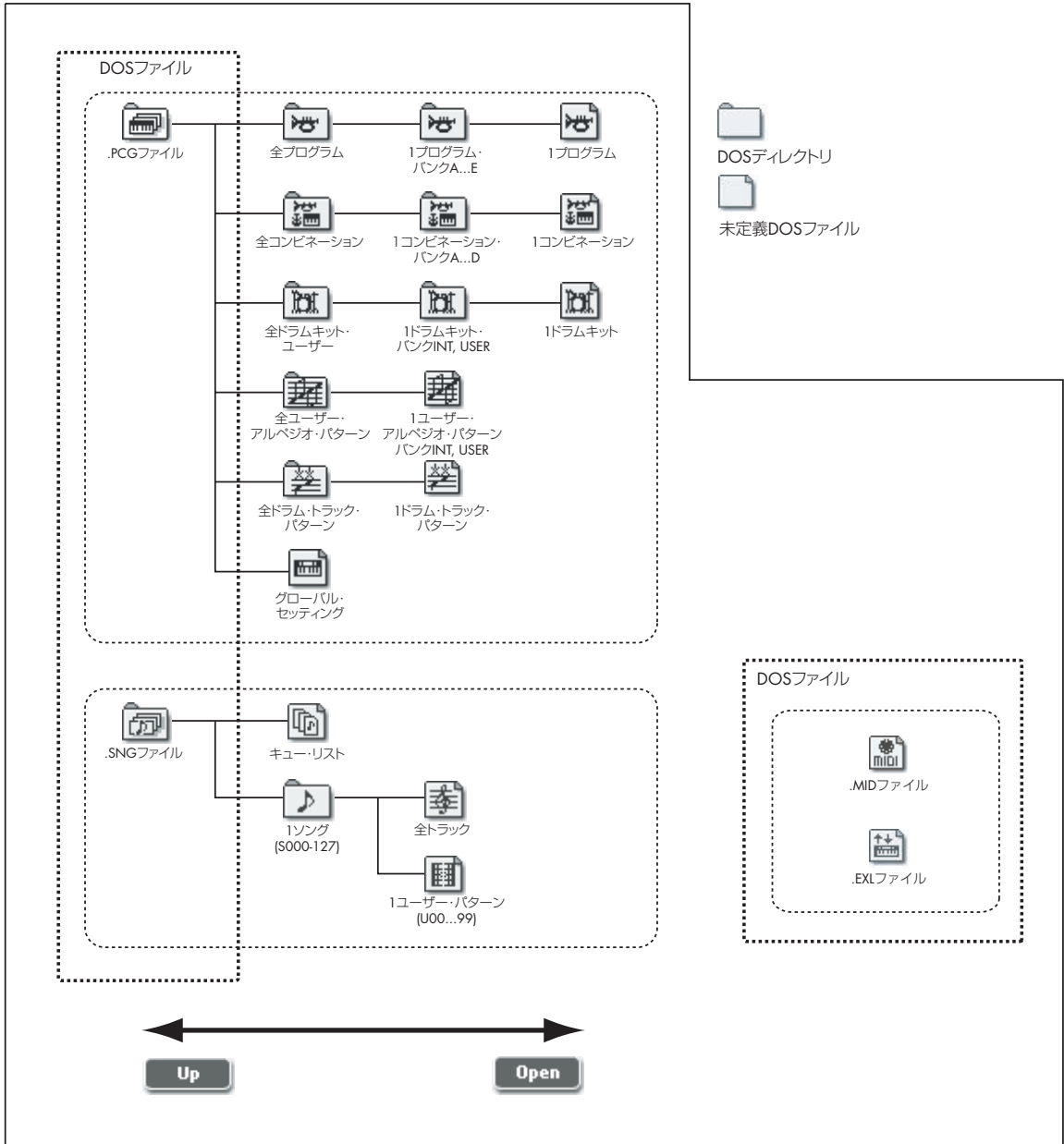
下記以外の拡張子のつく DOS ファイルがある場合、“Load selected” を選んでダイアログを表示すると、スタンダード MIDI ファイル (SMF) として認識します。ただし、SMF フォーマットでないファイルはロードできません。

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、グローバル・セッティング、アルペジオ・パターン、ドラムトラック・パターン（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）
.MID	スタンダード MIDI ファイル（SMF フォーマット）
.EXL	MIDI エクスクルーシブ・データ

本機でセーブすると、そのデータの種類から、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。

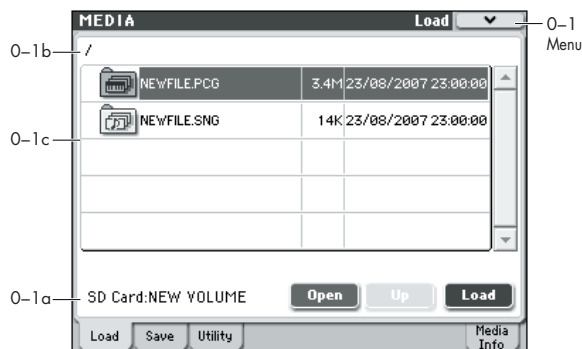
本機で扱うファイルは次ページの図のような構造を持っています。.PCG、.SNG では、ファイルをオープンして内容を分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。

ロード可能なファイル



Media: File

0-1: Load



選択したファイル、ディレクトリを、インターナル・メモリーへロードします。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、Load ボタンを押してロードします。(ロードはメニュー・コマンド “Load selected” でも行えます。)

0-1a: Media Select, Command buttons

SD Card

接続したデバイスの種類と、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。

ボリューム・ラベル:

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 Media: カード・スロットにメディアが入っていない

ボリューム・ラベルの表示は、入っているメディアや本機の表示するページで異なります。

メディアのボリューム・ラベル: データの入ったメディア

Open

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

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。

Load

ディレクトリ・ウィンドウ (Media 0-1c) 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 ボタンを押すと、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。メニュー・コマンド “Load selected” と同様の機能です。(参照: p.265 “Load selected”)

PCG Preview

ディレクトリ・ウィンドウで .PCG ファイルのプログラム、コンビネーション、ドラムキットの 1 ファイル (バンクをオープンしたもの) を選んだときは、鍵盤を弾くだけで、メディアの音を直接聞くことができます。ファイルをロードする必要はありません。コンビネーションを選んだ場合、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。ドラムキットは、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。

0-1b: Current Directory

Current Directory

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。

ディスプレイには、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 (Media 0-1a) で移動します。

0-1c: Directory Window

カレント・ディレクトリのファイル情報を表示します。このウィンドウでファイルやディレクトリを選びます。

Type	File	Size	Date
	NEWFILE.PCG	3.4M	23/08/2007 23:00:00
	NEWFILE.SNG	14K	23/08/2007 23:00:00

Type

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、「ロード可能なファイル」(p.260) の図を参照してください。

Lock

[Lock, Unlock]

このマークが付いているファイル、ディレクトリはロックされて、上書き保存やデリート等が行えません。メニュー・コマンド “Lock/Unlock selected” で、ロックまたはロック解除を設定します。

File

ファイル (DOS ファイル) の名前です。

Size

ファイル・サイズです (バイト単位)。

Date

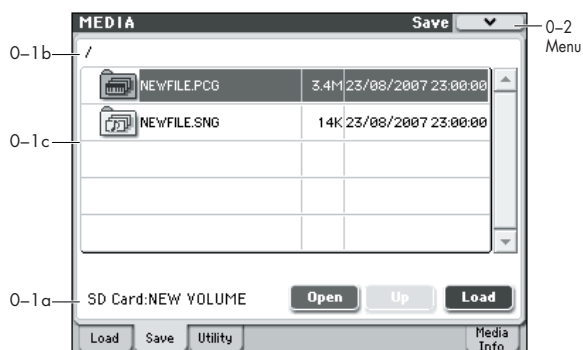
ファイルをセーブした日付と時刻です。左から日、月、年、時、分、秒です。ただし、本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に “Utility メニュー・コマンド “Set Date/Time” で日付と時刻を設定してください。

▼ 0-1: Menu Command

- 0: Hide unknown files  p.264
- 1: Lock/Unlock selected  p.264
- 2: Sort  p.264
- 3: Load selected  p.265

(参照: p.264 「Media: Menu Command」)

0-2: Save



インターナル・メモリーの各データを、メディアへセーブします。
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、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。

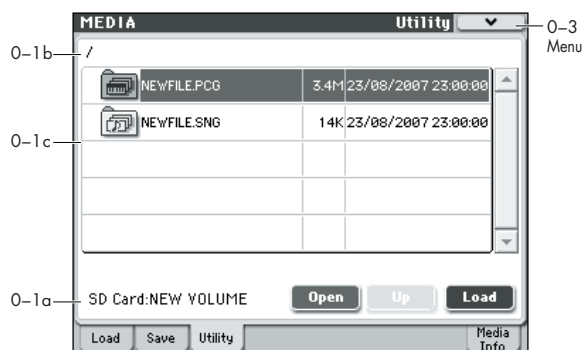
 本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に“Utility メニュー・コマンド”“Set Date/Time”で日付と時刻を設定してください。

▼ 0-2: Menu Command

- 0: Hide unknown files  p.264
- 1: Lock/Unlock selected  p.264
- 2: Sort  p.264
- 3: Save All (PCG & SEQ)  p.269
- 4: Save PCG  p.270
- 5: Save SEQ  p.270
- 6: Save to Standard MIDI File  p.270
- 7: Save Exclusive  p.270

( 参照 : p.264 「Media: Menu Command」)

0-3: Utility



選択したメディアやファイルに対し、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。

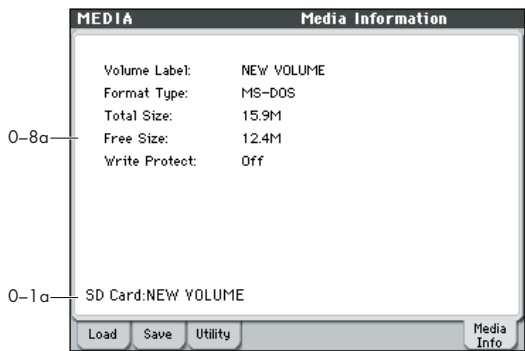
メディアやファイルを選択してから、メニューのコマンドを選びます。

▼ 0-3: Menu Command

- 0: Hide unknown files  p.264
- 1: Lock/Unlock selected  p.264
- 2: Sort  p.264
- 3: Rename  p.271
- 4: Copy  p.271
- 5: Delete  p.271
- 6: Create Directory  p.271
- 7: Set Date/Time  p.272
- 8: Format  p.272

( 参照 : p.264 「Media: Menu Command」)

0-8: Media Information



メディアの情報を表示します。

0-8a: Media Information

Volume Label: 設定されているボリューム・ラベルです。

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は「On」、かかっていないときは「Off」を表示します。

Media: Menu Command

Name \ Page		Media			
	Page	1	2	3	8
		Load	Save	Utility	Media Information
Hide unknown files	264	0	0	0	
Lock/Unlock selected	264	1	1	1	
Sort	264	2	2	2	
Load selected	265	3			
Save All (PCG & SEQ)	269		3		
Save PCG	270		4		
Save SEQ	270		5		
Save to Standard MIDI File	270		6		
Save Exclusive	270		7		
Rename	271			3	
Copy	271			4	
Delete	271			5	
Create Directory	271			6	
Set Date/Time	272			7	
Format	272			8	

Tips: 各ページでの表示順の 10 番目までのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ～ [9] を押すことによって、コマンドを表示（またはオン／オフ）することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

各メニュー・コマンドの操作方法

1. メニュー・コマンドを選びます。
2. 各ダイアログを設定します。
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
3. 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。

0-1: Load Menu Command

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。

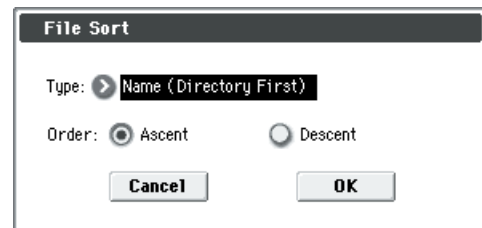
Lock/Unlock selected

ディレクトリ・ウィンドウ（Media 0-1c）で選んだファイル、ディレクトリをロック／ロック解除します。ロックするとロック・アイコン（“Lock”）が表示されて、上書き保存、デリート等が行えません。

1. ディレクトリ・ウィンドウ（Media 0-1c）でロック／ロック解除するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Lock/Unlock selected” を選ぶと、選んだファイル、ディレクトリのロック／ロック解除が切り替わります。

Sort

カレント・ディレクトリのファイルをソート（並べ替え）する機能です。



“Type” でソートのしかたを選び、“Order” で順番を決めます。

Type	Order	
No order	—	ソートしない
Name (Directory First)	Ascent	ディレクトリ、ファイルの順で、それぞれアルファベット順
	Descent	ディレクトリ、ファイルの順で、それぞれアルファベット逆順
Name	Ascent	アルファベット順
	Descent	アルファベット逆順
Size	Ascent	サイズが小さい順
	Descent	サイズが大きい順
Date	Ascent	日付が古い順
	Descent	日付が新しい順

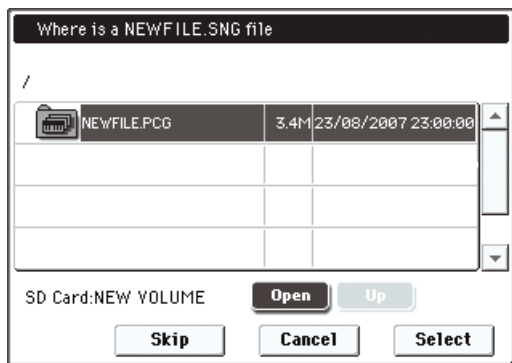
Load selected

ディレクトリ・ウィンドウ (Media 0-1c) 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。

1. ディレクトリ・ウィンドウ (Media 0-1c) でロード (読み込む) するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Load selected” を選びます。
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。p.265以降を参照してください。
必要に応じて各項目を設定してください。
Note: “Load selected” ではなく Load ボタンを押しても、同様のダイアログが表示されます。

ロードするファイルが見つからない場合は

.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 (Where is a...) が表示されます。



このダイアログは、次の場合に表示します。

- M3 などの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 枚目のロードが終わり、2 枚目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

この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。

1. 「Where is 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、ディスプレイのディレクトリ・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。

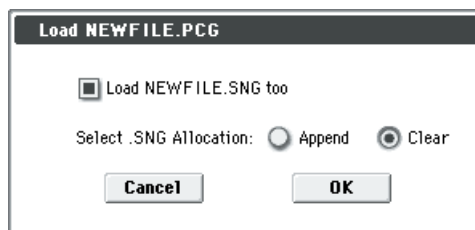
 「Where is a...」ダイアログでは、.PCG、.SNG ファイルを開くことはできません。.PCG、.SNG ファイルに対して Open ボタンは使えません。

2. 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

.PCG ファイル内のデータをロードします。



1. PCG と同一ファイル名の .SNG ファイルを .PCG ファイルと一緒にロードする場合は、“Load *****.SNG too” チェック・ボックスをチェックします。

カレント・ディレクトリ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は」(p.265)の手順に従ってロードを実行してください。

2. “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。

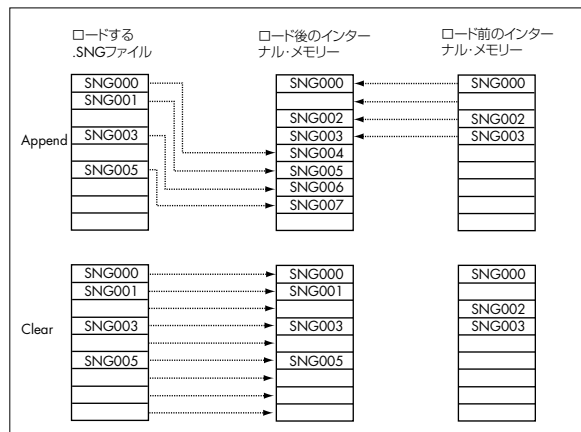
Append: すでにインターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる .SNG ファイル内のソング・データは、詰めてロードされます。(次図参照)

インターナル・メモリーにあるソング・データを消去せず、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べます。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・データとソング・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。(次図参照)

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。

.SNG Allocation

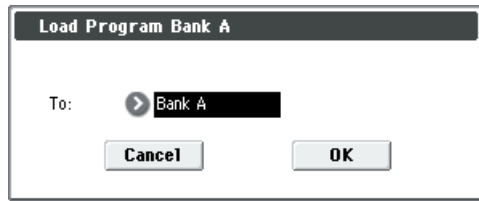


2) Load Programs

.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。

3) Load Program Bank**[Bank A...E]**

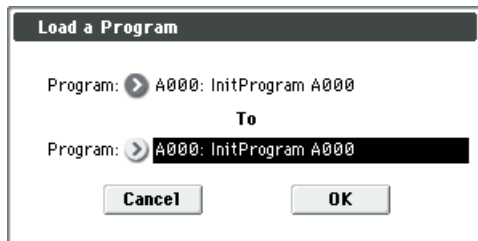
選択したバンク内のすべてのプログラム・データを、ロード先を選んでバンクにロードします。



“To” でロード先のバンクを選びます。

4) Load a Program

選択した 1 プログラム・データを、ロード先を選んでプログラム・ナンバーにロードします。



1. “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.261 “PCG Preview”）

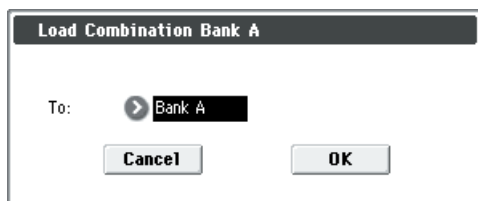
2. “To Program”（下段）でロード先のバンクとプログラムを選びます。ポップアップ・ボタンを押すと “Bank/Program Select” が表示されます。

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。

6) Load Combination Bank**[Bank A...D,]**

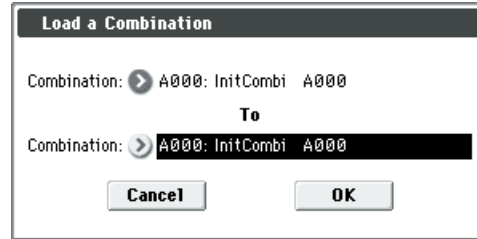
選択したバンク内のすべてのコンビネーション・データを、ロード先を選んでバンクにロードします。



“To” でロード先のバンクを選びます。

7) Load a Combination

選択した 1 コンビネーション・データを、ロード先を選んでコンビネーション・ナンバーにロードします。



1. “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.261 “PCG Preview”）

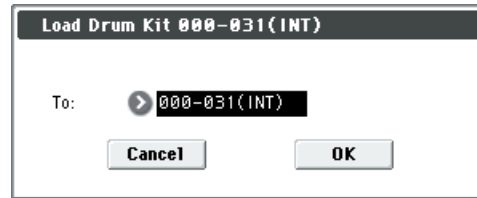
2. “To Combination”（下段）で、ロード先のバンクとコンビネーションを選びます。ポップアップ・ボタンを押すと “Bank/Combination Select” が表示されます。

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。

9) Load Drum Kit**[000-031(INT), 032-047(USER)]**

選択したドラムキット・バンク内のすべてのドラムキット・データを、ロード先を選んでドラムキット・バンクにロードします。

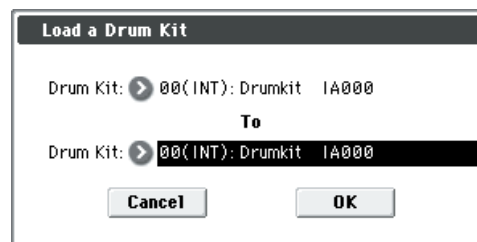


“To” でロード先のバンクを選びます。

▲ 選択したドラムキット・バンク (INT) のロード先を (USER) にして実行した場合、000 ~ 015 がロードされます。また、(USER) のロード先に (INT) を選択すると 000 ~ 015 がロードされます。

10) Load a Drum Kit

選択した 1 ドラムキット・データを、ロード先を選んでドラムキット・ナンバーにロードします。



1. “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。（参照：p.261 “PCG Preview”）

2. “To Drum Kit”（下段）でロード先のドラムキットを選びます。

11) Load Arpeggio Patterns

.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。

12) Load Arpeggio Pattern [U0000-0899(INT), U0900-1027(USER)]

選択したユーザー・アルペジオ・パターン・バンク内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先を選んだユーザー・アルペジオ・パターン・バンクにロードします。

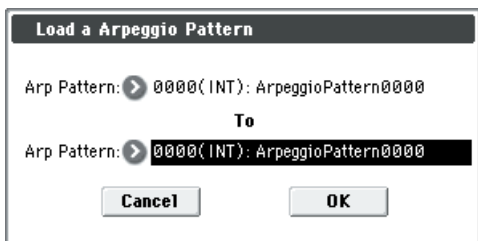


“To” でロード先のユーザー・アルペジオ・パターン・バンクを選びます。

選択したユーザー・アルペジオ・パターン・バンク 0000 ~ 0899(INT) のロード先を 0900-1027(USER) にして実行した場合、0000 ~ 0127 のユーザー・アルペジオ・パターンがロードされます。また、0900-1027(USER) のロード先に 0000 ~ 0899(INT) を選択すると 0000 ~ 0127 のユーザー・アルペジオ・パターンへロードされます。

13) Load an Arpeggio Pattern

選択した 1 ユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先を選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーにロードします。



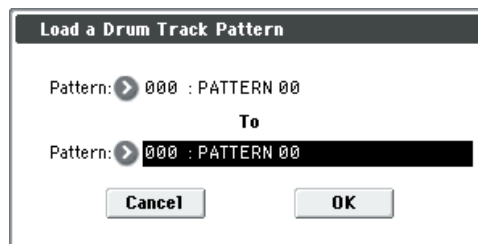
1. “Arp Pattern”（上段）では、選択したユーザー・アルペジオ・パターン以外をロードするときに、ロードするユーザー・アルペジオ・パターンを選び直せます。
選択したユーザー・アルペジオ・パターンは、ロード前でも鍵盤を弾くと動作します。ロードするユーザー・アルペジオ・パターンを確認する際に便利です。
2. “To Arp Pattern”（下段）でロード先のユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。

14) Load Drum Track Patterns

.PCG ファイル内の全てのドラムトラック・ユーザー・パターン・データをロードします。

15) Load a Drum Track Pattern

選択した 1 つのドラムトラック・ユーザー・パターン・データを、ロード先を選んだドラムトラック・ユーザー・パターン・ナンバーへロードします。



1. “Pattern”（上段）では、選択したパターン以外をロードするときに、ロードするパターンを選び直します。
2. “Pattern”（下段）でロード先のパターンを選びます。

16) Load Global Setting

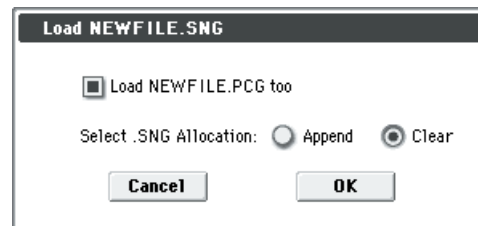
.PCG ファイル内のグローバル・セッティング・データをロードします。

Global モードでのドラムキットとユーザー・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・プロテクトと Effect Global SW の設定はロードされません。

17) Load .SNG

.SNG ファイル内のすべてのデータをロードします。



1. “Select .SNG Allocation” 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。（ 参照:p.265 “SNG Allocation” 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選択した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。（ 参照:p.265 “SNG Allocation” 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に選びます。

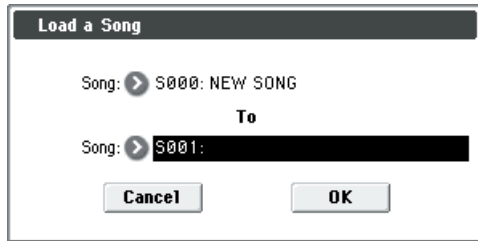
2. カレント・ディレクトリに同一ファイル名の .PCG ファイルがある場合は “Load *****.PCG too” チェック・ボックスが選択できます。（ 参照:p.265 “1) Load .PCG” 手順 1）

18) Load Cue Lists

.SNG ファイル内のキュー・リスト・データをロードします。

19) Load a Song

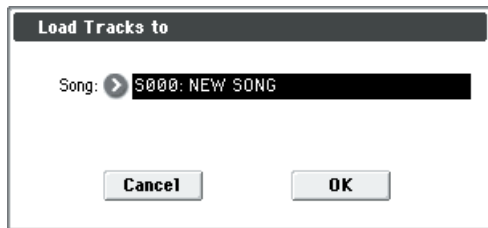
選択した 1 ソング・データを、ロード先を選んだソング・ナンバーにロードします。



1. “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。
2. “To Song”（下段）でロード先のソングを選びます。

20) Load Tracks

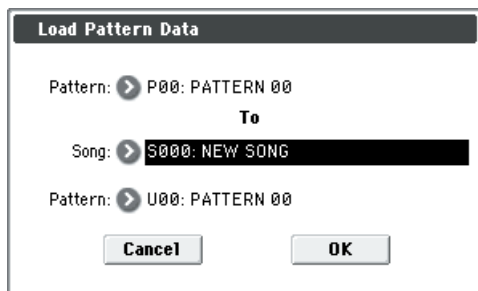
選択したソング内の全トラックのイベント・データを、ロード先を選んだソングにロードします。ただし、クリエイトされていないソングはロード先に指定できません。



“Song” でロード先のソングを選びます。

21) Load Pattern Data

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、クリエイトされていないソングはロード先に指定できません。



1. “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。
2. “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。

22) Load Standard MIDI File

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。



1. “Song” でロード先のソングを選びます。
2. “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。

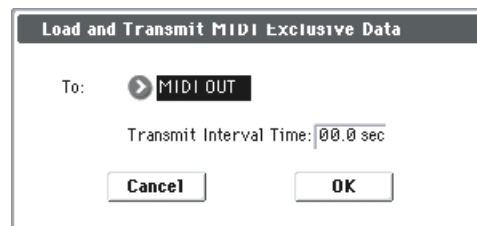
⚠ GS/XG の音色配列やメッセージには対応していません。データの内容によっては正しく再生されない場合がありますが、“Exclusive” をチェックすることによってデータの保持は可能です。

⚠ 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、“Load Standard MIDI File” 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、“Bank Map”（Global 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。

23) Load and Transmit MIDI Exclusive Data

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 端子から送信します。



“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 M50 等に転送する場合はデータの種類で設定が異なります。すべての Program データを転送した後は、約 1 秒の間隔をおく必要があります。詳しくは、Global モードの Dump Program ~ Dump Drum Track Pattern（参照：p.254）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。

0-2: Save Menu Command

セーブに関する注意

▲ “Save All (PCG & SEQ) ”、“Save PCG”、“Save SEQ” でコンビネーションをセーブするときは、ティンバ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、ドラムトラック・ユーザー・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、ドラムトラック・ユーザー・パターンを同時にセーブするようにしてください。

セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は

.PCG、.SNG 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” のダイアログが表示されます。

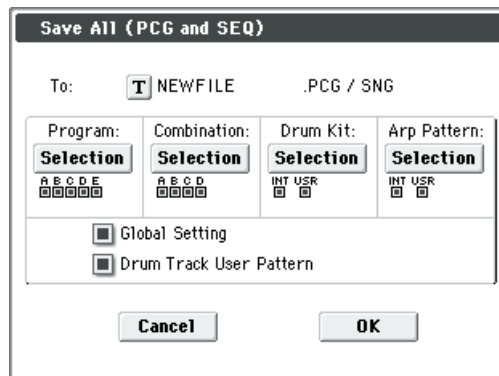


必要のないファイルを削除して、メディアの容量を確保してからセーブを実行するか、別のメディアにセーブしてください。

Save All (PCG & SEQ)

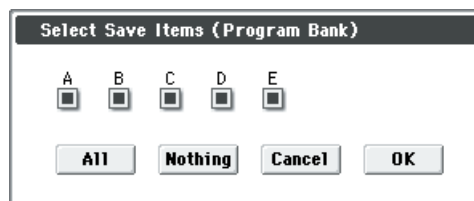
インターナル・メモリーの、すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン、ドラムトラック・ユーザー・パターンを .PCG ファイルとしてメディアにセーブします。そして、ソング、キュー・リストを .SNG ファイルとして、それぞれメディアにセーブします。

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。



1. 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。（参照：OM p.90）
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。
2. 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、ユーザー・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。変更するときは 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。

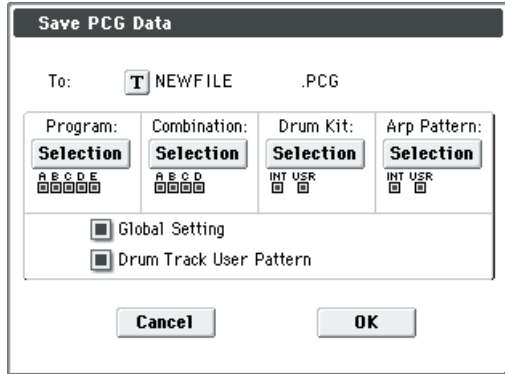
設定を変更する場合は OK ボタンを、変更しない場合は Cancel ボタンを押します。

“Global Setting”、“Drum Track User Pattern” をセーブするかしないかは、手順 1 のチェック・ボックスで設定します。

“No space available on medium” のダイアログが表示されるときは、必要のないファイルを削除して、メディアの容量を確保してからセーブを実行するか、別のメディアにセーブしてください。セーブを実行すると、カレント・ディレクトリにファイルが作成されます。

Save PCG

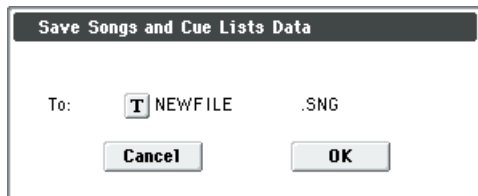
インターナル・メモリーの、すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン、ドラムトラック・ユーザー・パターンを .PCG ファイルとしてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。



1. 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。(☞ 参照：OM p.90)
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。
2. セーブするバンクを選びます。(設定方法は「Save All (PCG & SEQ)」(p.269) 手順3 参照)

Save SEQ

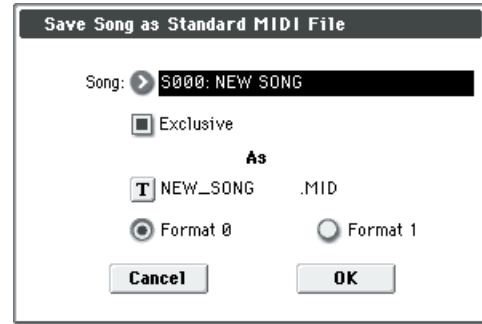
インターナル・メモリーのすべてのソング、キュー・リストを、.SNG ファイルとしてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。



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。(☞ 参照：OM p.90)
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。

Save to 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。



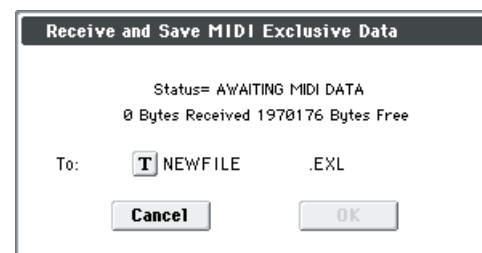
1. “Song” でセーブするソングを選びます。
2. “Exclusive” を On (チェックする) にすると、ソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントをエクスクルーシブ・メッセージとしてセーブします。
Off (チェックしない) ではソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントはセーブされません。
3. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。ソング名の頭8文字（大文字）が初期設定として自動的に設定されます。
4. ラジオ・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。

ここでセーブしたソング・データ（MIDI トラック・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勧めします。

Save Exclusive

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。

1. “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。



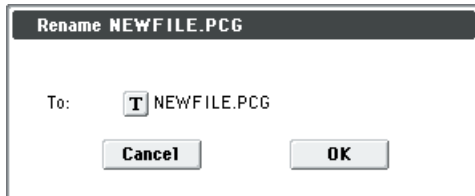
2. セーブするエクスクルーシブ・データを本機へ送信します。受信している間は、「Status=RECEIVING MIDI DATA」と表示されます。受信を終了すると受信したデータ・サイズと受信可能なデータ・サイズが書き替わります。表示が「Status=AWAITING MIDI DATA」となり、続けてエクスクルーシブ・データを本機へ送信することもできます。受信中は Cancel ボタン、OK ボタンは押せません。
3. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(☞ 参照：OM p.90)

0-3: Utility Menu Command

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。

1. 名前を変更するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Rename” を選び、ダイアログを表示します。

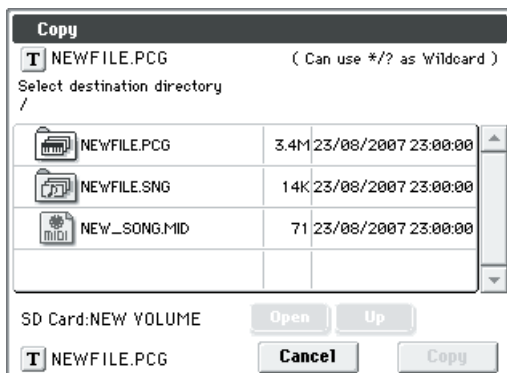


3. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、名前を変更します。(☞ 参照：OM p.90)

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。

1. コピーするファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Copy” を選び、ダイアログを表示します。



3. 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。(☞ 参照：OM p.90)

(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、... というように PRELOAD1. までのファイル名が同じで拡張子のみが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、....

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。

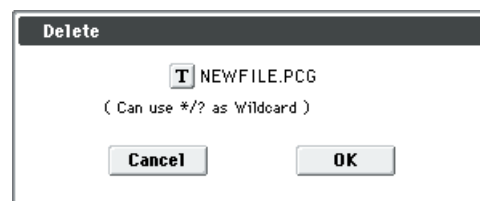
4. Open ボタン、Up ボタンでコピー先のディレクトリを選びます。
5. ファイル、ディレクトリ名を変更してコピーするときは、下段のテキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定します。ワイルド・カード機能を使用して複数ファイルを同時にコピーする場合は、ファイル名は変更できません。

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。

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、ディレクトリを選んでいるときのみ有効です。

1. 削除するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Delete” を選び、ダイアログを表示します。



3. 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・ボタンを押して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。(☞ 参照：OM p.90)

(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。(☞ 参照：p.271 “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。

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。



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。(☞ 参照：OM p.90)

Set Date/Time

セーブ時の日付と時刻を設定します。

 本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする前に“Utility メニュー・コマンド”“Set Date/Time”で日付と時刻を設定してください。



The dialog box titled "Set Date/Time" contains input fields for Year, Month, Day, Hour, Minute, and Second. The Year field is set to 2008, Month to 04, Day to 23, Hour to 23, Minute to 00, and Second to 00. At the bottom are "Cancel" and "OK" buttons.

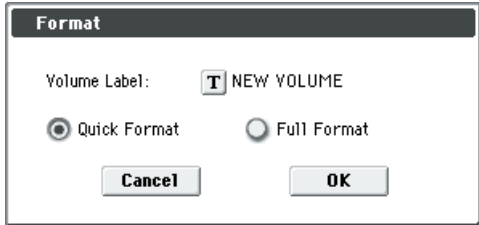
"Year"	1980 ～ 2079
"Month"	1 ～ 12
"Day"	1 ～ 31
"Hour"	0 ～ 23
"Minute"	0 ～ 59
"Second"	0 ～ 59

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、“SD Card”（Media 0-1a）に表示されます。ボリューム・ラベルは 11 文字以内です。

 フォーマット実行後、[COMPARE] スイッチを押しても元には戻りません。

1. 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。
2. “Format” を選び、ダイアログを表示します。



The dialog box titled "Format" shows a "Volume Label:" field with the text "NEW VOLUME". Below it are two radio buttons: "Quick Format" (selected) and "Full Format". At the bottom are "Cancel" and "OK" buttons.

3. “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。（参照：OM p.90）
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。
4. 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。
Full Format: メディア内のすべてのブロックを消去します。通常 Full Format をかける必要はありません。Quick Format を実行してください。

Effect Guide

Overview

M50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系統のトータル・エフェクトと、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。

エフェクトは170種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

その分類は次のようになります。

エフェクト 170種の分類

エフェクト・タイプ	説 明
Dynamics: 000...005	コンプレッサー、リミッター等のダイナミクス系
EQ/Filter: 006...017	各種EQ、エキサイター、ワウ等のフィルター系
Overdrive/Amp/Mic: 018...025	オーバー・ドライブ系、およびギター/ベース・アンプ、マイク等のモデリング系
Chorus/Flanger/Phaser: 026...039	コーラス、フランジャーやフェイザー等のビッチ、フェイズ・モジュレーション系
Modulation/Pitch Shift: 040...054	トレモロ、ロータリー・スピーカー等の各種モジュレーション系、およびビッチ・シフター系
Delay: 055...069	ディレイ系
Reverb/ER: 070...076	リバーブ、アーリー・リフレクション系
Mono-Mono Serial: 077...108	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・シリアル・エフェクト
Mono//Mono Parallel: 109...153	2つのモノ・エフェクトがL, Rそれぞれ独立に設定可能なモノ & モノ・パラレル・エフェクト
Double Size: 154...170	ダブルサイズ・エフェクト

エフェクト・プリセットについて

M50は、001: Stereo Compressor ~ 170: Early Reflectionsのエフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにバリエーションが保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: エフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、今後コルグから提供を予定しているプリセット・データを保存します。U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、プログラムのライト、他のプログラムの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。——— を選んでも設定は変化しません。

(☞ 参照 : p.69 「エフェクト・プリセットを使用する」)

各モードでのエフェクトについて

Program モード

プログラムは、オシレーター (OSC1&2) の出力音を、フィルター (Filter)、ドライバー (Driver)、アンプ (Amplifier)、イコライザー (EQ) で音作りすると同様に、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、トータル・エフェクト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。

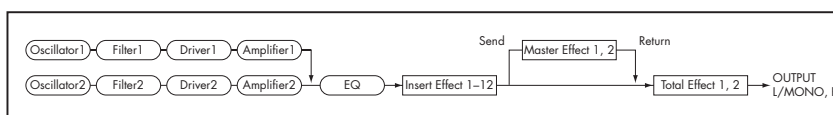
Combination, Sequencer モード

Combination、Sequencer モードは、ティンバー／トラックごとのプログラム音を、ティンバー／トラック EQ や、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を、トータル・エフェクトで全体の音質を調節します。

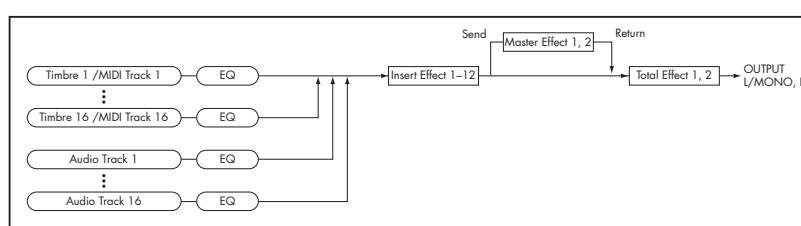
これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごと、Sequencer モードではソングごとに行います。

なお、Sequencer モードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化をレコーディングし、ソングのプレイバック時に自動的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。

Program モード



Combination, Sequencer モード



ダイナミック・モジュレーション (Dmod) とテンポ・シンク機能

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 M50 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。

それぞれ詳細は p.382 「Dynamic Modulation Source (Dmod)」を参照してください。

*¹  マークが付いているエフェクト・パラメーター (p.291 ~) を指します。

MIDI/Tempo Sync 機能について

ダイナミック・モジュレーション (Dmod) と同様にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、MIDI/Tempo 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、ドラムトラックやシーケンサーのテンポに同期させることができます。

*²  マークが付いているエフェクト・パラメーター (p.291 ~) が対応しています。

MIDI/Tempo Sync 機能は、010:St. Wah/Auto Wah など LFO を持ったエフェクトの大部分や、064: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。また Common FX LFO でも使用できます。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、ドラムトラック・パターンや、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。

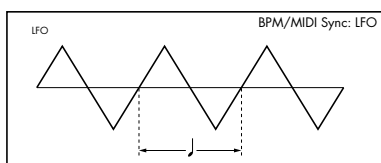
MIDI/Tempo Sync 機能があるパラメーターには、各エフェクトのパラメーター表の右側に  マークがついています。

例 1. LFO

“MIDI Sync” On

“Base Note” 1/4 “Times” x1

この場合 LFO の一周りが 4 分音符 1 個分の時間に設定されます。



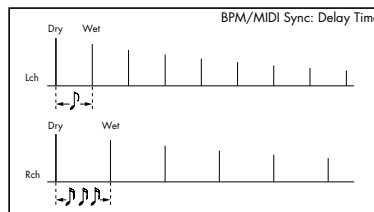
“BPM” を MIDI に設定するとアルペジエーター、ドラムトラック・パターンや、シーケンサーのテンポ（または外部 MIDI クロック）に同期します。“BPM” が 40.00 ~ 300.00 の場合はここで設定した値が使われます。

例 2. ディレイ・タイム

“L Delay Base Note” 1/8 “Times” x1

“R Delay Base Note” 1/16 “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、ドラムトラック・パターンや、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 40.00 ~ 300.00 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。）

ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする

ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする例を説明します。

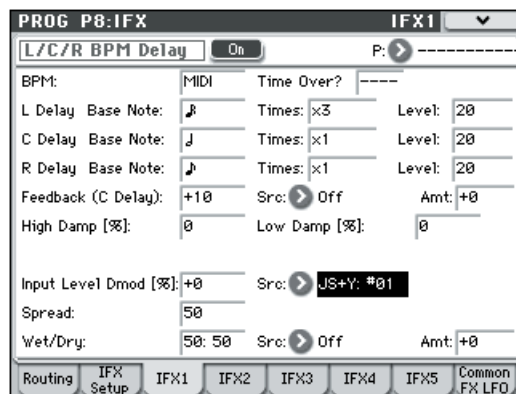
1. 「プログラムのエフェクト設定」 (p.69) の手順に沿って、“IFX1” に 064: L/C/R BPM Delay を設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。
2. Prog P8: IFX- IFX1 ページを表示します。

ジョイスティックを奥方向に操作して Dmod 機能でディレイのレベルを変化させる

3. “Input Level Dmod” を +100 にします。

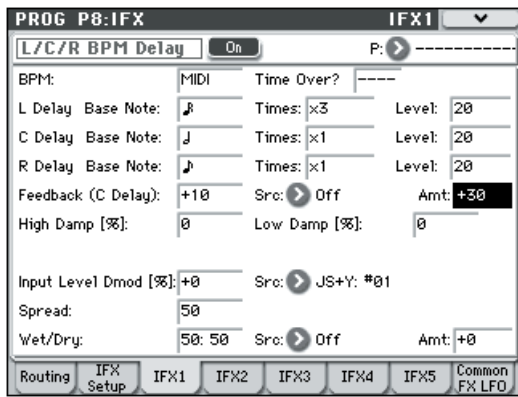
4. “Source” を JS+Y: #01 にします。ディレイ音が消えます。

エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。ジョイスティックの奥方向に操作するとディレイ音が徐々に大きくなります。



[SW1] スイッチを操作して Dmod 機能でフィードバックのレベルを変化させる

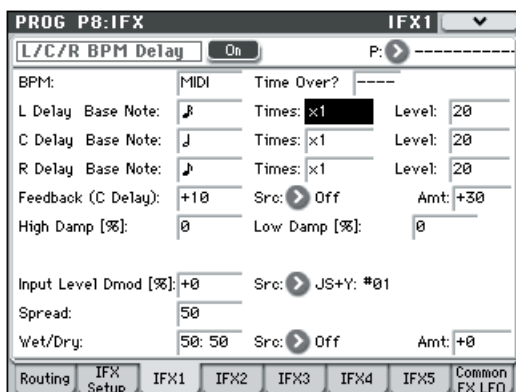
5. P1: Basic/Ctrl- Controllers Setup ページで、“SW1” の機能を SW1 Mod. (CC#80)、“Mode” を Toggle にします。
P8: IFX ページを表示します。Feedback “Src” を SW1: #80 にし、“Amt” を +30 にします。



(ジョイスティックを奥方向に倒し) [SW1] スイッチを押すとフィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。“Amt”の設定で[SW1]スイッチを押したときのフィードバック・レベルが決まります。“Amt”を-10にしてSW1を押すと、フィードバック・レベルは0になります。

MIDI/Tempo Sync 機能で、アルペジエーターのテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

6. “BPM” を MIDI にします。
7. L、C、Rそれぞれの“Delay Base Note”と“Times”を任意に設定します。
効果をわかりやすくするために、ここでは“L/C/R Delay Base Note”を♯に、“Times”をx1に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリPEATします。



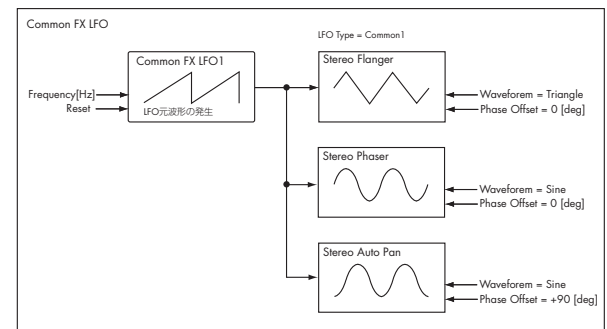
8. [TEMPO] ノブを操作するとディレイ・タイムが変化します。
(ジョイスティックを奥方向に倒し) [SW1] スイッチを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長くなります。
9. ARP [ON/OFF] スイッチをオンにして、アルペジエーターを演奏させます。
アルペジエーターは任意に選択してください。[TEMPO] ノブを回すとアルペジエーターによる演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。
10. ディレイ音を発音中に、[TEMPO] ノブを回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。
11. エフェクトによっては、LFOの周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの“MIDI Sync”をOnに、“BPM”をMIDIに設定してください。詳細はp.274を参照してください。

Common FX LFO

Common FX LFO は、モジュレーション系の各種エフェクトで使用できます。Program、Combination、Sequencer モードの各 P8: IFX- Common FX LFO ページで、Common FX LFO1、2のリセット条件とスピードに関する設定を行います。

通常、モジュレーション系エフェクトのLFOは、Frequencyを合わせても、それぞれ独立して発生するために位相は合っていません。モジュレーション系の各エフェクトの“LFO Type”パラメーターでCommon1またはCommon2を選択すると、エフェクトごとの個別なLFOではなく、ここで設定したCommon LFOでモジュレーションがかかります。これにより、1つのCommon FX LFOで、フランジャー、フェイザー、オート・パンなどの複数のモジュレーション系エフェクトを同時に、同位相でコントロールする等が可能になります。また、エフェクトごとにLFO波形や、位相オフセット等の設定を別々にできるため、複数エフェクトのコンビネーションを自在に作り出すことができます。

Common マークが付いているエフェクト・パラメーター (p.297 ~) が対応しています。



FX Control Bus

FX Control バスは、エフェクトの入力音を、別の音でコントロールするときに使用します。

ボコーダー、リミッターやゲート系エフェクトで使うことができます。ボイス系のティンバーでシンセ系の入力をモジュレートしたり、ドラムトラックなどでリズムミクなボコーダー効果を作り出すことができます。また、リミッターやゲート系エフェクトで、入力音を別系統の音でコントロールするのが代表的な使用例です。M50 は 2 系統（モノ 2 チャンネル）のエフェクト・コントロール・バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。

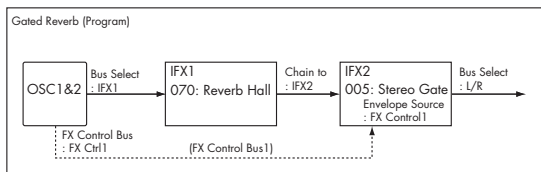
以下のエフェクトで使用できます。

ボコーダー
156: Vocoder

リミッターやゲート系エフェクト
002: Stereo Limiter
005: Stereo Gate

例：Gated Reverb (Program)

リバーブ音にゲート・エフェクトを組み合わせる場合、リバーブによって長く伸びた音でゲートをコントロールすると、ゲートのタイミングをうまく設定できないことがあります。通常、図のように、リバーブをかける前の音でゲートをコントロールします。OSC1 と 2 を “Bus (IFX/Output) Select” で IFX1 へ送ると同時に、“FX Control Bus” で 1 へ送ります。IFX2: Stereo Gate の “Envelope Source” で FX Control1 を設定します。入力（リバーブ音）とは別のシグナルでゲートをコントロールすることができます。

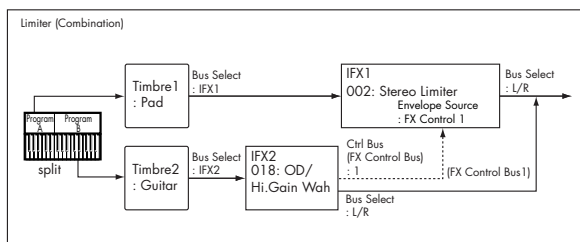


例：Limiter (Combination)

コンプレッサー系のエフェクトでは、オーディオ入力音の大きさによって、出力音のレベル・ゲインをコントロールします。

これらのエフェクトでは、コントロール信号を発生する Envelope 検出のソースとして、通常の入力音に加えて、FX Control Bus1、2 を選択できます。

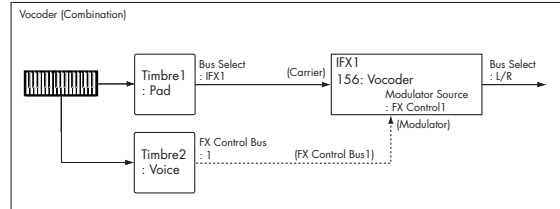
図の設定例では、スプリットにしたコンビネーションの低音域のティンバー1: Pad のレベルを、高音域のティンバー2: Guitar (IFX2 で OD/Hi-Gain Wah をインサート) で、コントロールします。ギターを弾いたときにその音量に従って、Pad の音量が自動的に下がる等の設定が可能です。IFX2 通過後を “FX Control Bus” で FX Ctrl1 に送り、IFX1: Stereo Limiter の “Envelope Source” で FX Control1 を選択します。



例：Vocoder (Combination)

ボコーダー・エフェクトは、オーディオ入力音（Carrier）を別系統のオーディオ入力音（Modulator）で変調をかけることで独特の効果を得ます。

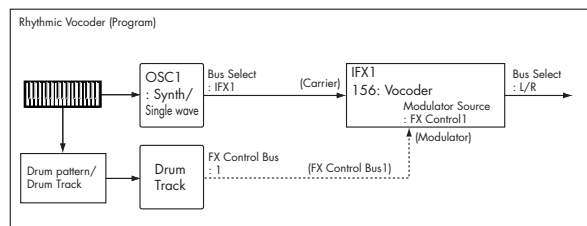
図のように、ティンバー 1 の出力音をキャリア、ティンバー 2 のボイス系の出力音をモジュレーターとして使用すると、喋っているような独特の効果を得ることができます。



例：Rhythmic Vocoder (Program)

ボコーダー・エフェクトは、オーディオ入力音（Carrier）を別系統のオーディオ入力音（Modulator）で変調をかけることで独特の効果を得ます。ドラムス・パターン等で変調をかけることで、リズムミクなボコーダー効果が得られます。図のように、アルペジエーターやドラムトラック機能によるドラムス・パターンをFX Controlバスへ送り、ボコーダーのモジュレーター・ソースとして使用します。

キャリアとなるオシレーター1の “Bus (IFX/Output) Select” を IFX1 に設定し、IFX1: Vocoder へ送ります。モジュレーターとなるドラムトラック) の “FX Control Bus” を 1 に設定し FX Ctrl1 バスへ送ります。IFX1: Vocoder の “Modulator Source” を FX Control1 に設定することによって、ドラムトラックの信号がボコーダーのモジュレーターとなります。



エフェクトの入出力について

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・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てください。そしてインサート・エフェクト、トータル・エフェクトの“Wet/Dry”や、マスター・エフェクトの“Wet/Dry”または“Return1, 2”でエフェクト出力レベルを調節し、最良の音質になるように設定してください。



M50 には、エフェクトの入力レベルを認識するレベル・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	OSC 1/2 Volume (P0)
	OSC1/2 MS1、2、3、4 Level (P2)
	Filter1/2 Trim (P3)
	Filter1/2 Output (P3)
	Driver1/2 Drive (P4)
	Amp1/2 Amp Level (P4)
	EQ Input Trim (P4)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trim / パラメーター *1 (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dry / パラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)
	Master Volume (P9)

Combination モード / Sequencer モード

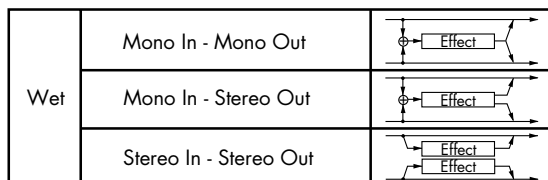
入力	Volume (P0)
	Timbre EQ Input Trim (P2)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trim / パラメーター *1 (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dry / パラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)
	Master Volume (P9)

*1 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。

インサート・エフェクト (IFX1-5)

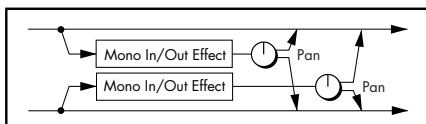
イン／アウト (In/Out)

インサート・エフェクトIFX1～5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。



Mono Mono Parallel

109: P4EQ // P4EQ — 153: BPM DI // BPM DI



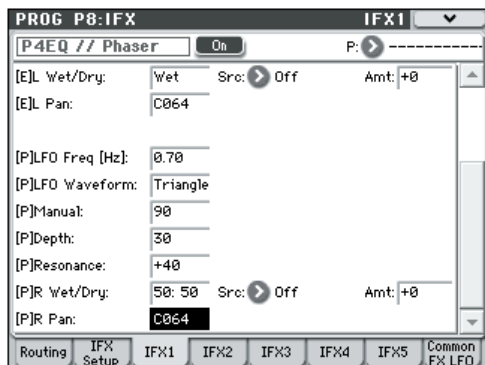
これらのエフェクトは、一般的にはステレオ・イン－ステレオ・アウト・タイプですが、特殊な構造を持っています。ステレオ・インのLチャンネル、Rチャンネルは、それぞれ独立したモノ・エフェクトを持っています。そしてそれぞれのモノ出力はパンによって、ステレオの任意の定位に設定できます。

- Track1: Piano, “Pan”=L001, “Bus (IFX/Output) Select”=IFX1
 - Track2: E.Piano, “Pan”=R127, “Bus (IFX/Output) Select”=IFX1
- 入力する2つのトラックの音が混ざらないように、それぞれP0: Play/RECの“Pan”をL001、R127に設定します。

例: IFX1: 116: P4EQ // Phaser

Track1: Pianoは、LチャンネルのP4EQに入力、Track2: E.Pianoは、RチャンネルのPhaserに入力します。出力の定位はそれぞれのP8: IFX- IFX1 ページの“Pan”で独立して設定します。この例では両方ともC064に設定しています。下図を参照してください。

IFX1: 116: P4EQ // Phaser



各エフェクトの入出力のバリエーションは291ページからのブロック図左上に表記しています。

000:No Effect は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

各モードのP8: IFX- Insert FX SetupページIFX1～5の各On/Off ボタンを押すとオン、オフが切り替わります。オフ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にすることができます。値が0でオフ、1～127で元の設定に戻ります。

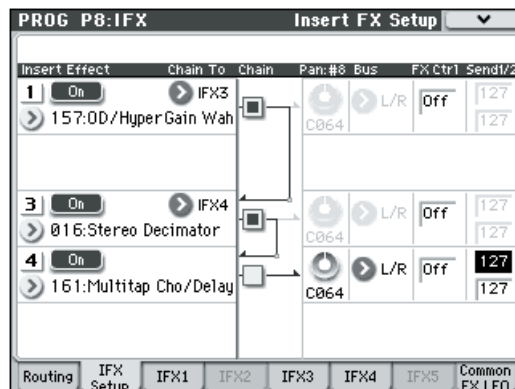
また、“Effect Global SW” (Global 0-1b)でも同様にIFX1～5をオフすることができます。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel” (Global 1-1a)でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト (154: St.Mltband Limiter ～ 170: Early Reflections) は、その他のエフェクトよりも2倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、インサート・エフェクトIFX1～IFX4、マスター・エフェクトMFX1で使用できます。ただし、次ナンバーのエフェクトが使用できません。例えば、IFX1にダブルサイズ・エフェクトを選択しているときはIFX2が使用できません。MFX1に選択したときはMFX2が使用できません。

IFX1, IFX4にダブルサイズ・エフェクトを選択した例



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。

Program モード

“Bus (IFX/Output) Select” (Prog 8-1b) で、オシレーターの出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。トータル・エフェクト (TFX) を通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、R へ送られます。

IFX1...5: インサート・エフェクト IFX1 ~ 5 バスへ送ります。

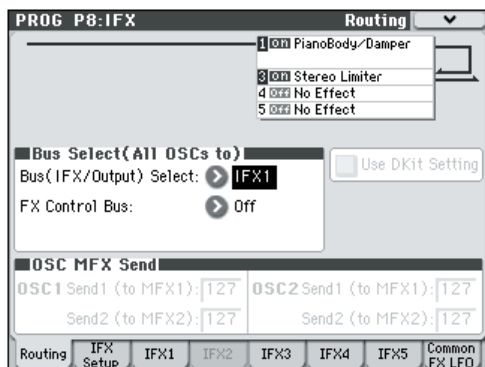
Off: L/R バス、IFX1 ~ 5 バスへ出力しません。オシレーターの出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに Off に設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” でセンド・レベルを設定します。

“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” (Prog 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 (IFX/Output) Select” (Prog 8-1b) の設定が L/R または Off のときに有効です。

“Bus (IFX/Output) 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 8-2a) 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。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。

次図は、オシレーター 1、2 の出力を IFX1 へ送ったものです。

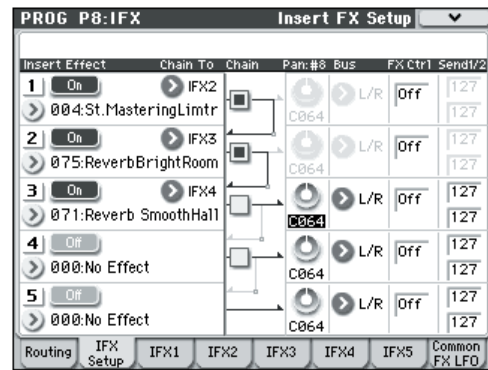


インサート・エフェクト (IFX) 間を直列に接続する場合は、“Chain” (Prog 8-2a) のチェック・ボックスをチェックします。“Chain to” (Prog 8-2a) で、そのチェーン先を設定します。IFX1 のチェック・ボックスをチェックすると、IFX1 の出力は“Chain to”で設定した IFX の入力に送られます。IFX1 では IFX2 ~ IFX5、IFX2 では IFX3 ~ IFX5 というように、大きな番号へのチェーンが可能です。最大で IFX1 ~ 5 までの 5 個のインサート・エフェクトを直列にインサートすることが可能です。

シリーズ接続にすると、最後の IFX 通過後の “Pan: CC#8”、“Bus”、“Send1”、“Send2” が有効となります。

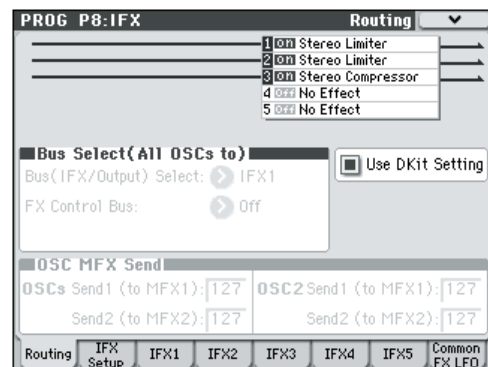
次図では、“Chain” のチェック・ボックスをチェックし、“Chain to” で次の IFX を設定することで、IFX1 → IFX2 → IFX3 がシリーズ接続になります。IFX3 通過後の “Pan: CC#8”、“Bus”、“Send1”、“Send2” が有効になります。

最大で IFX1 → IFX2 → IFX3 → IFX4 → IFX5 をシリーズ接続することができます。この場合、IFX5 通過後の “Pan: CC#8”、“Bus”、“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” (Prog 1-1a) が Drums のときに、“Use DKit Setting” (Prog 8-1c) のチェック・ボックスが有効になります。次図を参照してください。



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 (IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-4b) の設定が有効になります。例えばスネア系は 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・エフェクトをかけないで AUDIO OUTPUT L/MONO、R に送るというような設定が可能です。

Tips:

大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ “Bus (IFX/Output) Select” が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

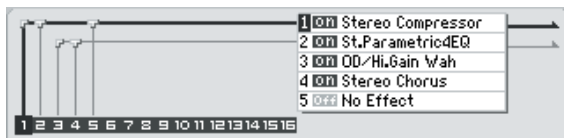
チェックをはずすと、すべてのドラム・インストゥルメントの出力は “Bus (IFX/Output) Select” (Program 8-1b) の設定に従います。ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

Combination, Sequencer モード

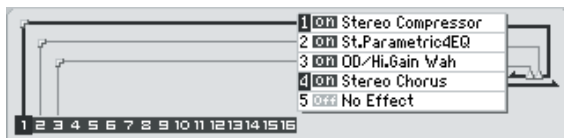
ティンバー (Combination) / トラック (Sequencer) の各 “Bus (IFX/Output) Select” (Combi/Seq 8-1-1(2)d) で、ティンバー / トラックの出力をどのバスへ送るかを設定します。

Tips: ティンバー / トラックごとの “Bus (IFX/Output) Select”、インサート・エフェクト通過後の “Chain to”、“Chain” (Combi/Seq 8-1-3b) の設定により様々なルーティングが可能です。

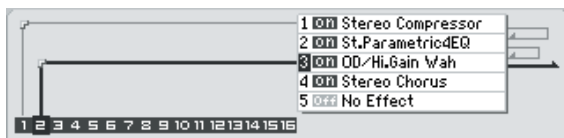
例：複数ティンバーに 1 つの IFX をインサートする



例：ティンバーごとに別々な IFX をインサート、さらに後段で 1 つの IFX をインサートする



例：ティンバーの IFX チェインの 1 部を、他のティンバーで共有する

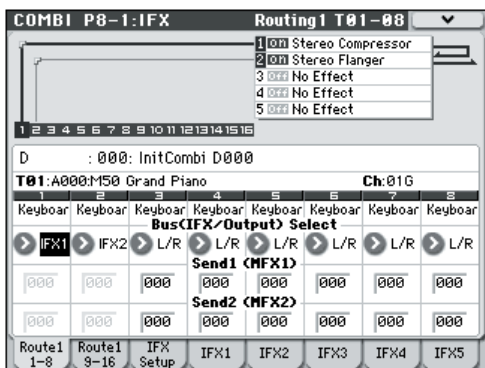


Program モード同様に、ティンバー／トラックごとに L/R、IFX1 ～ 5、Off から選びます。

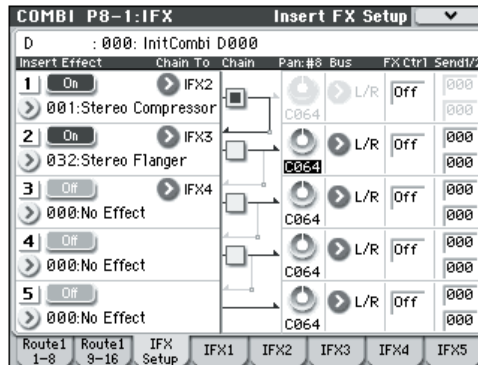
“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”は、“Bus (IFX/Output) Select”が L/R または Off のときに有効です。“Bus (IFX/Output) Select”を IFX1 ～ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2” (Combi/Seq 8-1-3b) で設定します。

MIDI Send1 は CC#93、Send2 は CC#91 の受信でコントロールします。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 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 (IFX/Output) 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 TFX を通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、R へ送られます。



次図は、IFX1 の“Chain”のチェック・ボックスをチェックし、“Chain to”で IFX2 を設定することで IFX1 の出力を IFX2 へ送っています。ティンバー 1 は、IFX1: 001: Stereo Compressor と IFX2: 032: Stereo Flanger をインサートします。ティンバー 2 は、IFX2: 032: Stereo Flanger をインサートします。次図の Routing マップ部分にこれらの設定状態を表します (この設定では IFX3 ～ 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) にドラムス・プログラム (“Oscillator Mode”=Drums) を選んでいるときは、“Bus (IFX/Output) Select”で DKit が有効になり、選択することができます。(※ 次図参照)

DKit を設定するとドラムキットのキーごとの“Bus (IFX/Output) Select”等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。例えば、スネア系は IFX1、キック系は IFX2、その他は L/MONO、R に送る等です。

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、ティンバー／トラックごとの“Bus (IFX/Output) Select” (Combi/Seq 8-1-1(2)d) の設定に従います。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。

DKit に設定した“Bus (IFX/Output) Select”を選択しているときは、メニュー・コマンド“DrumKit IFX Patch”が選択できます。

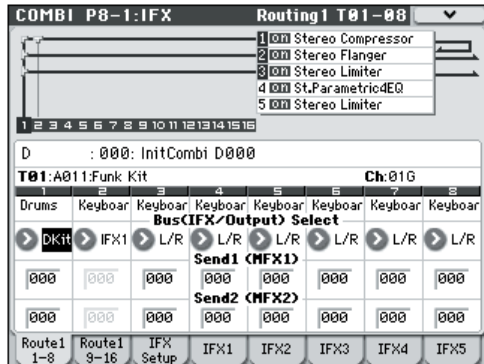
これはキーごとの“Bus (IFX/Output) Select”設定を一時的にパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えるものです。

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 等、IFX1 ～ 3 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 を使用しているときに、ドラムキットの各キーのバスを IFX1 ～ 3 を IFX3 ～ 5 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)。

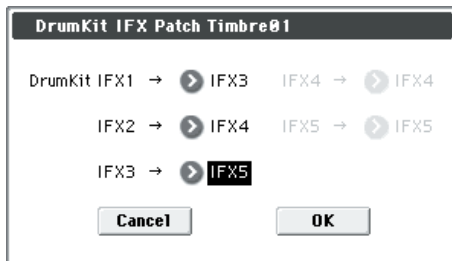
ドラムキットで各キーの“Bus (IFX/Output) Select” (Global 5-4b) をインサート・エフェクトに振り分けているときのみパッチが行えます。設定の状態は Routing マップでも確認できます。“Drum Kit IFX Patch”を設定後、OK ボタンを押して実行します。

元のドラムキットの設定に戻りたいときは、IFX1 → IFX1、IFX2 → IFX2、IFX3 → IFX3、IFX4 → IFX4、IFX5 → IFX5 として、“DrumKit IFX Patch”を実行してください。

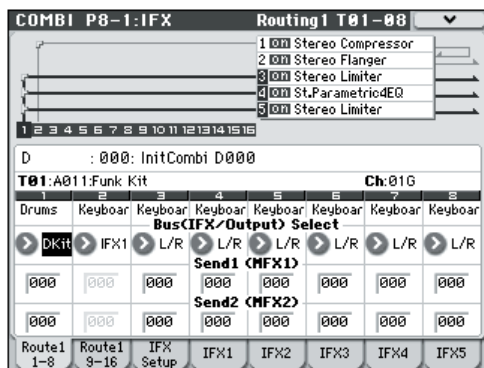
次図は、ティンバー1にドラムス・プログラム、ティンバー2、3に通常のプログラムを配置した例です。ティンバー1がDKit、ティンバー2がIFX1、ティンバー3がIFX2に“Bus (IFX/Output) Select”をそれぞれ設定してあります。ティンバー1はDKitに設定しているためドラムキットの“Bus (IFX/Output) Select” (Global 5-4b) の設定が有効です。



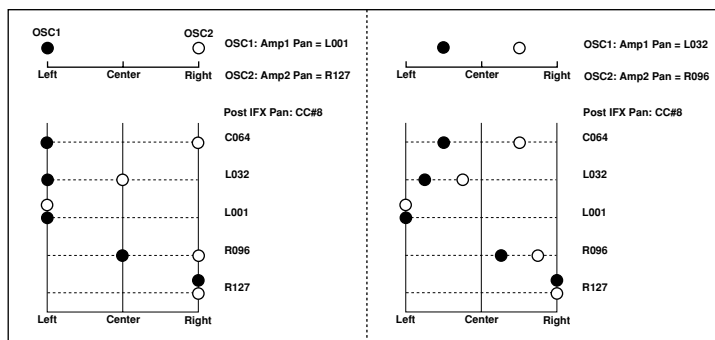
Drum Kit IFX Patch ダイアログ



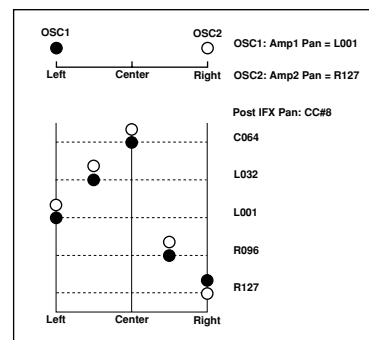
ドラムス・プログラムのエフェクトを、ティンバー2、3と異なるエフェクトを使用したいときに“Drum Kit IFX Patch”を使用します。メニュー・コマンドから“Drum Kit IFX Patch”を選び、ドラムキットのIFX1をIFX3に、IFX2をIFX4に、IFX3をIFX5に一時的に送ります。実行するとドラムキットでの送りの先のエフェクトを一時的に変えることができます (※ 次図参照)。



Insert Effect = Stereo In - Stereo Out



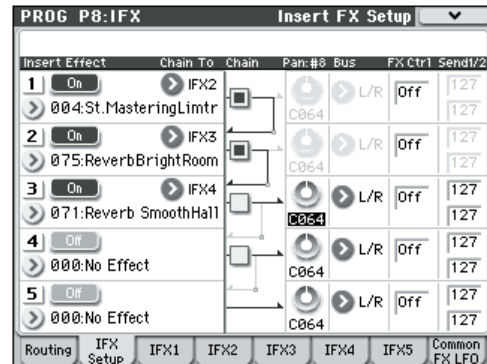
Insert Effect = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



ミキサー (Mixer)

Program、Combination、Sequencerモードでは、P8- Insert FX Setupページで、インサート・エフェクト通過後のパン“Pan: CC#8”、バス・セレクト“Bus (Bus Select)”、FX Controlバス“Ctrl Bus”、マスター・エフェクトへのセンド・レベル“Send1”、“Send2”を設定します。

“Chain”をチェックしてインサート・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最後のインサート・エフェクト通過後の“Pan: CC#8”～“Send2”の設定が有効となります。



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・エフェクトがステレオ・イン - ステレオ・アウトの場合は、値をC064に設定することで、オシレーター (Prog 4-1c、4-5)、ティンバー (Combi 0-3(4)b)、トラック (Seq 0-1-3(4)b) の“Pan”の設定が有効になります。

インサート・エフェクトがモノ・イン - ステレオ・アウト、モノ・イン - モノ・アウトの場合は、オシレーター、ティンバー、トラックの“Pan”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” (Prog 8-2a、Combi/Seq 8-1-3b) 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。

- ステレオ・イン - ステレオ・アウト等のエフェクト・タイプについては、(※ 参照: p.278「イン/アウト (In/Out)」) を参照してください。

MIDI CC#8の受信でコントロールします。

Bus (Bus Select)

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

通常 L/R に設定します。AUDIO OUTPUT L/MONO、R 出力の手前のトータル・エフェクト (TFX) へ送られます。

Off は、L/R バスへ出力しません。“Send1”、“Send2” 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。

FX Ctrl (FX Control Bus)

インサート・エフェクト通過後の FX Control バスを設定します。FX Control バス (FX Control 1、2) は、モノ 2 チャンネルです。

M50 は 2 系統 (モノ 2 チャンネル) のエフェクト・コントローラ・バスを使用して自在なエフェクト・コントロールが可能です。

ボコーダー、リミッターやゲート系エフェクトで使います。

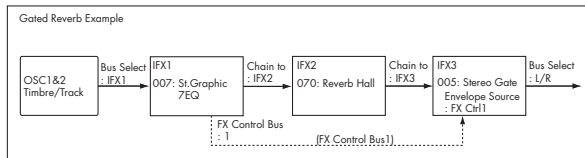
FX Control バスを使用できるエフェクトについては、(※ 参照: p.276 「FX Control Bus」) を参照してください。

ここでは、インサート・エフェクト通過後の FX Control バスを使用する例を説明します。

例: Gated Reverb

リバーブ音にゲート・エフェクトを組み合わせる場合、リバーブで長く伸びた音でゲートをコントロールすると、ゲートのタイミングがうまく設定できないことがあります。通常、下図のように、リバーブをかける前の音でゲートをコントロールします。

この例では OSC 等を IFX1 に送りイコライザー処理をします。IFX1 を “Chain” で IFX2 に送ると同時に、“Ctrl Bus” (FX Control Bus) で 1 へ送ります。IFX3: Stereo Gate の “Envelope Source” で FX Control1 を設定します。入力 (リバーブ音) とは別のシグナルでゲートをコントロールすることができます。



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。マスター・エフェクト MFX1、MFX2 へステレオで送られます。“Bus” (Bus Select) が L/R または Off のときに有効です。

インサート・エフェクトを使用していない場合は、Program、Combination、Sequencer の各モードの P8:IFX- 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。

MIDI “Send1” は CC#93、“Send2” は CC#91 の受信でコントロールします。

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 M50 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。

Program モード

グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

Combination モード

IFX1～5のそれぞれのコントロール・チャンネル “Ch” (Control Channel) を、P8: IFX- IFX1～5 ページで設定します。Ch01～16、Gch、All-R (All Routed) から選択します。

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 “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。通常 Gch を設定します。

All-R: 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。

▲ ドラムス・プログラムを選択した Combination モードのティンバーまたは Sequencer モードのトラックの “Bus (IFX/Output) Select” に DKit (8-1-1(2)d) を設定したときは、ドラムキットの “Bus (IFX/Output) Select” (Global 5-4b)、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／トラックの MIDI チャンネルは IFX1～5 どれでも All-R にすることによって、有効となります。

Sequencer モード

IFX1～5のそれぞれのコントロール・チャンネル “Ch” を、P8-P8: IFX- IFX1～5 ページで設定します。Ch01～16、All-R (All Routed) から選択します。

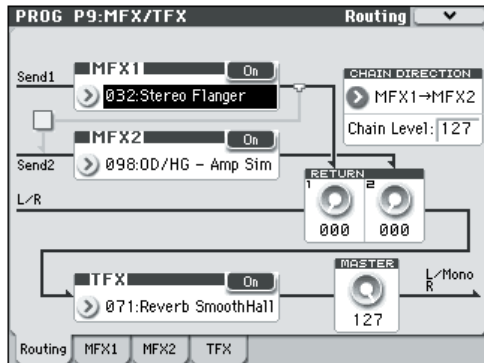
Ch01...16: インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に設定します。各インサート・エフェクトにルーティングしているトラックの MIDI チャンネル Ch01～16 の右に「*」がつきます。MIDI チャンネルが違う複数トラックを 1 つのインサート・エフェクトに送っている場合に、どれか 1 つのトラックでコントロールするときなどに設定します。

All-R: 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-R 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。

Note: Sequencer モードでは、エクススクルーシブ・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)

イン/アウト (In/Out)



マスター・エフェクト MFX1、MFX2 の入出力は、ステレオ・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 (Send1、2 については、「ルーティング (Routing)」、「ミキサー (Mixer)」を参照してください)。

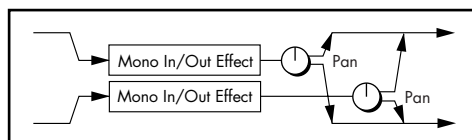
マスター・エフェクトは、“Wet/Dry” (P9: MFX/TFX- MFX1、2 ページ) の Dry (エフェクトをかけないダイレクト音) は出力しません。Wet (エフェクトをかけた音) のみを出力します。“Wet/Dry”からの出力は“Return1”、“Return2”で設定した出力レベルで L/R バスへ送ります。この出力は“Bus (IFX/Output) Select” (各モードの P8: IFX- Routing ページ) L/R、または“Bus” (各モードの P8: IFX- Insert FX Setup ページ) L/R の出力とミックスし、トータル・エフェクトへ出力します。

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 ~ 170 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	

Mono Mono Parallel

109: P4EQ//P4EQ-153: BPM DI//BPM DI



これらのエフェクトは、一般的にはステレオ・イン・ステレオ・アウトタイプですが、特殊な構造を持っています。ステレオ・インの L チャンネル、R チャンネルは、それぞれ独立したモノ・エフェクトを持っています。そしてそれぞれのモノ出力はパンによって、ステレオの任意の定位に設定できます。通常、インサート・エフェクトで使用しますが、マスター・エフェクトでも使用できます。(参照: p.278 「Mono Mono Parallel」) を参照してください。

各エフェクトの入出力のバリエーションは、291 ページからのブロック図左上に表記しています。

各モードの P9: MFX/TFX- Routing または MFX1、2 ページの各 On/Off ボタンを押すと、オン、オフが切り替わり、オフのとき出力は 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、MIDI コントロール・チェンジ CC#94 を受信することで MFX1、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 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 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 (154: St.Mltband Limiter ~ 170: Early Reflections) は、その他のエフェクトよりも 2 倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、マスター・エフェクト MFX1 で使用できます。ダブルサイズ・エフェクト設定時、MFX2 は使用できません。

ルーティング (Routing)

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)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer) 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。

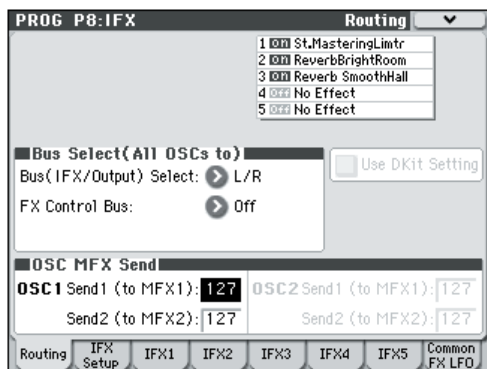
例えば、ティンバー／トラックごとにマスター・エフェクトへのセンド量が調節できます。ピアノ音にはリバープを深く、ストリングスには浅く、ベース音にはリバープをまったくかけないなどの調整ができます。

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。

Program モード

P8: IFX- Routing ページ “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” または P8: IFX - Insert FX Setup ページ IFX1 ~ 5 通過後の “Send1/2” 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 (IFX/Output) Select” が L/R、Off のとき、P8: IFX- 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 (IFX/Output) Select” が IFX1 ~ 5 のとき、P8: IFX- IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” が有効です。インサート・エフェクトをチェーン (シリーズ接続) している場合は、最後の IFX 通過後の “Send1”、“Send2” が有効になります。(※ 参照: p.281 「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。グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 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 ごとの Send1、2 の設定と MIDI からの Send1、2 をかけたレベルとなります。

プログラムの “Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Drums のときに、“Use DKit Setting” (Program 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 Send1、2 レベルが有効になります。

ドラムキットの “Bus (IFX/Output) Select” (Global 5-4b) 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 “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” (Global 5-4b) が有効です。IFX1 ~ 5 に設定したときは、IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” (Program 8-5a) 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、“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” (Program 8-1f) または IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” (Program 8-5a) が有効です。

Combination, Sequencer モード

ティンバー (Combination) / トラック (Sequencer) の各 “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” (P8: IFX- Routing ページ) で、ティンバー／トラックごとの Send1、2 レベルを設定します。Program モードと同様に、“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” は “Bus (IFX/Output) 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 モードのオシレーター 1、2 それぞれで設定したセンド・レベル (P8: IFX- Routing ページ) に、ここでの Send1、2 を掛けたレベルとなります。

センド・レベル

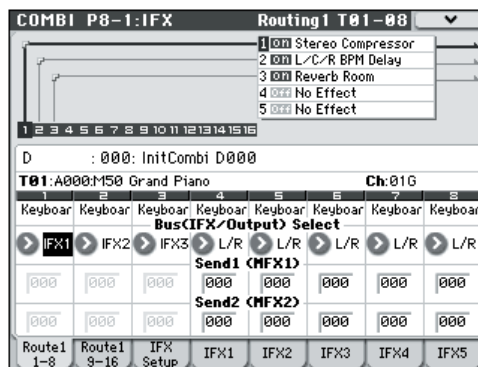
例えば、プログラムの OSC1 “Send1 (to MFX1)” を 127、“Send2 (to MFX2)” を 064、OSC2 “Send1 (to MFX1)” を 064、“Send2 (to MFX2)” を 127、コンビネーションの “Send1 (MFX1)” を 064、“Send2 (MFX2)” を 127 に設定したとき、コンビネーションでの実際のセンド・レベルは、次のようになります。

OSC1 Send1=127 (100%) * 064 (50%) = 064 (50%)
 OSC1 Send2=064 (50%) * 127 (100%) = 064 (50%)
 OSC2 Send1=064 (50%) * 064 (50%) = 032 (25%)
 OSC2 Send2=127 (100%) * 127 (100%) = 127 (100%)

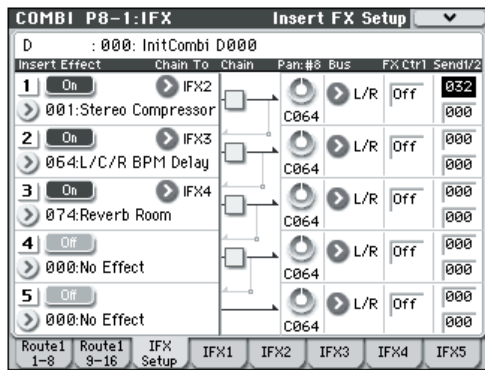
“Bus (IFX/Output) Select” を IFX1 ~ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” で設定します。

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 “Send1 (MFX1)”、“Send2 (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、IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” が有効な場合は、IFX1 ~ 5 で設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

以下は Combination モードでの例です。次図の “Bus (IFX/Output) Select” の設定により、ティンバー 1 は IFX1 へ、ティンバー 2 は IFX2 へ、ティンバー 3、4 は IFX3 へ、ティンバー 5 ~ 16 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、次図の IFX1:001:Stereo Compressor 通過後の “Send1”、“Send2” 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 は IFX2 通過後の “Send1”、“Send2” で、ティンバー 3、4 は IFX3 通過後の “Send1”、“Send2” でまとめて設定します。ティンバー 5 ~ 8 (9 ~ 16 は Routing1 T09-16 ページで設定) は前図の “Send1 (MFX1)”、“Send2 (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 ごとの Send1、2 の設定とここでの Send1、2 を掛けたレベルとなります)。



ティンバー (Combination) /トラック (Sequencer) に、それぞれドラムス・プログラムを選んでいるときは、“Bus (IFX/Output) Select” で DKit が有効になります。

設定すると “Bus (IFX/Output) Select” (Global 5-4b) 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 Send1、2 の設定とここでの Send1、2 を掛けたレベルとなります。

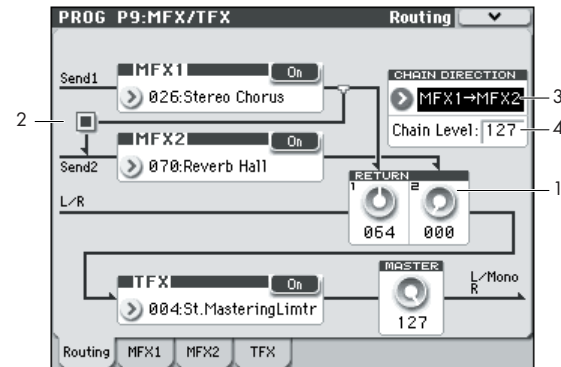
ドラムキットの “Bus (IFX/Output) Select” で L/R、Off を選択しているときは、その他の場合 (“Oscillator Mode” Single、Double) と同様に Program P8: IFX-Routing ページ OSC1 “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” (Prog 8-1d) で設定したセンド・レベルに、ここでの Send1、2 を掛けたレベルになります。

IFX1 ~ 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 “Send1”、“Send2” で直接設定します。

 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。

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: MFX/TFX-Routing ページでは、出力レベル、マスター・エフェクト間のチェーン (シリーズ接続) を設定します。



1. Return1,2 (リターン 1、2)

マスター・エフェクト MFX1、MFX2 からの出力を L/R バスに戻す量を設定します。

MFX1、2 で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す。“Wet/Dry” と “Return1”、“Return2” の値を掛けたレベルが L/R バスへ送られます。そして P8: IFX-Routing ページ “Bus (IFX/Output) Select” L/R、または Insert FX Setup ページ “Bus” L/R の出力音とミックスされます。

例えば、MFX1 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。

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。

前図の例では MFX1:026: Stereo Chorus の出力が MFX2:070: Reverb Hall の入力に加算されます。

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。ディスプレイ上でも接続の方向が確認できます。

4. 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。

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エフェクトの各種パラメーターをダイナミック・モジュレーション (Dmod) 機能によって、M50 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

グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

Combination, Sequencer モード

Combination、Sequencer 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 ページの “Ch” (Control Channel) 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 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。

Note: 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。

トータル・エフェクト (TFX)

イン/アウト (In/Out)

トータル・エフェクト TFX 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。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Mono Mono Parallel

109: P4EQ // P4EQ — 153: BPM DI // BPM DI

(参照: p.278 「Mono Mono Parallel」)

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、291 ページからのブロック図左上に表記しています。

各モードの P9: IFX-Routing または MFX1、2 の各 On/Off ボタンを押すと、オン、オフが切り替わります。オフのときは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。

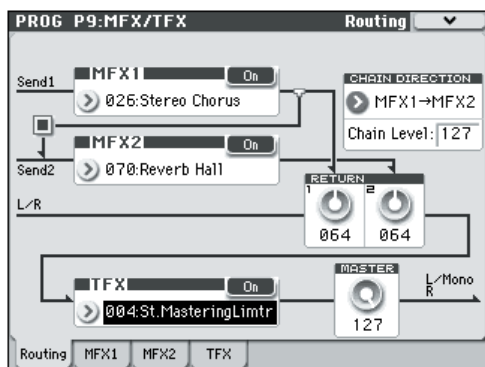
MIDI この On/Off ボタンの設定とは別に、MIDI コントロール・チェンジ CC#95 を受信することで TFX をオフできます。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で元の設定に戻ります。また、“Effect Global SW” (Global 0-1b) でも同様に TFX をオフすることができます。グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト (154: St.Mltband Limiter ~ 170: Early Reflections) は、トータル・エフェクトでは使用できません。

ルーティング (Routing)

トータル・エフェクト TFX は、AUDIO OUTPUT L/MONO、R の出力直前にあります。1 系統 (TFX) が使用できます。



オシレーター (Program モード)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer) に設定する “Bus (IFX/Output)

Select”、またはインサート通過後の “Bus (IFX/Output) Select” で、L/R に設定すると TFX を通過後に AUDIO OUTPUT L/MONO、R に出力されます。

MFX1、2 通過した音は TFX を通過後に、AUDIO OUTPUT L/MONO、R に出力されます。

ミキサー (Mixer)

MASTER (Master Volume)

トータル・エフェクト通過後の出力最終段のレベルを設定します。

トータル・エフェクトの MIDI によるコントロール

トータル・エフェクトも、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトと同様にエフェクトの各種パラメーターをダイナミック・モジュレーション (Dmod) 機能によって、M50 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

グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

Combination, Sequencer モード

Combination、Sequencer モードでは、TFX のそれぞれのコントロール・チャンネルを、TFX ページの “Ch” (Control Channel) で設定します。Ch01 ~ 16、Gch から選択します。

Ch01 ~ 16: トータル・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。

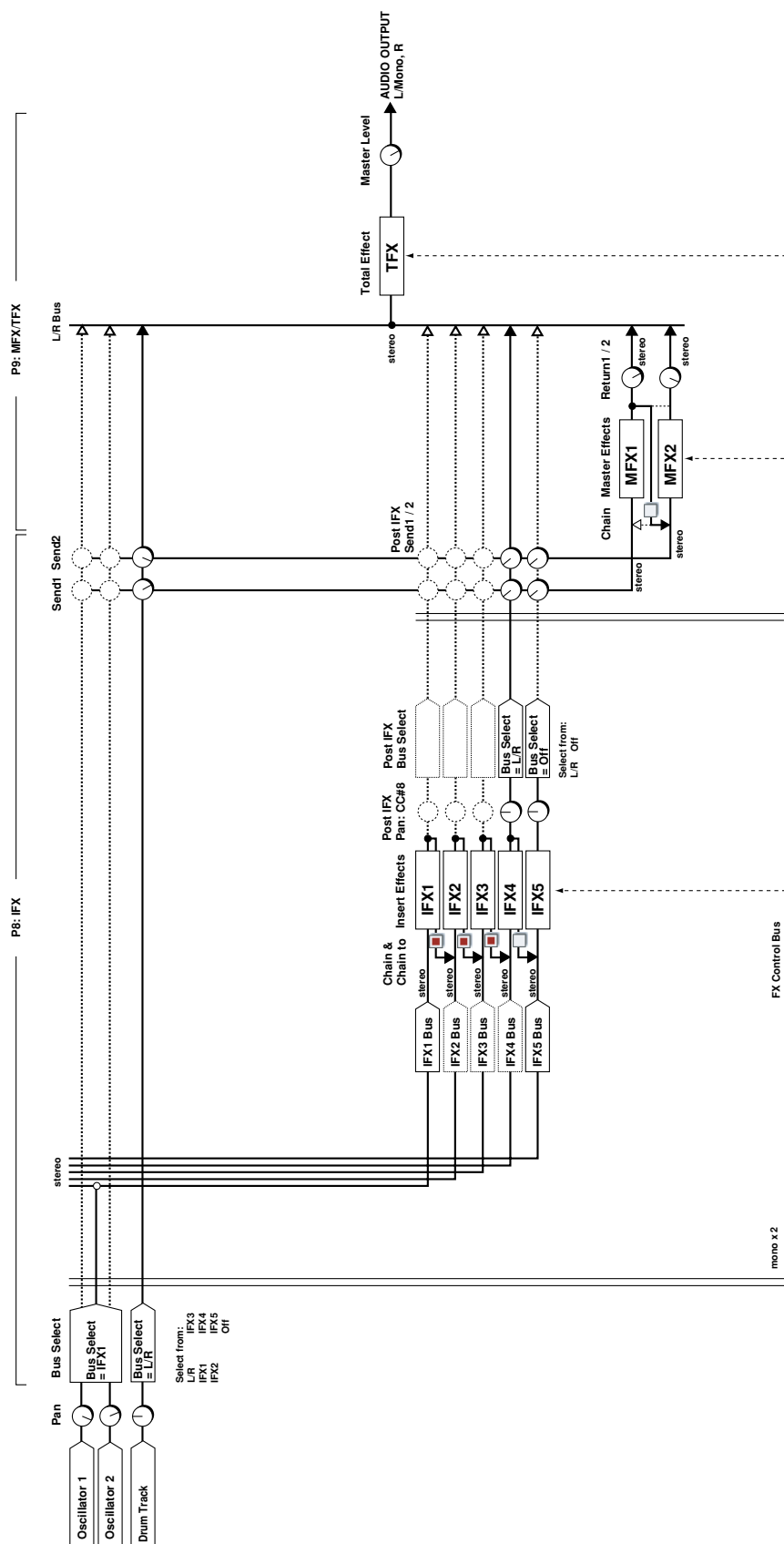
Gch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールする場合に設定します。通常 Gch を選択します。

Note: 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。

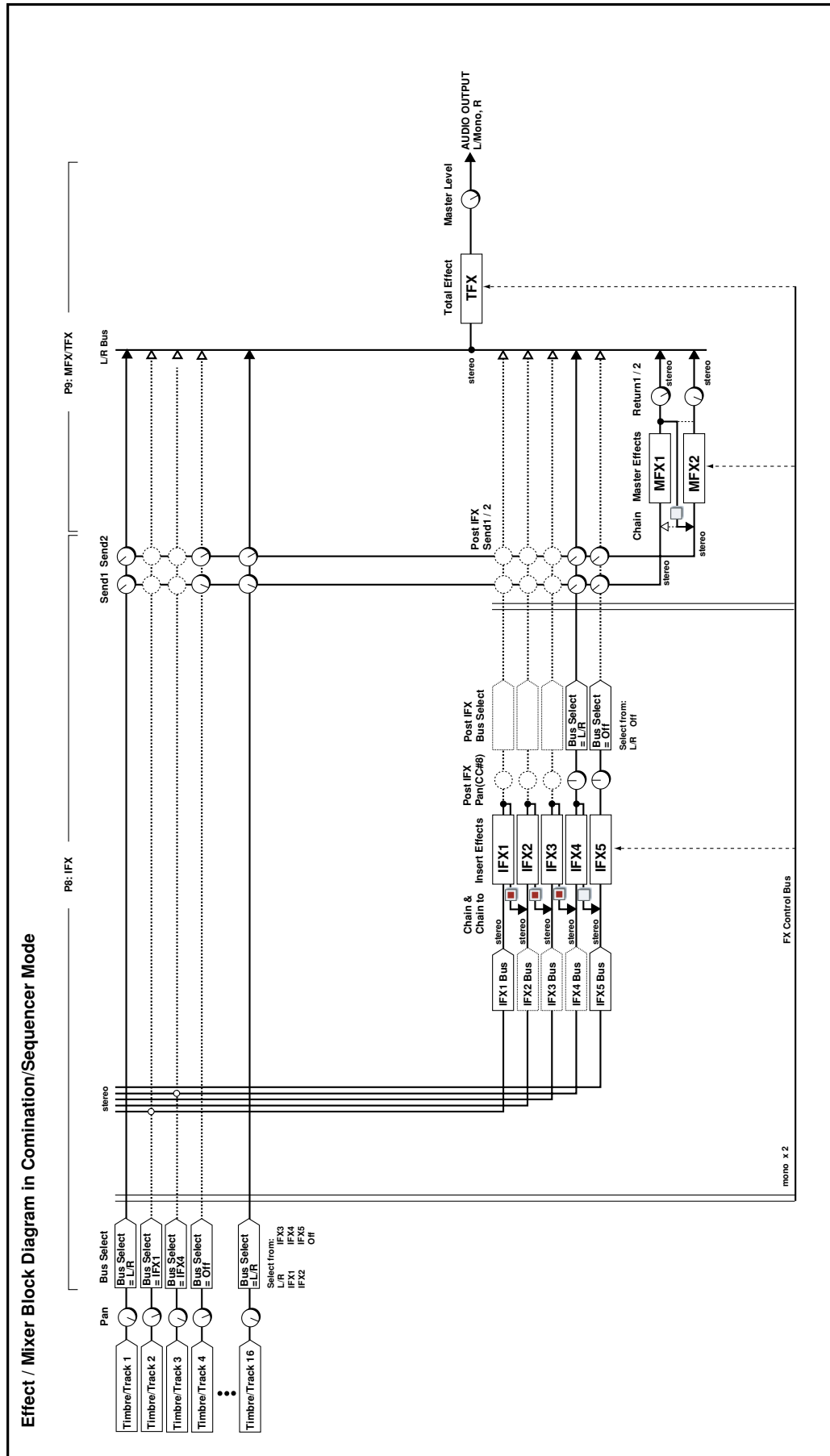
Main Output

M50 のメイン出力 L/MONO、R は、AUDIO OUTPUT L/MONO、R 端子と、ヘッドホン端子から出力します。

Effect / Mixer Block Diagram in Program Mode



Combination, Sequencerモード



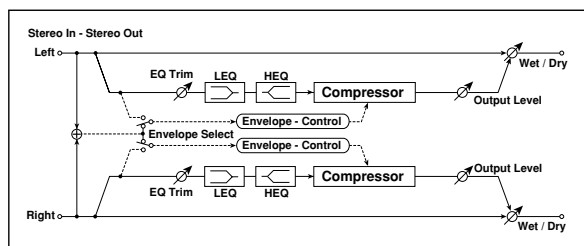
Dynamics (Dynamic)

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・エフェクトノ・トータル・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: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつづをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え	p.291	
b	Sensitivity	1...100	感度	p.291	
c	Attack	1...100	アタックの強さ	p.291	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル		
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択		
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択		
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン		
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン		
g	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.291	
	Src	Off...Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量		
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	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		

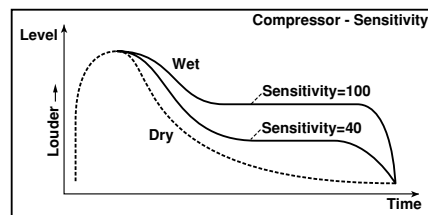
a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

b: Sensitivity

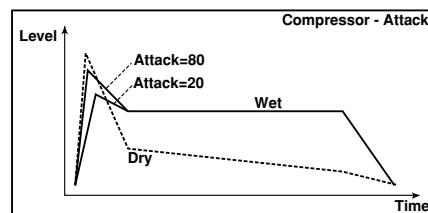
g: Output Level

“Sensitivity” は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいくほど、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。



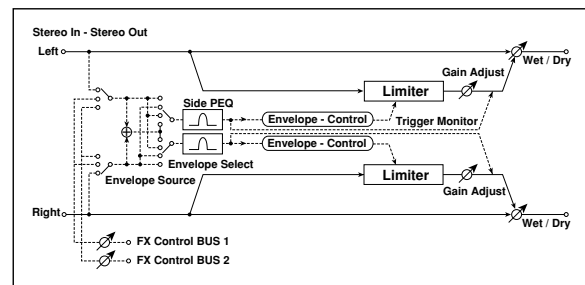
c: Attack

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。



002: 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 Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	入力信号をトリガーとして使用 / FX Control Bus1 を使用 / FX Control Bus2 を使用の選択	p.292	
	FX Ctrl Trim	0...100	FX Control Bus 1/2 からのトリガー入力レベル		
b	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	p.292	
c	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.292	
d	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.292	
e	Attack	1...100	アタック・タイム	p.292	
	Release	1...100	リリース・タイム	p.292	
f	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	p.292	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース		
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量		

g	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ p.292	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え p.292	
h	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数 p.292	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅 p.292	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン p.292	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: Envelope Source

FX Control1/FX Control2 を選択すると、FX Control Bus1/2 の信号をトリガーとして使用することができます。

このエフェクトの前に接続したエフェクトを通さない音をトリガーとして使用したり、他のティンバー(Combination)やトラック (Sequence) をトリガーとしてリミッターをかける、といった応用が可能です (参照 : p.276 “FX Control Bus”)。

b: 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。

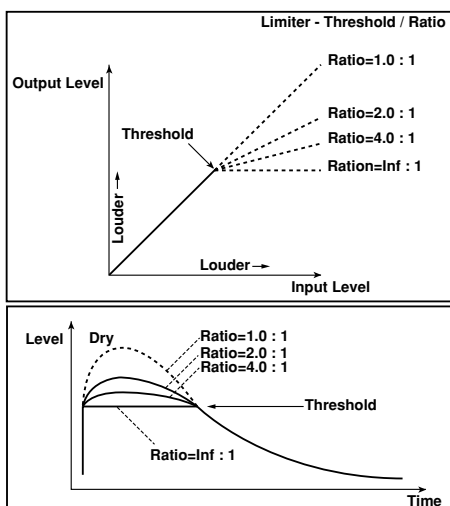
c: Ratio

d: Threshold [dB]

f: 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。

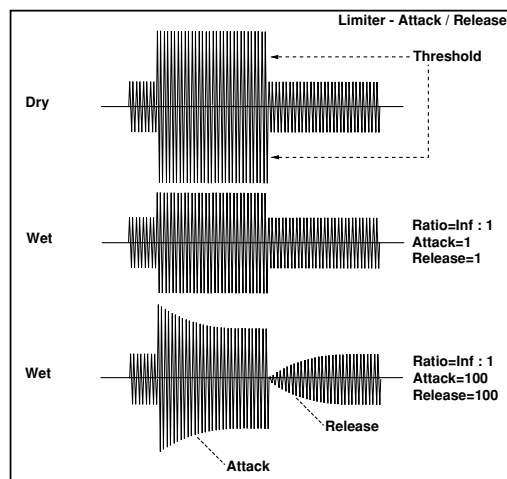
リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



e: Attack

e: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



g: 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。

g: Side PEQ Insert

h: Side PEQ Cutoff [Hz]

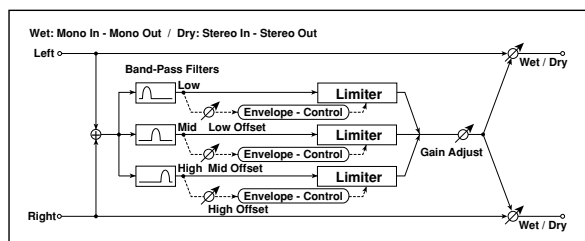
h: Q

h: 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。

003: Multiband Limiter

入力信号を低域 / 中域 / 高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域 / 中域 / 高域の音圧を調節できます。



a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.292	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.292	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	p.292	
d	Release	1...100	リリース・タイム	p.292	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	p.293	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	p.293	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	p.293	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	p.292	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース		
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量		
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	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		

e: Low Offset [dB]

f: Mid Offset [dB]

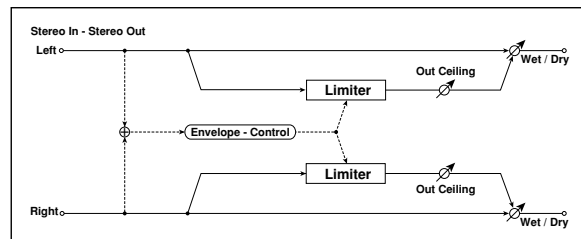
g: High Offset [dB]

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset”によって高域のトリガー信号のレベルを下げて“Threshold”レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

004: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

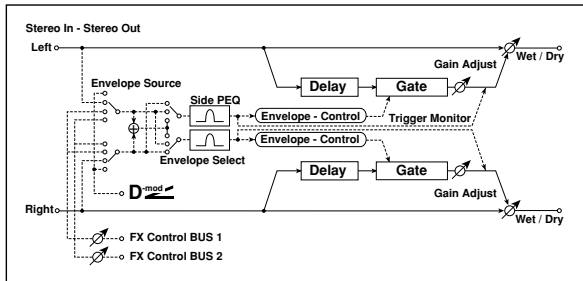
楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



a	Threshold [dB]	-30.0...0.0	圧縮のかかるレベル	p.292	
b	Out Ceiling [dB]	-30.0...0.0	出力ゲイン		
c	Release [msec]	0.50...1000.0	リリース・タイム	p.292	
d	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	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		

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。



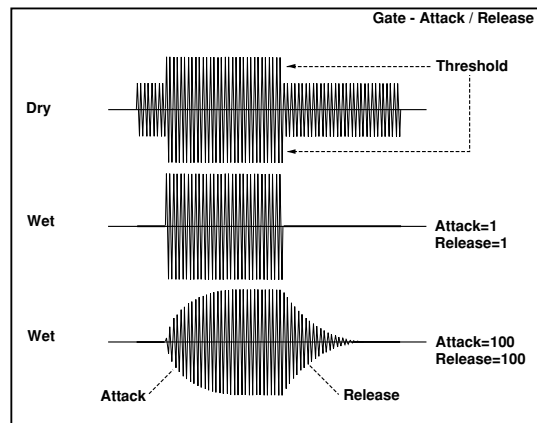
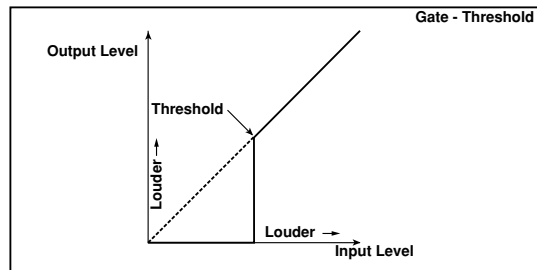
a	Envelope Source	D-mod, Input, FX Control 1, FX Control 2	D-mod コントロールする / 入力信号をトリガーとして使用 / FX Control Bus1 を使用 / FX Control Bus2 を使用の選択 p.292	
	Fx Ctrl Trim	0...100	FX Control Bus 1/2 からのトリガー入力レベル	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロールの選択 p.292	
	Src	Off...Tempo	Envelope Src=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル p.294	
	Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転 / 反転の切り替え p.294	
d	Attack	1...100	アタック・タイム p.294	
	Release	1...100	リリース・タイム p.294	
e	Delay Time [msec]	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム p.294	
	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ p.292	
f	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力 / トリガー信号モニターの切り替え p.292	
	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数 p.292	
g	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅 p.292	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン p.292	
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 p.292	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: Threshold

d: Attack

d: Release

“Threshold” は、“Envelope Select” が L/R Mix、L Only または R Only のときにゲートのかかるレベルを設定します。
“Attack”、“Release” は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



c: Polarity

ゲート・オン/オフの動作が反転します。－にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

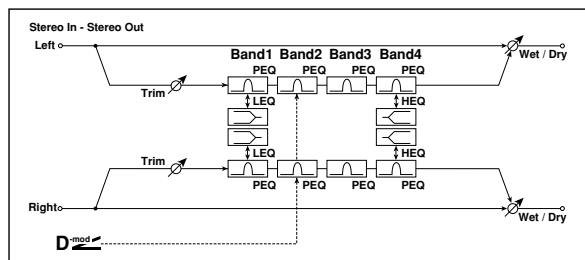
e: Delay Time [msec]

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

EQ and Filters (EQ/Filter)

006: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド 1、4 はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド 2 はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。

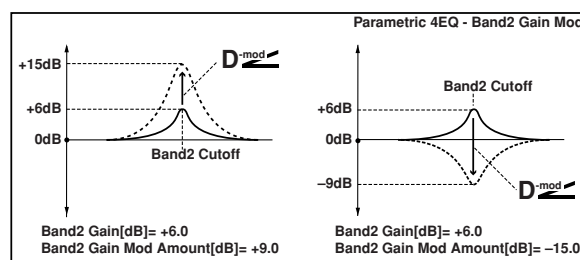
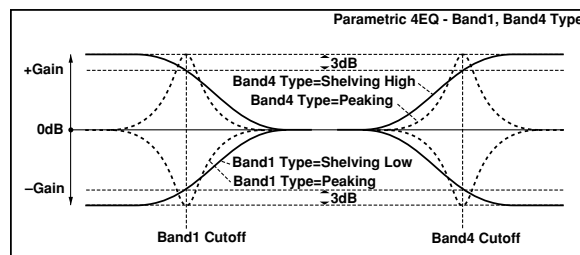


a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド 1 のタイプ	p.295
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド 4 のタイプ	p.295
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	バンド 2 のゲインのモジュレーション・ソース	p.295
	Amt [dB]	-18.0...+18.0	バンド 2 のゲインのモジュレーション量	p.295
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 1 のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...10.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 2 のゲイン	D-mod
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 3 のゲイン	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 4 のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	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	

b: Band1 Type

c: Band4 Type

バンド 1、4 のフィルター・タイプを選択します。



e, f, g, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいかほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

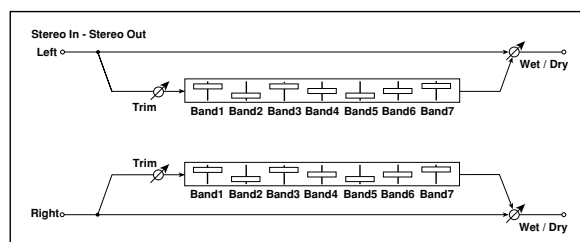
d: Band2 Dynamic Gain Src

d: Amt [dB]

バンド 2 については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

007: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの 7 バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を 12 通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	p.296
b	Trim	0...100	入力レベル	
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0	バンド 1 のゲイン	
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0	バンド 2 のゲイン	
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0	バンド 3 のゲイン	
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0	バンド 4 のゲイン	

g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0	バンド5のゲイン	
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0	バンド6のゲイン	
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0	バンド7のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	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	

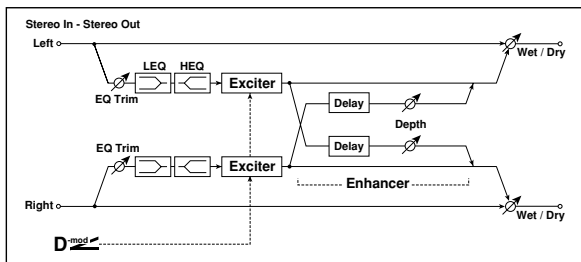
a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示されます。

3 つの Graphic 7-Band EQ を直列にし、それぞれを 7:Low、9:Mid、11:High にすると、80Hz から 18kHz までの 21Band のグラフィック・イコライザーが構成できます。

008: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がり
と存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトで
す。



a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.296	
	Src	Off...Tempo	エキサイター効果の深さのモ ジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エキサイター効果の深さのモ ジュレーション量	
b	Emphasis Frequency	0...70	エキサイターが強調する周波数 p.296	
	Src	Off...Tempo	強調する周波数のモジュレー ション・ソース	
	Amt	-70...+70	強調する周波数のモジュレー ション量	
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルの ディレイ・タイム p.296	
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルの ディレイ・タイム p.296	
e	Enhancer Depth	0...100	エンハンサー効果の深さ	
	Src	Off...Tempo	エンハンサー効果の深さのモ ジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エンハンサー効果の深さのモ ジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーへの入 力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ 周波数－低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ 周波数－高 / 中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	

i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	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: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と－の値では強
調される周波数のパターンが異なります。

b: Emphasis Frequency

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波
数まで強調します。

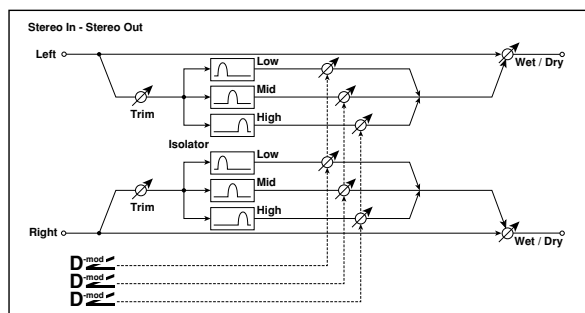
c: Enhancer Delay L [msec]

d: Enhancer Delay R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞ
れ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことに
よって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

009: Stereo Isolator

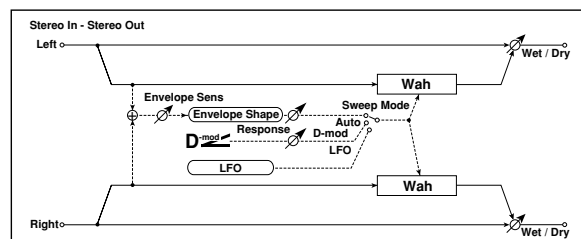
入力信号を低域 / 中域 / 高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムスのキック、スネアー、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Low/Mid [Hz]	100...500	低域 / 中域の帯域分割周波数	
c	Mid/High [Hz]	2000...6000	中域 / 高域の帯域分割周波数	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59...+12	低域のゲイン	
	Src	Off...Tempo	低域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	低域ゲインのモジュレーション量	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59...+12	中域のゲイン	
	Src	Off...Tempo	中域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	中域ゲインのモジュレーション量	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59...+12	高域のゲイン	
	Src	Off...Tempo	高域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	高域ゲインのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

010: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。

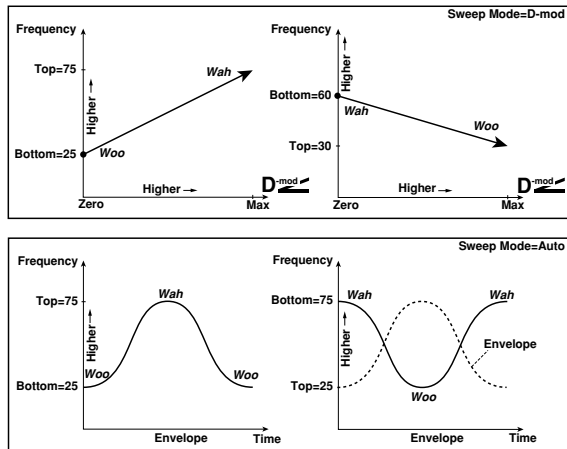


a	Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	p.298	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	p.298	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	p.298	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース		
	Resps	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ		
c	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	p.298	
	Envelope Shape	-100...+100	オート・ワウのスィープカーブ	p.298	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.298	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.298	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択	p.298	
	ComLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.298	
g	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)		
	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン / オフ		
h	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル		
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量		
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	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: Frequency Bottom

a: Frequency Top

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、“Frequency Bottom”と“Frequency Top”の値によって決まります。



b: Sweep Mode

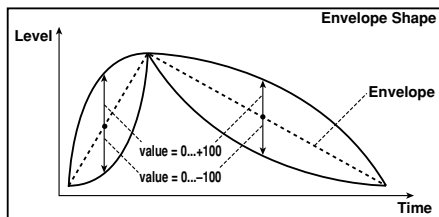
ワウのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode”を Auto にすると、入力信号の大きさの変化（エンベロープ）によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。“Sweep Mode”を D-mod にすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。“Sweep Mode”を LFO にすると、LFO によって周期的にスイープします。

c: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



d: LFO Frequency [Hz]

e: MIDI Sync

LFOのスピードは、“MIDI/Tempo Sync”を Off にすると“LFO Frequency”の設定に、“MIDI/Tempo Sync”を On にすると“BPM”、“Base Note”、“Times”の設定に従います。

e: BPM

e: Base Note

e: Times

“BPM”の数値で指定したテンポ（“BPM”を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ）に対して“Base Note”で選んだ音符（♪～。）を“Times”の数だけ並べた長さを LFO の一周期として設定します。

f: LFO Type

f: CmnLFO Offset [deg]

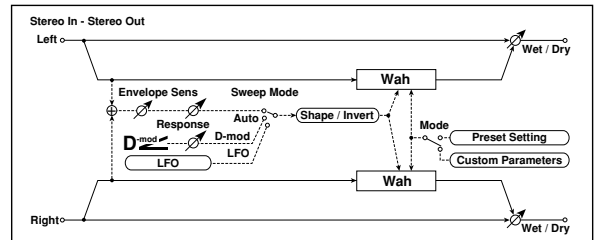
“Type”を Common1 または Common2 にすると、このエフェクト内の LFO ではなく、Common FX LFO を使用してモジュレーションをかけます。複数のエフェクトが同じ LFO を使うこ

とができるので、様々なモジュレーション・エフェクトを同時にかけている場合などに有効です。

“CmnLFO Offset”では Common FX LFO に対しての位相差を設定します（※参照：p.275 “Common FX LFO”）。

011: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



a	Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
	Shape	-100...+100	スイープのカーブ	p.299
	Invert	Off, On	スイープ方向の反転 / 非反転	
b	Frequency Bottom	0...100	Mode=Custom 時のワウの中心周波数の下限	p.299
	Frequency Top	0...100	Mode=Custom 時のワウの中心周波数の上限	p.299
c	Resonance Bottom	0...100	Mode=Custom 時のレゾナンス量（共振の強さ）の下限	p.299
	Resonance Top	0...100	Mode=Custom 時のレゾナンス量（共振の強さ）の上限	p.299
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	p.298
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
	Manual	0...100	Sweep Mode=D-mod, Src=Off のときの中心周波数	
e	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.298
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
g	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.298
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.298
	Base Note	♪...o	LFO スピードを指定する音符の種類	p.298
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.298
h	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択	p.298
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.298

i	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: Shape

ワウのスイープ・カーブを設定します。オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

a: Mode

b: Frequency Bottom

b: Frequency Top

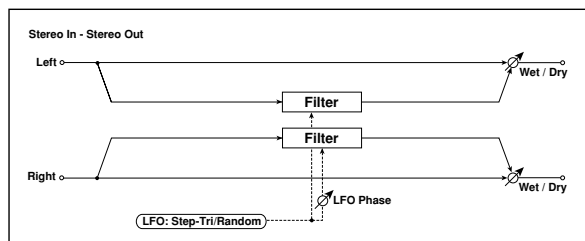
c: Resonance Bottom

c: Resonance Top

Mode=Preset で、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top は内部的に固定された値が使われるので、これらの設定値は無視されます。Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top の設定値は Mode=Custom のときに有効になります。

012: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。

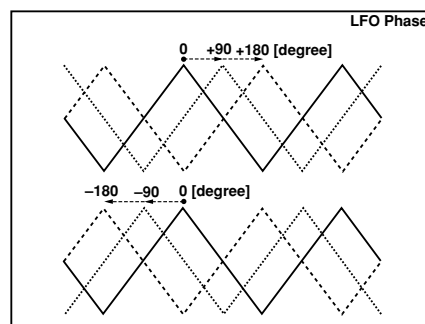


a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形	p.299	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.299	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.299	
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	p.299	
	Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量		

d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.300	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.300	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.300	
e	Step Base Note		LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	p.300	
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	p.300	
f	LFO Type (Step)	Individual, Common1, Common2	LFO ステップ・スピードの LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.298	
g	Manual	0...100	フィルターの中心周波数		
	Src	Off...Tempo	フィルターの中心周波数のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フィルターの中心周波数のモジュレーション量		
h	Depth	0...100	フィルター変調の深さ		
	Src	Off...Tempo	フィルター変調のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フィルター変調のモジュレーション量		
i	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)		
j	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	p.300	
	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: LFO Phase [degree]

LFO の位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



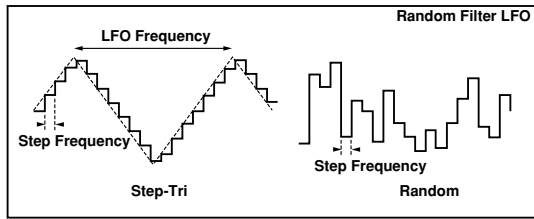
a: LFO Waveform

b: LFO Frequency [Hz]

c: LFO Step Freq [Hz]

“LFO Waveform” を Step-Tri にすると、LFO は階段状の三角波になります。“LFO Frequency” はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“LFO Step Freq” を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“LFO Waveform” を Random にすると、“LFO Step Freq” がランダム LFO の周期になります。



d: BPM

e: Step Base Note

e: Times

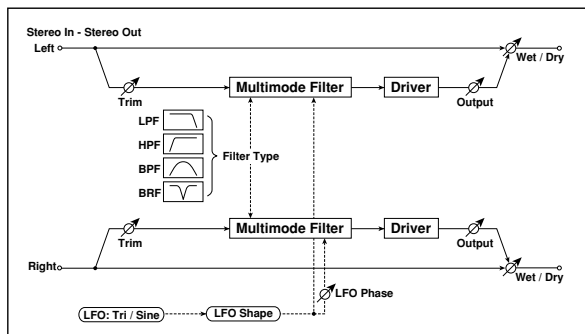
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Step Base Note”で選んだ音符(♪〜)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

i: Wet/Dry

— Wet — 1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出します。

013: Multi Mode Filter (Stereo Multi Mode Filter)

ローパス/ハイパス/バンドパス/バンドリジェクトの4つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。

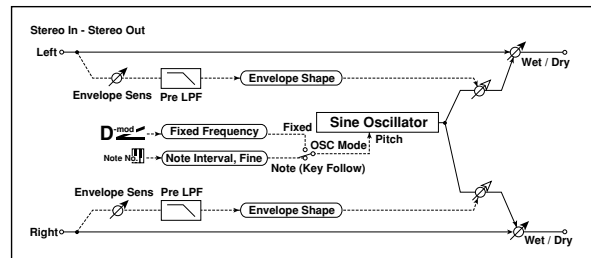


a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	フィルター・タイプの選択	
	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cutoff	0...100	カットオフ周波数 (中心周波数)	
	Src	Off...Tempo	カットオフ周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	カットオフ周波数のモジュレーション量	
c	Resonance	0...100	レゾナンス量	
	Src	Off...Tempo	レゾナンス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	レゾナンス量のモジュレーション量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	p.299
	Depth	0...100	LFOによるカットオフ周波数変調の深さ	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.299
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	

f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.298
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.298
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.298
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択	p.298
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.298
h	Drive SW	Off, On	フィルターでの歪みのオン / オフ	
	Output Level	0...100	出力レベル	
i	Drive Gain	0...100	歪み具合	
	Low Boost	0...100	低域の増幅量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

014: 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	Note (Key Follow), Fixed	オシレーター周波数のノート・ナンバー追従 / 固定の切り替え	p.301
b	Note Interval	-48...0	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差	p.301
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	p.301
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-80...+80	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
d	Envelope Pre LPF	1...100	重低音を付加する周波数上限	p.301
e	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度	
	Envelope Shape	-100...+100	オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	

f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	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	

a: OSC Mode

b: Note Interval

b: Note Fine

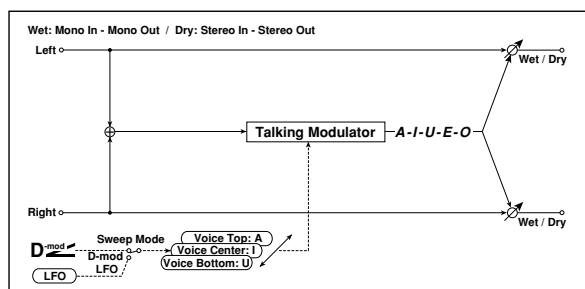
“OSC Mode” では、オシレーターの動作モードを選択します。
“OSC Mode” を Note (Key Follow) にすると、ノート・ナン
バーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクター
バーとして使用できます。“Note Interval” では、もとのノート
・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note
Fine” では、セント単位での微調整が可能です。

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。

015: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダ
イナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターや
シンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られま
す。



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	モジュレーション・ソースによる コントロール / LFO によるコ ントロールの切り替え	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール	
	Src	Off...Tempo	声のパターンをコントロールする モジュレーション・ソース	D-mod
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音 p.301	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音 p.301	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音 p.301	
f	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さ p.301	
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強 さ p.301	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.298	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーショ ン・ソース	
	Amt	-20.00... +20.00	LFO スピードのモジュレーショ ン量	

h	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設 定 / テンポと音符による設定の 切り替え p.298	D-mod
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指 定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の 種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の 数 p.298	
i	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.298	D-mod Common
	Cmn LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
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	

c: Voice Top

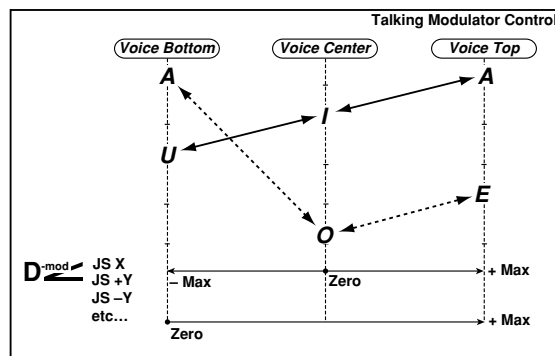
d: Voice Center

e: Voice Bottom

声の母音をコントローラーの上端、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 JS
X を選んでいるとき、ジョイスティックの右端から左端へ指を
動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。

“Sweep Mode” を LFO にすると、LFO によって「アー」、
「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」... と周期的に変化します。



f: Formant Shift

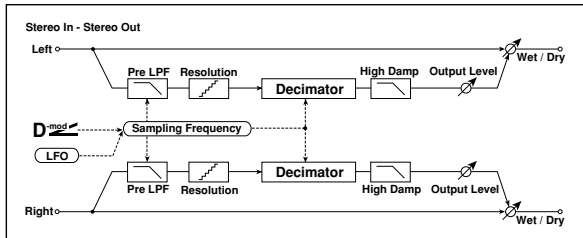
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場
合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定し
ます。

f: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大き
くするほど、くせのある音になります。

016: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択 p.302	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数	
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-48.00k...+48.00k	サンプリング周波数のモジュレーション量	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
f	Depth	0...100	サンプリング周波数の LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション量	
g	Resolution	4...24	データのビット長 p.302	
h	Output Level	0...100	出力レベル p.302	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF” を On にすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Frequency” を 3kHz 程度に設定しておいて “Pre LPF” を Off にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

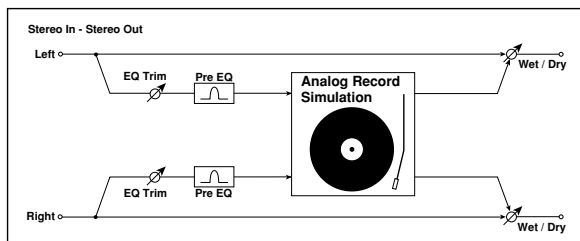
g: Resolution

h: 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。

017: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	レコードの回転数	
b	Flutter	0...100	変調の深さ p.302	
c	Noise Density	0...100	ノイズの密度	
	Noise Tone	0...100	ノイズの音質	
d	Noise Level	0...100	ノイズの音量	
	Src	Off...Tempo	ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ノイズの音量のモジュレーション量	
e	Click Level	0...100	クリック・ノイズの音量 p.302	
	Src	Off...Tempo	クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre EQ Cutoff [Hz]	300...10.00k	イコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	イコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

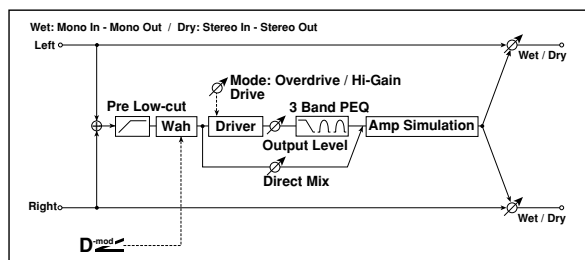
e: Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)

018: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの 2 つのモードを持つディストーションです。ワウ、3 バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン / オフ	p.303	D-mod
	Src	Off...Tempo	ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース		
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	p.303	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	p.303	
	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	p.303	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え		
d	Drive	1...100	歪み具合	p.303	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	p.303	
e	Output Level	0...50	出力レベル	p.303	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量		
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビンタイプ) の中心周波数		
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン		
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン		
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン		
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量		
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン / オフ		
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		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		

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: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

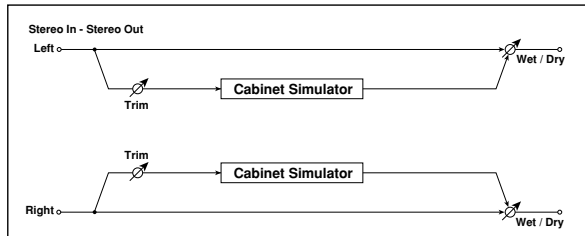
d: Drive

e: Output Level

歪み具合は、入力信号自体の大きさと “Drive” の設定で決まります。“Drive” を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level” で音量を調節します。また、“Output Level” は、3-Band EQ への入力レベルになります。3-Band EQ でクリップが発生する場合は “Output Level” を調節してください。

019: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

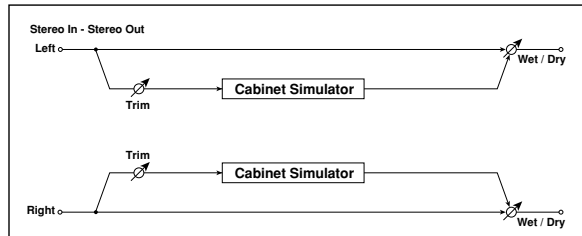
ギター・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Type		キャビネットの選択	
		TWEED - 1x12	12 インチ x1 のスピーカー、オープン・バックのフルレンジな特性を持つキャビネット	
		TWEED - 4x10	10 インチ x 4 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x10	10 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x12	12 インチ x2 のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット	
		VOX AC15 - 1x12	12 インチ x 1 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15 のキャビネット	
		VOX AC30 - 2x12	12 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30 のキャビネット	
		VOX AD412 - 4x12	12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412 のキャビネット	
		UK H30 - 4x12	30W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK T75 - 4x12	75W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット	
		US V30 - 4x12	30W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット	
c	Air	0...100	マイク位置の設定	
d	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

020: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

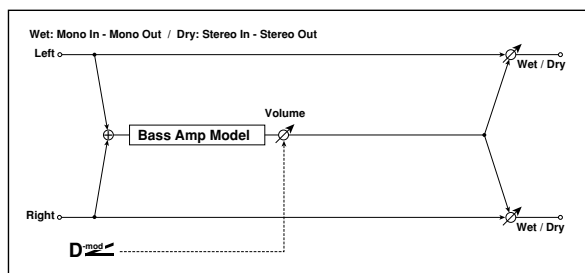
ベース・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cabinet Type		キャビネットの選択	
		LA - 4x10	10 インチ x 4 のスピーカー、LA サウンドのキャビネット	
		MODERN - 4x10	10 インチ x 4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット	
		METAL - 4x10	10 インチ X4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル	
		CLASSIC - 8x10	10 インチ x 8 のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK - 4x12	12 インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット	
		STUDIO - 1x15	15 インチ x 1 のスピーカー、STUDIO コンボ・キャビネット	
		JAZZ - 1x15	15 インチ x 1 のスピーカー、JAZZ コンボ・キャビネット	
		VOX AC100 - 2x15	15 インチ x 2 のスピーカー、VOX AC100 用キャビネット	
		US - 2x15	15 インチ x 2 のスピーカー、US 製キャビネット	
		UK - 4x15	15 インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット	
		LA - 1x18	18 インチ x 1 のスピーカー、LA サウンドのキャビネット	
		COMBI - 1x12 & 1x18	12 インチ x 1 と 18 インチ x 1 のスピーカー・コンビネーション・キャビネット	
c	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

021: Bass Amp Model

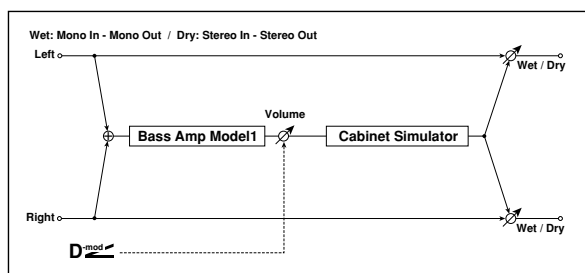
ベース・アンプのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO JAZZ COMBO GOLD PANEL SCOOPED VALVE2 VALVE CLASSIC	アンプの選択 LA サウンドの代表的なアンプ JAZZ ペーシストに愛用されているコンボ・アンプ ゴールドのパネルが目玉を引く、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ 80 年代サウンドの代表的なアンプ ロックに最適な真空管アンプ ULTRA LO スイッチを ON にした真空管アンプ Mid Range の設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ	
b	Volume	0...100	出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル	
d	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル	
	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定	
e	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル	
f	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	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	

022: Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)

ベース・アンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ COMBO, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	アンプの選択	p.305	
b	Volume	0...100	出力レベル		D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量		
c	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル		
d	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル		
	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定		
e	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル		
f	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)		
g	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ		
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択	p.304	
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		

a: Amp Type

h: Cabinet Type

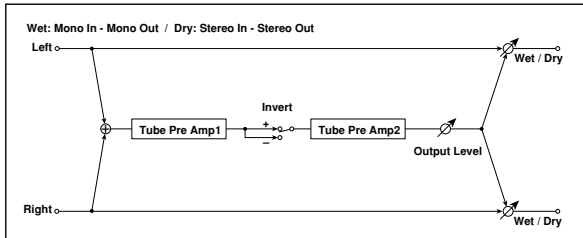
推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10、LA - 1x18
JAZZ COMBO	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

Note: エフェクト・プリセット機能を使って、任意の組み合わせをプリセットしておくくと便利です。(※p.69)

023: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

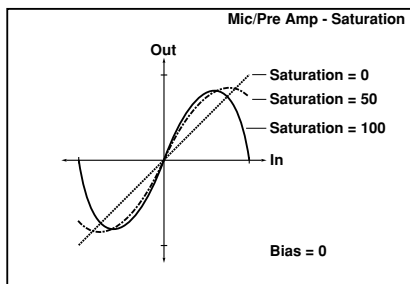
2 段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ 2 本の真空管を個別に設定できます。真空管の持つ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。



a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	1 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	1 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
b	Tube1 Gain [dB]	-24.0...+24.0	1 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	1 段目の入出力特性の設定 p.306	
c	Tube1 Bias	0...100	1 段目のバイアス電圧の設定 p.306	
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	位相反転のオン / オフ p.306	
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	2 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	2 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
f	Tube2 Gain [dB]	-24.0...+24.0	2 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	2 段目の入出力特性の設定 p.306	
g	Tube2 Bias	0...100	2 段目のバイアス電圧の設定 p.306	
h	Tube2 Output Level [dB]	-48.0...+0.0	出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

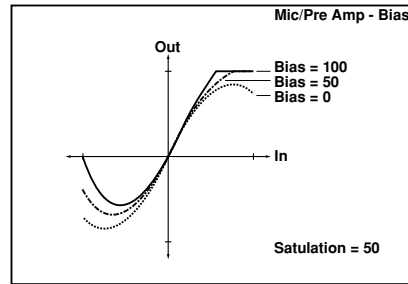
b, f: Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



c: Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。

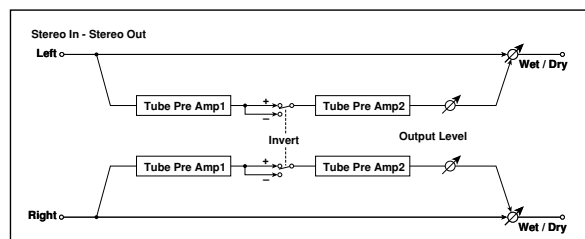


d: Tube1 Phase

Wet Invert に設定すると、1 段目と 2 段目の間で信号の位相を反転します。2 段目では、反転した信号に対して “Bias” が加わるため音色が変化します。

024: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです。
([p.306](#)、023: Tube PreAmp Modeling 参照)

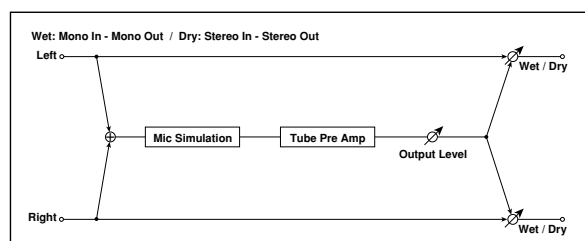


b: Mic Position

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。
Close で最も近く、Far で最も遠くなります。

025: Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。
マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。

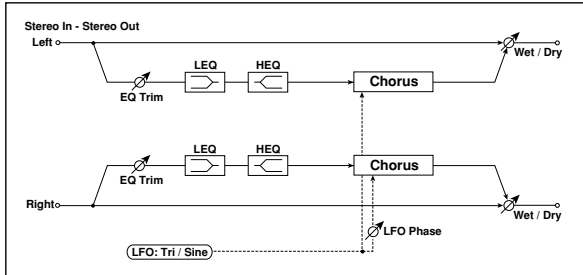


a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	マイクの種類を選択	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	マイク・セッティング / 距離の設定 p.307	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	高域カット・フィルターの周波数設定	
d	Tube Gain [dB]	-24.0...+24.0	真空管プリアンプの入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	真空管プリアンプの入出力特性の設定 p.306	
e	Tube Bias	0...100	真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定 p.306	
f	Tube Output Level [dB]	-48.0...+0.0	真空管プリアンプの出力レベル	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/FIn Phaser)

026: 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 をずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.299	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.299	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
e	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム p.308	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム p.308	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
g	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
h	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
i	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	

j	Wet/Dry	-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.300	
	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	

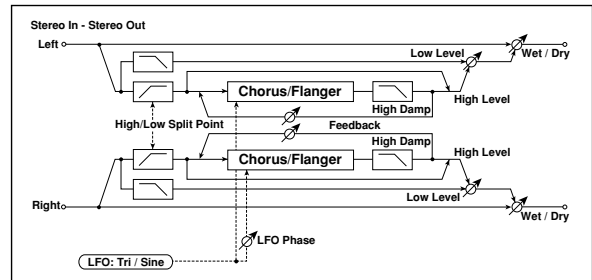
e: L Pre Delay [msec]

e: 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。

027: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.299	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.298	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
e	Pre Delay [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
g	High/Low Split Point	1...100	低域 / 高域を分割する周波数 p.309	

h	Feedback	-100...+100	コーラス・ブロックのフィードバック量 p.309	
	High Damp [%]	0...100	コーラス・ブロックの高域の減衰量	
i	Low Level	0...100	低域の出力レベル	
	High Level	0...100	高域（コーラス）の出力レベル	
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	

g: High/Low Split Point

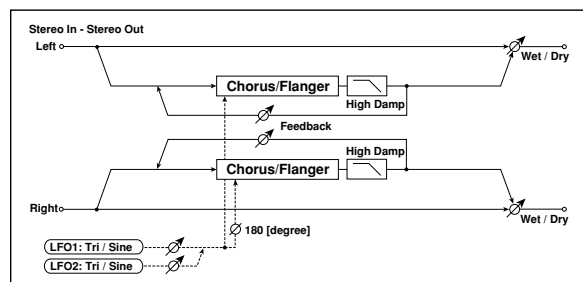
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

h: Feedback

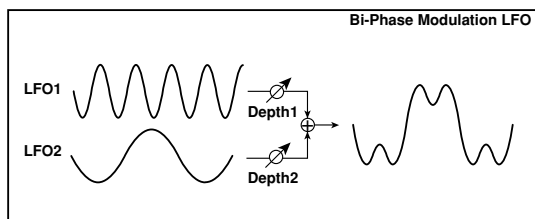
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

028: 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でのモジュレーションが可能です。

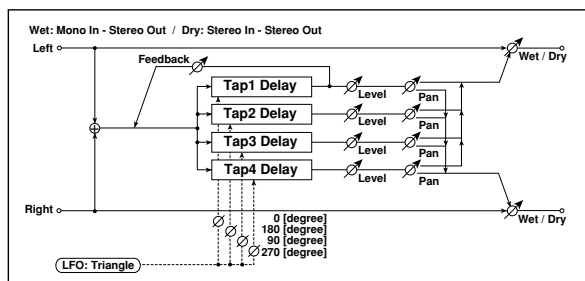


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1 波形	
	LFO2	Triangle, Sine	LFO2 波形	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	左右の LFO の位相差の切り替え	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO1 スピード D-mod	
	Src	Off...Tempo	LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース	
	LFO1 Amt	-30.00...+30.00	LFO1 スピードのモジュレーション量	
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO2 スピード D-mod	
	Amt	-30.00...+30.00	LFO2 スピードのモジュレーション量	
d	LFO1 Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.298 AF Common	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	LFO1 Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
e	LFO2 Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.298 AF Common	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	LFO2 Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
f	Depth1	0...100	LFO1 変調の深さ D-mod	
	Src	Off...Tempo	LFO1、2 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO1 変調の深さのモジュレーション量	
g	Depth2	0...100	LFO2 変調の深さ D-mod	
	Amt	-100...+100	LFO2 変調の深さのモジュレーション量	
h	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム p.308	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム p.308	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.309	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
j	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 p.300 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	



029: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO 位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。

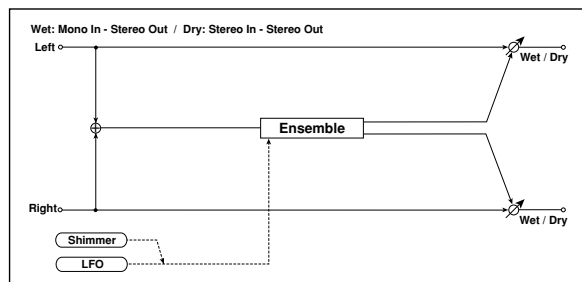


a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.298	
	Cmn LFO Offset[deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
c	Tap1 (000) [msec]	0...1000	タップ1 (LFO 位相 = 0 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ1 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ1 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ1 のステレオ定位	
d	Tap2 (180) [msec]	0...1000	タップ2 (LFO 位相 = 180 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ2 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ2 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ2 のステレオ定位	
e	Tap3 (090) [msec]	0...1000	タップ3 (LFO 位相 = 90 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ3 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ3 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ3 のステレオ定位	
f	Tap4 (270) [msec]	0...1000	タップ4 (LFO 位相 = 270 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ4 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ4 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ4 のステレオ定位	
g	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1 のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ1 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ1 のフィードバック量のモジュレーション量	

j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

030: Ensemble

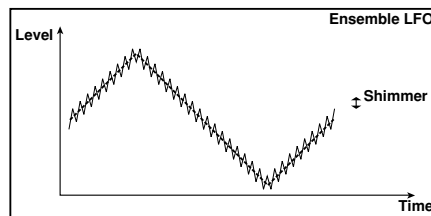
細かなゆらぎを持った LFO によるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1...100	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
c	Shimmer	0...100	LFO 波形のゆらぎの量 p.310	
d	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

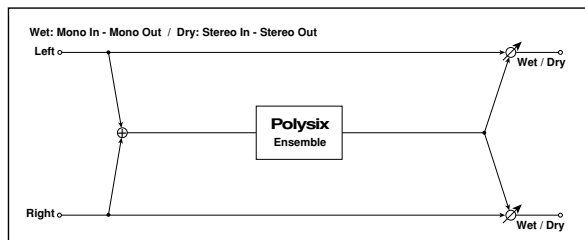
c: Shimmer

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。



031: Polysix Ensemble

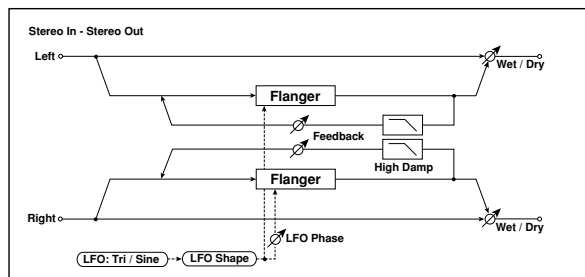
プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySix に搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。



a	Depth	0...100	効果の深さ	
	Src	Off...Tempo	効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	効果の深さのモジュレーション量	
b	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	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	

032: 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 をずらして広がりコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.299	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.299	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.299	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00... +20.00	LFO スピードのモジュレーション量	

e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
g	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.311	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量 p.311	
i	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 p.300, p.311	
	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	

h: Feedback

i: Wet/Dry

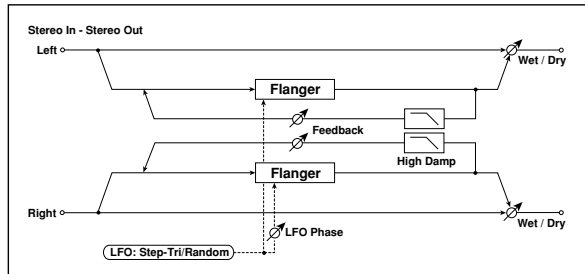
“Feedback” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback” が+の値のときには “Wet/Dry” も+の値に、“Feedback” が-の値のときには “Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: 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。

033: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

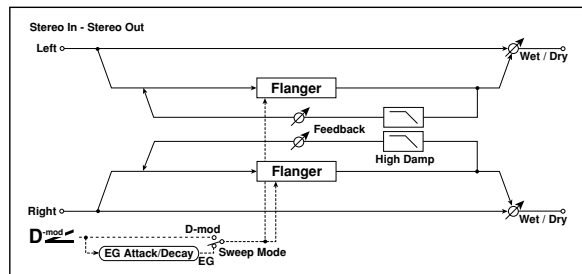
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形	p.299
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.299
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.299
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	p.299
	Step Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.298
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.298
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.298
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.298
f	Step Base Note		LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	p.300
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	p.300
g	LFO Type (Step)	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.298
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.298
h	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.311
	High Damp	0...100	フィードバックの高域の減衰量	p.311
j	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	p.300, p.311
	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	

034: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	L Dly Top [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの上限	
b	R Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	R Dly Top [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	p.312
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG 時は EG をスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	p.312
	EG Attack	1...100	EG のアタック・スピード	p.313
d	EG Decay	1...100	EG のディケイ・スピード	p.313
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.311
f	High Damp	0...100	フィードバックの高域の減衰量	p.311
g	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	p.300, p.311
	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: 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 などになると、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 以上が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。

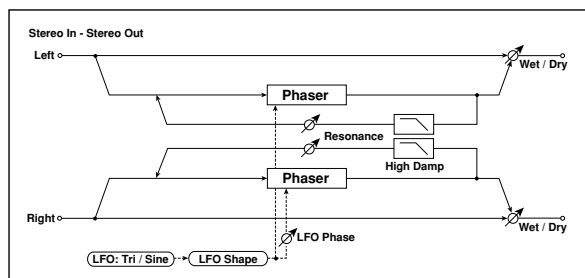
d: EG Attack

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。

035: 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・ピアノなどにかけてると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	p.299
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.299
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.298
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.298
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.298
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類	p.298
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.298
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択	p.298
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.298
f	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調のモジュレーション量	
j	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.313
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	p.313
i	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	p.300, p.313
	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	

h: Resonance

i: Wet/Dry

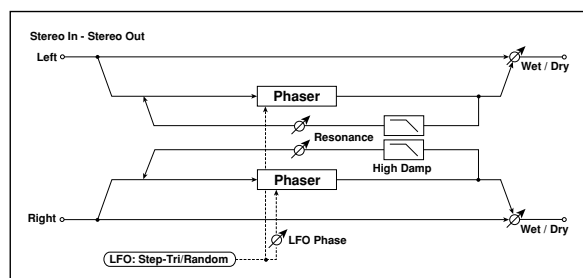
“Resonance” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance” が+の値のときには“Wet/Dry” も+の値に、“Resonance” が-の値のときには“Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

036: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。

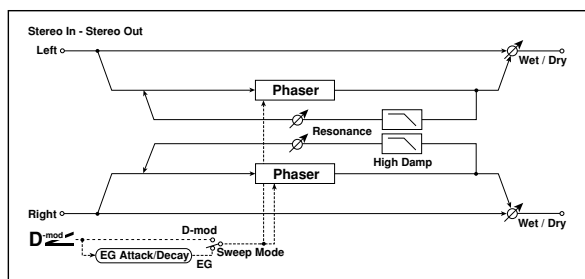


a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO 波形	p.299
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.299
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.298
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード	p.299
	Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.298
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.298
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類	p.298
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.298
e	Step Base Note	♪...	LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	p.298
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	p.298
f	LFO Type (Step)	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択	p.298
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.298
g	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調のモジュレーション量	
h	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	

i	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.313	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	p.313	
j	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	p.300, p.313	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		

037: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。

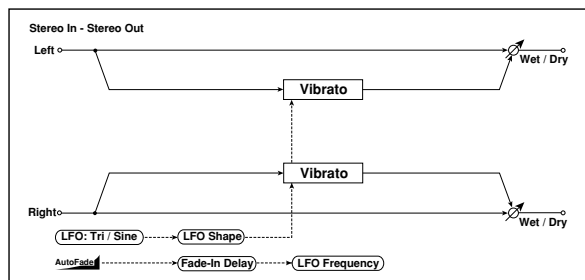


a	L Manu Bottom	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の下限		
	L Manu Top	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の上限		
b	R Manu Bottom	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の下限		
	R Manu Top	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の上限		
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	p.312	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG 時は EG をスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時はフェイザーをスweepさせるモジュレーション・ソース	p.312	D^{mod}
d	EG Attack	1...100	EG のアタック・スピード	p.313	
	EG Decay	1...100	EG のディケイ・スピード	p.313	
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.313	
f	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	p.313	
g	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	p.300, p.313	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		

Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)

038: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース p.315	D-mod
b	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム p.315	
	Fade-In Rate	1...100	フェード・インのスピード p.315	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.299	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え p.315	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.298	Common
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
h	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
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	

a: AUTOFADE Src

b: Fade-In Delay [msec]

b: Fade-In Rate

d: LFO Frequency Mod

“LFO Frequency Mod” をAUTOFADEにすると、“AUTOFADE Src” で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモ

ジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“MIDI Sync” を On にすると、使用できません。

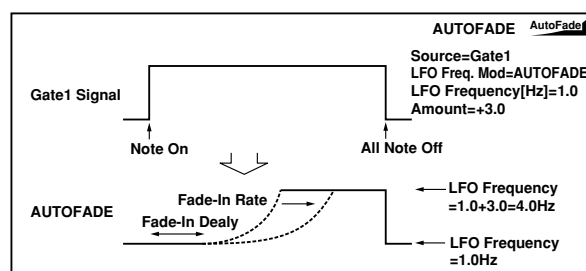
“Fade-In Rate” は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay” では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFO スピードを 1.0Hz から 4.0Hz まで

フェード・インさせる場合の設定例

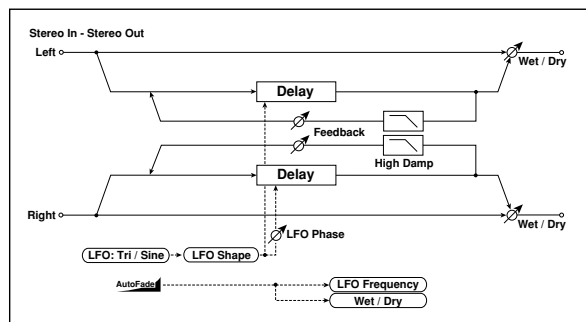
“AUTOFADE Src” Gate1, “LFO Frequency Mod” AUTOFADE, “LFO Frequency [Hz]” 1.0, “Amt” 3.0

MIDI “AUTOFADE Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上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。



039: 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。

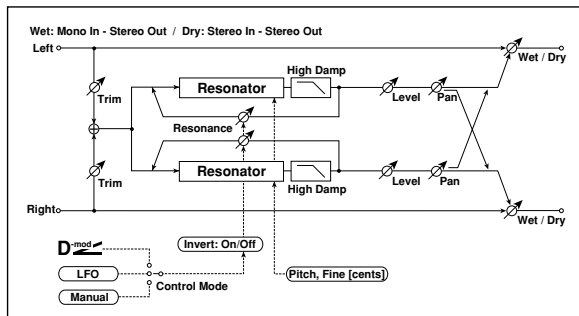


a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース p.315	D-mod
	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム p.315	
	Rate	1...100	フェード・インのスピード p.315	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え p.315	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え p.315	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.299	
d	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.299	

e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
g	L Delay Time [msec]	0.0...500.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
h	Depth	0...200	LFO 変調の深さ	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.311	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量 p.311	
j	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 p.300, p.311	
	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	

040: 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 p.317	
	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 p.317	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	D-mod Src	Off...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
e	Mod. Depth	-100...+100	LFO/D-mod による共振の強さのコントロール量	
	Trim	0...100	レゾネーターへの入力レベル	
f	Voice1: Pitch	C0...B8	ボイス 1 の共振する音程 p.317	
	Fine [cents]	-50...+50	ボイス 1 の共振する音程の微調整 p.317	
	Level	0...100	ボイス 1 の出力レベル	
g	Voice1: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス 1 の共振の強さ p.317	
	High Damp [%]	0...100	ボイス 1 の共振音の高域減衰量 p.317	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス 1 の定位	
h	Voice2: Pitch	C0...B8	ボイス 2 の共振する音程 p.317	
	Fine [cents]	-50...+50	ボイス 2 の共振する音程の微調整 p.317	
	Level	0...100	ボイス 2 の出力レベル	
i	Voice2: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス 2 の共振の強さ p.317	
	High Damp [%]	0...100	ボイス 2 の共振音の高域減衰量 p.317	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス 2 の定位	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: Control Mode
g: Voice 1: Resonance
i: Voice 2: 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 にすると、LFO の場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: LFO/D-mod Invert

“Control Mode” を LFO または D-mod のとき、コントロールの位相をボイス 1 と 2 とで反転させます。ボイス 1 で設定した音程（レゾナンスが＋の値）に対し、ボイス 2 はオクターブ下（レゾナンスが－の値）で共振します。

f: Voice 1: Pitch

f: Fine [cents]

h: Voice 2: Pitch

h: Fine [cents]

共振する音程を音名で指定します。“Fine” ではセント単位で微調整できます。

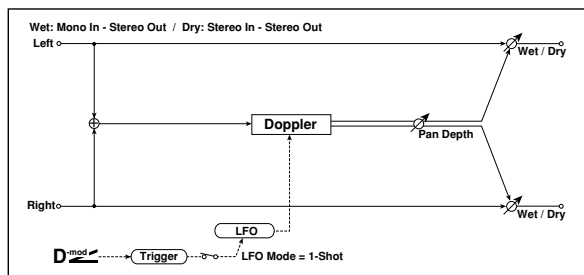
g: High Damp [%]

i: High Damp [%]

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

041: 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のサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFO の動作モードの切り替え p.317	
	Src	Off...Tempo	LFO をリセットするモジュレーション・ソース p.317	D-mod
b	LFO Sync	Off, On	LFO Mode=Loop 時の LFO リセットのなし / ありの切り替え p.317	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.298	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	

d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	Logic
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.298	Logic
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
f	Pitch Depth	0...100	通りすぎるときのピッチの変化量 p.317	D-mod
	Src	Off...Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ピッチの変化量のモジュレーション量	
g	Pan Depth	-100...+100	通りすぎるときの定位の変化量 p.317	D-mod
	Src	Off...Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	定位の変化量のモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	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: LFO Mode

a: Src

b: LFO Sync

“LFO Mode” は、LFO の動作モードを切り替えます。“Mode” を Loop にすると、何度も繰り返しド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で注意してください。

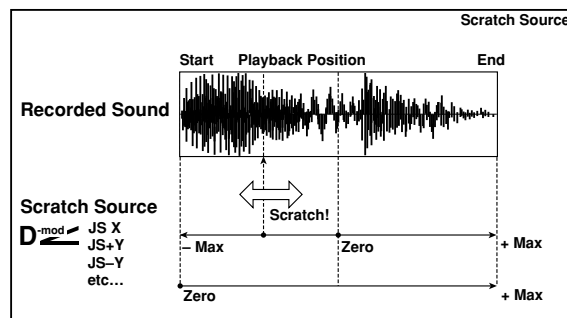
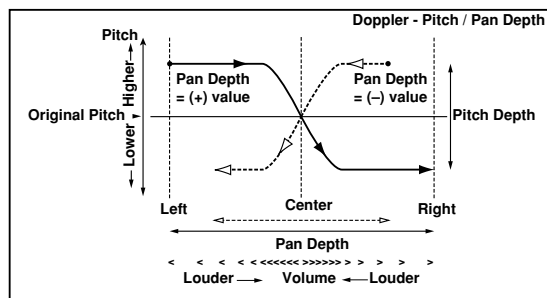
MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上になるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

f: 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。

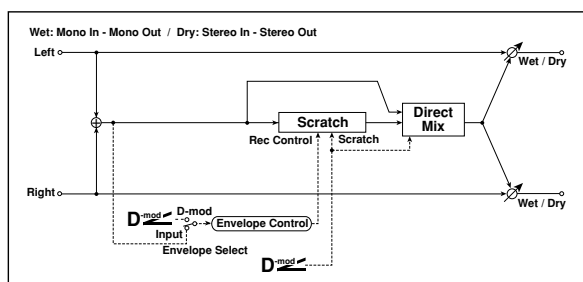
g: Pan Depth

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。



042: Scratch

入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



a	Scratch Source	Off...Tempo	再生をコントロールするモジュレーション・ソース p.318	
b	Response	0...100	Scratch Src に対する反応の速さ p.318	
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 p.318	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース p.318	
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input 時の録音を開始するレベル p.318	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ p.318	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方 p.318	
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: Scratch Source

b: Response

“Scratch Source” では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所（Playback Position）に対応しています。“Response” はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。

c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

“Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“Envelope Select” を Input にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大 2730msec で、それを超えたときは先頭の方から消去していきます。

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には反応を遅く（値を小さく）、1 音だけ録音するような場合には速く（値を大きく）設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

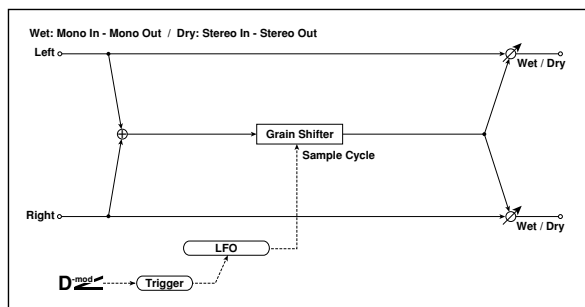
Always On では常にダイレクト音を出力、Always Off では出力しません。

Cross Fade に設定しておくときと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。

043: Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

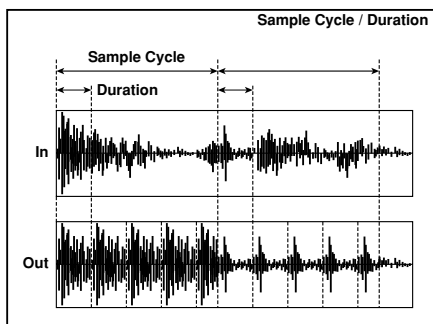


a	Duration	0...100	波形の長さ p.319	
	Src	Off...Tempo	波形の長さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	波形の長さのモジュレーション量	
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	LFO をリセットするモジュレーション・ソース	
c	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02...20.00	波形を切り替える周期 p.319	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: Duration

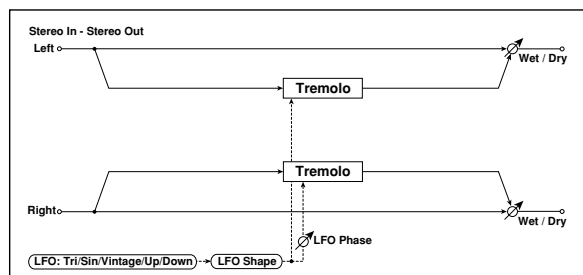
c: LFO Sample Cycle [Hz]

“Duration”で設定された長さの波形が、繰り返し再生されます。波形は“LFO Sample Cycle”ごとに入れ替わります。



044: Stereo Tremolo

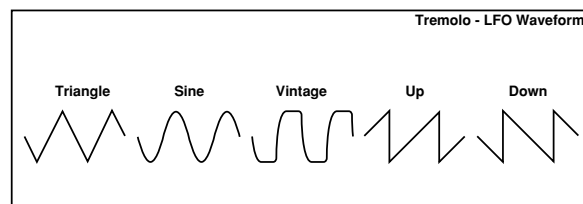
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO 波形 p.319	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.299	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.320	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.298	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
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	変調の深さ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: LFO Waveform

LFO の波形を選択します。Vintage は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。

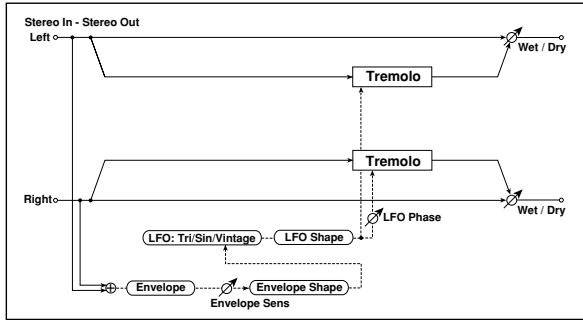


b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

045: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens	0...100	入力信号のエンベロープの感度	
	Envelope Shape	-100...+100	入力信号のエンベロープのカーブ	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.299	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.320	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.320	
	Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00	入力信号の大きさによる LFO スピードの変化量 p.320	
e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ p.320	
	Envelope Amount	-100...+100	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量 p.320	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

d: LFO Frequency [Hz]

d: Envelope Amount [Hz]

e: Depth

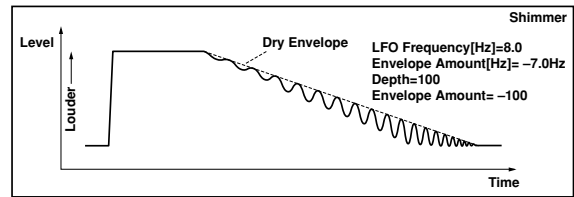
e: Envelope Amount

エンベロープ（入力信号の大きさ）によるモジュレーションの設定です。

LFO スピードは、“LFO Frequency” の値に “Envelope Amount” ×（入力信号の大きさ）を加えた値になります。LFO 変調の深さも同様に、“Depth” の値に “Envelope Amount” ×（入力信号の大きさ）を加えた値になります。

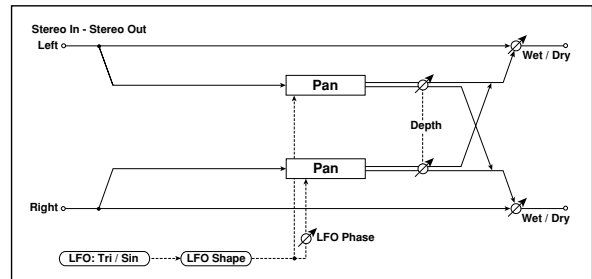
入力が最大のとき 1.0Hz、“Depth” が 0 で、入力が 0 のとき 8.0Hz、“Depth” が 100 になる場合の設定例

“LFO Frequency [Hz]” 8.0, “Envelope Amount [Hz]” - 7.0
“Depth” 100, “Envelope Amount” - 100



046: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右の LFO をずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いかけ合ったりする効果が得られます。



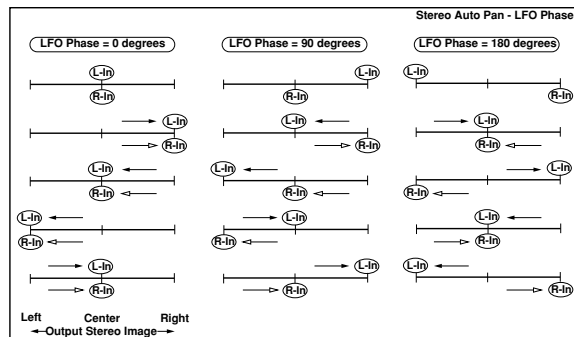
a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.320	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.321	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.299	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
d	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
e	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
f	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.298	
g	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ p.320	
h	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
j	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Shape

LFO の波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

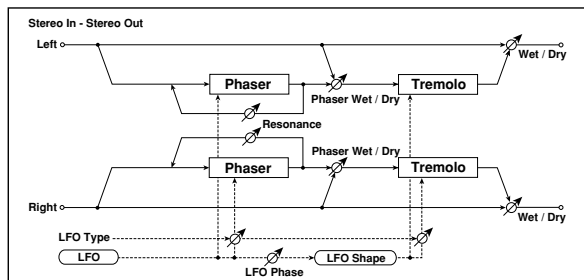
b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。この値を 0 から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけて合いながら動き回ります。+180 または -180 にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



047: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFO をリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type	Phs - Trml, ... Phs LR - Trml LR	トレモロとフェイザーの LFO タイプ p.321	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	トレモロとフェイザーの LFO の位相差 p.321	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.298	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	

d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
e	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量	
f	Phaser Depth	0...100	フェイザーを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	
g	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 p.321	
h	Tremolo Shape	-100...+100	トレモロの LFO を変形させる割合	
i	Tremolo Depth	0...100	トレモロを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	トレモロを変調する深さのモジュレーション量	
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 p.321	
	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。

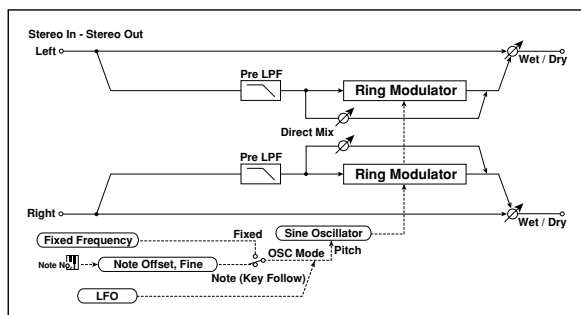
g: Phaser Wet/Dry

j: Wet/Dry

“PHASER Wet/Dry” はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して “OUTPUT Wet/Dry” は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

048: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターを LFO で変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレーター周波数指定 / ノート・ナンバー追従の切り替え p.322	
	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 p.322	
b	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00k	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数 p.322	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-12.00k...+12.00k	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
c	Note Offset	-48...+48	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差 p.322	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整 p.322	
d	Direct Mix	0...100	リング・モジュレータ出力にミックスするダイレクト信号 (プリ・ローパス・フィルター通過後) のミックス	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.299	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
h	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	
i	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 	
	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: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: Fixed Frequency [Hz]

“OSC Mode” が Fixed 時のオシレーターの周波数を設定します。

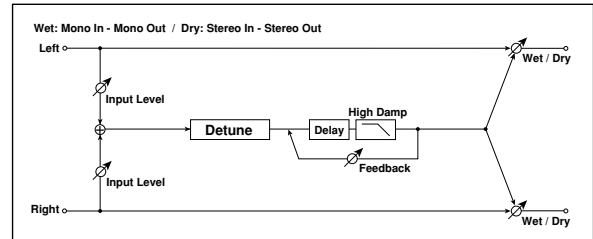
c: Note Offset

c: Note Fine

“OSC Mode” が “Note(Key Follow)” 時のオシレーターの設定です。“Note Offset” は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Note Fine” はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

049: Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。

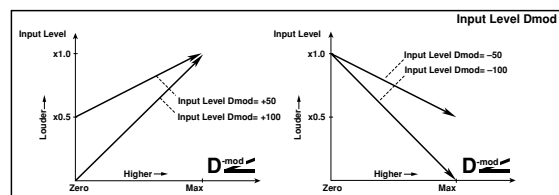


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	
	Src	Off...Tempo	ピッチ差のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ピッチ差のモジュレーション量	
b	Delay Time [msec]	0...1000	ディレイ・タイム	
c	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
d	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
e	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

d: Input Level Dmod [%]

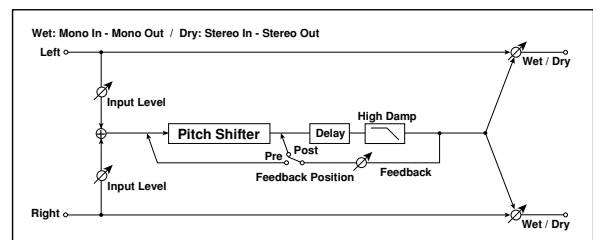
d: Src

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。



050: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の 3 つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）ような特殊効果も得られます。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.323	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.323	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.323	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.323	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.323	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.323	
d	Delay Time [msec]	0...2000	ディレイ・タイム	
e	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.323	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.323	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 	
	Src	Off...Tempo	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: 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ていいときは Fast に、大幅にピッチシフトしたいときは Slow に、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Pitch Shift [1/2tone]

b: Src

b: Amt

c: Fine [cents]

c: Amt

ピッチシフト量は、“Pitch Shift”の値+“Fine”の値になります。モジュレーション量も、“b: Amt”の値+“c: Amt”の値になります。

モジュレーション・ソースは“Pitch Shift”と“Fine”共通です。

e: Feedback Position

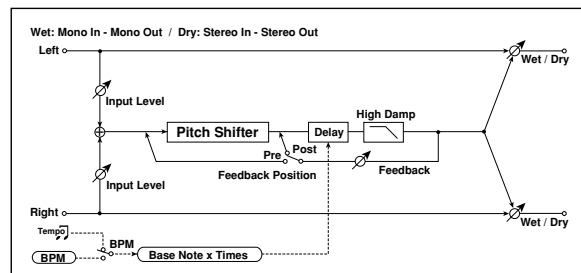
f: Feedback

“Feedback Position”を 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。

051: Pitch Shifter BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.323	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.323	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.323	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.323	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.323	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.323	
d	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
	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 p.323	
e	Delay Base Note		ディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
f	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.323	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.323	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 	
	Src	Off...Tempo	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	

d: BPM

e: Delay Base Note

e: Times

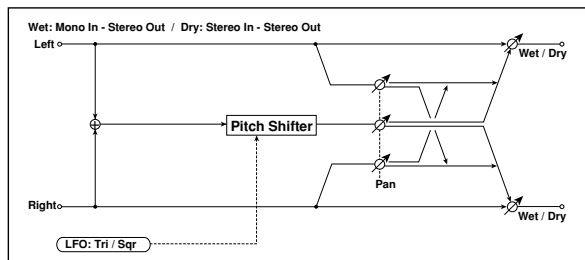
“BPM”の数値で指定したテンポ（“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ）に対して“Delay Base Note”で選んだ符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

d: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5290msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

052: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量を LFO でゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。

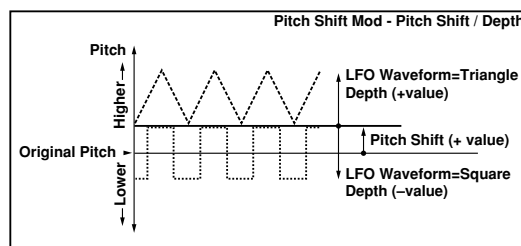


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	p.324	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO 波形		
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.298	D2
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース		
d	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		A9
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.298	
	Base Note	♩...	LFO スピードを指定する音符の種類	p.298	
e	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.298	A9
	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.298	
f	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.298	D2
	Depth	-100...+100	ピッチシフト量の LFO 変調の深さ	p.324	
	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		D2
	Pan	L, 1 : 99... 99 : 1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	p.324	
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	p.324	D2
	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: Pitch Shift [cents]

f: Depth

ピッチシフト量と、LFO によるモジュレーション量を設定します。



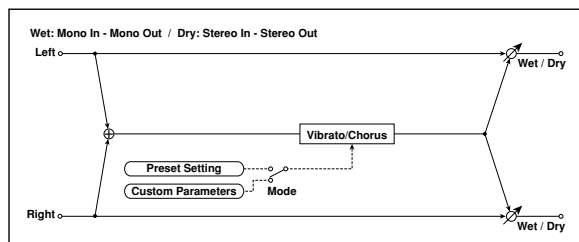
g: Pan

h: Wet/Dry

“Pan” では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。L でエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry” が Wet の状態で、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。

053: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス / ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



a	Input Trim	0...100	入力レベル		
b	Control Mode	Preset, Custom	プリセット / カスタム設定の選択	p.325	
c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Mode=Preset 時の、エフェクト・タイプ選択 V1, V2, V3 はビブラート、C1, C2, C3 はコーラスのパリエーション	p.325	D2
	Src	Off...Tempo	エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース		
d	Amt	-5...+5	エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量	p.325	D2
	Custom Mix	Vibrato, 1:99...99:1, Chorus	Mode=Preset 時の、ダイレクト音のミックス・レベル	p.325	
e	Src	Off...Tempo	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース		D2
	Amt	-100...+100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量		
f	Custom Depth	0...100	ビブラートの深さ	p.325	D2
	Src	Off...Tempo	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース		
g	Amt	-100...+100	ビブラートの深さのモジュレーション量		D2
	Custom Speed [Hz]	0.02...20.00	ビブラートのスピード	p.325	
h	Src	Off...Tempo	ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース		D2
	Amt	-20.00...+20.00	ビブラートのスピード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	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	

b: Control Mode

c: Preset Type

d: Custom Mix

e: Custom Depth

f: Custom Speed [Hz]

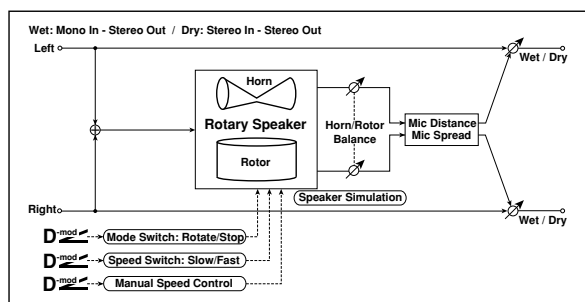
Control Mode=Preset で、c: Preset Type の効果を選びます。
このとき、Custom Mix/Depth/Speed の設定値は無視されま
す。Control Mode=Custom のとき Custom Mix/Depth/
Speed の設定値は有効になり、c: Preset Type の設定は無視さ
れます。

c: Amt

Preset Type=V1、Src=JS+Y のとき、+5 にして JS+Y を倒す
と V1→C1→V2→C2→V3→C3 の順でコントロールできます。

054: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低
音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアル
なサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティン
グもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転 / ストップの 切り替え	D-mod
	Src	Off...Tempo	回転 / ストップを切り替えるモ ジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	回転 / ストップを切り替えるモ ジュレーション・ソースのス イッチング・モード選択 p.325	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー / ファーストの切り替え p.325	D-mod
	Src	Off...Tempo	スロー / ファーストを切り替える モジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	スロー / ファーストを切り替え るモジュレーション・ソースの スイッチング・モード選択 p.325	
c	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモ ジュレーション・ソース p.325	D-mod
d	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り 替えの速さ p.325	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	
e	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切 り替えの速さ p.325	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調 節 1.00 で標準 Stop では停 止	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローター の音量バランス	

g	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・ スピーカーの距離 p.325	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度 p.325	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	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: Mode

モジュレーション・ソースによる回転 / ストップの切り替え方
を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティッ
クを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。

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、“Mode” を Moment にすると、スピーカーは回転してい
て、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけ
ストップします。

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: Speed Switch

モジュレーション・ソースによるスロー / ファーストの切り替え
方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティッ
クを倒すたびにスロー / ファーストが切り替わります。

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、“Mode” を Moment にすると、普段はスローで、ペダル
を踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファースト
になります。

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

スピーカーの回転速度をスロー / ファーストの切り替えでは
なく、速度を直接コントロールしたい場合には、“Manual
Speed Ctrl” でモジュレーション・ソースを選択します。必要の
ないときは Off に設定しておきます。

d: Horn Acceleration

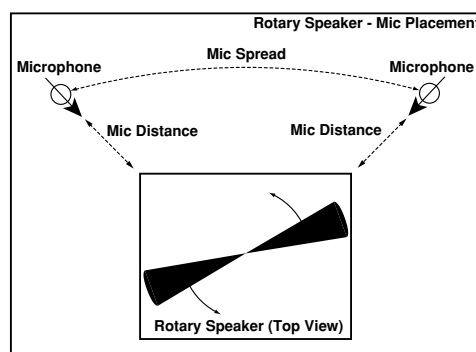
e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカーではスロー / ファーストの切り替
えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わってい
きます。“Horn Acceleration” は、この切り替えの速さを設定し
ます。

g: Mic Distance

g: Mic Spread

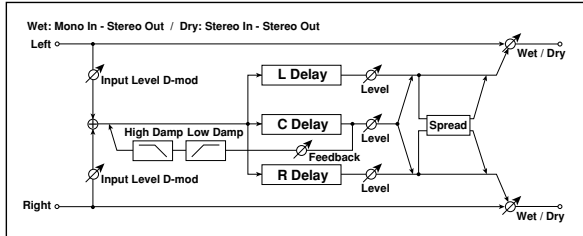
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



Delay

055: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec]	0...2730	タップ L のディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップ L の出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...2730	タップ C のディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップ C の出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...2730	タップ R のディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップ R の出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップ C のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.326
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.326
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.322
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	p.326
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

e: High Damp [%]

e: Low Damp [%]

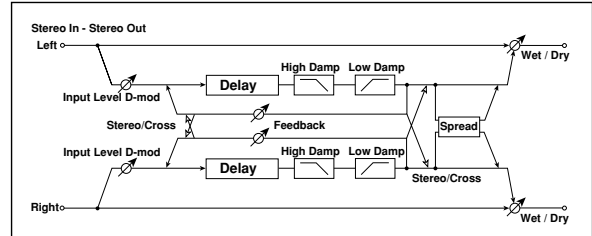
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

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。

056: Stereo/CrossDelay

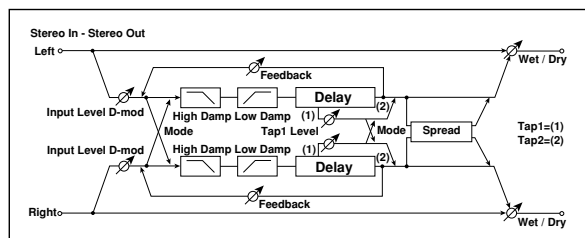
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



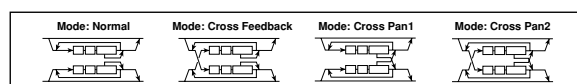
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	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	p.326
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.326
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.322
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	p.326
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

057: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ 2 タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え p.327	
b	Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム	
c	Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム	
d	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル p.327	
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.326	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.326	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D-mod	
	Src	Off...Tempo	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: Mode

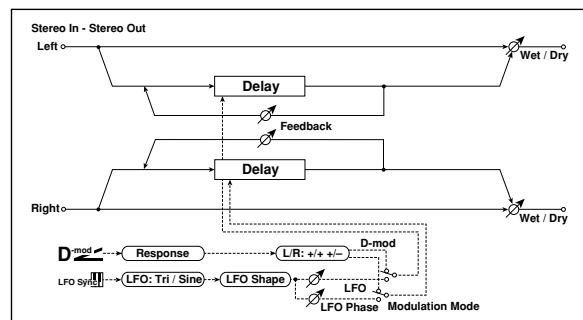
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラ미터の効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

d: Tap1 Level

タップ 1 の出力レベルを設定します。タップ 2 との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

058: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスweepさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転 p.328	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース D-mod	
	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.299	
d	LFO Sync	Off, On	LFO リセットのオン/オフ p.328	
	Src	Off...Tempo	LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース p.328	D-mod
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.298	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.298	Common
	ComnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
h	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルの LFO リセット時の位相 p.328	
	L Depth	0...200	左チャンネルの LFO 変調の深さ	
i	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルの LFO リセット時の位相 p.328	
	R Depth	0...200	右チャンネルの LFO 変調の深さ	
j	L Delay Time [msec]	0.0...1000.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	R Delay Time [msec]	0.0...1000.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	

I	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 p.300	
	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	

b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

d: LFO Sync

d: Src

h: L LFO Phase [deg]

i: R LFO Phase [deg]

“LFO Sync” をオンにすると、モジュレーション・ソースを受けて LFO をリセットさせることができます。

“Src” で LFO をリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

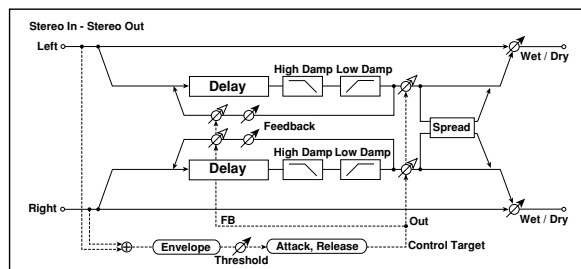
“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で左右の LFO のリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。



“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、LFO は “L LFO Phase”、“R LFO Phase” で設定した位相にリセットします。

059: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, Out, FB	レベル・コントロールなし / エフェクト音のレベル / フィードバックの切り替え p.328	
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転 p.328	
b	Threshold	0...100	効果のかかるレベル p.328	
	Offset	0...100	レベル・コントロールのオフセット p.328	
c	Attack	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム p.328	
d	Release	1...100	レベル・コントロールのリリース・タイム p.328	
e	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
f	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.326	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.326	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	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: Control Target

レベル・コントロールなしか、ディレイの出力レベル / フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

a: Polarity

b: Threshold

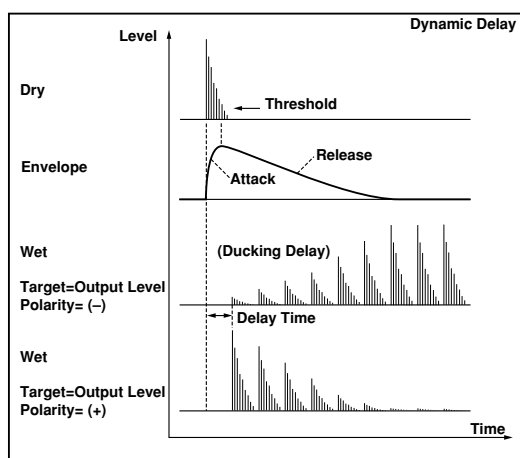
b: Offset

c: Attack

d: Release

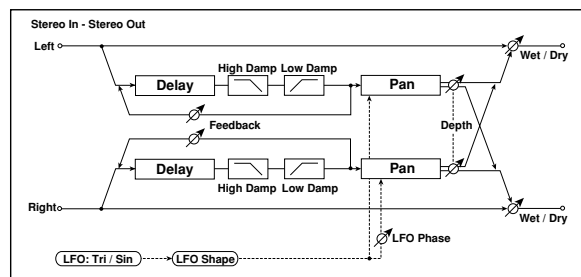
“Offset” ではレベル・コントロールがかからないときの “Control Target” の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target” が Output Level のときはエフェクト音のレベル (Wet/Dry)、“Control Target” が Feedback のとき “Feedback” の値です。“Polarity” が + の場合 “Control Target” は、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値になります。

“Polarity”がーの場合、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Attack・タイム、リリース・タイムを設定します。



060: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

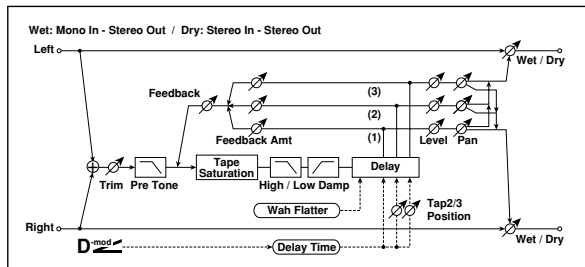
ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



a	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.326
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.326
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	p.299
e	Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.320
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.298
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.298
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	p.298
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	p.298
h	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.298
	ComnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.298
i	Panning Depth	0...100	パンニング幅	
	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

061: Tape Echo

3 つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



a	Delay (Tap1) [msec]	0...2700	ディレイ・タイム (タップ1) p.330	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース p.330	
	Amt	-2700...+2700	ディレイ・タイムのモジュレーション量 p.330	
b	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 p.330	
c	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 p.330	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量 p.330	
e	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量 p.330	
f	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ3のフィードバック量 p.330	
g	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量 p.330	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
i	Saturation	0...100	歪み具合	
j	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
k	Wah Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れの周波数	
	Wah Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
l	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: Delay (Tap1) [msec]

a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%]

b: Tap3 Position [%]

タップ2,3のディレイ・タイムは“Delay (Tap1)”に対する割合(%)で設定します。ダイナミック・モジュレーションで“Delay

(Tap1)”を変化させた場合も、タップ2,3は同じ割合のまま変化します。

d: FB Amt

e: FB Amt

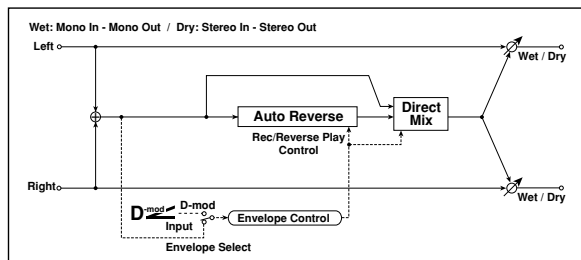
f: FB Amt

g: Feedback

Tap1,2,3からのフィードバック出力はそれぞれ“FB Amt”に応じてミックスされ、その後“Feedback”で最終的なフィードバック量が決定します。

062: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生（テープの逆回転サウンドと同様な効果）するエフェクトです。



a	Rec Mode	Single, Multi	録音モード p.330	
b	Reverse Time [msec]	20...2640	リバース再生時間の上限 p.330	
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 p.331	
	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 p.331	
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input 時、録音を開始するレベル p.331	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ p.318	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方 p.318	
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	

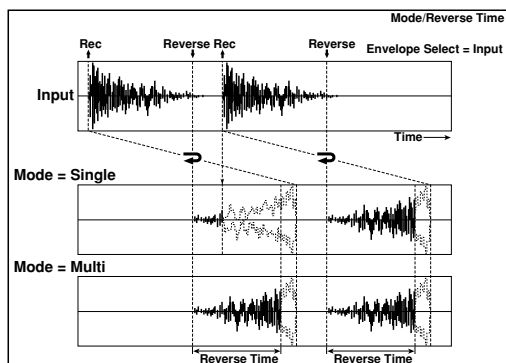
a: Rec Mode

b: Reverse Time [msec]

“Rec Mode”をSingleにすると、“Reverse Time”は最大2640msecまで設定できます。リバース再生中に録音が始まったときは、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1320msec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

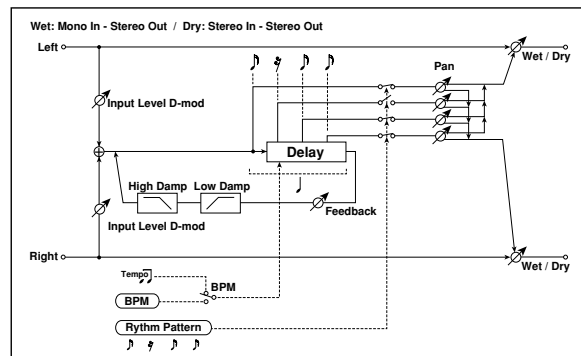
d: Threshold

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。

063: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチタップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.331	
b	Rhythm Pattern		リズム・パターン	p.331	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	タップ 1 の定位		
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	タップ 2 の定位		
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	タップ 3 の定位		
	Tap4 Pan	L, 1...99, R	タップ 4 の定位		
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量		
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量		
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.326	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.326	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	p.322	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.322	
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		

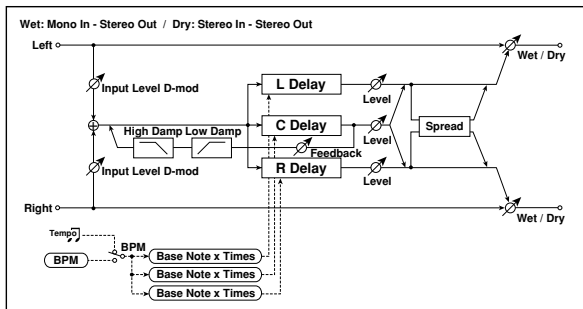
a: BPM

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。

064: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



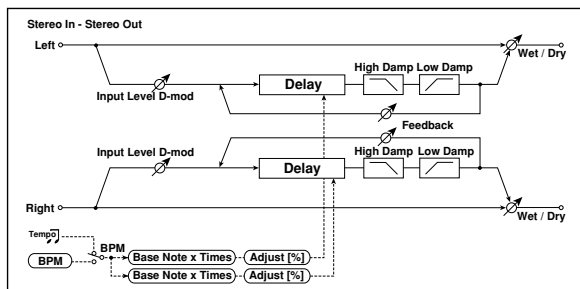
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
	Time Over?	—, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.332	
b	L Delay Base Note		タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Level	0...50	タップ L の出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	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 p.323	
	Times	x1...x32	タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Level	0...50	タップ R の出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップ C のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.326	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅 p.326	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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?

ディレイ・タイムは最長5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

065: 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。



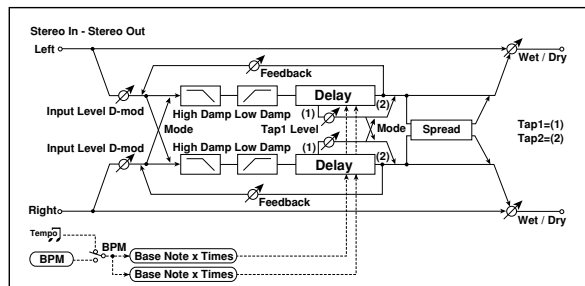
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
a	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.332	
	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.332	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.326	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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, R

ディレイ・タイムは最長2730msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

066: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multitap Delay)

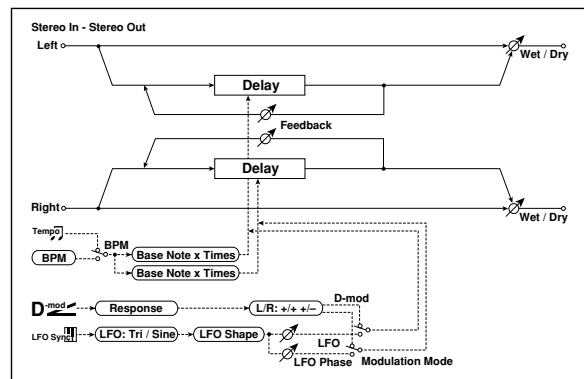
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え p.327	
b	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
	Time Over? 1	—, OVER!	タップ 1 のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.332	
c	2	—, OVER!	タップ 2 のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.332	
	Tap 1 Base Note		タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
d	Times	x1...x32	タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Tap 2 Base Note		タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
e	Times	x1...x32	タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル p.327	
f	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量 D-mod	
	Src	Off...Tempo	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション量	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.326	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.326	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D-mod	
	Src	Off...Tempo	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: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転 p.328	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース D-mod	
c	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
d	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.299	
	LFO Sync	Off, On	LFO リセットのオン/オフ p.328	
e	Src	Off...Tempo	LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース D-mod	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.298	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.298	
g	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.298	
	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.298	
h	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルの LFO リセット時の位相 p.328	
i	Depth	0...200	左チャンネルの LFO 変調の深さ	
	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルの LFO リセット時の位相 p.328	
j	Depth	0...200	右チャンネルの LFO 変調の深さ	
	BPM(Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
k	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.334	
	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.334	

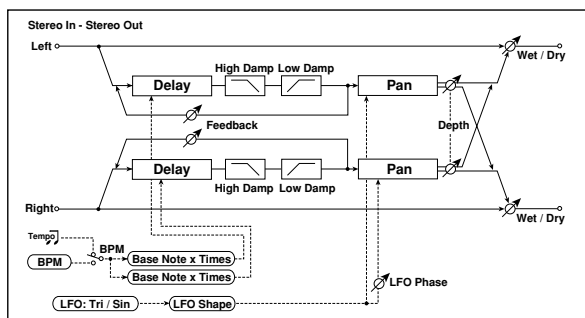
k	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
l	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
m	Wet/Dry	-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 p.300	
	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	

j: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長2550msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

068: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。

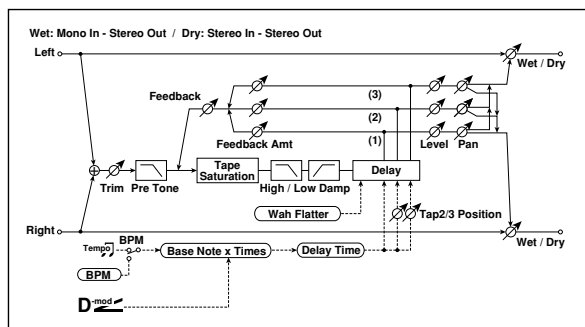


e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.299	
	LFO Phase	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.320	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード p.298	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.298	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.298	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類 p.298	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数 p.298	
h	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.298	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.298	
i	Panning Depth	0...100	パンニング幅	
	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.332	
	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.332	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
d	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.326	

069: Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース p.335	
b	Tap1 Delay Note		ディレイ・タイム (タップ 1) を指定する音符の種類 p.323, p.335	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイム (タップ 1) を指定する音符の数 p.323, p.335	
	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 p.335	
c	Tap1 Dmod Note		モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.335	
	Times	x1...x32	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.335	
d	Tap2 Position [%]	0...100	タップ 2 の、タップ 1 ディレイ・タイムに対する割合 p.330	
e	Tap3 Position [%]	0...100	タップ 3 の、タップ 1 ディレイ・タイムに対する割合 p.330	
f	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ 1 のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量 p.330	
g	Tap2 Level	0...100	タップ 2 の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ 2 のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量 p.330	
h	Tap3 Level	0...100	タップ 3 の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ 3 のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ 3 のフィードバック量 p.330	
i	Feedback	0...100	タップ 1、2、3 フィードバック量 p.330	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
j	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
k	Saturation	0...100	歪み具合	
ll	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	

n	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: Tap1 Dmod Src

b: Tap1 Delay Note

b: Times

c: Tap1 Dmod Note

c: Times

“Tap1 Dmod Src” が Off または選択されたモジュレーションが 0 のとき、ディレイ・タイムは “Tap1 Delay Note” と “Times” で設定した長さになります。

“Tap1 Dmod Src” で Off 以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに “Tap1 Dmod Note” と “Times” で設定したことになる様に変化します。

b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5400msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメータ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。

Reverb and Early Reflections (Reverb ER)

070: 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。

071: Reverb SmoothHall

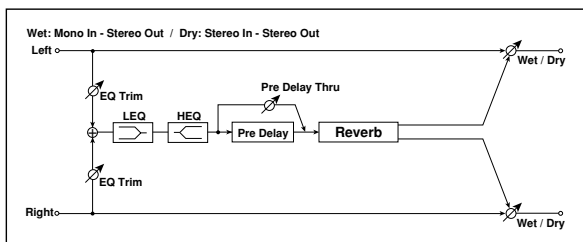
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

072: 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。

073: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。



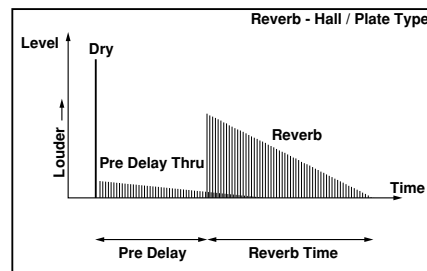
a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム p.336	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合 p.336	
c	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ 周波数－低 / 中の選択	
d	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ 周波数－高 / 中の選択	
	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
e	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	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	
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	

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。空間の広がり方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。

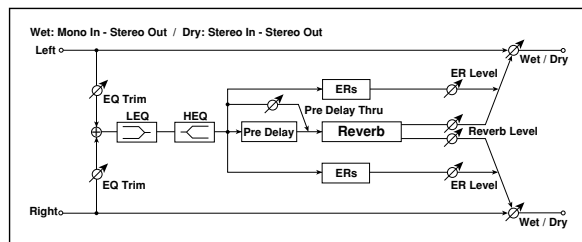


074: Reverb Room

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。

075: Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

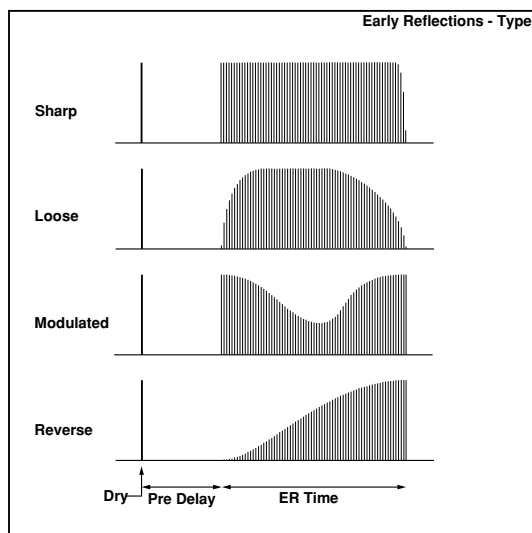
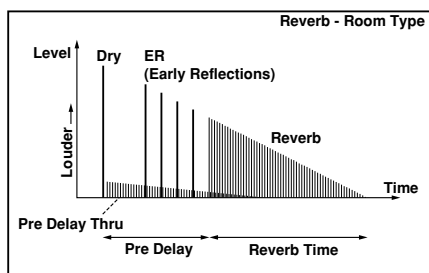


a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム p.336	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合 p.336	
c	ER Level	0...100	初期反射音のレベル p.336	
d	Reverb Level	0...100	リバーブ・レベル p.336	
e	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ 周波数－低 / 中の選択	
f	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ 周波数－高 / 中の選択	
	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
g	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	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	
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	

c: ER Level

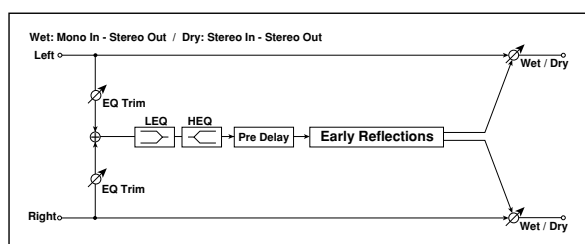
d: Reverb Level

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。



076: Early Reflections

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ p.337	
b	ER Time [msec]	10...800	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	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	

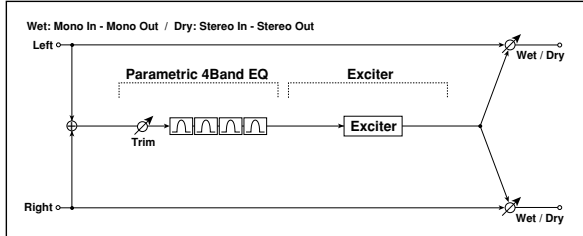
a: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。

Mono-Mono Serial (Mono-Mono)

077: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

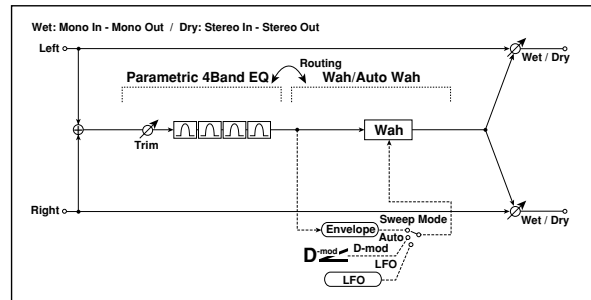
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 1 のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン	
EXCITER				
f	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.296
g	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	p.296
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

078: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

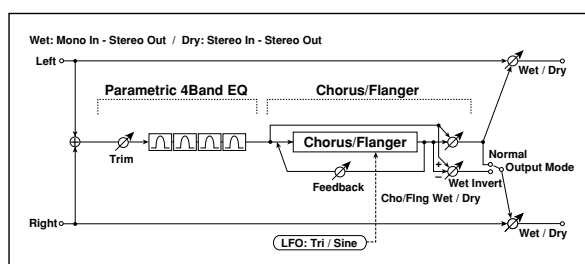


P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	Routing	P4EQ → Wah, Wah → P4EQ	パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	
	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.295
c	Gain [dB]	-18...+18	バンド 1 のゲイン	
	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.295
d	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン	
	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.295
e	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン	
	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.295
f	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン	
	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	p.298
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	p.298
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	p.298
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
h	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
i	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	

	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
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	

079: P4EQ - Cho/FIng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザー
とコーラス / フランジャーの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザー への入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 1 のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン	
CHORUS/FLANGER				
f	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
g	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.311
h	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランス p.300, p.311	D-mod
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランスのモジュ レーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力 モード切り替え p.339	

	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
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	

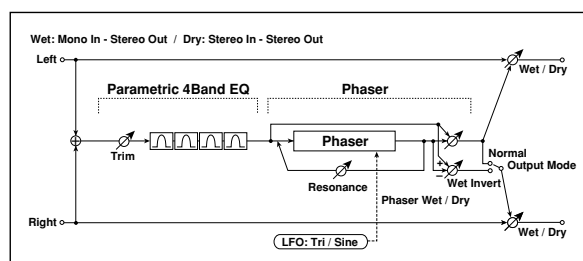
i: Output Mode

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。

080: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザー
とフェイザーの組み合わせです。

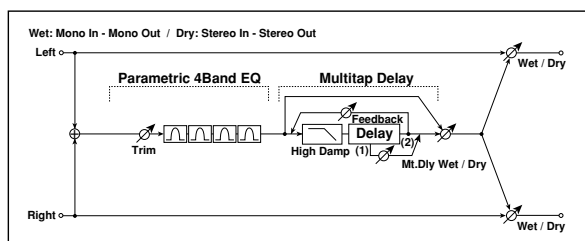


P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザー への入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 1 のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン	
PHASER				
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
g	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.313
h	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バラ ンス p.300, p.313	D-mod
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション・ソー ス	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション量	

i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え p.342	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

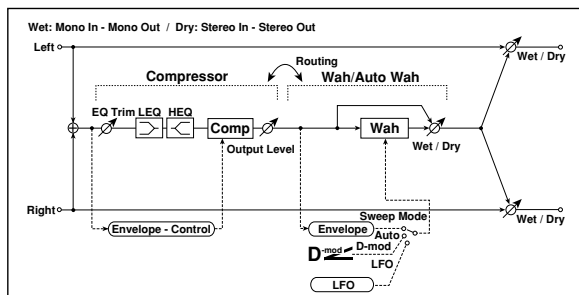
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
MULTITAP DELAY				
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.327
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
h	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

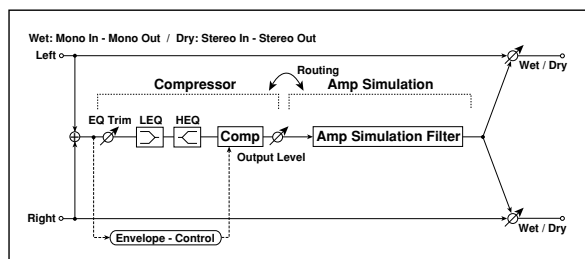
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C]Sensitivity	1...100	感度	p.291
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.291
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.291
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
WAH				
e	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	p.298
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	p.298
f	[w]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
g	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
h	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Wah, Wah → Comp	コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	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	

083: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

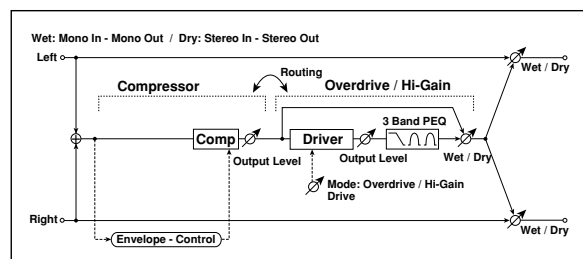
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.291
	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.291
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.291
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
AMP SIM				
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Comp → Amp, Amp → Comp	コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

084: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/HiGain)

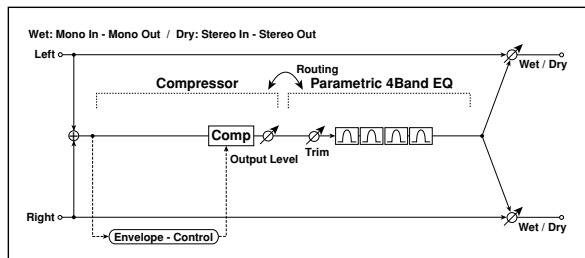
モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.291
	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.291
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.291
OD/HI-GAIN				
c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	p.303
d	[O] Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	p.303
	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	
e	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	p.295
g	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
h	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
i	[O] Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Routing	Comp → OD/HG, OD/HG → Comp	コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

085: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

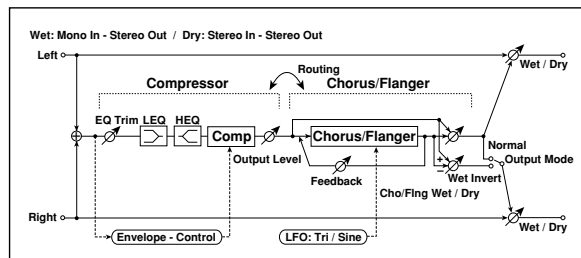
モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.291
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.291
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.291
P4EQ				
c	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
d	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
e	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
f	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
g	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
h	Routing	Comp → P4EQ, P4EQ → Comp	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

086: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.291
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.291
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.291
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
CHORUS/FLANGER				
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.311
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	p.300, p.311
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	p.342
i	Routing	Comp → Flanger, Flanger → Comp	コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	p.342
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

h: [F]Output Mode

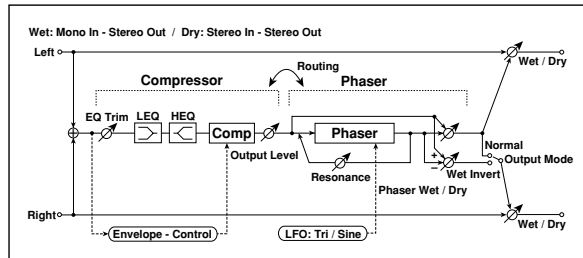
i: Routing

“[F]Output Mode” を Wet Invert にすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入カ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Flanger → Compにすると、“Output Mode”の設定は無視され Normal の状態になります。

087: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

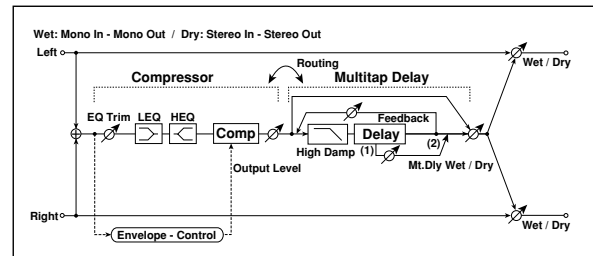
モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.291
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.291
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.291
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
d	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
f	[P] Manual	0...100	効果のかかる周波数	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
f	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.313
g	[P] Phaser Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	p.300, p.313
g	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
g	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	p.339
i	Routing	Comp → Phaser, Phaser → Comp	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	p.342
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	
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	
j	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

088: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

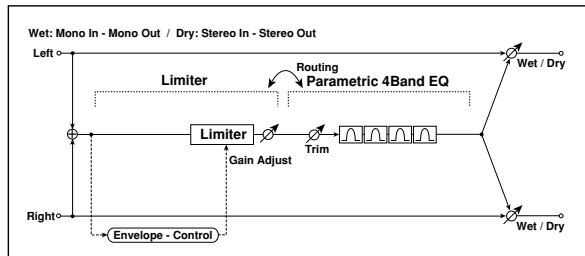


COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.291
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.291
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.291
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
d	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
MULTITAP DELAY				
e	[D] Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム	
e	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル	p.327
f	[D] Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム	
f	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量	
g	[D] High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.326
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	D ^{mod}
h	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
h	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Mt.Delay, Mt.Delay → Comp	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
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	
j	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

089: Limiter - P4EQ

(Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと 4 バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.344
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.344
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.344
P4EQ				
d	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
e	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 1 のゲイン	
f	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン	
g	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン	
h	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン	
i	Routing	Limiter → P4EQ, P4EQ → Limiter	リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

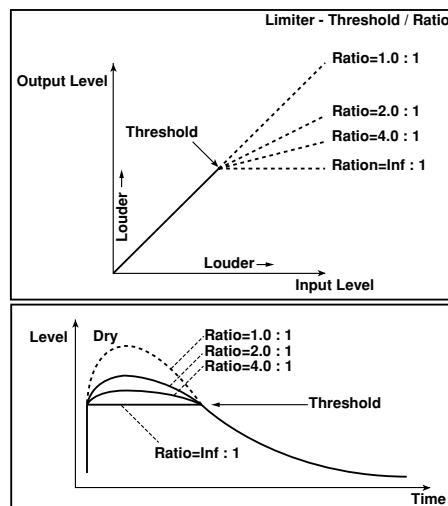
a: [L]Ratio

a: Threshold [dB]

c: [L]Gain Adjust [dB]

“[L]Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

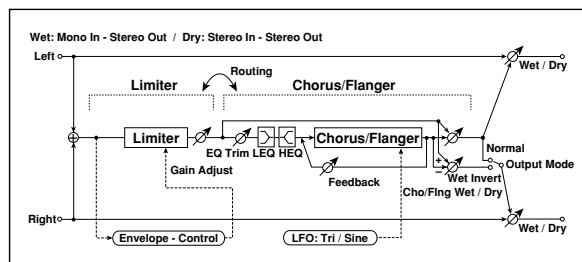
リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



090: Limiter - Cho/Flng

(Limiter - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのリミッターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

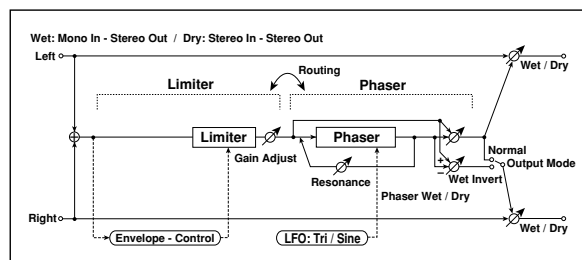


LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.344
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.344
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.344
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.311
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	[F]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	

h	[F]Cho/FIng Wet/Dry	~Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランス p.300, p.311	D_{mod}
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランスのモジュ レーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力 モード切り替え p.342	
	Routing	Limiter → Flanger, Flanger → Limiter	リミッターとコーラス / フラン ジャーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	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	

091: Limiter - Phaser

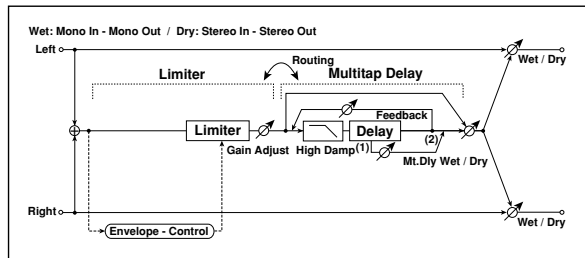
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。
エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.344
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.344
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.344
PHASER				
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
e	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.313
f	[P]Phaser Wet/Dry	~Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バラ ンス p.300, p.313	D_{mod}
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション量	
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替 え p.339	
h	Routing	Limiter → Phaser, Phaser → Limiter	リミッターとフェイザーの接続 順序の切り替え p.342	
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	

092: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

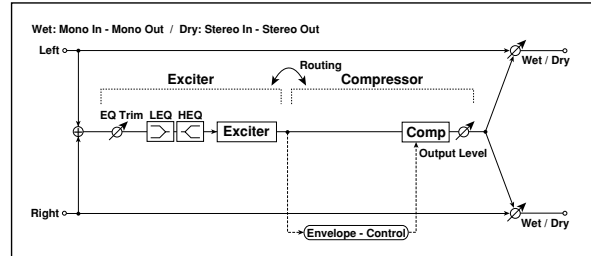
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER					
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.344	
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.344	
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム		
	Release	1...100	リリース・タイム		
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.344	
MULTITAP DELAY					
d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム		
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.327	
e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム		
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量		
f	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.326	
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス		
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量		
h	Routing	Limiter → Mt.Delay, Mt.Delay → Limiter	リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え		
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	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: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

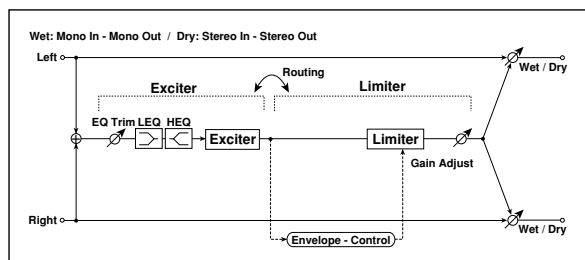
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.296
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	p.296
c	[X]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
COMPRESSOR				
e	[C]Sensitivity	1...100	感度	p.291
f	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.291
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.291
g	Routing	Exciter → Comp, Comp → Exciter	エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

094: Exciter - Limiter

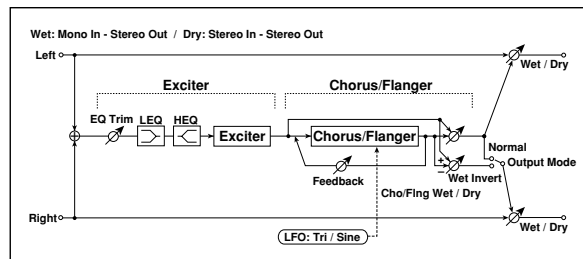
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.296
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	p.296
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
LIMITER				
e	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.344
f	[L]Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.344
g	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
h	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38... +24	リミッターの出力ゲイン	p.344
i	Routing	Exciter → Limiter, Limiter → Exciter	エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

095: Exciter - Cho/FIng (Exciter - Chorus/Flanger)

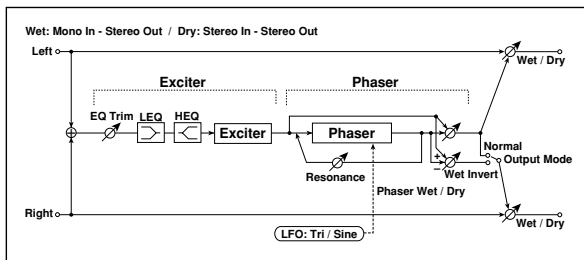
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.296
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	p.296
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
CHORUS/FLANGER				
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.311
g	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	p.300,
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	p.339
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

096: Exciter - Phaser

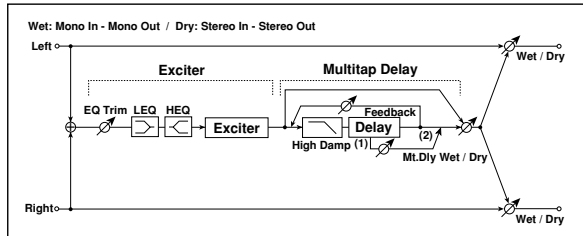
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.296
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	p.296
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
f	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.313
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	p.300, p.313
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	p.339
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

097: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

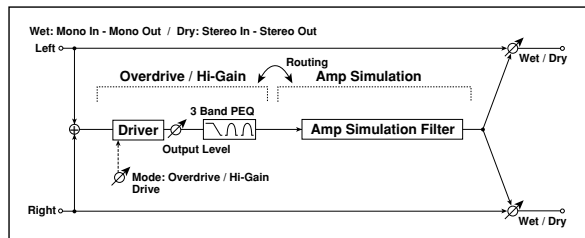
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.296
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	p.296
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
MULTITAP DELAY				
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.327
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.326
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

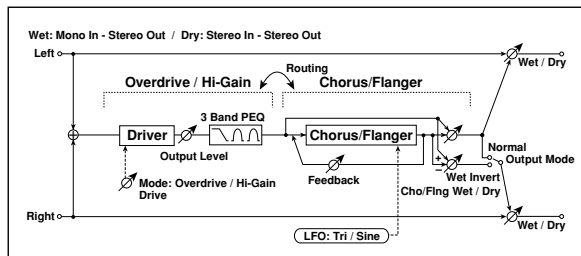
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合 p.303	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル p.303	D-mod
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビンタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅 p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
AMP SIM				
h	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
i	Routing	OD/HG → Amp, Amp → OD/HG	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 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	

099: OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

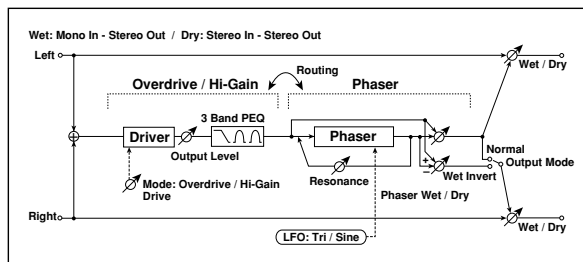


OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合 p.303	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル p.303	D-mod
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビンタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅 p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
CHORUS/FLANGER				
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
i	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.311	
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス D-mod p.300, p.311	
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え p.342	
	Routing	OD/HG → Flanger, Flanger → OD/HG	オーバードライブとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え	

	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}
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	

100: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

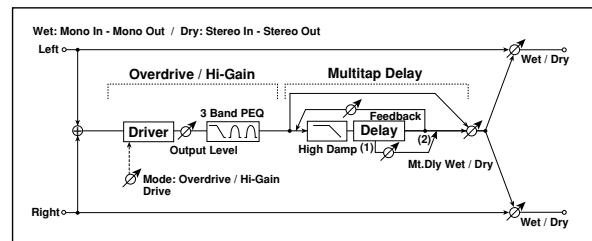


OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	p.303
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	p.303 D_{mod}
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
PHASER				
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
i	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.313
j	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	p.300, p.313 D_{mod}
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	p.342
	Routing	OD/HG → Phaser, Phaser → OD/HG	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え	p.342

	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}
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	

101: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

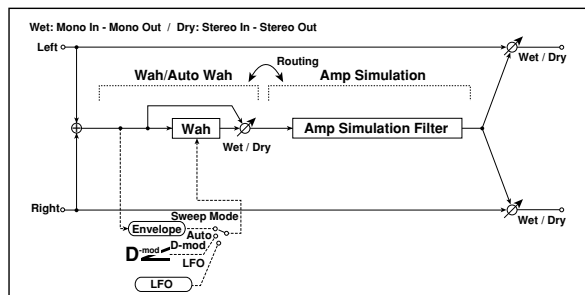
モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	p.303
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	p.303 D_{mod}
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
MULTITAP DELAY				
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル	p.327
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量	
j	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.326
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	D_{mod}
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
l	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	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	

102: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

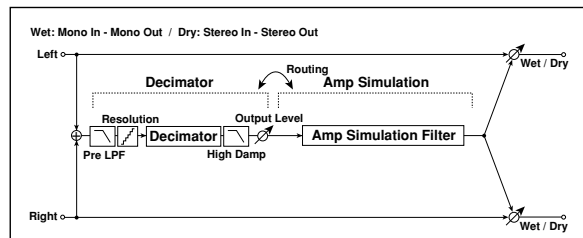


WAH				
a	[W] Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限 p.298	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限 p.298	
b	[W] Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え p.298	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
c	[W] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
d	[W] Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	

AMP SIM				
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Wah → Amp, Amp → Wah	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	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	

103: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

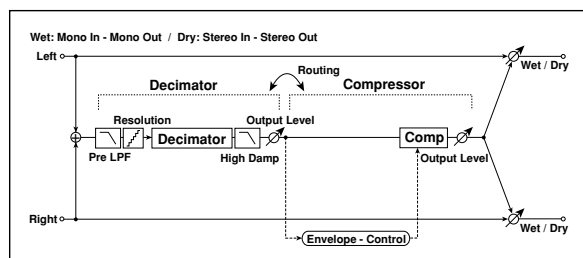
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR				
a	[D] Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択 p.302	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	[D] Sampling Freq [Hz]	1.00k... 48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4...24	データのビット長 p.302	
c	[D] Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル p.302	
AMP SIM				
d	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
e	Routing	Decimator → Amp, Amp → Decimator	デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	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	

104: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

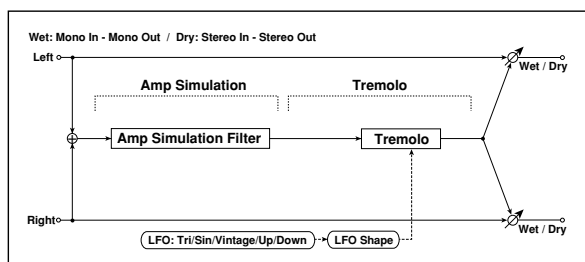


DECIMATOR				
a	[D] Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択 p.302	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	[D] Sampling Freq [Hz]	1.00k... 48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4...24	データのビット長 p.302	

c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル p.302	
COMPRESSOR				
d	[C] Sensitivity	1...100	感度 p.291	
e	[C]Attack	1...100	アタックの強さ p.291	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル p.291	
f	Routing	Decimator → Comp, Comp → Decimator	デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

105: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

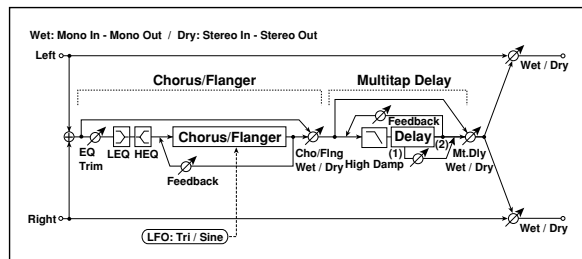
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



AMP SIM				
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
TREMOLO				
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO 波形 p.319	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.299	
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
d	[T]Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
e	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

106: Cho/FIng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

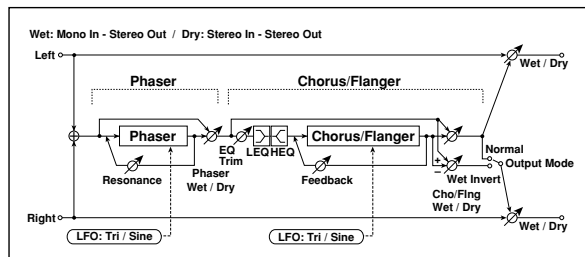
モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



CHORUS/FLANGER				
a	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
b	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.311	
c	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
e	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス p.300, p.311	
MULTITAP DELAY				
a	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル p.327	
b	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量	
c	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
d	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
e	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

107: Phaser - Cho/Fling (Phaser - Chorus/Flanger)

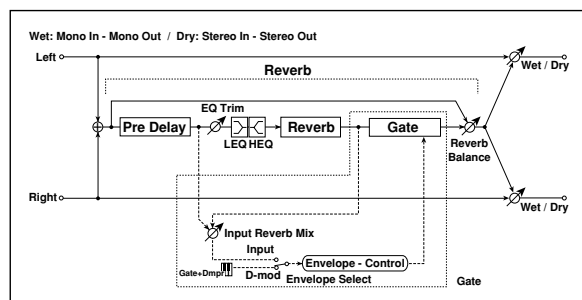
モノラル・タイプのフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



PHASER				
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
b	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.313
c	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	p.300, p.313
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.311
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
h	[F]Cho/Fling Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	p.300, p.311
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	p.339
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

108: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



REVERB				
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	[R]Pre Delay [msec]	0...200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイ・タイム	
c	[R]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Reverb Balance	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	リバーブのエフェクト・バランス	
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
GATE				
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール / 入力信号によるコントロールの切り替え	p.353
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	p.353
g	[G]Input Reverb Mix	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	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	p.353
	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	p.353
h	[G]Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転 / 反転の切り替え	p.294
i	[G]Attack	1...100	アタック・タイム	p.294
	Release	1...100	リリース・タイム	p.294
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

“[G]Envelope Select” はゲートのオン/オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src” ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

“[G]Envelope Select” を Input にすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさにゲートをコントロールします。信号の大きさが “Threshold” を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

通常は、“[G]Input Reverb Mix” を Dry（ダイレクト音のみでゲートをコントロール）にします。ゲート・タイムを長くしたいときには “[G]Input Reverb Mix” の値を大きくし、“Threshold” も同時に調節するとよいでしょう。

Mono/Mono Parallel (Mono//Mono)

109:P4EQ // P4EQ から 153: Mt.BPM DI // Mt.BPM DI はパラレル接続のエフェクトの組み合わせです。

それぞれのパンとエフェクト・バランスを個別に設定することができます。

画面に L 側は [1]、R 側は [2] と表示されます。

使用するエフェクトは次の 9 種類の組み合わせになります。

P4EQ (4 バンド EQ)

P4EQ				
a	Trim	0...100	入力レベル	
b	B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 1 のゲイン	
c	B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 2 のゲイン	
d	B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 3 のゲイン	
e	B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.295
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 4 のゲイン	
f	L Wet/Dry (R 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	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

Comp (コンプレッサー)

COMPRESSOR				
a	Sensitivity	1...100	感度	p.291
b	Attack	1...100	アタックの強さ	p.291
c	Output Level	0...100	出力レベル	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
f	L Wet/Dry (R 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	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

Limiter (リミッター)

LIMITER				
a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.344
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.344
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38... +24	出力ゲイン	p.344
f	L Wet/Dry (R 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	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

Exciter (エキサイター)

EXCITER				
a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.296
b	Emphatic Point	0...70	強調する周波数	p.296
c	Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
e	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
f	L Wet/Dry (R 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	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

OD/HG (オーバードライブ)

OD/HI GAIN				
a	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 p.303	
b	Output Level	0...50	出力レベル p.303	
	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	
c	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	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...+18	低域イコライザーのゲイン	
d	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
e	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	高域イコライザー 2 の帯域幅 p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
f	L Wet/Dry (R 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	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

Wah (ワウ)

WAH				
a	Freq Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限 p.298	
	Freq Top	0...100	ワウの中心周波数の上限 p.298	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え p.298	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
c	LFO Freq [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
d	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
e	Low Pass Filter	Off, On	ローパス・フィルターのオン / オフ	
f	L Wet/Dry (R 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	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

Cho/Fing (コーラス / フランジャー)

CHORUS/FLANGER				
a	LFO Freq [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
b	Delay [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
c	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.311	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
f	L Wet/Dry (R 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	
	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	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

Phaser (フェイザー)

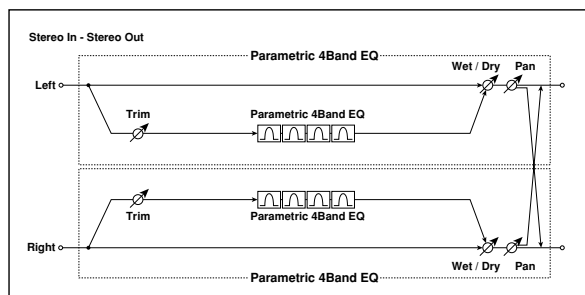
PHASER				
a	LFO Freq [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
c	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
d	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量 p.313	
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

BPM Dly (マルチタップ BPM ディレイ)

MULTITAP BPM DELAY				
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
	Time Over? L	一, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.332	
	Time Over? R	一, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.332	
b	Tap1 Base Note		タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
c	Tap2 Base Note		タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
d	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル	
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量	
e	High Damp[%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
f	L Wet/Dry (R 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	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

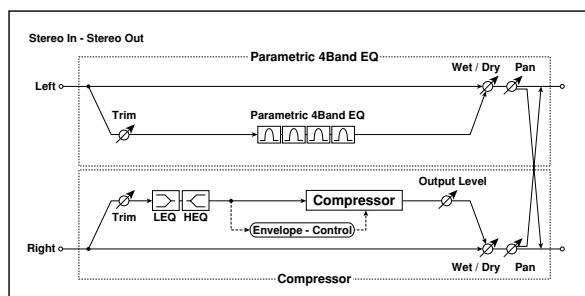
109: P4EQ // P4EQ (Parametric 4-Band EQ // Parametric 4-Band EQ)

4 バンド EQ (p.355) 2 つの平行接続エフェクトです。



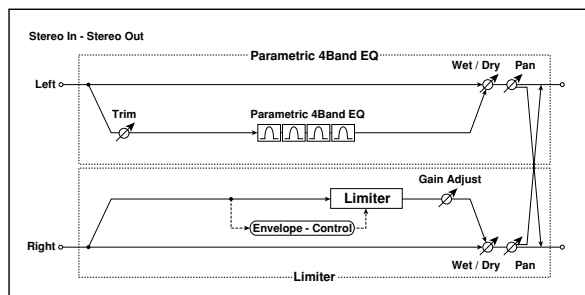
110: P4EQ // Comp (Parametric 4-Band EQ // Compressor)

4 バンド EQ (p.355) とコンプレッサー (p.355) の平行接続エフェクトです。



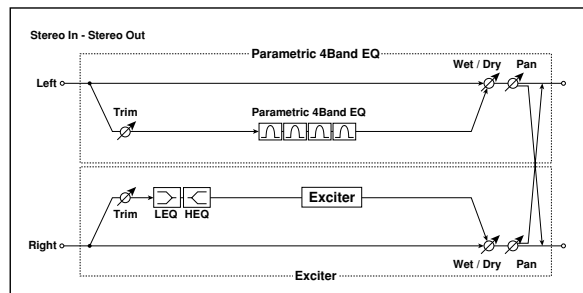
111: P4EQ // Limiter (Parametric 4-Band EQ // Limiter)

4 バンド EQ (p.355) とリミッター (p.355) の平行接続エフェクトです。



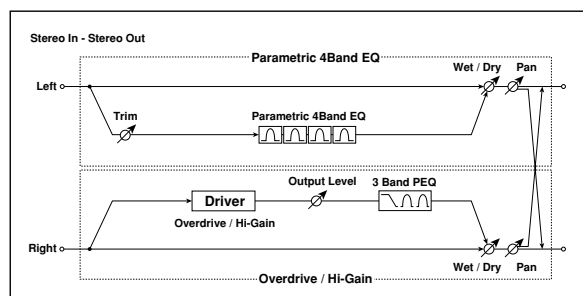
112: P4EQ // Exciter (Parametric 4-Band EQ // Exciter)

4 バンド EQ (p.355) とエキサイター (p.355) の平行接続エフェクトです。



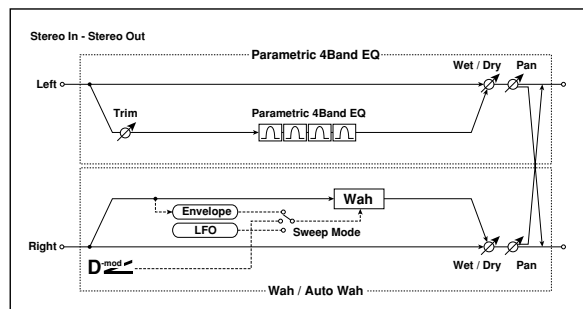
113: P4EQ // OD/HG (Parametric 4-Band EQ // Overdrive/Hi.Gain)

4 バンド EQ (p.355) とオーバードライブ (p.356) の平行接続エフェクトです。



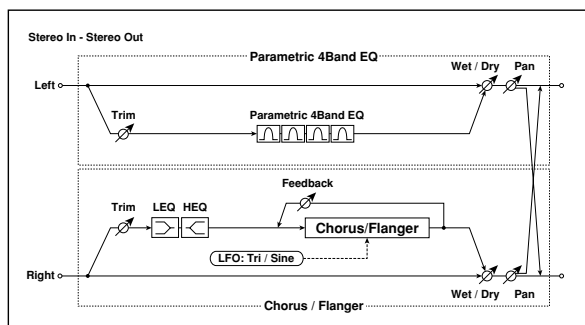
114: P4EQ // Wah (Parametric 4-Band EQ // Wah)

4 バンド EQ (p.355) とワウ (p.356) の平行接続エフェクトです。



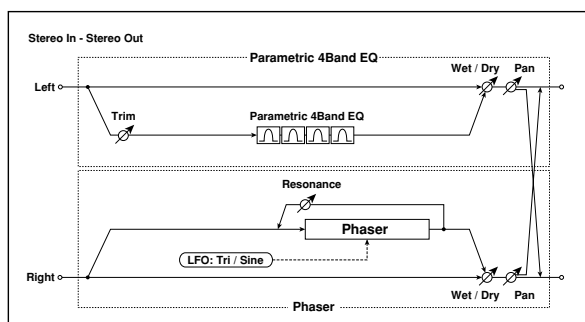
115: P4EQ // Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ // Chorus/Flanger)

4 バンド EQ (p.355) とコーラス / フランジャー (p.356) の
パラレル接続エフェクトです。



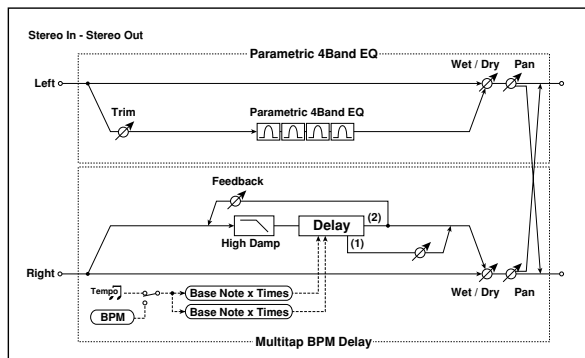
116: P4EQ // Phaser (Parametric 4-Band EQ // Phaser)

4 バンド EQ (p.355) とフェイザー (p.356) のパラレル接続
エフェクトです。



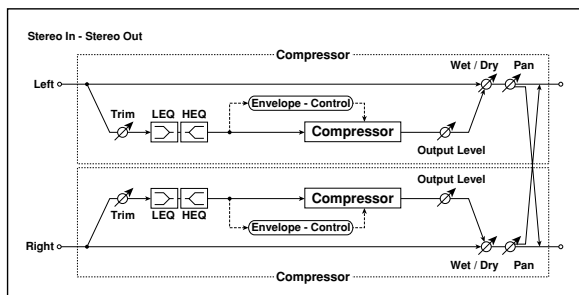
117: P4EQ // BPM Dly (Parametric 4-Band EQ // Multitap BPM Delay)

4 バンド EQ (p.355) とマルチタップ BPM ディレイ (p.356)
のパラレル接続エフェクトです。



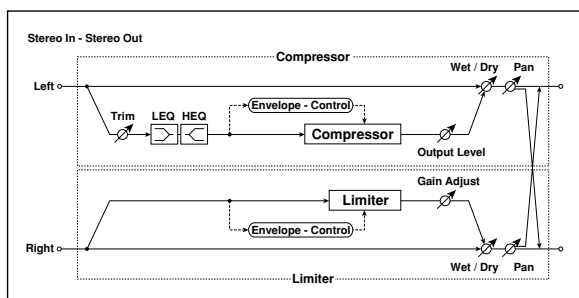
118: Comp // Comp (Compressor // Compressor)

コンプレッサー (p.355) 2 つのパラレル接続エフェクトです。



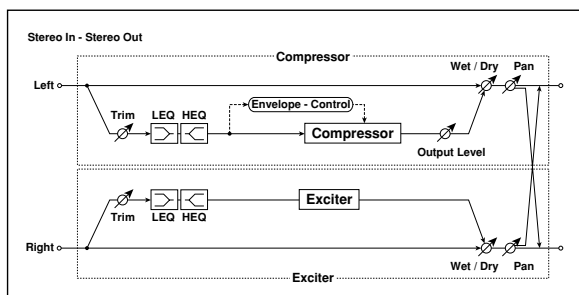
119: Comp // Limiter (Compressor // Limiter)

コンプレッサー (p.355) とリミッター (p.355) のパラレル接
続エフェクトです。



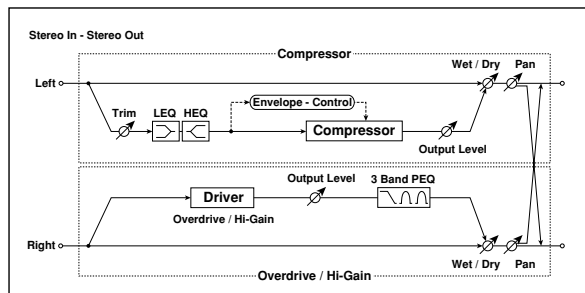
120: Comp // Exciter (Compressor // Exciter)

コンプレッサー (p.355) とエキサイター (p.355) のパラレル
接続エフェクトです。



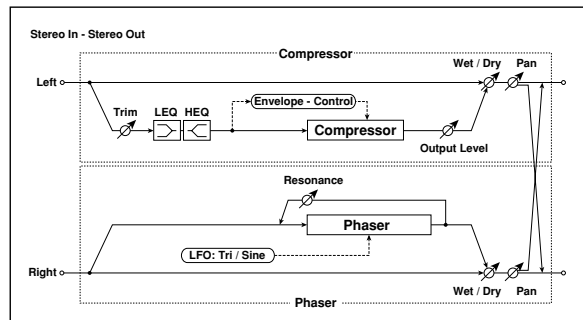
121: Comp // OD/HG (Compressor // Overdrive/Hi.Gain)

コンプレッサー (p.355) とオーバードライブ (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



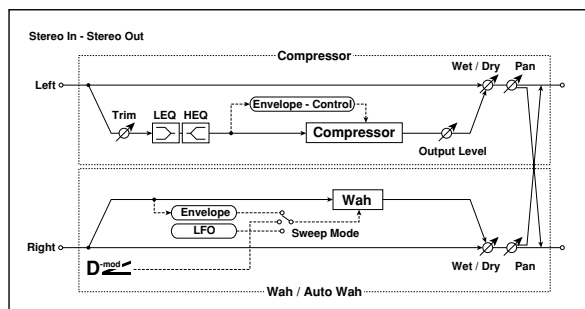
124: Comp // Phaser (Compressor // Phaser)

コンプレッサー (p.355) とフェイザー (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



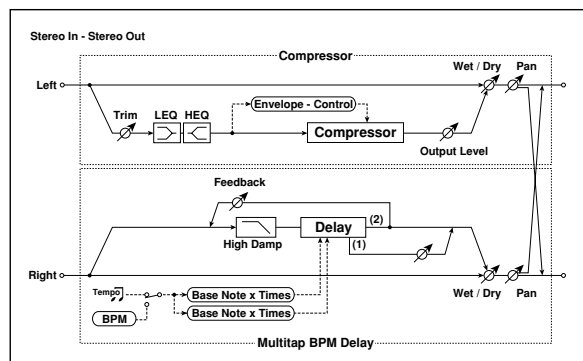
122: Comp // Wah (Compressor // Wah)

コンプレッサー (p.355) とワウ (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



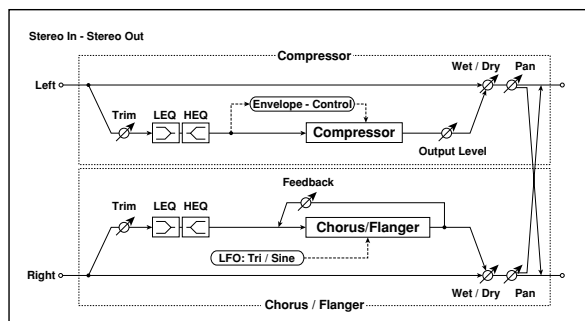
125: Comp // BPM Dly (Compressor // Multitap BPM Delay)

コンプレッサー (p.355) とマルチタップBPM ディレイ (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



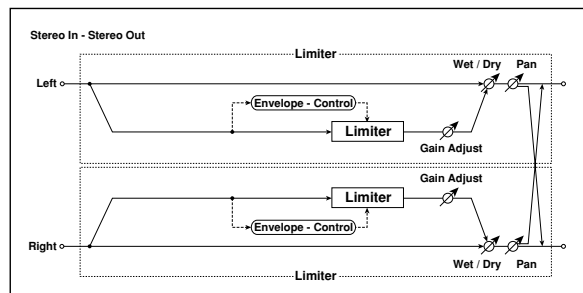
123: Comp // Cho/Fng (Compressor // Chorus/Flanger)

コンプレッサー (p.355) とコーラス / フランジャー (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



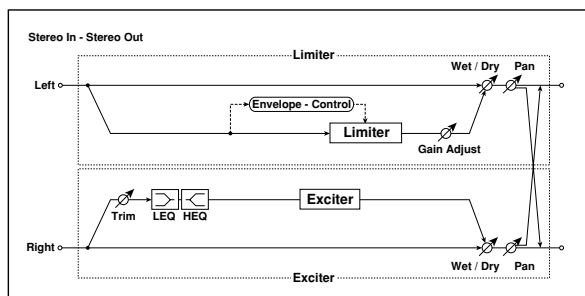
126: Limiter // Limiter

リミッター (p.355) 2つのパラレル接続エフェクトです。



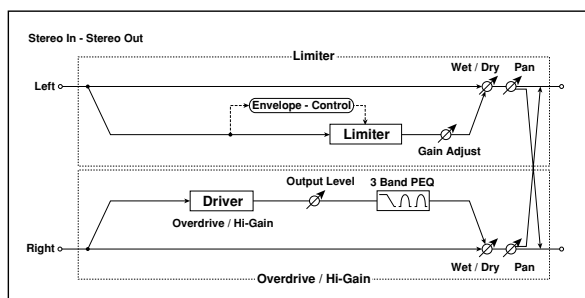
127: Limiter // Exciter

リミッター (p.355) とエキサイター (p.355) のパラレル接続エフェクトです。



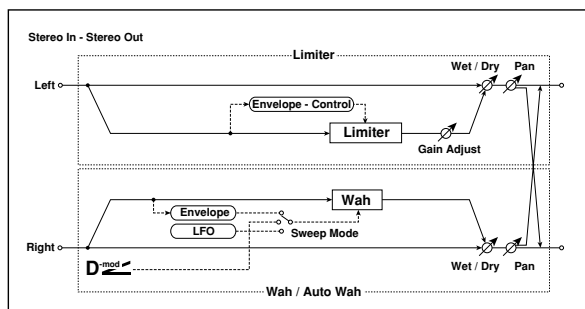
128: Limiter // OD/HG (Limiter // Overdrive/Hi.Gain)

リミッター (p.355) とオーバードライブ (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



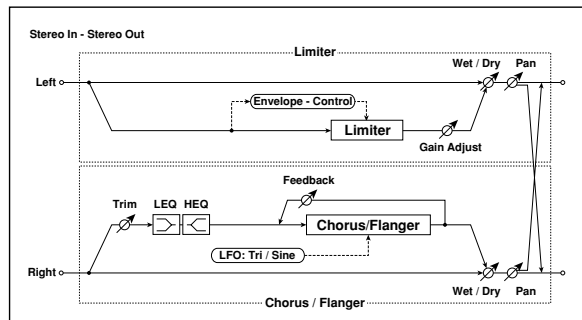
129: Limiter // Wah

リミッター (p.355) とワウ (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



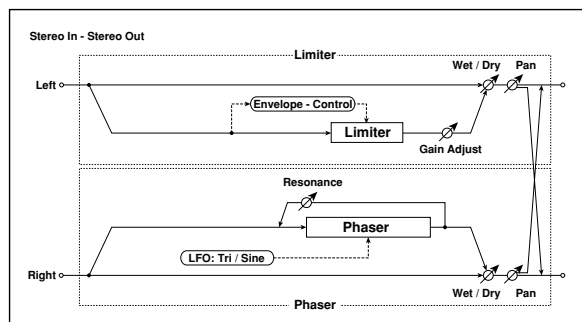
130: Limiter // Cho/FI (Limiter // Chorus/Flanger)

リミッター (p.355) とコーラス/フランジャー (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



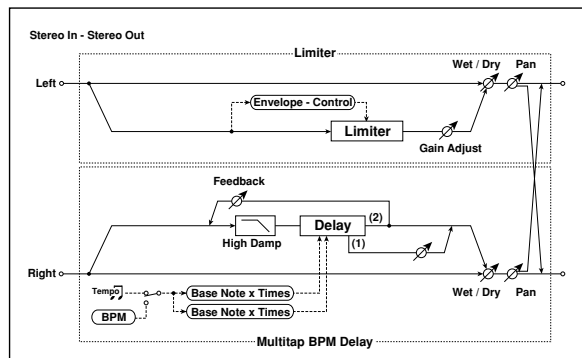
131: Limiter // Phaser

リミッター (p.355) とフェイザー (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



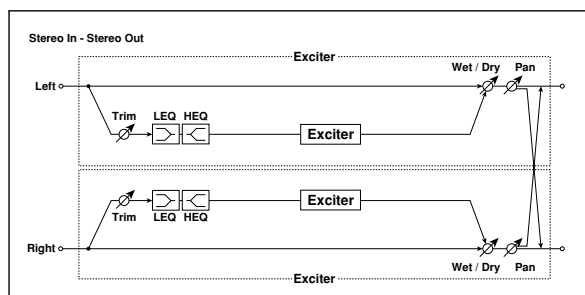
132: Limiter // BPM DI (Limiter // Multitap BPM Delay)

リミッター (p.355) とマルチタップ BPM ディレイ (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



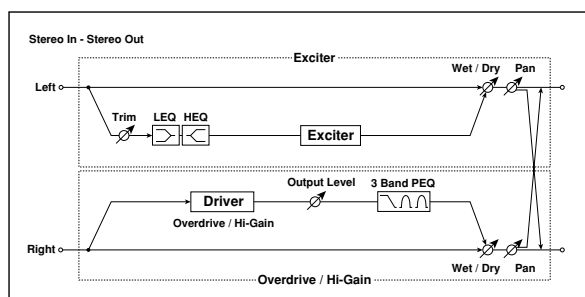
133: Exciter // Exciter

エキサイター (p.355) 2つの平行接続エフェクトです。



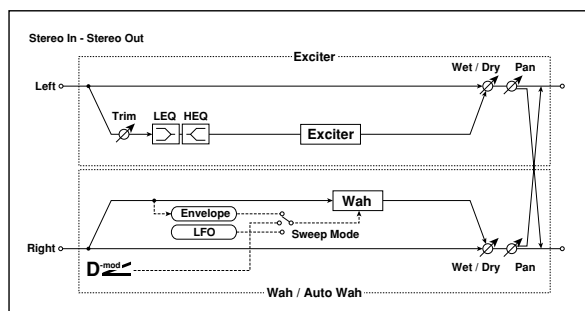
134: Exciter // OD/HG (Exciter // Overdrive/Hi.Gain)

エキサイター (p.355) とオーバードライブ (p.356) の平行接続エフェクトです。



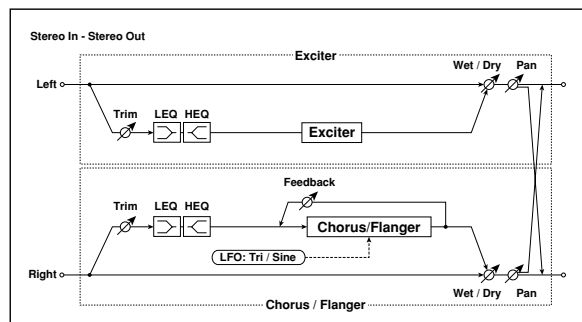
135: Exciter // Wah

エキサイター (p.355) とワウ (p.356) の平行接続エフェクトです。



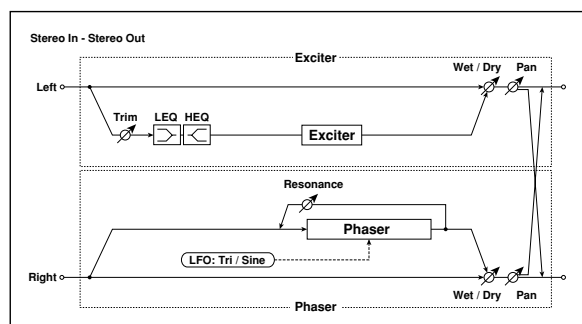
136: Exciter // Cho/FI (Exciter // Chorus/Flanger)

エキサイター (p.355) とコーラス / フランジャー (p.356) の平行接続エフェクトです。



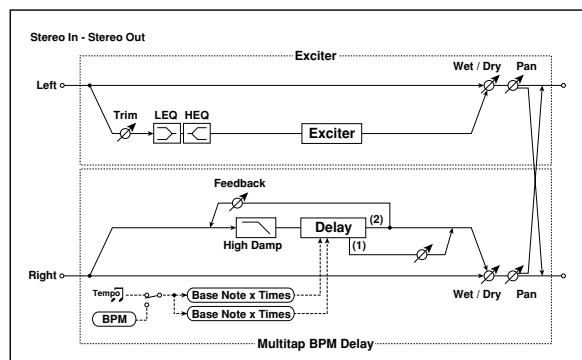
137: Exciter // Phaser

エキサイター (p.355) とフェイザー (p.356) の平行接続エフェクトです。



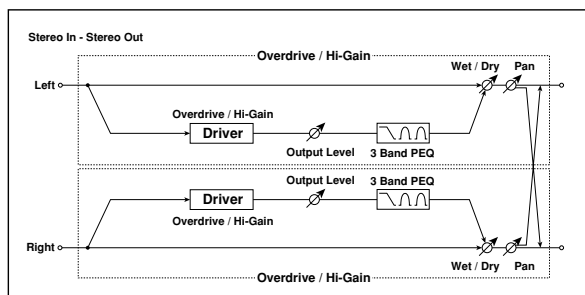
138: Exciter // BPM DI (Exciter // Multitap BPM Delay)

エキサイター (p.355) とマルチタップBPMディレイ (p.356) の平行接続エフェクトです。



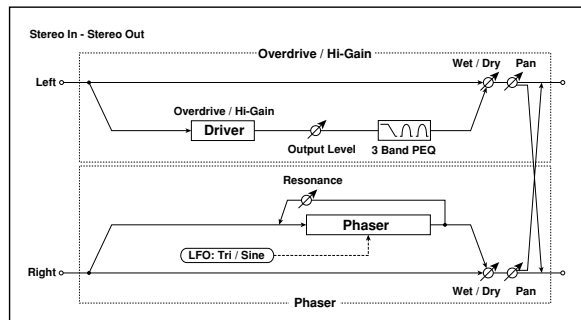
139: OD/HG // OD/HG (Overdrive/Hi.Gain // Overdrive/Hi.Gain)

オーバードライブ(p.356) 2つの平行接続エフェクトです。



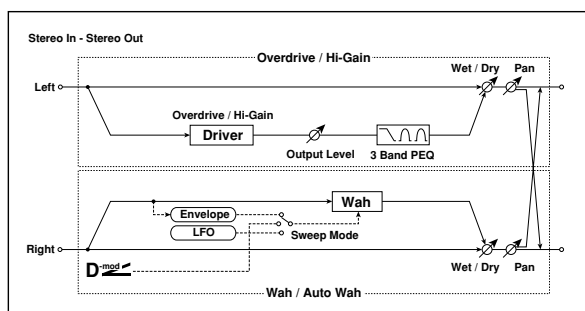
142: OD/HG // Phaser (Overdrive/Hi.Gain // Phaser)

オーバードライブ (p.356) とフェイザー (p.356) の平行接続エフェクトです。



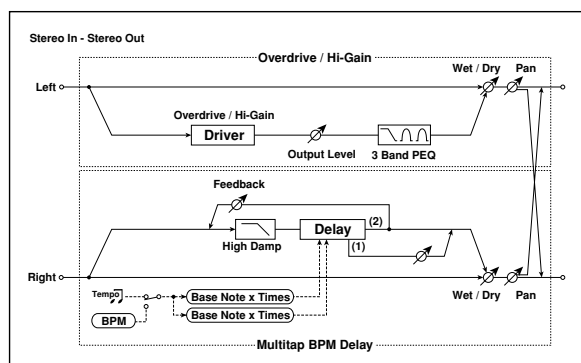
140: OD/HG // Wah (Overdrive/Hi.Gain // Wah)

オーバードライブ (p.356) とワウ (p.356) の平行接続エフェクトです。



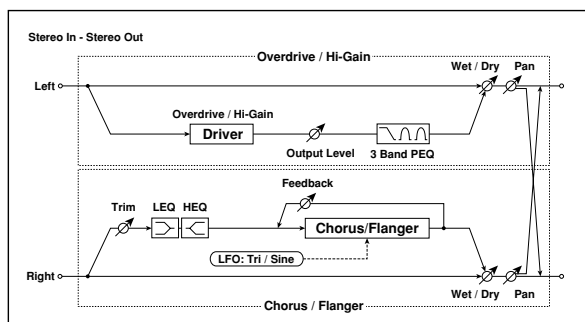
143: OD/HG // BPMDly (Overdrive/Hi.Gain // Multitap BPM Delay)

オーバードライブ (p.356) とマルチタップ BPM ディレイ (p.356) の平行接続エフェクトです。



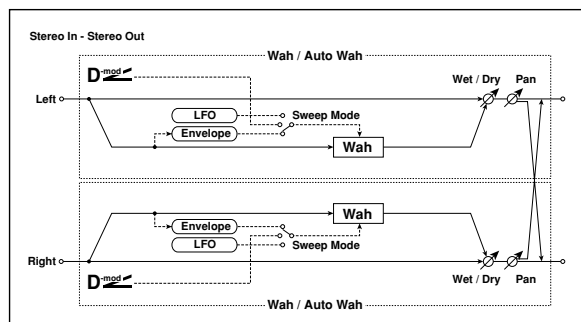
141: OD/HG // Cho/Fln (Overdrive/Hi.Gain // Chorus/Flanger)

オーバードライブ (p.356) とコーラス/ フランジャー (p.356) の平行接続エフェクトです。



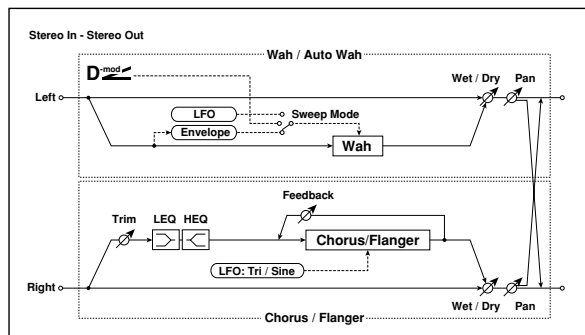
144: Wah // Wah

ワウ (p.356) 2つの平行接続エフェクトです。



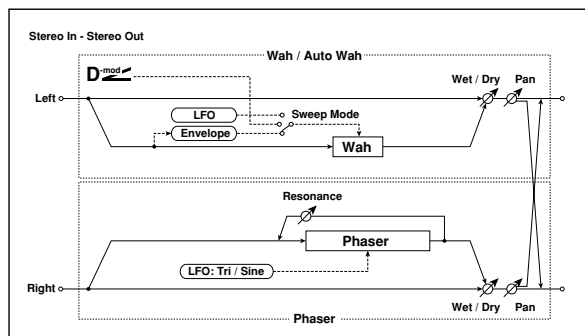
145: Wah // Cho/Flng (Wah // Chorus/Flanger)

ワウ (p.356) とコーラス/フランジャー (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



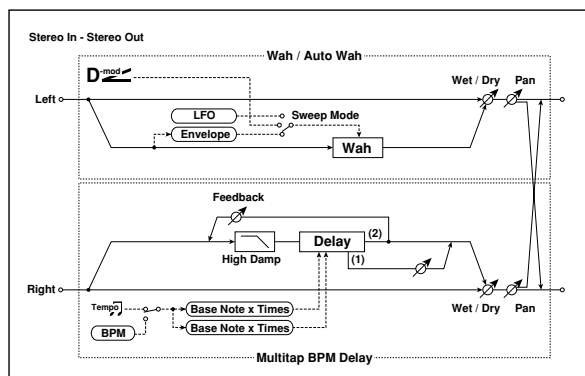
146: Wah // Phaser

ワウ (p.356) とフェイザー (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



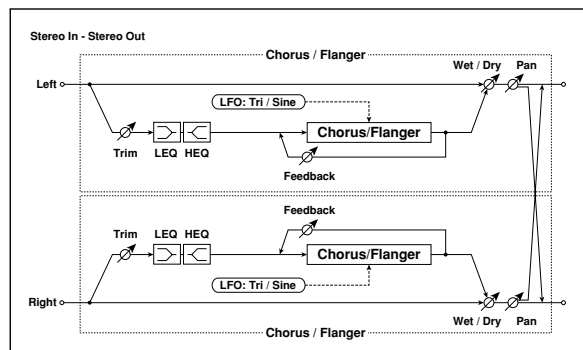
147: Wah // BPM Dly (Wah // Multitap BPM Delay)

ワウ (p.356) とマルチタップBPMディレイ (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



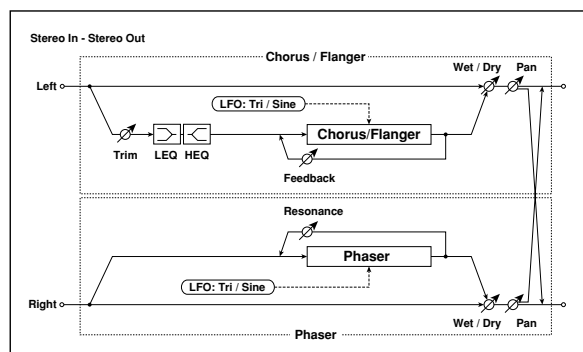
148: Cho/Fl // Cho/Fl (Chorus/Flanger // Chorus/Flanger)

コーラス/フランジャー (p.356) 2つのパラレル接続エフェクトです。



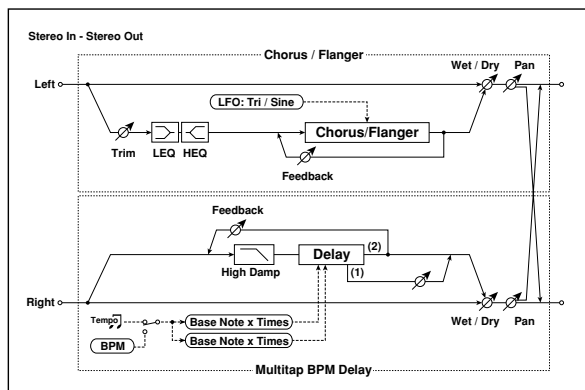
149: Cho/Fl // Phaser (Chorus/Flanger // Phaser)

コーラス/フランジャー (p.356) とフェイザー (p.356) のパラレル接続エフェクトです。



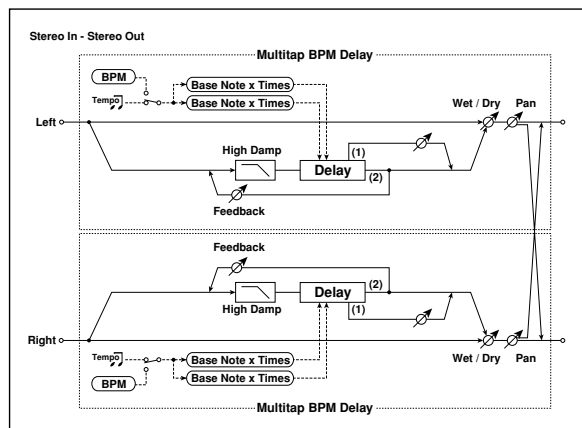
150: Cho/FI // BPMDly (Chorus/Flanger // Multitap BPM Delay)

コーラス/フランジャー (p.356) とマルチタップ BPM ディレイ (p.356) の平行接続エフェクトです。



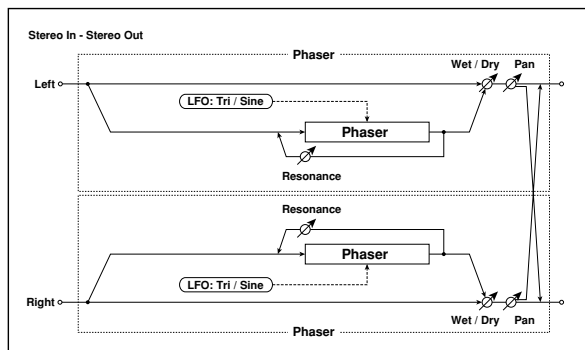
153: BPM DI // BPM DI (Multitap BPM Delay // Multitap BPM Delay)

マルチタップ BPM ディレイ (p.356) 2 つの平行接続エフェクトです。



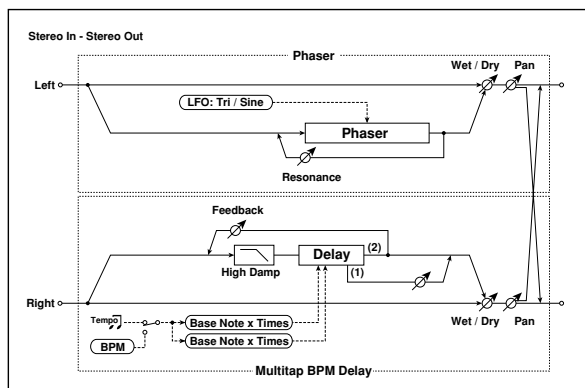
151: Phaser // Phaser

フェイザー (p.356) 2 つの平行接続エフェクトです。



152: Phaser // BPMDly (Phaser // Multitap BPM Delay)

フェイザー (p.356) とマルチタップ BPM ディレイ (p.356) の平行接続エフェクトです。

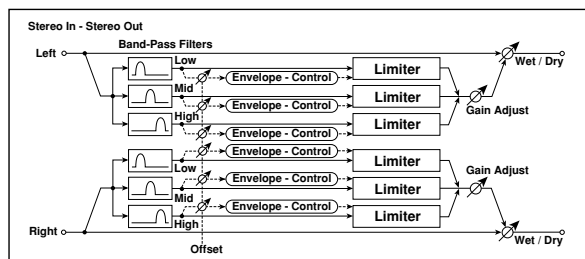


Double Size

ダブル・サイズのエフェクトは、インサート・エフェクト IFX1、2、3、4、マスター・エフェクト MXF1 でしか使用できません。

154: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

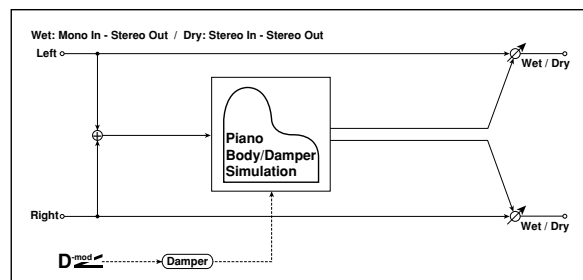
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.344	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.344	
c	Attack	1...100	アタック・タイム		
d	Release	1...100	リリース・タイム		
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	p.293	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	p.293	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	p.293	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	p.344	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース		
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量		
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	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		

155: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth	0...100	ピアノのボディの共振の深さ	p.365	
b	Damper Depth	0...100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	p.365	
	Src	Off...Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	p.365	
c	Tone	1...100	エフェクト音の音質	p.365	
d	Mid Shape	0...36	音質の中域	p.365	
e	Tune	-50...+50	チューニングの微調整	p.365	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	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: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: Damper Depth

b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。“Src” ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常は Damper (CC#64) (ダンパー・ペダル) を使用します。

“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

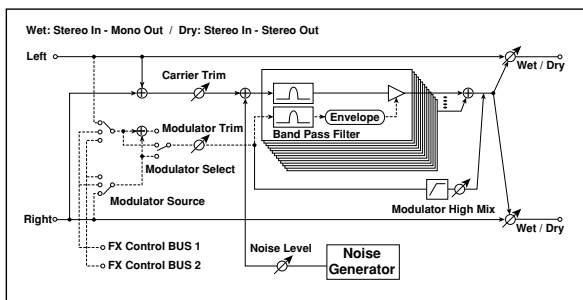
エフェクト音の音質をコントロールします。

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) 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。

156: Vocoder

入力信号（キャリア）に、他の信号（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。M50 では、モジュレーターにマイク入力音等の外部入力を使用することはできませんが、内部の音源をモジュレーターとして使用すると、独特の効果が得られます。ボイス系の音色、リズムや効果音系をモジュレーターに入力します。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。設定方法については、276 ページの “例: Vocoder (Combination)” を参照してください。



a	Carrier Trim	0...100	キャリアの入力レベル	
b	Modulator Trim	0...100	モジュレーターの入力レベル	
c	Modulator Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	モジュレーター入力の選択	
d	Modulator Select	L/R Mix, L Only, R Only	モジュレーター入力の左右のミックス / 左のみ / 右のみの選択	
e	Formant Shift	-2...+2	ボコーダー効果の周波数の高さ p.366	
f	Response	0...100	モジュレーター入力に対する変化の速さ	
g	Noise Level	0...100	キャリア側へのノイズのミックス・レベル p.366	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	
h	Modulator High Mix	0...100	モジュレーターの高域成分の出力レベル p.366	
i	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	
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	

e: 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。

g: Noise Level

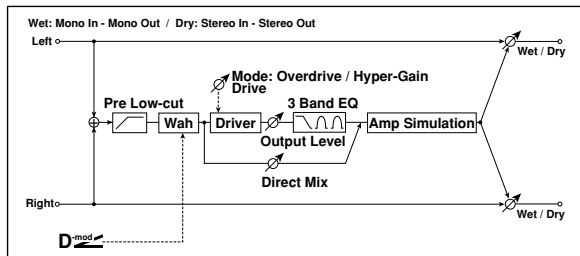
キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

h: Modulator High Mix

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。

157: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。“OD/Higain Wah”よりもさらにハイゲインの設定が可能です。

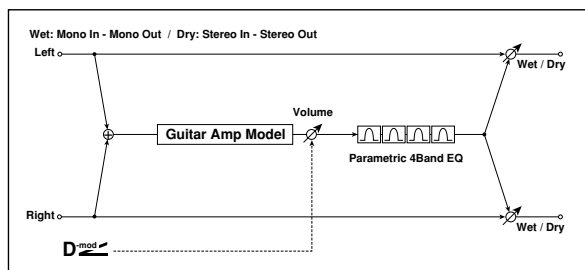


a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	p.303	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	p.303	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	p.303	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	p.303	D _{mod}
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース		
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ / 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	p.303	D _{mod}
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	p.303	
e	Output Level	0...50	出力レベル	p.303	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量		
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数		
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン		
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン		
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	p.295	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン		
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量		
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ		
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		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		

158: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギター・アンプ・シミュレーションと、4 バンド・イコライザーの組み合わせです。

304 ページの “019: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)” と組み合わせることで、ギター・アンプ + スピーカー・キャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	p.367
	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
b	Volume	0...100	出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル	
	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル	
d	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル	
	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)	p.367
e	Post P4EQ	Thru, On	イコライザーのスルー、オンの選択	p.367
f	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 1 のゲイン	
g	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン	
h	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン	

i	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン	
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	

a: Amp Type

d: Presence

Amp Type が VOX AC15...VOX AC30TB のときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外のときは、高音域の増幅量を設定します。

VOX 社製アンプの Cut ノブ・コントロールに相当します。

e: Post P4EQ

19: St. Guitar Cabinet とチェインすることで、ギター・アンプ + スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQ を “Thru” にすることをおすすめしますが、必要に応じて “On” にして音質調整を行ってください。

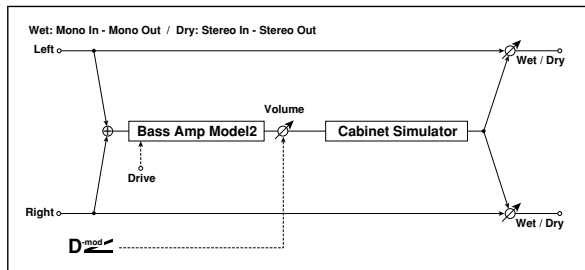
推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

Note: エフェクト・プリセット機能を使って、組み合わせをプリセットしておくくと便利です。(p.69)

159: BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン / ドライブ付きのベース・アンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR	アンプの選択 p.368 MOTOWN サウンドに最適の真空管コンボ・アンプ VOX 製 100W 真空管アンプ AC100 UK 製 200W 真空管アンプ	
b	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
c	Volume	0...100	出力レベル	Dmod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
d	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル	
e	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル	
f	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル	
g	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)	
h	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	
i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択 p.305, p.368	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dmod
	Src	Off...Tempo	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: Amp Type

i: Cabinet Type

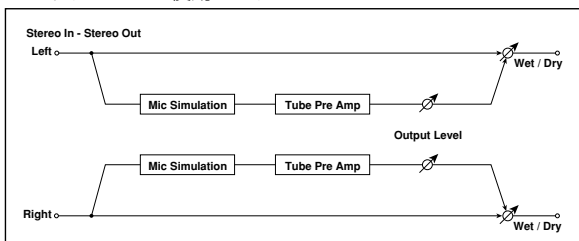
推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

Note: エフェクト・プリセット機能を使って、組み合わせをプリセットしておくくと便利です。(p.69)

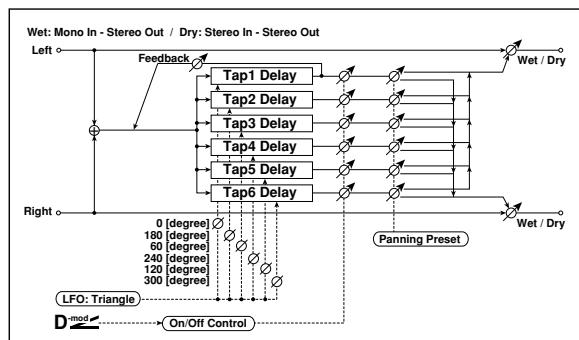
160: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

ステレオ・タイプのマイク/プリアンプ・シミュレーションです (p.307, 025: Mic Model +PreAmp 参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするときに使用します。



161: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO 位相の異なる 6 つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0...2000	タップ 1 (LFO 位相 = 0 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 1 のコーラスの深さ	
c	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 1 の出力オン/オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.369	
	Tap2 (180) [msec]	0...2000	タップ 2 (LFO 位相 = 180 度) のディレイ・タイム	
d	Depth	0...30	タップ 2 のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 2 の出力オン/オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.369	
e	Tap3 (060) [msec]	0...2000	タップ 3 (LFO 位相 = 60 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 3 のコーラスの深さ	
f	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 3 の出力オン/オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.369	

e	Tap4 (240) [msec]	0...2000	タップ 4 (LFO 位相 =240 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 4 のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 4 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.369	
f	Tap5 (120) [msec]	0...2000	タップ 5 (LFO 位相 =120 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 5 のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 5 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.369	
g	Tap6 (300) [msec]	0...2000	タップ 6 (LFO 位相 =300 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 6 のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 6 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.369	
h	Panning Preset	1 : L 1 2 3 4 5 6 R, 2 : L 135 246 R, 3 : L 1 3 5 2 4 6 R, 4 : L 1 4 5 6 3 2 R	各タップのステレオ定位パターン p.369	
i	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ出力レベルと、タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

Always On にすると、常に出力オン (モジュレーションなし)。
Always Off にすると、常に出力オフ (モジュレーションなし)。
On → Off(Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

Off → On(Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

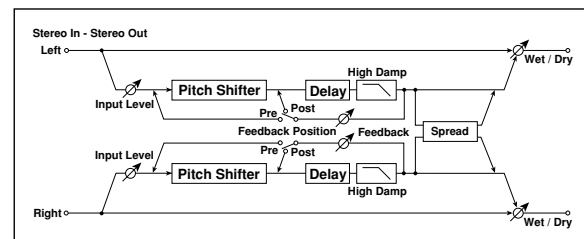
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

h: Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

162: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



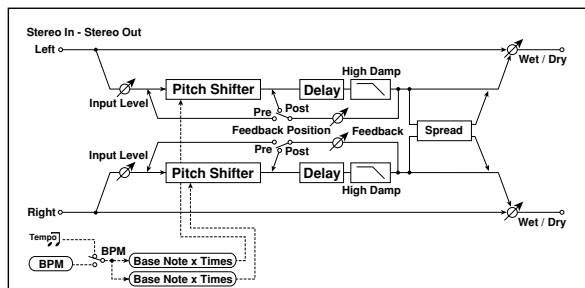
a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.325	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転 p.369	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.323	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.323	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.323	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.323	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.323	
d	L Delay [msec]	0...2000	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Delay [msec]	0...2000	右チャンネルのディレイ・タイム	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.323	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.323	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.326	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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: 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。

163: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

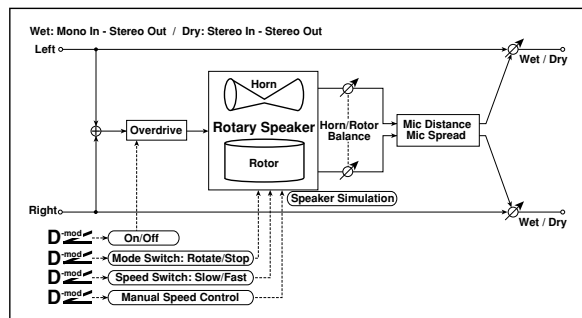
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.323	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転 p.369	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.323	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.323	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.323	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.323	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.323	
d	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.323	
	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.323	
e	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
f	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.323	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.323	
i	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	
j	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
	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	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

164: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているので、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オン/オフ	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.371	
b	Overdrive Gain	0...100	歪み具合	
	Overdrive Level	0...100	オーバードライブの出力レベル	
c	Overdrive Tone	0...15	オーバードライブの音質	
	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
e	Sw	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.325	
	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	
f	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.325	
g	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	
h	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ p.325	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	
i	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ p.325	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	
j	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離 p.325	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度 p.325	

	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
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	

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。

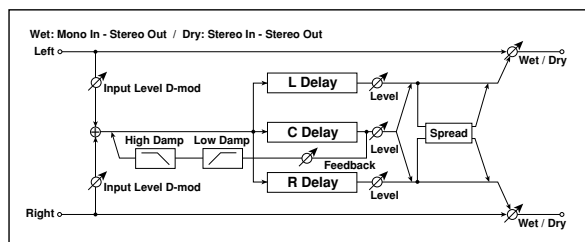
MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオーバードライブがオン / オフします。

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。

165: L/C/R Long Delay

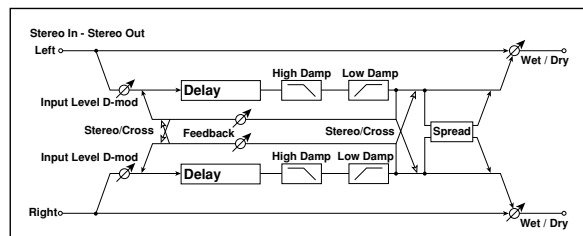
3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長 5460msec まで設定できます。



a	L Delay Time [msec]	0...5460	タップ L のディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップ L の出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...5460	タップ C のディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップ C の出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...5460	タップ R のディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップ R の出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップ C のフィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.326
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.326
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D-mod p.322
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.322
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	p.326
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	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	

166: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

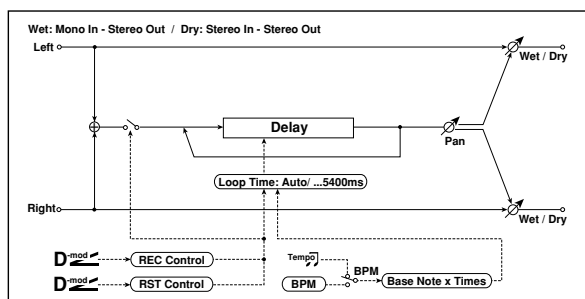
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長 2730msec まで設定できます。



a	Stereo/ Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ / クロス・ フィードバック・ディレイの切 り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...2730.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...2730.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック 量	D-mod
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレー ション・ソース	
	Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック 量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック 量	D-mod
	Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック 量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.326
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.326
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション 量	D-mod p.322
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーショ ン・ソース	p.322
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	p.326
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	

167: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...10800	ループ時間の自動設定モード / ループ時間 p.372	
b	Loop BPM Sync	Off, On	ディレイ・タイムの時間による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.372	
c	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.372	
	Time Over?	—, OVER!	MIDI/Tempo Sync=On 時、ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
d	Loop Base Note		ディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.372	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数 p.372	
e	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース p.372	
f	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース p.372	
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ p.372	
h	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ p.372	
i	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位	
	Src	Off...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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 10800msec を超えた場合、ループ時間は自動的に 10800msec にセットされます。

c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10800msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

b: Loop BPM Sync

c: BPM

d: Loop Base Note

d: Times

“Loop BPM Sync” がオンの場合 “Times” での設定は無視され、ループ時間は “BPM”、“Loop Base Note”、“Times” によって決定されます。この場合も 10800msec を超えることはできません。

ホールドの手順 (Loop Time Auto の場合)

1. “REC Control Src” JS + Y: #01
“RST Control Src” JS - Y: #02
“Manual REC Control” REC Off
“Manual RST Control” RESET
“Loop Time [msec]” Auto
“MIDI/Tempo Sync” Off

に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。

2. “Manual RST Control” Off

に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。

3. ジョイスティックを + Y 側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズ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 10800msec を超えると、ループ・タイムは自動的に 10800msec に設定されます。

(“Times” を 1 ~ 10800msec にしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏がホールドされます。)

4. 録音に失敗した場合は、ジョイスティックを - Y 側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度手順 3. を繰り返してください。
5. 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバックギンとして演奏することができます。
6. 再度ジョイスティックを + Y 側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

e: REC Control Src

g: Manual REC Control

“REC Control Src” では、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual REC Control” を On にすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

“REC Control Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

f: RST Control Src

h: Manual RST Control

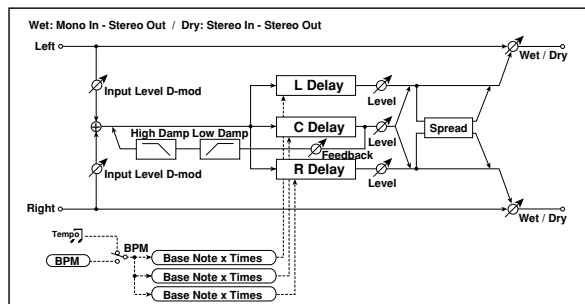
“RST Control Src” では、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual RST Control” を RESET にすると、すでに録音したものを消去することができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットされます。

“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。

168: 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。



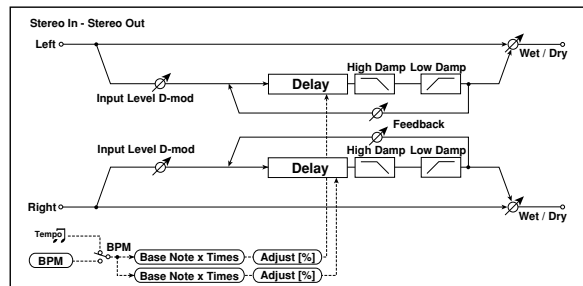
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
	Time Over?	—, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.373	
b	L Delay Base Note		タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Level	0...50	タップ L の出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	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 p.323	
	Times	x1...x32	タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
	Level	0...50	タップ R の出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップ C のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.326	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅 p.326	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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?

ディレイ・タイムは最長 10920msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

169: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



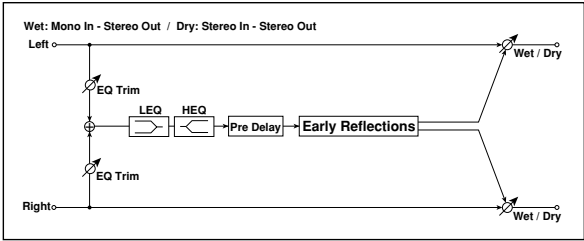
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.323	
	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.373	
b	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.373	
	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.323	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
c	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
	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 p.323	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.323	
d	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
e	L Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	R Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.326	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.326	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.322	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.322	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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, R

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

170: Early Reflections

サイズ 1 のもの (参照 : 「076: Early Reflections」) と比べて初期反射音の細かさと最大時間を 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 p.337	
b	ER Time [msec]	10...1600	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	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	

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、プログラム・パラメーターをコントローラー、エンベロープ、LFO 等で、モジュレーションをかけることができる機能です。1 つのコントローラーで複数のパラメーターを同時にモジュレーションをかけたり、LFO の周波数をエンベロープでモジュレーションをかけて、その LFO でフィルターにモジュレーションをかけたり、自由度の高いモジュレーションを可能とした機能です。

48 種 88 のオルタネート・モジュレーションが設定できます。

Alternate Modulation Source について

次のページに示すソースで 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。

AMS Mixer について

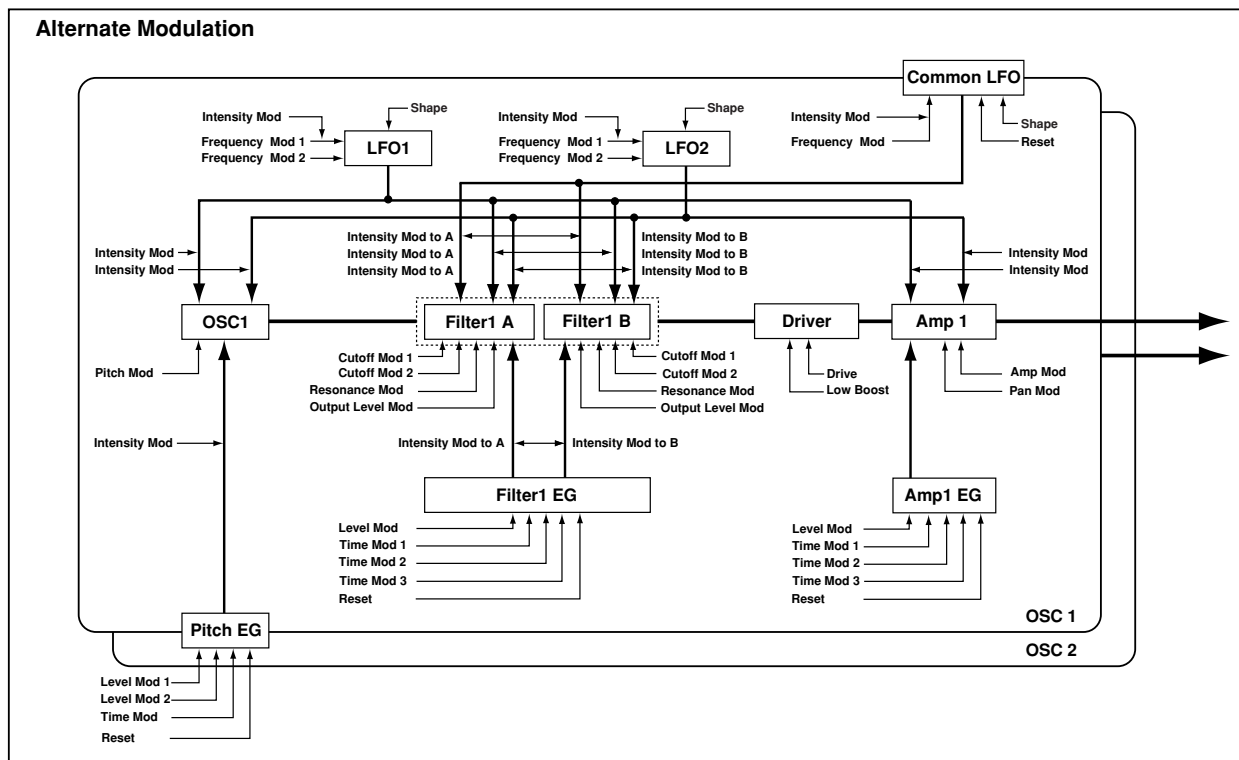
AMS ミキサーは、2 つの AMS ソースを 1 つに組み合わせたり、AMS ソースを処理して別のソースに作りかえたりします。

例えば、2 つの AMS ソースを加算したり、1 つの AMS ソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFO や EG をさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMS ミキサーの出力は、LFO や EG と同様、AMS ソースのリストで選択できます。

これはつまり、AMS ミキサーの入力で設定した AMS もまた AMS として使用できるということです。例えば、LFO1 を AMS ミキサーへの入力として使うと、処理された LFO 信号を使って、ある AMS モジュレーションをコントロールし、オリジナルの LFO で別の AMS モジュレーションをコントロールできます。

また、AMS ミキサー 1 を AMS ミキサー 2 への入力として使えば、2 つの AMS ミキサーをカスケードすることができます。詳しくは、「6-1: OSC1 AMS Mix1」(p.52) を参照してください。



AMS List (Alternate Modulation Source List)

Off	機能しない。
AMS Mixer1	同一オシレーター内の AMS Mixer1 出力
AMS Mixer2	同一オシレーター内の AMS Mixer2 出力
Pitch EG	ピッチ EG
Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG
Amp EG	同一オシレーター内のアンプ EG
LFO 1	同一オシレーター内の LFO1
LFO 2	同一オシレーター内の LFO2
Common LFO	コモン LFO
Filter KTrk	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Amp KTrk	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Common KTrk1	コモン・キーボード・トラック 1
Common KTrk2	コモン・キーボード・トラック 2
Note Number	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Exp. Velocity	エクスポネンシャル・ベロシティ (※p.376)
Poly After	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)
After Touch	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)
JS X	ジョイスティック X (横) 方向
JS+Y: CC#01	ジョイスティック +Y (奥) 方向 (CC#01)
JS-Y: CC#02	ジョイスティック -Y (手前) 方向 (CC#02)
JS+Y & AT/2	ジョイスティック +Y (奥) 方向およびアフタータッチ (※p.376)
JS-Y & AT/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.376)
Pedal: CC#04	アサインابل・フット・ペダル (CC#04) (※p.376)
Ribbon: CC#16	MIDI コントロール・チェンジ CC#16
ValueSlidr:#18	バリュースライダー (CC#18) (※p.376)
KnobMod1:#17	リアルタイム・コントロール B ノブ 1 (ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (※p.376)
KnobMod2:#19	リアルタイム・コントロール B ノブ 2 (ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (※p.376)
KnobMod3:#20	リアルタイム・コントロール B ノブ 3 (ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (※p.376)
KnobMod4:#21	リアルタイム・コントロール B ノブ 4 (ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (※p.376)
KnobMod1[+]	リアルタイム・コントロール B ノブ 1 [+] (※p.376)
KnobMod2[+]	リアルタイム・コントロール B ノブ 2 [+] (※p.376)
KnobMod3[+]	リアルタイム・コントロール B ノブ 3 [+] (※p.376)
KnobMod4[+]	リアルタイム・コントロール B ノブ 4 [+] (※p.376)
Damper:#64	ダンパー・ペダル (CC#64)
Porta.SW:#65	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenuto:#66	ソステヌート・ペダル (CC#66)
Soft: CC#67	ソフト・ペダル (CC#67)
SW 1: 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.377)
SW 2: 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.377)
Foot Switch:#82	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (※p.377)
MIDI: CC#83	MIDI コントロール・チェンジ (CC#83)
MIDI: CC#85	MIDI コントロール・チェンジ (CC#85)
MIDI: CC#86	MIDI コントロール・チェンジ (CC#86)
MIDI: CC#87	MIDI コントロール・チェンジ (CC#87)
MIDI: CC#88	MIDI コントロール・チェンジ (CC#88)
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)
Gate1	ノート・オン/オフ (※p.377)
Gate1+Damper	ノート・オン + ダンパー・オン/オフ (※p.377)
Gate2	ノート・オン/オフ (リトリガー) (※p.377)
Gate2+Damper	ノート・オン + ダンパー・オン/オフ (リトリガー) (※p.377)

Exp. Velocity (Exponential Velocity)

ベロシティの効果に対して、エクスポネンシャル (指数) 的に効果がかかります。弱いベロシティ値では効果がかかりにくく、強いベロシティ値でより急峻に効果がかかります。

After Touch

本機のシーケンス・データまたは MIDI IN から受信したチャンネル・アフタータッチにより効果がかかります。

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ابل・フット・ペダルを使用するときは、“Foot Pedal Assign” (Global 2-1a) で Foot Pedal(CC#04) に設定しておきます (※参照: p.387 「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。

ValueSlidr:#18 (Value Slider: CC#18)

Prog P0: Play ページの “Program Select”、Combi P0: Play ページの “Combination Select” が選ばれているときに、[VALUE] スライダーは CC#18 相当のコントローラーとして機能します。

KnobMod 1:#17 (Realtime Knob Modulation1: CC#17)

KnobMod 2:#19 (Realtime Knob Modulation2: CC#19)

KnobMod 3:#20 (Realtime Knob Modulation3: CC#20)

KnobMod 4:#21 (Realtime Knob Modulation4: CC#21)

AMS としてコントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [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 ソングごとに、Controllers Setup ページの “Realtime Control Knob Assign” でそれぞれ “Knob 1-B” を Knob Mod. 1 (CC#17)、“Knob 2-B” を Knob Mod. 2 (CC#19)、“Knob 3-B” を Knob Mod. 3 (CC#20)、“Knob 4-B” を Knob Mod. 4 (CC#21) に設定します (※参照: p.385 「Realtime Control Knob 1-4 Assign」)。

コントロール・サーフェスを Realtime Control 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、ノブを中央位置にすると AMS としての効果が 0 になります。中央位置より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になります)。

KnobMod 1[+] (Realtime Knob Modulation1[+])

KnobMod 2[+] (Realtime Knob Modulation2[+])

KnobMod 3[+] (Realtime Knob Modulation3[+])

KnobMod 4[+] (Realtime Knob Modulation4[+])

これらの AMS は、Knob Mod. 1 (CC#17) ~ Knob Mod. 4 (CC#21) と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。右に回すと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 (SW 1 Modulation: CC#80)

SW 2: CC#81 (SW 2 Modulation: CC#81)

AMS として [SW1]、[SW2] スイッチを使用するときは、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに、Controllers Setup ページにある “Panel Switch Assign” で、それぞれ “SW1” を SW1 Mod. (CC#80)、“SW2” を SW2 Mod. (CC#81) に設定します (参照 : p.384 「SW1/2 Assign」)。

[SW1]、[SW2] スイッチを操作することでコントロールできます。

Foot SW:#82 (Foot SW: CC#82)

AMS としてアサインابل・フット・スイッチを使用するときは、“Foot Switch Assign” (Global 2-1a)で Foot SW (CC#82) に設定しておきます (参照 : p.386 「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。

Gate1

Gate1+Damper

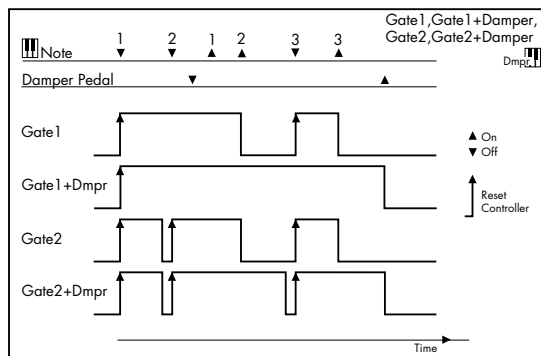
Common LFO のリセット・コントロールに使用します。Gate1 では、すべてのキーを離した状態で、ノート・オンすると、AMS がトリガーして、Common LFO がリセットします。Gate1+Damper では、キーを離して、ダンパー (サステイン) ・ペダルを踏んでいない状態で、ノート・オンすると、AMS がトリガーします。

Gate2

Gate2+Damper

Gate1、Gate1+Damper と同様に Common LFO のリセット・コントロールに使用します。すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1+Damper では、最初のノート・オンのときのみにトリガーがかかります。)

Note: Common LFO のリセット・コントロールに関しては、Gate2 と Gate2+Damper は同様の効果となります。



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・トラッキング、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。

AMS の操作とその効果

AMS source & value range	Amp EG 0...+99	Pitch & Filter EGs -99...0...+99	LFO1 & 2 -99...0...+99	Common LFO -99...0...+99	Filter & Amp Key Track -99...0...+99	Common Key Track 1 & 2 -99...0...+99	Note Number C-1...C4...C9	EXT(+/-) *1 -Max...0...+Max EXT (Tempo) *2 ♩ = 60.00...120.00...240.00...	EXT(+) *3 0...127
Parameter	AMS Intensity								
Pitch *4	(+12.00)	0...+1 Octave	-1...0...+1 Octaves Pitch EG 専用/ パラメーター、 Filter EG: AMS として使用	専用 パラメーター	-1...0...+1 Octaves	-	専用 パラメーター	-1...0...+1 Octaves	0...+1 Octave
Pitch EG Int.	(+12.00)	-	Pitch EG 専用 パラメーター	-	-1...0...+1 Octaves		-1...0...+1 Octaves		0...+1 Octave
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	0...+1 Octave	-1...0...+1 Octaves	-		-1...0...+1 Octaves			0...+1 Octave
Filter Frequency	(+99)	0...+10 Octaves	-10...0...+10 Octaves Pitch EG 専用/ パラメーター、 Filter EG: AMS として使用	専用 パラメーター	Filter KTrk 専用 パラメーター	-10...0...+10 Octaves	-	-10...0...+10 Octaves	0...+10 Octaves
Filter Resonance	(+99)	0...+99			-99...0...+99				0...+99
Filter EG Int.	(+99)	-	Filter EG 専用 パラメーター	-	-99...0...+99	-	-99...0...+99	-	-99...0...+99
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	0...+99	-99...0...+99	-		-99...0...+99			0...+99
Filter Output Level A/B	(+99)	0...+99			-99...0...+99				0...+99
Drive	(+99)	0...+99			-99...0...+99				0...+99
Low Boost	(+99)	0...+99			-99...0...+99				0...+99
Amp	(+99)	専用 パラメーター	0...1x...8x	専用 パラメーター	0...1x...8x	Amp KTrk 専用 パラメーター	-	-	0...1x...8x
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	0...+99	-99...0...+99	-		-99...0...+99			0...+99
Pan	(+50)	0...+63			-63...0...+63				0...+63
EG Level	(+66)		-		-99...0...+99				0...+99
EG Time	(+49)		-			1/64x...1x...64x			1x...64x
LFO 1 Frequency *4	(+99)	1x...64x		1/64x... 1x...64x (LFO2 only)		1/64x...1x...64x			1x...64x
LFO 2 Frequency *4	(+99)	1x...64x		-		1/64x...1x...64x			1x...64x
Common LFO Frequency *4	(+99)		-			1/64x...1x...64x			1x...64x
LFO 1 Shape	(+99)	0...+99	-99...0...+99 (LFO2 only)			-99...0...+99			0...+99
LFO 2 Shape	(+99)	0...+99		-		-99...0...+99			0...+99
Common LFO Shape	(+99)		-			-99...0...+99			0...+99

表脚注

*1 EXT(+/-): JS X, Ribbon:CC#16, Knob Mod1 (CC#17), Knob Mod2 (CC#19), Knob Mod3 (CC#20), Knob Mod4 (CC#21)

*2 AMS ソースに Tempo を選んだ場合、♩=120.00 が基準になります。

例えば“Pitch AMS”をTempo、“Intensity”を12.00にすると、テンポを倍(♩=120.00→240.00)にするとピッチが1オクターブ上がり、1/2(♩=120.00→60.00)にするとピッチが1オクターブ下がるといった設定が可能です。

*3 EXT(+): Velocity, Exp. Velocity, Poly After, After Touch, JS+Y:CC#01, JS-Y:CC#02, JS+Y & AT/2, JS-Y & AT/2,

Pedal:CC#04, ValueSlider:#18, Knob Mod1[+], Knob Mod2 [+], Knob Mod3[+], Knob Mod4[+], Damper:CC#64, Porta.SW:CC#65, Sostenuito:CC#66, Soft:CC#67, SW1:CC#80, SW2:CC#81, MIDI:CC#83, MIDI:CC#85, MIDI:CC#86, MIDI:CC#87, MIDI:CC#88

- *4 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. (Prog 5-1c) 機能を使用すると、LFOの周波数をテンポとノート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

オルタネート・モジュレーションの使用例を紹介します。

Pitch (Prog 2-2a)

ピッチを Common LFO、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 =120.00) 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 (Prog 2-2b)

Pitch EG のインテンシティを Common LFO、キーボード・トラック、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。

LFO1/2 (Prog 2-2d)

LFO1/2 のピッチ・モジュレーション・インテンシティを Common LFO、EG、キーボード・トラック、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] スイッチ等をオンにして、ピッチ・ビブラート効果をかけることができます。

Filter (Cutoff) Frequency (Prog 3-1-1b(c))

Filter A、B のカットオフ周波数をピッチ／アンプ EG、Common キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。P3-1-3: Modulation ページの Filter A/B Modulation (Prog 3-1-3b) で、Filter A、B それぞれに設定できます。

- “AMS1”または“AMS2”に JS X を選び、“Intensity”を + の値に設定すると、ジョイスティック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。
- “AMS1”または“AMS2”に共通のコントローラーを選び、Filter A の“Intensity”、Filter B の“Intensity”に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 (Prog 3-1-1b)

レゾナンス・レベルを EG、LFO、キーボード・トラック、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 “BtmLo”、“HiTop” 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、それとともに“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すると、レゾナンスをかけることができます。
- “AMS”に Common LFO、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。

Output (Prog 3-1-1b)

Filter A/B の、アウトプット・レベルを EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- Filter Routing を Parallel にして、Filter A、Filter B それぞれの Type 等、任意に設定します。Filter A、Filter B の“AMS”に LFO を設定して、Intensity を +99、-99 とそれぞれ設定します。Filter A、B の出力を LFO により周期的にフェード・イン／アウトして切り替えることができます。

Filter EG Intensity (Prog 3-1-3a)

Filter EG のインテンシティを Common LFO、Common キーボード・トラック、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、Filter A、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、“Intensity to A”、“Intensity 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。“Intensity to A”、“Intensity to B”を - の値にすると、Filter EG の効果が逆相になります。
- “AMS”に JS X を選び、“Intensity to A”、“Intensity to B”を + の値にして、ジョイスティック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。ジョイスティック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 (Prog 3-1-4a)

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、Common LFO、キーボード・トラック、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、Filter A、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] スイッチ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。

Filter Common LFO (Prog 3-1-4b)

Common LFO のフィルター・モジュレーション・インテンシティを EG、LFO、キーボード・トラック、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すると、Filter の Common LFO によるスweepの深さをコントロールすることができます。

Driver Drive (Prog 4-1a)**Driver Low Boost (Prog 4-1a)**

ドライバーのドライブ、ローブーストを EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。別々の AMS でもコントロールできますが、ノブ等のコントローラーでコントロールする場合、同時にコントロールしても効果的です。(さらに、Filter の Resonance も同時にコントロールすると効果的です。シンセ・ベース音などで有効です。)

- “AMS” に Knob Mod. 1 (CC#17) を選び、“Intensity” を + の値に設定し、コントロール・サーフェスを Realtime Control B モードにしてノブ [1] を中央位置より右に回すとドライブ、ローブースト・レベルが上がり、左に回すと下がります。- の値に設定するとその逆になります。
- “AMS” に Common LFO、LFO1、2 を設定することによって、ドライブの具合を LFO で周期的にコントロールできます。

Amp (Prog 4-2b)

音量をピッチ／フィルター EG、Common LFO、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 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 + 側の変化で)、最小で音量 0 まで (“AMS” の - 側の変化で) 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 Pitch EG、Filter EG を選び、“Intensity” を調節してください。アンプ EG 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、アンプ EG の各 Level を +99 に設定してください。

Amp LFO1/2 Intensity (Prog 4-2b)

LFO1/2 のアンプ・モジュレーション・インテンシティを EG、Common LFO、キーボード・トラックや、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 を選ぶと、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] スイッチ等をオンすると、トレモロ効果をかけることができます。

Pan (Prog 4-1c)

オシレーターのパンを EG、LFO、キーボード・トラック、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、C9 以上で右へ振り切り、C-1 以下で左へ振り切ります。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 を選ぶと、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。

EG Reset -**Pitch EG (Prog 2-8a)****Filter EG (Prog 3-1-5a)****Amp EG (Prog 4-3a)**

EG のリセットを EG、LFO、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。Threshold により、リセットがかかる AMS のバリューを設定できます。

- “AMS” に Common LFO を設定して、Common LFO の周期に合わせて定期的にエンベロープをリセットすることができます。あたかもエンベロープで設定したシェイプをくり返す、特殊な LFO のようにエンベロープを使用することができます。
- “AMS” に JS+Y などの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すると、エンベロープをリセットすることができます。Filter エンベロープをコントローラーにより、ワンショット・スweepさせる等の応用が可能です。

EG Level -**Pitch EG (Prog 2-8c)****Filter EG (Prog 3-1-5c)****Amp EG (Prog 4-3c)**

EG のレベルを Common LFO、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

EG のセグメント (“Start” スタート、“Attack” アタック、“Break” ブレーク) ごとに、“Intensity” の値を設定します。“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 “Start” を +00、“Attack” を +66、“Break” を -66 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、ブレーク・レベルは -99 で、EG レベルが変化します。

EG Time —**Pitch EG (Prog 2–8c)****Filter EG (Prog 3–1–5c)****Amp EG (Prog 4–3c)**

EG のタイムを Common LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

EG のセグメント (“Attack” アタック、“Decay” ディケイ、“Slope” スロープ、“Release” リリース) ごとに、“Intensity” の値を設定します。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、“Attack” を +8、“Decay” を -8、“Slope” と “Release” 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 (Prog 5–1a)

LFO1、2、Common LFO の周波数を EG、キーボード・トラックや、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。Common LFO の周波数で、LFO1/2 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。

LFO Frequency AMS Intensity (Prog 5–1b)

LFO1、2、Common LFO の周波数をコントロールする AMS のインテンシティを EG、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

例えば LFO の周波数をピッチ EG によってモジュレーションをかける場合、その効果の深さを別の AMS でコントロールできます。

- “AMS” に SW1、2 などのコントローラーを設定し、オフの時は、浅くピッチ EG による LFO の周波数モジュレーション効果をかけ、[SW1]、[SW2] スイッチ等をオンにしたときに、深くピッチ EG による LFO の周波数モジュレーションをかける等ができます。

LFO Shape (Prog 5–1a)

LFO1、2、Common LFO の波形を EG、キーボード・トラックや、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 にモジュレーションをかけることができます。Common LFO の周波数で、LFO1/2 にモジュレーションをかけることができます。

- “AMS” に JS+Y などの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すると、LFO の波形をコントロールすることができます。

Common LFO Reset (Prog 5–8a)

Common LFO のリセットを、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 Gate1 を設定して、全てのノートがオフの状態から鍵盤を弾いた時にのみ、Common LFO をリセットして、Filter のスweep 具合をいつも一定にする等の設定ができます。
- “AMS” に JS+Y: CC#01 などの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すると、LFO をリセットすることができます。

Dynamic Modulation Source (Dmod)

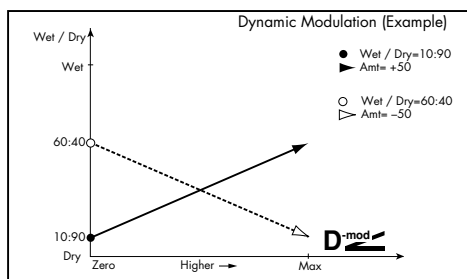
特定のエフェクト・パラメーターを、ジョイスティック、リアルタイム・コントロール・ノブ、SW1/SW2 などを使って演奏中にコントロールすることができます。

また、シーケンサー等によるコントロールも可能です。

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、ジョイスティックでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、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、“Source”（ソース），“Amount”（アマウント）という組み合わせになっています。“Source”でモジュレーション・ソースを選び、“Amount”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・ソースが最大のとき、パラメーターの値と“Amount”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。

例：“Wet/Dry” 10:90、“Source” JS+Y: #01、“Amount” +50
この場合、普段エフェクト・バランスは 10:90 で、ジョイスティックを+ Y 方向に倒すと、エフェクト音の割合がだんだん大きくなっていきます。+ Y 方向に最大のときにエフェクト・バランスは 60:40 になります。



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。

MIDI Program モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・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。

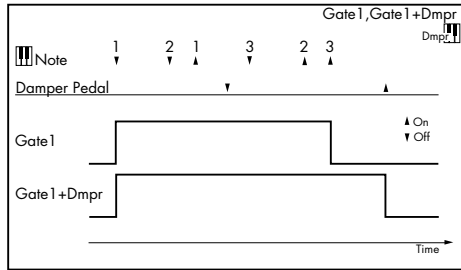
Combination、Sequencer モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションを、それぞれ IFX1 ～ 5、MFX1、2、TFX の“Ch”で設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

Dmod List (Dynamic Modulation Source List)

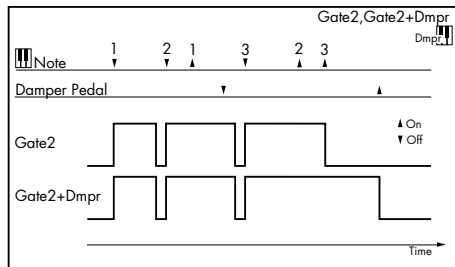
Off	機能しない。
Gate1	ノート・オン/オフ (※p.383)
Gate1+Dmpr	ノート・オン + ダンパー・オン/オフ (※p.383)
Gate2	ノート・オン/オフ (リトリガー) (※p.383)
Gate2+Dmpr	ノート・オン + ダンパー・オン/オフ (リトリガー) (※p.383)
Note Numbr	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Exp Velocity	エクスポンENTIAL・ベロシティ (※p.383)
After Touch	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ) の受信
JS X	ジョイスティック X (横) 方向
JS+Y:#01	ジョイスティック +Y (奥) 方向 (CC#01)
JS-Y:#02	ジョイスティック -Y (手前) 方向 (CC#02)
Pedal:#04	アサインابل・フット・ペダル (CC#04) (※p.383)
FXCtrl1:#12	MIDI エフェクト・コントロール 1 (CC#12)
FXCtrl2:#13	MIDI エフェクト・コントロール 2 (CC#13)
Ribbon:#16	MIDI コントロール・チェンジ (CC#16)
ValSlidr:#18	バリュー・スライダー (CC#18) (※p.383)
KnobM1:#17	リアルタイム・コントロール B ノブ (ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (※p.383)
KnobM2:#19	リアルタイム・コントロール B ノブ (ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (※p.383)
KnobM3:#20	リアルタイム・コントロール B ノブ (ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (※p.383)
KnobM4:#21	リアルタイム・コントロール B ノブ (ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (※p.383)
KnobM1 [+]	リアルタイム・コントロール B ノブ 1 [+] (※p.383)
KnobM2 [+]	リアルタイム・コントロール B ノブ 2 [+] (※p.383)
KnobM3 [+]	リアルタイム・コントロール B ノブ 3 [+] (※p.383)
KnobM4 [+]	リアルタイム・コントロール B ノブ 4 [+] (※p.383)
Damper:#64	ダンパー・ペダル (CC#64)
PrtaSW:#65	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenu:#66	ソステヌート・ペダル (CC#66)
Soft:#67	ソフト・ペダル (CC#67)
SW 1:#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.383)
SW 2:#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.383)
FootSW:#82	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (※p.383)
MIDI:CC#83	MIDI コントロール・チェンジ (CC#83)
MIDI:CC#85	MIDI コントロール・チェンジ (CC#85)
MIDI:CC#86	MIDI コントロール・チェンジ (CC#86)
MIDI:CC#87	MIDI コントロール・チェンジ (CC#87)
MIDI:CC#88	MIDI コントロール・チェンジ (CC#88)
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.383)

Gate1、Gate1+Dmpr (Gate1、Gate1+Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1+Damper では、キーを離してもダンパー(サスティン)・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。

**Gate2、Gate2+Dmpr (Gate2、Gate2+Damper)**

Gate1、Gate1+Dmpr とほぼ同じですが、Gate2、Gate2+Damper では、034: St. Env. Flanger などの EG や、038: 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。)

**Exp Velocity (Exponential Velocity)**

ベロシティの効果に対して、エクスポネンシャル（指数）的に効果がかかります。弱いベロシティ値では効果がかりにくく、強いベロシティ値でより急峻に効果がかかります。

Pedal:#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) を Foot Pedal (CC#04) に設定します。(参照：p.387 「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。

ValSlidr:#18 (Value Slider: CC#18)

Program モード P0: Play-Main “Program Select”、Combination モード P0: Play-Main “Combination Select” が選ばれているときに、[VALUE] スライダーは CC#18 相当のコントローラーとして機能します。

KnobM1:#17 (Knob Modulation1: CC#17)**KnobM2:#19 (Knob Modulation2: CC#19)****KnobM3:#20 (Knob Modulation3: CC#20)****KnobM4:#21 (Knob Modulation4: CC#21)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてコントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [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 ソングごとに、Controllers Setup ページの “Realtime Control Knob Assign” でそれぞれ “Knob 1-B” を Knob Mod.1 (CC#17)、“Knob 2-B” を Knob Mod.2 (CC#19)、“Knob 3-B” を Knob Mod.3 (CC#20)、“Knob 4-B” を Knob Mod.4 (CC#21) に設定します (参照：p.385 「Realtime Control Knob 1-4 Assign」)。

コントロール・サーフェスを Realtime Control 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。

ノブを中央位置にすると、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。“Amount” が + の値のとき、ノブを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 Modulation1 [+])**KnobM2 [+](Knob Modulation2 [+])****KnobM3 [+](Knob Modulation3 [+])****KnobM4 [+](Knob Modulation4 [+])**

ノブの位置と効果の方向が、Knob Mod.1 (CC#17) ～ Knob Mod.4 (CC#21) のときと異なります。“Amount” が + の値のとき、ノブを下げ切ったとき、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。上げ切る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:#80 (Switch Modulation 1: CC#80)**SW 2:#81 (Switch Modulation 2: CC#81)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとして [SW1]、[SW2] スイッチを使用するときは、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに、Controllers Setup ページにある “Panel Switch Assign” でそれぞれ “SW1” を SW 1 Mod. (CC#80)、“SW2” を SW 2 Mod. (CC#81) に設定します。(参照：p.384 「SW1/2 Assign」)

[SW1]、[SW2] スイッチを操作することでコントロールできます。

FootSW:#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ابل・フット・スイッチを使用するときは、“Foot Switch Assign” (Global 2-1a) を Foot Switch (CC#82) に設定しておきます。(参照：p.386 「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

“♪” が 120BPM の時にゼロ、240BPM の時にプラス最大値、60BPM の時にマイナス最大値の効果になります。

SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2] スイッチ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: Basic/Ctrl- Controllers Setup ページ (Prog 1-7a)
- コンビネーション P1: Controllers- Controllers Setup ページ (Combi 1-1b)
- ソング (Sequencer) P1: Controllers- Controllers Setup ページ (Seq 1-1b)

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。

SW1, SW2 Assign List

Off	機能しない。
SW1 Mod. (CC#80) SW2 Mod. (CC#81)	AMS や Dmod のソースとして使用するときを選択する。そのときは、コントロール先をあらかじめ設定する。On/Off のたびに CC#80 (または CC#81) を送信する。(Off: 0、On:127)
Porta.SW (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る。On/Off のたび CC#65 を送信する。(Off: 0、On:127)
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る。(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る。(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 する。
JS Y Lock	ジョイスティック Y 方向 (+、- 両方向) の効果を Lock する。
JS+Y Lock	ジョイスティック +Y 方向の効果を Lock する。
JS-Y Lock	ジョイスティック -Y 方向の効果を Lock する。

SW1 Mod. (CC#80) (SW1 Modulation: CC#80)

SW2 Mod. (CC#81) (SW2 Modulation: CC#81)

この機能は SW 1 と SW 2 で異なり、SW 1 は CC#80 を、SW 2 は CC#81 をそれぞれ送信します。

Porta.SW (CC#65) (Portamento SW: CC#65)

“Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Single のときは“Enable” (Prog 2-2c) 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、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”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、オフ (LED 消灯) 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 (LED 点灯) で Enable にした OSC にポルタメントがかかり、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

JS-Y Lock

選んだコントローラー (ジョイスティック) 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。

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することもできます。

ジョイスティックを 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。

Realtime Control Knob 1-4 Assign

コントロール・サーフェスを Realtime Control B モードにしたときのノブ [1] ~ [4] には以下の機能が設定できます。

各モードの “Realtime Control Knob Assign” で設定します。

- プログラム P1: Basic/CtrlS- Controllers Setup ページ (Prog 1-7b)
- コンピネーション P1: Controllers- Controllers Setup ページ (Combi 1-1c)
- ソング (Sequencer) P1: Controllers- Controllers Setup ページ (Seq 1-1c)

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 コンピネーション、1 ソングごとに設定します。

Realtime Control Knob Assign List

Off	機能しない。
Knob Mod. 1 (CC#17)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” で、KnobMod1:#17 を選択する。同時に CC#17 を出力する。
Knob Mod. 2 (CC#19)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” で、KnobMod2:#19 を選択する。同時に CC#19 を出力する。
Knob Mod. 3 (CC#20)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” で、KnobMod3:#20 を選択する。同時に CC#20 を出力する。
Knob Mod. 4 (CC#21)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” で、KnobMod4:#21 を選択する。同時に CC#21 を出力する。
Master Volume	音量をコントロールする。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、すべてのディンパ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）調節する。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメント・タイムをコントロールする。同時に CC#5 を出力する。
Volume (CC#07)	ボリュームをコントロールする。同時に CC#7 を出力する。
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する。同時に CC#8 を出力する。
Pan (CC#10)	オシレーターのパンをコントロールする。同時に CC#10 を出力する。
Expression (CC#11)	エクスプレッションをコントロールする。同時に CC#11 を出力する。
FX Control 1 (CC#12)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは “Dmod Source” で FX Control1 (CC#12) を選択する。同時に CC#12 を出力する。
FX Control 2 (CC#13)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは “Dmod Source” で FX Control2 (CC#13) を選択する。同時に CC#13 を出力する。
Cutoff (CC#74)	Filter のカットオフ周波数をコントロールする。同時に CC#74 を出力する。
Resonance (CC#71)	Filter のレゾナンスをコントロールする。同時に CC#71 を出力する。
Filter EG Int. (CC#79)	Filter の EG インテンシティをコントロールする。同時に CC#79 を出力する。
F/A Attack (CC#73)	Filter、Amplifier の EG のアタックをコントロールする。同時に CC#73 を出力する。
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する。同時に CC#75 を出力する。
F/A Sustain (CC#70)	Filter、Amplifier の EG サスティン・レベルをコントロールする。同時に CC#70 を出力する。
F/A Release (CC#72)	Filter、Amplifier の EG リリース・タイムをコントロールする。同時に CC#72 を出力する。

Pitch LFO1 Spd (CC#76)	LFO1 の Frequency をコントロールする。同時に CC#76 を出力する。
Pitch LFO1 Dep (CC#77)	ピッチの LFO1 インテンシティをコントロールする。同時に CC#77 を出力する。
Pitch LFO1 Dly (CC#78)	LFO1 の Delay をコントロールする。同時に CC#78 を出力する。
SW1 Mod. (CC#80)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” で、SW 1: CC#80 を選択する。同時に CC#80 を出力する。
SW2 Mod. (CC#81)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” で、SW 2: CC#81 を選択する。同時に CC#81 を出力する。
Foot Switch (CC#82)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” で、FootSW: #82 を選択する。同時に CC#82 を出力する。
MIDI CC#83 (CC#83)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” で、MIDI CC#83 を選択する。同時に CC#83 を出力する。”
MFx Send 1 (CC#93)	Master Effect1 へのセンド・レベルをコントロールする。同時に CC#93 を出力する。
MFx Send 2 (CC#91)	Master Effect2 へのセンド・レベルをコントロールする。同時に CC#91 を出力する。
MIDI CC#00...95	設定した MIDI コントロール・チェンジ (CC#) を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。
MIDI CC#102...119	設定した MIDI コントロール・チェンジ (CC#) を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。



コントロール・サーフェスを Realtime Control A モードにしたときのノブ [1] ~ [4] の機能は固定です。

Knob 1-A: CUTOFF (Filter Cutoff: CC#74)

Filter 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。

Knob 2-A: RESONANCE (Filter Resonance: CC#71)

Filter のレゾナンス・レベルをコントロールします。同時に CC#71 を出力します。

Knob 3-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。

Knob 4-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ابل・スイッチ (別売 PS-1) の機能を設定します。

- Global P2: Controllers- Foot Controllers “Foot Switch Assign” (Global 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)

RT Knob1-B ~ 4-B、SW1、2 を選択した場合、各モードでの “Realtime Control Knob Assign”、“Panel Switch 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 Switch Assign List

Off	接続したスイッチは機能しない。
Foot Switch (CC#82)	AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” に Foot SW:#82 を選択する。
Portamento SW (CC#65)	ポルタメントのオン／オフをコントロールする。
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) をコントロールする。
Soft (CC#67)	ソフト・ペダル効果のオン／オフをコントロールする。
Damper (CC#64)	ダンパー・ペダル効果のオン／オフをコントロールする。
Program Up	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションを選択する。Prog 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ばれ、Combi 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ばれる。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・メッセージを送信する。
Program Down	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションを選択する。Prog 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ばれ、Combi 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ばれる。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・メッセージを送信する。
Value Inc	スイッチを操作すると、[△] (INC) スイッチを操作したときと同じ動作をする。 (※ 参照: p.229 “接続したフット・スイッチによるプログラムの選択”)
Value Dec	スイッチを操作すると、[▽] (DEC) スイッチを操作したときと同じ動作をする。
Song Start/Stop	スイッチの操作でシーケンサーのスタート／ストップをコントロールする。また、同時に MIDI スタート、ストップ・メッセージを送信する。
Song Punch In/Out	Sequencer P0: Preference “Recording Setup” (0-1-8b) 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・アウトをコントロールする。
Cue Repeat Control	Seq P11: Cue List の各 Step の “Repeat” を FS (11-1b) にしたときに有効で、Step がリピート (繰り返し) しているときに、ペダル・スイッチをオンにすると次の Step へ進むトリガーとなる。
Tap Tempo	スイッチの操作でアルベジエーター、ソング等のテンポをリアルタイムにコントロールする。
ARP ON/OFF	スイッチの操作でアルベジエーター ON/OFF をコントロールする。
DRUM TRACK ON/OFF	スイッチの操作で Drum Track ON/OFF をコントロールする。
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する。

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する。
Ribbon (CC#16)	AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” に Ribbon: CC#16 を選択する。
Value Slider (CC#18)	スイッチの操作で [VALUE] スライダーの効果をコントロールする。
RT Knob1-A...4-A RT Knob1-B...4-B	スイッチの操作でコントロール・サーフェス Realtime Control A/B モード時のノブ [1] ~ [4] の効果をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)
SW1、2	スイッチの操作で [SW1]、[SW2] スイッチの効果をコントロールする。
ARP GATE	スイッチの操作でアルベジエーターの “Gate” をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)
ARP VELOCITY	スイッチの操作でアルベジエーターの “Velocity” をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)
ARP LENGTH	スイッチの操作でアルベジエーターの “Length” をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)
ARP OCTAVE	スイッチの操作でアルベジエーターの “Octave” をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)
Chord Trigger SW1...4	スイッチの操作でコード・トリガー・スイッチ 1 ~ 4 をコントロールする。スイッチに設定したノートとベロシティで発音する。

Portamento SW (CC#65)

“Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Single のときは “Enable” (Prog 2-2c) 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 Pedal Assign

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したアサインابل・ペダル（別売 XVP-10、EXP-2）でコントロールする機能を設定します。

- Global P2: Controllers- Foot Controllers “Foot Pedal Assign”（Global 2-1a）で設定します。

 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・メッセージを送信します。

RT Knob1-B ~ 4-B を選択した場合、各モードでの Realtime Control Knob Assign の設定に従い、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

Foot Pedal Assign List

Off	接続したペダルは機能しない。
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）調節する。
Foot Pedal (CC#04)	AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“DmodSrc” に Pedal: CC#04 を選択する。
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する。
Volume (CC#07)	Program、Combination、Sequencer の MIDI トラックのボリュームをコントロールする。
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する。
Pan (CC#10)	Program、Combination のティンバー、Sequencer の MIDI トラックのパンをコントロールする。
Expression (CC#11)	Program、Combination のティンバー、Sequencer の MIDI トラックのボリュームをコントロールする。エクスペリションはボリュームの値との掛け算で音量が決定する。
FX Control 1 (CC#12)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“DmodSrc” に FXCtrl1:#12 を選択する。
FX Control 2 (CC#13)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“DmodSrc” に FXCtrl2:#13 を選択する。
MFX Send 1 (CC#93)	Program、Combination のティンバー、Sequencer の MIDI 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する。同時に MIDI チャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト 1(MFX1) へのセンド・レベルもコントロールされる。
MFX Send 2 (CC#91)	Program、Combination のティンバー、Sequencer の MIDI 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する。同時に MIDI チャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト 2(MFX2) へのセンド・レベルもコントロールされる。
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する。
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する。
Ribbon (CC#16)	AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“DmodSrc” に Ribbon: CC#16 を選択する。
Value Slider (CC#18)	ペダルの操作で [VALUE] スライダーの効果をコントロールする。
RT Knob1-A...4-A RT Knob1-B...4-B	ペダルの操作でコントロール・サーフェス Realtime Control A/B モード時のノブ [1] ~ [4] の効果をコントロールする。
ARP GATE	ペダルの操作でアルペジエーターの “Gate” をコントロールする。
ARP VELOCITY	スイッチの操作でアルペジエーターの “Velocity” をコントロールする。
ARP LENGTH	ペダルの操作でアルペジエーターの “Length” をコントロールする。
ARP OCTAVE	ペダルの操作でアルペジエーターの “Octave” をコントロールする。

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・ソース) 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。

MIDI チャンネル・メッセージ		Joystick	Value Slider	Realtime Knob 1-A 4-A	Realtime Knob 1-B 4-B	SW1、2	On/Off	Knob1 (GATE)	ARP Knob2 (VELOCITY)	Knob3 (LENGTH)	Knob4 (OCTAVE)	Chord Trigger SW1-4	Damper	Foot Switch	Foot Pedal	AMS 設定可能	Dmod 設定可能
	ノート・オフ																
	ノート・オン (ノート・ナンバー)															*	*
	ノート・オン (ベロシティ)															*	*
	ポリ・アフタータッチ															*	
CC#	0 バンク・セレクト (MSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	1 モジュレーション 1	#(+Y)			*		*	*	*	*	*	*		*	*	*	*
	2 モジュレーション 2	#(-Y)			*		*	*	*	*	*	*		*	*	*	*
	3 -				*		*	*	*	*	*	*					
	4 フット・コントローラー				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	5 ホルタメント・タイム				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	6 データ・エントリー (MSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	7 ボリューム				*		*	*	*	*	*	*			*		
	8 ポスト・インサートエフェクト・パンポット				*		*	*	*	*	*	*			*		
	9 -				*		*	*	*	*	*	*					
	10 パンポット				*		*	*	*	*	*	*			*		
	11 エクスプレッション				*		*	*	*	*	*	*					
	12 エフェクト・コントロール 1				*		*	*	*	*	*	*					*
	13 エフェクト・コントロール 2				*		*	*	*	*	*	*			*		*
	14 ARP ON/OFF コントロール						[*]	*	*	*	*	*		* (1)			
	15 -				*		*	*	*	*	*	*					
	16 -				*		*	*	*	*	*	*			*	*	*
	17 ノブ・モジュレーション 1				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	18 コントローラー (CC#18)	#			*		*	*	*	*	*	*		*	*	*	*
	19 ノブ・モジュレーション 2				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	20 ノブ・モジュレーション 3				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	21 ノブ・モジュレーション 4				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	22 ARP GATE コントロール				*		[*]	*	*	*	*	*		* (1)	* (1)		
	23 ARP VELOCITY コントロール				*		*	*	[*]	*	*	*		* (1)	* (1)		
	24 ARP LENGTH コントロール				*		*	*	*	[*]	*	*		* (1)	* (1)		
	25 ARP OCTAVE コントロール				*		*	*	*	*	[*]	*		* (1)	* (1)		
	26 -				*		*	*	*	*	*	*					
	27 -				*		*	*	*	*	*	*					
	28 -				*		*	*	*	*	*	*					
	29 -				*		*	*	*	*	*	*					
	30 -				*		*	*	*	*	*	*					
	31 -				*		*	*	*	*	*	*					
	32 バンク・セレクト (LSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	33...37 -				*		*	*	*	*	*	*					
	38 データ・エントリー (LSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	39...63 -				*		*	*	*	*	*	*					
	64 ダンパー				*		*	*	*	*	*	*	#	*		*	*
	65 ホルタメント On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*		*		*	*
	66 ソステヌート On/Off				*		*	*	*	*	*	*		*		*	*
	67 ソフト				*		*	*	*	*	*	*		*		*	*
	68...69 -				*		*	*	*	*	*	*					
	70 サステイン・レベル				*		*	*	*	*	*	*					
	71 フィルター・レゾナンス・レベル		# (Knob2)		*		*	*	*	*	*	*		*	*		
	72 リリース・タイム		# (Knob4)		*		*	*	*	*	*	*		*	*		
	73 アタック・タイム				*		*	*	*	*	*	*					
	74 フィルター・カットオフ・フリゲンシー			# (Knob1)	*		*	*	*	*	*	*		*	*		
	75 デイレイ・タイム				*		*	*	*	*	*	*					
	76 LFO1・スピード				*		*	*	*	*	*	*					
	77 LFO1・デプス (ピッチ)				*		*	*	*	*	*	*					
	78 LFO1・ディレイ				*		*	*	*	*	*	*					
	79 フィルター・EG・インテンシティ		# (Knob3)		*		*	*	*	*	*	*		*	*		
	80 SW1 モジュレーション On/Off				*	* (SW1)	*	*	*	*	*	*				*	*
	81 SW2 モジュレーション On/Off				*	* (SW2)	*	*	*	*	*	*				*	*
	82 フット・スイッチ On/Off				*		*	*	*	*	*	*		*		*	*
	83 コントローラー (CC#83)				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	84 -				*		*	*	*	*	*	*					
	85 コントローラー (CC#85)				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	86 コントローラー (CC#86)				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	87 コントローラー (CC#87)				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	88 コントローラー (CC#88)				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	89...90 -				*		*	*	*	*	*	*					
	91 エフェクト・デプス 1 (センド 2 レベル)				*		*	*	*	*	*	*			*		
	92 エフェクト・デプス 2 (IFX1、5 On/Off)				*		*	*	*	*	*	*			*		
	93 エフェクト・デプス 3 (センド 1 レベル)				*		*	*	*	*	*	*			*		
	94 エフェクト・デプス 4 (MPX1、2 On/Off)				*		*	*	*	*	*	*			*		
	95 エフェクト・デプス 5 (TFX1、2 On/Off)				*		*	*	*	*	*	*			*		
	96 データ・インクリメント				*		*	*	*	*	*	*					
	97 データ・デクリメント				*		*	*	*	*	*	*					
	98 NRPNI (MSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	99 NRPNI (LSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	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				*		*	*	*	*	*	*					
	RPN (MSB) 0				*		*	*	*	*	*	*					
101	-				*		*	*	*	*	*	*					
102	-				*		*	*	*	*	*	*					
103	-				*		*	*	*	*	*	*					
104	-				*		*	*	*	*	*	*					
105	-				*		*	*	*	*	*	*					
106	-				*		*	*	*	*	*	*					
107	-				*		*	*	*	*	*	*					
108	-				*		*	*	*	*	*	*					
109	-				*		*	*	*	*	*	*					
110	Chord Trigger SW1				*		*	*	*	*	*	[*] (SW1)		* (1)			
111	Chord Trigger SW2				*		*	*	*	*	*	[*] (SW2)		* (1)			
112	Chord Trigger SW3				*		*	*	*	*	*	[*] (SW3)		* (1)			
113	Chord Trigger SW4				*		*	*	*	*	*	[*] (SW4)		* (1)			
114	-				*		*	*	*	*	*	*					
115	-				*		*	*	*	*	*	*					
116	-				*		*	*	*	*	*	*					
117	-				*		*	*	*	*	*	*					
118	-				*		*	*	*	*	*	*					
119	-				*		*	*	*	*	*	*					
	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																

(1): 本体アルペジエーターコントローラーを[*]で示す CC# にアサインした場合 (Global P2: Controllers- MIDI CC# Assign)

*: アサインابل

[*]: ARP Controllers、Chord Trigger Switches の各コントローラーでは CC#00 ~ 119 にアサイン可能です。[*]で示す CC# は Global P2- MIDI CC# Assign メニュー・コマンド“Reset Controller MIDI Assign”を CC Default で実行すると自動的にアサインされます。

CC Default の設定は、これらのコントローラーで使用する CC# として推奨する CC# です。通常、CC# をアサインする場合は、この設定を使用します。

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ベンド・チェンジが送信されます。

Foot Switch Assign、Foot Pedal Assign で RT Knob1-B ~ 4-B、SW1、2 を選択した場合、各モードの Realtime Control Knob 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。

ARP ON/OFF、ARP GATE、ARP VELOCITY、ARP LENGTH、ARP OCTAVE、Chord Trigger SW1~4 を選択した場合、Global P2- MIDI CC# 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、ベンド・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 1-1a) でコントロール・チェンジを送信します。

 コントロール・サーフェス Realtime Control B モード時の ノブ [1] ~ [4]、アサインابل・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 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” (Combi 3-1(2)c) 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” Combi 3-1(2)c) 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 (Combi P5) 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。チェックをつけると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、TFX でそれぞれ設定する “Ch” (Combi 8-1-4a、9-2a) 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” (Seq 0-1-1(2)a) で選択している MIDI 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 MIDI トラックの “Status” (Seq 3-1(2)c) が EXT、EX2、BTH のとき、“MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) 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 MIDI トラックに対して効果がかかります。

“MIDI Channel” の設定が同じ MIDI 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。チェックをつけると “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、TFX でそれぞれ設定する “Ch” (Seq 8-1-4a、9-2a) 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ます。

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
3	-	-	-
4	フット・コントローラー	0...127	アサインابل・フット・ペダルの機能を Foot Pedal にしたときに相当
5	ホルタメント・タイム	0...127	ホルタメント・タイム
6	データ・エントリー (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
9	-	-	-
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 FX Control1 に相当 (※p.396)
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 FX Control2 に相当 (※p.396)
14	ARP ON/OFF コントロール	0...63(Off), 64...127(On)	ARP [ON/OFF] スイッチに CC#14 をアサインしたときのオン／オフに相当 *7
15	-	-	-
16	コントローラー (CC#16)	0...127	AMS、Dmod のコントロール用
17	ノブ・モジュレーション 1	0...127	リアルタイム・コントロール・ノブの機能を Knob Mod.1 にしたときに相当
18	コントローラー (CC#18)	0...127	AMS、Dmod のコントロール用 *6
19	ノブ・モジュレーション 2	0...127	リアルタイム・コントロール・ノブの機能を 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	リアルタイム・コントロール・ノブの機能を 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	リアルタイム・コントロール・ノブの機能を Knob Mod.4 にしたときに相当
22	ARP-GATE コントロール	0...127	アルペジオ・コントロール・ノブ 1 (GATE) に CC#22 をアサインしたときに相当 *7
23	ARP-VELOCITY コントロール	0...127	アルペジオ・コントロール・ノブ 2 (VELOCITY) に CC#23 をアサインしたときに相当 *7
24	ARP-LENGTH コントロール	0...127	アルペジオ・コントロール・ノブ 3 (LENGTH) に CC#24 をアサインしたときに相当 *7
25	ARP-OCTAVE コントロール	0...127	アルペジオ・コントロール・ノブ 4 (OCTAVE) に CC#25 をアサインしたときに相当 *7
26...31	-	-	-
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
33...37	-	-	-
38	データ・エントリー (LSB)	0...127	RPN、NRPN のデータの LSB *2
39...63	-	-	-
64	ダンパー	0...127	ダンパー効果
65	ホルタメント On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	ホ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
68...69	-	-	-
70	サステイン・レベル	0...127	フィルター EG、アンプ EG のサステイン・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 *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	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	LF01・スピード	0...127	LF01 のスピード *4
77	LF01・デプス (ピッチ)	0...127	ピッチ LF01 インテンシティ *4
78	LF01・ディレイ	0...127	LF01 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	SW1 モジュレーション 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	SW2 モジュレーション 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ابل・フット・スイッチの機能を Foot SW にしたときのオン／オフに相当
83	コントローラー (CC#83)	0...127	AMS、Dmod のコントロール用
84	-	-	-
85...88	コントローラー (CC#85...88)	0...127	AMS、Dmod のコントロール用
89, 90	-	-	-
91	エフェクト・デプス 1 (センド 2 レベル)	0...127	センド 2 レベル
92	エフェクト・デプス 2 (インサート・エフェクト 1...5 の On/OFF)	0...63(Off), 64...127(On)	インサート・エフェクト 1...5 のオン／オフ *5
93	エフェクト・デプス 3 (センド 1 レベル)	0...127	センド 1 レベル

94	エフェクト・デプス 4 (マスター・エフェクト 1、2 の On/Off)	0...63(Off), 64...127(On)	マスター・エフェクト 1、2 のオン/オフ	*5
95	エフェクト・デプス 5 (トータル・エフェクトの On/Off)	0...63(Off), 64...127(On)	トータル・エフェクトのオン/オフ	*5
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)	-	NRPN の LSB	
99	NRPN(MSB)	-	NRPN の MSB	
100	RPN(LSB)	0	ピッチ・ベンド・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	
102... 109	-	-	-	
110	コード・トリガー・スイッチ 1	0...127	コード・トリガー・スイッチ 1 に CC#110 をアサインしたときに相当	*7
111	コード・トリガー・スイッチ 2	0...127	コード・トリガー・スイッチ 2 に CC#111 をアサインしたときに相当	*7
112	コード・トリガー・スイッチ 3	0...127	コード・トリガー・スイッチ 3 に CC#112 をアサインしたときに相当	*7
113	コード・トリガー・スイッチ 4	0...127	コード・トリガー・スイッチ 4 に CC#113 をアサインしたときに相当	*7
114... 119	-	-	-	

リアルタイム・コントロール・ノブ 1-B ~ 4-B ではコントロール・チェンジ・ナンバー (CC#00 ~ 119) 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。

ARP [ON/OFF] スイッチ、アルペジオ・コントロール・ノブ[1] ~ [4] ではコントロール・チェンジ・ナンバー (CC#00 ~ 119) 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スイッチでは 0 (Off) / 127 (On)、ノブ 1 ~ 4 では 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 ("MIDI Event Edit" Sequencer P6) 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 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) 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 inputs 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 MIDI 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 [B0 64 02] (64H=CC#100)、[B0, 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、[B0, 06, 34] (06H=CC#6, 34H=52(-12 に相当))、[B0, 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 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 バリュースが 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。

- CC#70~79によってコントロールされるパラメーターについては「CC#70 ~ 79 によるパラメーターのコントロール」を参照してください。

*5 グローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

*6 Prog P0 で “Program Select” を、Combi P0 で “Combination Select” を選択しているときの、コントローラーとしての [VALUE] スライダーの操作に相当します。

*7 ARP [ON/OFF] スイッチ、アルペジオ・コントロール・ノブ 1 ~ 4、コード・トリガー・スイッチ 1 ~ 4 に CC# を設定して、本機で操作すると、設定した CC# を送信し、同時に本機がコントロールされます。受信すると、本機での操作時と同様な効果がかかります。

各ノブ、スイッチへの CC# の設定は Global P2- MIDI CC# Assign ページで行います。内蔵シーケンサー/外部 MIDI シーケンサーへノブ、スイッチの操作をレコーディングしたり、外部 MIDI 機器からアルペジエーターをコントロールしたり等、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。（※ 参照：p.225 「ARP Controllers MIDI Out」）

各ノブ、スイッチへは CC#00 ~ 119 の任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、Global P2- MIDI CC# Assign ページのメニュー・コマンド

“Reset Controller MIDI Assign” を選択し、CC Default の設定を使用します。

この表では CC Default の設定の場合の動作を示します。CC Default の設定は、これらのコントローラーで使用する CC# として推奨する CC# です。通常、この CC# をアサインして使用します。

CC#70~79によるパラメーターのコントロール

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 1-1a) での CC#70 ~ 79 の受信や、コントロール・サーフェス Realtime Control A モード時のノブ [1] ~ [4] を操作したとき、コントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] 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。

メニュー・コマンド “Write Program” 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。

 Combination、Sequencer 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

CC# 70	サスティン・レベル	0...127	“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。
71	フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	“Filter A/B Resonance” (Program P3- Filter1/2 ページ) に対応しています。
72	リリース・タイム	0...127	“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。
73	アタック・タイム	0...127	“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 Start” (Program P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。 “Amp EG Time Modulation Attack” (Program P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。
74	フィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	“Filter A/B Frequency” (Program P3- Filter1/2 ページ) に対応しています。
75	ディケイ・タイム	0...127	“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。
76	LFO1・スピード	0...127	“LFO1 Frequency” (Program P5- OSC1/2 LFO1 ページ) に対応しています。
77	LFO1・デプス (ピッチ・LFO1 インテンシティ)	0...127	“Pitch LFO1 Intensity” (Program P2- OSC1/2 Pitch ページ) に対応しています。
78	LFO1・ディレイ	0...127	“LFO1 Delay” (Program P5- OSC1/2 LFO1 ページ) に対応しています。
79	フィルター EG・インテンシティ	0...127	“Filter EG Intensity to A、B” (Program P3- Filter1/2 Modulation ページ) に対応しています。

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時の設定

ここでは、接続時の M50 の設定等について説明します。

“Convert Position” の設定

本機は、“Key Transpose”、“Velocity Curve”、“After Touch Curve (MIDI IN)” (Global 0-1a) で、それぞれ音程のトランスポーズ、ベロシティの効き具合、アフタータッチ（内蔵シーケンサーまたは MIDI IN からの受信のみ）の効き具合を変更できます。

 アフタータッチ・カーブは、内蔵シーケンサーまたは MIDI IN から受信したときのみ対応します。“After Touch Curve (MIDI IN)” の設定は、“Convert Position” (1-1a) が PreMIDI のときは無効になります。

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するかを、“Convert Position” (Global 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 で対応します。

“Local Control On” の設定

コンピューターや外部 MIDI シーケンサーと接続してエコー・バックによる演奏を行う場合、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 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。チャンネルの扱い方は、各モードによって異なります。

Program モード

- ドラムトラック機能の送信以外はグローバル 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 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。
- Program モードのドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。
受信：グローバル MIDI チャンネル。
送信：Drum Track “Prog MIDI Ch” (Global 1-1a) で設定する MIDI チャンネル（初期設定：10ch）
Note: 送信は Drum Track “Prog MIDI Out” (Global 1-1a) にチェックしている場合に有効になります。初期設定はオフ（チェックなし）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” (Combi 3-1(2)c) を使用します。
- ドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。
受信：グローバル MIDI チャンネル。本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。
送信：コンビネーションごとに設定する Drum Pattern “Output” (Combi 7-6a) で設定する MIDI チャンネル。
ドラム・プログラムを設定したティンバーの MIDI チャンネルに合わせます。
- インサート／マスター／トータル・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 “Ch” (Combi 8-1-4a、9-2a) 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” (Combi 2-1a) 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。(Combi 3-1(2)c)

Sequencer 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。
- MIDI トラックの MIDI データの送受信は、MIDI トラックごとに設定する MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) で使用します。
- ドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。

受信：ソングごとに設定する Drum Pattern “Input” (Seq 1-1a) で設定する MIDI チャンネル。通常、Tch に設定して、本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。

送信：ソングごとに設定する Drum Pattern “Output” (Seq 1-1a) で設定する MIDI チャンネル。ドラム・プログラムを設定した MIDI トラックの MIDI チャンネルに合わせます。

- インサート／マスター／トータル・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 “Ch” (Seq 8-1-4a、9-2a) 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” (Seq 0-1-1(2)a) で選ばれている MIDI トラックの 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 MIDI トラックの “Status” が BTH、EXT、EX2 のときにのみ送信します。(※ 参照：p.130 “Track Select”)
- シーケンサー・プレイ時は、“Status” が BTH、EXT、EX2 の MIDI 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す。
- “Status” が INT、BTH の MIDI 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。(※ 参照：p.151 “Status”、“MIDI Channel”)

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・オフ時はアルペジエーターによるノート・オン／オフを送信しません (※ 参照：p.393 [“Local Control On” の設定])

ドラムトラック機能の動作時は、Drum Track “Prog MIDI Out” (Global 1-1a) にチェックしているときに、ドラムトラック・パターンのノート・オン／オフを送信します。

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 ~ E 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 GM、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 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、KORG になっています。(※ 参照：p.220 [Bank Map])

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

- Prog 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 ~ P9 では受信しません。

Note: ドラムトラック・プログラムは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトの送受信には対応しません。

Combination、Sequencer モード

- ティンバー／MIDI 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 モードで、“Program Select” (0-1-1(2)b) 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。(※ 参照：p.131 “Program Select”)

- 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。(※ 参照：“Enable Program Change” p.103、p.159、Global P1: MIDI “Track MIDI Out” p.224)

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 ~ D 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 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。(※ 参照：p.220 [Bank Map])

Combi 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 ~ P9 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 1-2b) 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。

- “Combination Change” (Global 1-2b) のチェックをはずすと、Combi 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。
- “Bank Change” (Global 1-2b) 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)

受信すると、アフタータッチ効果がかかります。また、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかります。

 アフタータッチは本機の鍵盤からは送信できません。内蔵シーケンサーまたは MIDI IN からの受信のみです。

- アフタータッチ受信の全般のオン／オフは、“Enable After Touch” (Global 1-2b) で設定します。
- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに受信のオン／オフ設定ができます (“Enable After Touch” Combi/Seq 5-1-1(2)c)

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・ベンド・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・ベンド効果がかかり、同時にピッチ・ベンド・チェンジを送信します。受信すると、ピッチ・ベンド効果がかかります。

ピッチ・ベンドのかかる範囲を、MIDI で設定することもできます。(参照: p.399 「ピッチ・ベンドの可変範囲を変える」)

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。

(参照: p.388 「本機コントローラー操作時の MIDI 送信」)

(参照: p.390 「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・チェンジ全般のオン／オフは、“Enable Control Change” (Global 1-2b) で設定します。
- Combination、Sequencer モードでは、P3:MIDI Filter1 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 Control Knob 1-B ~ 4-B、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。

Note: コントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] では、MIDI CC#00 ~ CC#119 を選択できます。

ARP Controllers、Chord Trigger Switches では、MIDI CC#00 ~ CC#119 を選択できますが、通常は初期設定値、メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” で Default Setting を実行したときの設定、Chord Trigger Switches は Off、ARP Controllers では、“SW – ARP ON/OFF” は CC#014、“KNOB1 – ARP GATE” は CC#022、“KNOB2 – ARP VELOCITY” は CC#023、“KNOB3 – ARP LENGTH” は CC#024、“KNOB4 – ARP OCTAVE” は CC#025 を使用してください。Chord Trigger Switches に CC# を設定する場合は、“Reset Controller MIDI Assign” を CC Default で実行したときの CC#110、111、112、113 の設定を使用してください。

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)

(参照: p.394 「プログラム・チェンジ／バンク・セレクト」)

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、ビブラート効果 (ピッチ LFO) がかります。

- 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” Combi/Seq 5-1-3(4)c)

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” Combi/Seq 5-1-3(4)c)

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]

Assignable Pedal やコントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] での機能に上記 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。)(※ 参照：p.384 「SW1, SW2 Assign List」)

- 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” Combi 5-1-1(2)c/Seq 3-1a)
- Sequencer モードでは、“Portamento” (3-3(4)c) 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。(※ 参照：p.152 “Portamento”)

音量のコントロール

ボリューム (CC#07) [Bn, 07, vv]

Assignable Pedal やコントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] での機能に上記 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 やコントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] での機能に上記 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。

Note: 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 モードで、“Volume” (Seq 0-1-3(4)b) 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。(※ 参照：p.224 Global P1: MIDI “Track MIDI Out”)

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: MIDI トラックごとに音量がコントロールできます。MIDI 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。(※ 参照：p.399 「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」)

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 やコントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] での機能に上記 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 モードでは “Pan” (Seq 0-1-3(4)b) 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。(※ 参照：※p.133 “Pan”、p.224 Global P1: MIDI “Track MIDI Out”)

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 やコントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] での機能に上記 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かります。

- Program モードはグローバル MIDI チャンネル、Combination、Sequencer 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、それぞれ送受信します。
- Sequencer モードでは、“Pan: #8” (Seq 8-1-3b) 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。(※ 参照：※p.175 「8-1-3b: Insert Effect」)、p.224 Global P1: MIDI “Track MIDI Out”)

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 やコントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] での機能に上記 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かります。

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 Control Knob 1-B ~ 4-B での機能に上記 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 MFX2、MFX1 へのセンド・レベル 2、1 をそれぞれ

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かります。

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。

- Combination、Sequencer 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 (Prog 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。(☞ 参照 : p.114、p.174 “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”、p.224 Global P1: MIDI “Track MIDI Out”)
- Sequencer モードで、“Send1(MFX1)”、“Send2 (MFX2)” (Seq 8-1-1(2)d) 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。(☞ 参照 : p.174 “Send1 (MFX1)”)

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、2 オン/オフ) (CC#94) [Bn, 5E, vv]

エフェクト 5・デプス (TFX 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 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、2、トータル・エフェクト TFX をそれぞれオフさせることができます。

“IFX1-5 Off”、“MFX1&2 Off”、“TFX 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。
(p.67 “IFX 1...5 On/Off”、p.71 “MFX 1&2 On/Off”、p.72 “TFX On/Off”)

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

ここでは、各種コントローラーの代表的な使用方法で説明しています。コントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] では、MIDI CC#00 ~ CC#119 を選択できます。

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” Combi/Seq 5-2-1(2)c)

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” (Prog 0-1a)、“Combination Select” (Combi P0:0-1(2)a) を選択時 (反転表示) に有効です。

ノブ・モジュレーション 1-B、2-B、3-B、4-B

(CC#17、19、20、21)

[Bn, 11, vv]、[Bn, 13, vv]、[Bn, 14, vv]、[Bn, 15, vv]

コントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] 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 Control Knob 1-B、2-B、3-B、4-B” Combi 5-1-7(8)c/Seq 5-1-7(8)c)

コントローラー (CC#83) [Bn, 53, vv]

コントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] 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。

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 (別売 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” Combi/Seq 5-1-1(2)c)

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。

- 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” Combi/Seq 5-2-1(2)c)

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。

- 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 Switch” Combi/Seq 5-2-1(2)c)

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。

「フット・コントローラー (CC#04)」 ~ 「ソフト・ペダル (CC#67)」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)」 ~ 「ソフト・ペダル (CC#67)」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。

接続した M3 等の MIDI 機器の各種コントローラーでのコントロール

リボン・コントローラー (CC#16) [Bn, 10, vv]

M3 等の MIDI 機器のリボン・コントローラー、またはコントローラーで設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

- 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。(※ 参照: “Enable Ribbon CC#16” ④p.104、④p.160)

コントローラー (CC#85, 86, 87, 88)

[Bn, 12, vv]、[Bn, 13, vv]、[Bn, 14, vv]、[Bn, 15, vv]

M3 等の MIDI 機器の [VALUE] スライダー、またはコントローラーで設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

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.390)を参照してください。

フィルター・カットオフ (CC#74) [Bn, 4A, vv]

レゾナンス・レベル (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、コントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] を操作すると送信します。(Realtime Control Knob 1-B ~ 4-B の機能としても設定できます。)

サスティン・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]

コントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] 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。

これらを実行すると、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 Control Knob 1-A ~ 4-A、1-B ~ 4-B” Combi/Seq 5-1-5(6/7/8))

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 エクスクループのプログラム・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 (一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。

アルペジエーターのコントロール

アルペジエーターのノブ、スイッチに下記 CC# を設定して、本体で操作すると、設定した CC# を送信し、同時に本体がコントロールされます。受信すると、本体での操作時と同様な効果がかかります。

各ノブ、スイッチへの CC# は Global P2- MIDI CC# Assign ページで設定します。内蔵シーケンサー/外部 MIDI シーケンサーへコントロール・サーフェス ARP 時のノブ、ARP [ON/OFF] スwitchの操作をレコーディングしたり、外部 MIDI 機器からのアルペジオのコントロール等、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。Global P1: MIDI “ARP Controllers MIDI Out” が Control Change のときに MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。(※ 参照: p.225 “ARP Controllers MIDI Out”)

各ノブ、スイッチへは CC#00-119 の任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” を選択し、CC Default の設定を使用します。(※ 参照: p.256 “Reset Controller MIDI Assign”)

以下はこの CC Default の設定の場合の動作を示します。対応する本体コントローラーを操作すると送信します。受信すると本体コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ARP ON/OFF (CC#14) [Bn, 0E, vv]

ARP [ON/OFF] スwitchに対応します。オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=127[7F] を送信します。

KNOB1 - ARP GATE (CC#22) [Bn, 16, vv]

KNOB2 - ARP VELOCITY (CC#23) [Bn, 17, vv]

KNOB3 - ARP LENGTH (CC#24) [Bn, 18, vv]

KNOB4 - ARP OCTAVE (CC#25) [Bn, 19, vv]

コントロール・サーフェスARP時のノブ [1] ~ [4] に対応します。

コード・トリガー・スイッチ 1-4 のコントロール

コード・トリガー・スイッチ 1 ~ 4 に下記 CC# を設定して、本体で操作すると、設定した CC# を送信し、同時に本体がコントロールされます。受信すると、本体での操作時と同様な効果がかかります。

各コード・トリガー・スイッチへの CC# は Global P2- MIDI CC# Assign ページで設定します。通常は Off を設定します。内蔵シーケンサー/外部 MIDI シーケンサーへコード・トリガー・スイッチの操作をレコーディングしたり、外部 MIDI 機器からのコード・トリガー・スイッチのコントロール等、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。

 Global P1- MIDI Routing ページ “Chord Trigger SW MIDI Out” が Chord Trigger SW CC/Note のときに送受信します。“Chord Trigger SW MIDI Out” が Chord Notes のときは、プログラム、コンビネーション、ソング、ごとに設定する Chord Trigger Switch での設定ノートを送信します。

各スイッチへは CC#00-119 の任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを設定できる他、MIDI ノート・ナンバーを設定できますが、通常、メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” を選択し、CC Default の設定を使用します。(※ 参照: p.256 “Reset Controller MIDI Assign”)

以下は、この CC Default の設定です。

SW1 トリガー・ベロシティ (CC#110) [Bn, 6E, vv]

SW2 トリガー・ベロシティ (CC#111) [Bn, 6F, vv]

SW3 トリガー・ベロシティ (CC#112) [Bn, 70, vv]

SW4 トリガー・ベロシティ (CC#113) [Bn, 71, vv]

(n: チャンネル, vv: スイッチ・ベロシティ)

コード・トリガー・スイッチ [1]~[4] に対応します。本機のスイッチを押すと、SW1 ~ 4 トリガー・ベロシティを送信します。受信すると同様の効果がかかります。

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（鍵盤を離したのと同じ）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。

1. 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。
2. データ・エントリー MSB(CC#6)[Bn, 06, mm] とデータ・エントリー 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。
3. 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 モード）ごとに、RPN でデチューンが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 01]: RPN パラメーター 01 を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エント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。（※ 参照：p.399 「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 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。

1. [Bn, 65, 00, 64, 02]: RPN パラメーター 02 を選びます。
2. [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。（※ 参照：p.399 「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 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。

1. [Bn, 65, 00, 64, 00]: RPN パラメーター 00 を選びます。
2. [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。

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, 00, 01, 05, 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

mm: 機種 ID バイト 1 (00)

mm: 機種 ID バイト 2 (01)

mm: 機種 ID バイト 3 (05)

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。

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 M50 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]

Sequencer 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 やコントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] ~ [4] 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かります。

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 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 -12 半音、9728 [mm, vv = 40, 00] のときは +12 半音となります。)

受信すると “Key Transpose” (Global 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 2 種類があります。

- メニュー・コマンド “Dump” (Global P1) 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ますので、ライト操作の必要はありません。(※ 参照: p.254 「送信」、「受信」)
- “Enable Exclusive” (Global 1-2b) 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。

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 (※ 参照: OM p.87 「インターナル・メモリーへのライト」)、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、コンビネーション・ライト・リクエスト、ドラムキット・ライト・リクエスト、ライト・リクエスト、ユーザー・アルペジオ・パターン・ライト・リクエスト、グローバル・セッティング・ライト・リクエストで行なうことができます。

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。
- 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 (ソング) では、P0 ~ 5 のトラック・パラメーター、P7: Arpeggiator/Drum Track、P8: Insert Effect、P9: Master/Total Effect のパラメーターをエディットできます。(※ 参照: p.213 「Sequencer モードで対応するエクスクルーシブ・イベント」)

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、ドラムキットとユーザー・アルペジオ・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。

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 1-2b) 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。

データ・ダンプ、音色等のエディット時の注意点

- 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・コンプリートを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで (または十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。
- 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消えてしまいます。ライトは、本機でのライト操作 (※ 参照: OM p.87 「インターナル・メモリーへのライト」)、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、電源をオフにする前にバック・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 SD カードに保存 (セーブ) してください。(※ 参照: OM p.87 「メディアへのセーブ」)

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 (16 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。
- 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 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、ドラムトラック機能、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。

Note: “MIDI Clock” External USB でも External MIDI 同様に動作します。また、Auto は、MIDI IN 端子または USB 端子に接続された外部 MIDI クロックを受信すると、自動的に External MIDI や External USB と同様動作に切り替わります。

アルペジエーター、ドラムトラック機能、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 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き

本機の MIDI OUT 端子と外部 MIDI 機器の MIDI IN 端子を接続します。または、本機の USB 端子とコンピューターの USB ポートを接続します。

- “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 MIDI で送信されます。

アルペジエーターおよびドラムトラック機能: テンポは本機でコントロールします。

演奏データが MIDI で送信されます。(ドラムトラックの演奏データについて Program モードでは、Drum Track “Prog MIDI Ch” (Global 1-1a) にチェックが入っているときに、送信されます。アルペジエーター、ドラムトラック機能の演奏データについて Combination、Sequencer モードでは、

ティンバー／MIDI トラックの “Status” が BTH、EXT、EX2 のティンバー／MIDI トラックから送信されます)。MIDI OUT または USB 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 MIDI トラックから MIDI で送信されます。MIDI OUT または USB 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き

本機の MIDI IN 端子と外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子を接続します。または、本機の USB 端子とコンピューターの USB ポートを接続します。

- MIDI 端子で接続するときは、“MIDI Clock” を External MIDI にします。USB 端子で接続するときは External USB にします。本機はスレーブになります。

アルペジエーターおよびドラムトラック機能: 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やドラムトラック機能による演奏を同期させることができます。

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、アルペジエーターやドラムトラック機能による演奏が MIDI で送信されます。(ドラムトラックの演奏データについて Program モードでは、Drum Track “Prog MIDI Out” (Global 1-1a) にチェックが入っているときに送信されます。アルペジエーター、ドラムトラック機能の演奏データについて Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／MIDI トラックの “Status” が BTH、EXT、EX2 のティンバー／MIDI 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 MIDI 機器、または USB に接続したコンピューター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 M50 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必要があります。

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 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なので、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)。
(☞ 参照: p.139 “Multi REC”)

本機のコントローラー、アルペジエーター、ドラムトラック機能、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、ドラムトラック機能、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 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、ドラムトラック機能、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。

ドラムトラック機能による演奏データを、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

本機をローカル・コントロール・オフにします。Program モードのドラムトラック機能は、Drum Track “Prog MIDI Out” (Global 1-1a) をオン (チェックする) ことで、演奏データが送信されます。初期設定ではオフ (チェックしない) になっていますので、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・オンにします。この設定によって、音源に対して 2 重にかかることなく、正常にレコーディングおよび発音がおこなわれます。

Realtime Control Knob [1] ~ [4] 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が行われます。

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、本機コントローラーを操作すると、アルペジエーターが動作しコントロールされます。

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 (USB) 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 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” (Seq 0-1-1(2)a) 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 (USB) からアルペジエーターや RPPR によるノートを送信します。

ローカル・コントロール・オフ: MIDI OUT (USB) 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。MIDI IN で受信した MIDI メッセージにより動作する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

1. 本機のアルペジエーターや RPPR 機能をオンにします。
2. 本機をローカル・コントロール・オンにします。
3. 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。
4. 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

1. 本機のアルペジエーターや RPPR 機能をオンにします。
2. 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。
3. 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 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 GM、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 モードで対応します。
(☞ 参照: p.194 「GM Initialize」)

- GM 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 0-2a) を GM (2) に設定してください。

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 Media モードでソングにロードするときに、“Bank Map” (Global 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 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。

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 MIDI 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。

M50 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・データをセーブすることができます。

レコーディングされたパラメーター・チェンジ等のデータは、エクスクリューシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にメディアへのセーブやロードが可能です。またエクスクリューシブ・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リューシブ・イベントを SMF として保存したり、SMF に含まれるエクスクリューシブ・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。

M3 との互換性

本機では、M3 フォーマットの .PCG と .SNG ファイルを変換しながらロードすることができます。各データに対してメディアを介してロード、セーブでのデータ互換が可能です。ただし、以下の制限及び注意事項があります。

Note: M50 フォーマットの .PCG と .SNG ファイルを M3 本体でロードすることはできません (M3 システム バージョン 1.2、2008 年 3 月現在)。付属のソフトウェア M50 Editor/Plug-in Editor の import/Export 機能を使い、エディター・ソフトウェアを介して M3 と M50 の間でデータ互換が可能です (ソングの演奏データは、Import/Export 機能の対象外です)。

Note: .MID と .EXL のデータは、完全なデータ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とセーブが可能です。

KARMA 機能

本機では、KARMA 機能を搭載していないため、KARMA 関連のパラメーターはロードされません。また、ロード後の各種アルペジエーター関連のパラメーターは初期値に設定されます。

EXB-RADIUS オプション、Sampling 機能、X-Y MODE 機能、Control Surface - Mixer/KARMA、Audio Input、AUX Bus

本機では、これらの機能を搭載していないため、関連するパラメーターはロードされません。

“Control Assign” パラメーター (Program, Combination, Song)

M3 でのコントロール・サーフェス “Control Assign” パラメーターの設定は、External を除き、すべて Realtime Control に設定されます。

パッド・パラメーター (Program, Combination, Song)

本機では、4 つのコード・トリガー・スイッチが使用できます。M3 では、8 つのパッドが使用できます。パッド 1 ～ 4 のパラメーターの設定は、コード・トリガー・スイッチ 1 ～ 4 にそれぞれ対応してロードされます。パッド 5 ～ 8 の設定はロードされません。

“BUS Select” パラメーター (Program, Combination, Song, Drum Kit)

本機では、L/MONO、R の 2 つのオーディオ・アウトプットが使用できます。M3 では、L/MONO、R、(INDIVIDUAL)1、2、3、4 の 6 つのオーディオ・アウトプットが使用できます。M3 のファイルをロードした場合、各種 “BUS Select” パラメーターと “DrumKit IFX Patch” パラメーターでの設定は、内部データとして保存されますが、次のように変換 (*) して動作します。

M3	M50
L/R	L/R
IFX1...5	IFX1...5
(Indiv)1...4	Off*
(Indiv)1/2	Off*
(Indiv)3/4	Off*
Off	Off

Metronome Setup “Bus Select” パラメーター (Song)

“Bus Select” パラメーターでの設定は、内部データとして保存されますが、次のように変換 (*) して動作します。

M3	M50
L/R	L/R
L	L
R	R
(Indiv)1	L*
(Indiv)2	R*
(Indiv)3	L*
(Indiv)4	R*
(Indiv)1/2	L/R*
(Indiv)3/4	L/R*

External Setup のパラメーター (Global)

M3 のスライダー 1 ～ 8 の設定は、ノブ 1 ～ 8 の設定としてロードされます。

M3 のパッド 1 ～ 4 の設定は、コード・トリガー・スイッチ 1 ～ 4 の設定としてロードされます。

M3 のスイッチ 1 ～ 8 とパッド 5 ～ 8 の設定はロードされません。

“MIDI Clock” パラメーター (Global)

“MIDI Clock” External FireWire の設定は、内部データとして保存されますが、Internal に変換されて動作します。

各種 Global モードのパラメーター

異なる機能に関連した Global モードの各種パラメーターでの設定は、次のように変換してロードされます。

M3	M50
All KARMA/DT Off	All ARP/DT Off
Load KARMA when changing	Load ARP when changing
Pads MIDI Out	Chord Trigger MIDI Out
MIDI CC Assign/Pad 1...4	MIDI CC Assign/Chord Trigger SW 1...4

M50 で対応するパラメーターがない以下の M3 のパラメータはロードされません。

- ・ System Clock
- ・ L/R Bus Indiv.Out Assign
- ・ MIDI CC# Assign - KARMA Controllers、X-Y、Pad 5...8
- ・ KARMA GE Category Names

M50 で対応するパラメーターがない以下の M3 のパラメーターは、内部データとして保存されますが、無視されます。

- ・ Auto Optimize RAM
- ・ X-Y MIDI Out
- ・ MIDI Routing - KARMA External

Global Mode “Foot Switch Assign” パラメーター

異なる機能に関連した設定は、それぞれ次のように対応してロードされます。

M3	M50
KARMA ON/OFF	ARP ON/OFF
RT Slider 1...8	RT Knob 1-A...4-B
KARMA Slider 1...4	ARP GATE, VELOCITY, LENGTH, OCTAVE
PAD 1...4	Chord Trigger SW 1...4

以下の設定は、内部データとして保存されますが、無視されます。

- ・ KARMA LATCH
- ・ KARMA SCENE
- ・ X-Y MODE
- ・ X-Y MOTION
- ・ KARMA Slider 5...8
- ・ KARMA Switch 1...8
- ・ PAD 5...8

Global Mode“Foot Pedal Assign” パラメーター

異なる 機能に関連した 設定は、それぞれ次のように対応してロードされます。

M3	M50
RT Slider1...8	RT Knob1-A...4-B
KARMA Slider1...4	ARP GATE, VELOCITY, LENGTH, OCTAVE

KARMA Slider 5...8 の設定は、内部データとして保存されますが、無視されます。

M50 と M3 のバンク / ナンバーの構成

M50 と M3 の Combination、Program、Drum Kit、Drum Pattern、Multisample、Drumsample のバンクとナンバーの構成を以下に示します。右表に M3 フォーマットのファイルを本機にロードしたときの対応を示します。本機に対応するバン

クやナンバーが無い各種データを取り込むと、対応するバンクがない場合は、設定を変更して動作します。このため、正しく発音しない場合があります。と M3 間のファイル・ロードには注意が必要です。

M3 バンク構成	M50 バンク構成
コンビネーション	
INT-A	A
INT-B	B
INT-C	C
INT-D	D
INT-E	-
INT-F	-
INT-G	-
USER-A	-
USER-B	-
USER-C	-
USER-D	-
USER-E	-
USER-F	-
USER-G	-
プログラム	
INT-A	A
INT-B	B
INT-C	C
INT-D	D
INT-E	E
INT-F	-
G (GM), g(1)~g(9), g(d)	GM, g(1)~g(9), g(d)
USER-A	-
USER-B	-
USER-C	-
USER-D	-
USER-E	-
USER-F	-
USER-G	-
ドラムキット	
000~031(INT)	00~31(INT)
032~047(USER-A)	32~47(USER)
048~063(USER-B)	48~56(GM)
064~079(USER-C)	-
080~095(USER-D)	-
096~111(USER-E)	-
112~127(USER-F)	-
128~143(USER-G)	-
144~152(GM)	-
ユーザー・ドラムトラック・パターン	
U000~U999	U000~U999
マルチサンプル	
ROM M	Mono
ROM S	Stereo
RAM M	-
RAM S	-
EX M	-
EX S	-
ドラムサンプル	
ROM M	Mono
ROM S	Stereo
RAM M	-
RAM S	-
EX M	-
EX S	-

M3 フォーマットのファイルを M50 へロードしたときの対応	
コンビネーション	
A	
B	
C	
D	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
-	
コンビネーション、ソングのプログラム・バンク設定	プログラムのドラムトラック設定
A	A
B	B
C	C
D	D
E	E
A*	g(d)*
GM, g(1)~g(9), g(d)	GM, g(1)~g(9), g(d)
A*	g(d)*
A*	g(d)*
A*	g(d)*
A*	g(d)*
A*	g(d)*
A*	g(d)*
A*	g(d)*
プログラムのドラムキット設定	
00~31(INT)	
32~47(USER)	
32~47(USER)*	
32~47(USER)*	
32~47(USER)*	
32~47(USER)*	
32~47(USER)*	
32~47(USER)*	
48~56(GM)	
ドラムトラック・パターン設定	
U000~U999	
プログラムのマルチサンプル設定	
Mono	
Stereo	
Mono**	
Stereo**	
Mono**	
Stereo**	
ドラムキットのドラムサンプル設定	
Mono	
Stereo	
Mono**	
Stereo**	
Mono**	
Stereo**	

*: 構成の違いにより、各データのバンク設定は、内部データとして保存されますが、それぞれに示すバンクに変換して動作します。

** 構成の違いにより各データのバンク設定は、変換されてロードされます。また、マルチサンプル・ナンバー、ドラムサンプル・ナンバーは、0000 に初期化されてロードされます。

ショート・カット

[ENTER] スイッチ + テン・キー [0] ~ [9]

- 各ページのメニュー・コマンドへアクセス (10 項目まで) します。

[ENTER] スイッチ + [REC/WRITE] スイッチ

- オート・ソング・セットアップ機能が起動します。
Program、Combination モードでのこのスイッチを押すと、自動的に Sequencer モードのソングに、プログラム、コンビネーションの設定を割り当て、レコーディング待機になります。

[ENTER] スイッチ + 鍵盤

- ノート・ナンバー値、ベロシティ値を入力します。
- Global P5:Drum Kit、Seq P10: Pattern/RPPR、RPPR Setup ページで “KEY” を選択します。

Note: [ENTER] スイッチはダイアログを表示時、OK ボタンと同等な動作をします。そのため OK ボタンが表示されているダイアログでのノート・ナンバー値やベロシティ値は、この方法で入力できません。

[ENTER] スイッチ + [LOCATE] スイッチ

- Sequence モードで、[LOCATE] スイッチを押したときに移動するロケーションを設定します。

[ENTER] スイッチ

ダイアログを表示時、OK ボタンと同等な動作をします。

[PAGE SELECT] スイッチ + テン・キー [0] ~ [9]

[PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー [0] ~ [9] を押すと、該当するページへ移動します。

Note: 複数に分けられたページでは、最初のページ (P3-1 や P8-1 など) が選ばれます。

[EXIT] スイッチ

P0 へページ移動します。以下のように動作します。下記は最長での移動例です。(P0 以外を表示している場合)

- [EXIT] スイッチを押します。P0 の選択していたページへ移動します。
- [EXIT] スイッチを押します。P0 のトップ・ページ (Prog: Main, Combi/Seq: Program T01-08) へ移動します。
- [EXIT] スイッチを押します。P0 のトップ・ページの、以下のパラメーターへ移動します。
(Prog: “Program Select”
Combi: “Combination Select”
Seq: “Song Select”)

Program、Combinationモードでは、どのページにいても[EXIT] スイッチを最高で 2 回押せば、即、テン・キー、[Δ][▽] スイッチでプログラム、コンビネーションが選べます。Sequencer モードでは、[EXIT] スイッチを最高で 3 回押せば、ソングが選べます。

EXIT (その 2)

ダイアログを表示時、Cancel、Done、Exit ボタンと同等な動作をします。

電源オフ時に、[RESET CONTROLS] スイッチ + [REALTIME CONTROL] スイッチを押しながら電源オン

- 本機がイニシャライズ (初期化) されます。

(ロード中、ディスプレイに「Now writing into internal Memory」が表示されます。)

イニシャライズ後は、プリロード・データをロードする必要があります。Global モードのメニュー・コマンド “Load Preload/Demo Data” を実行して、データをロードしてください。(PG p.253)

MIDI Implementation

Pd1 : Assignable Pedal
ASW : Assignable Switch
Knob : Realtime KnobB1B,2B,3B,4B

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 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.
Q : Enabled when Sequencer is playing(transmit), recording(receive)

*1 : Kk = 24 - 108 : M50 61keys (61keys + Transpose)
= 12 - 108 : M50 73keys (73keys + Transpose)
= 00 - 150 : M50 88keys (88keys + Transpose)
= 00 - 127 : Sequencer and ARP

*2 : Program Combination MIDI Out[Hex] (Bank Map is KORG) (Bank Map is GM(2))
Bank A 000 - 127 : Bank B 000 - 127 : mm,bb,pp = 00.00, 00 - 7F = 3F.00, 00 - 7F
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
GM 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

*3 : When CC# by "CC Default" is assigned to the ARP Controllers and Chord Trigger Switches in Global Mode.
Reset Controller MIDI Assign = CC Default
ARP ON/OFF :CC#14
ARP Knob1 GATE :CC#22
ARP Knob2 VELOCITY :CC#23
ARP Knob3 LENGTH :CC#24
ARP Knob4 OCTAVE :CC#25
Chord Trigger SW1 :CC#110
Chord Trigger SW2 :CC#111
Chord Trigger SW3 :CC#112
Chord Trigger SW4 :CC#113

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES
Status Second Third Description (Transmitted when)
[Hex] [H] [D] [H] [D]
F2 ss (ss) tt (tt) Song Position Pointer
ss : Least significant [LSB]
tt : Most significant [MSB]
F3 ss (ss) Song Select (Song or Cue List is selected)
Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer mode. (Internal Clock)
Transmits Song Select message when in Sequencer mode.
*4 : For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt:ss = 00.10 means one measure.

M50 MIDI IMPLEMENTATION

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.
28,Aug,2008

1- TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second Third	Description	(Transmitted by)	[H] :Hex, [D] :Decimal	ENA
[Hex]	[Hex]				
9n	kk (k) (D)	Note Off	(Key Off)		*1 A
9n	kk (kk) (v)	Note On (vv)=1-127	(Note On)		*1 Q
An	kk (kk) (v)	Poly Key Pressure	(Sequence data)		
Bn	00 (00) mm (mm)	Bank Select (MSB)	(BANK keys, Prog/Combi change)		*2 PB
Bn	01 (01) vv (vv)	Modulation1	(Joystick +Y, ASW/Pd1)		
Bn	02 (02) vv (vv)	Modulation2	(Joystick -Y, ASW/Pd1)		
Bn	04 (04) vv (vv)	Foot Pedal	(Pd1 = Foot Pedal)		
Bn	05 (05) vv (vv)	Portamento Time	(Knob/Pd1 = Porta.Time, S Chg)		
Bn	06 (06) vv (vv)	Foot Pedal	(Pd1 = Foot Pedal)		
Bn	08 (08) vv (vv)	Portamento	(Knob/Pd1 = Porta, S Chg)		
Bn	0A (10) vv (vv)	Portamento	(Knob/Pd1 = Porta, S Chg)		
Bn	0B (11) vv (vv)	Expression	(Knob/Pd1 = Expression)		
Bn	0C (12) vv (vv)	Effect Control 1	(Knob/Pd1 = FX Control1)		
Bn	0D (13) vv (vv)	Effect Control 2	(Knob/Pd1 = FX Control2)		
Bn	0E (14) vv (vv)	ARP ON/OFF, ASW	(ARP ON/OFF, ASW)		*3 C
Bn	10 (16) vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1	(ASW/Pd1)		
Bn	11 (17) vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2	(Knob = Knob Mod1)		
Bn	12 (18) vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3	(Knob = Knob Mod2)		
Bn	13 (19) vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4	(Knob = Knob Mod3)		
Bn	14 (20) vv (vv)		(Knob = Knob Mod4)		
Bn	15 (21) vv (vv)		(ARP Knob1 GATE, ASW/Pd1)		*3 C
Bn	16 (22) vv (vv)		(ARP Knob2 VELOCITY, ASW/Pd1)		*3 C
Bn	17 (23) vv (vv)		(ARP Knob3 LENGTH, ASW/Pd1)		*3 C
Bn	18 (24) vv (vv)		(ARP Knob4 OCTAVE, ASW/Pd1)		*3 C
Bn	19 (25) vv (vv)	Bank Select (LSB)	(BANK keys, Prog/Combi change)		*2 PB
Bn	20 (26) vv (vv)	Portamento Off/On	(SW1/SW2/ASW = Porta.SW, S Chg)		
Bn	41 (65) 00/7F (00/127)	Soft Pedal	(ASW = Sostenuo)		
Bn	43 (67) vv (vv)	Sound Controller 1	(Knob = F/A Sustain)		
Bn	46 (70) vv (vv)	Sound Controller 2	(Knob2A, Knob = Resonance, ASW/Pd1)		
Bn	47 (71) vv (vv)	Sound Controller 3	(Knob2A, Knob = F/A Release, ASW/Pd1)		
Bn	48 (72) vv (vv)	Sound Controller 4	(Knob = F/A Attack)		
Bn	49 (73) vv (vv)	Sound Controller 5	(Knob2A, Knob = Filter Cutoff, ASW/Pd1)		
Bn	50 (74) vv (vv)	Sound Controller 6	(Knob = Pitch LF01 Spt)		
Bn	51 (75) vv (vv)	Sound Controller 7	(Knob = Pitch LF01 Dep)		
Bn	52 (76) vv (vv)	Sound Controller 8	(Knob = Pitch LF01 Dly)		
Bn	53 (77) vv (vv)	Sound Controller 9	(Knob = Pitch LF01 Dly)		
Bn	54 (78) vv (vv)	Sound Controller 10	(Knob3A, Knob = Filter RG Int, ASW/Pd1)		
Bn	55 (79) vv (vv)	Multi Purpose Ctrl15	(SW1/Knob = SW1 Mod.)		
Bn	56 (80) 00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl16	(SW2/Knob = SW2 Mod.)		
Bn	57 (81) 00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl17	(ASW/Knob = Foot SW)		
Bn	58 (82) 00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl18	(Knob/Pd1 = MFX Sel, S Chg)		
Bn	59 (83) 00/7F (00/127)	Effect 1 Depth	(All Insert MFX Sel, S Chg)		
Bn	5C (92) 00/7F (00/127)	Effect 2 Depth	(All Insert FX Off/On)		
Bn	5D (93) vv (vv)	Effect 3 Depth	(Master FX1/2 Off/On)		
Bn	5E (94) 00/7F (00/127)	Effect 4 Depth	(Total FX Off/On)		
Bn	5F (95) 00/7F (00/127)	Effect 5 Depth	(Chord Trigger SW1, ASW)		*3 C
Bn	6E (110) vv (vv)		(Chord Trigger SW2, ASW)		*3 C
Bn	6F (111) vv (vv)		(Chord Trigger SW3, ASW)		*3 C
Bn	71 (112) vv (vv)		(Chord Trigger SW4, ASW)		
Bn	7C (cc) vv (vv)	Control (cc)=0-119	(Sequencer data)		
Bn	7C (cc) vv (vv)	Control (cc)=0-119	(Knob = MIDI CX#00-119)		
Bn	7C (cc) vv (vv)	Control (cc)=0-119	(ARP Controllers = MIDI CX#00-119)		
Bn	7C (cc) vv (vv)	Control (cc)=0-119	(Chord Trigger SW = MIDI CX#00-119)		
Bn	7C (cc) vv (vv)	Control (cc)=0-119	(External Mode = MIDI CX#00-119)		
Cn	PD (PD) -- --	Program Change	(Prog/Combi change)		*2 P
Vn	vv (vv) -- --	Channel Pressure	(Sequence data)		
Bb	(bb) Bb (bb)	Bender Change	(Joy Stick X)		

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex] Description (Transmitted when ...) *5
F8 Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seq/Global mode) *5
FA Start (START in Seq mode) *5
FB Continue (Continue START in Seq mode) *5
FC Reset (Reset in Seq mode) *5
FE Active Sensing (Always)

*5 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, 06, 02, 42, 05, 01, mm, 00, vv, ww, xx, 00, FF]
3rd byte g : Global Channel
4th byte 4 : XORG ID
7th byte 05 : M50 series ID
8th byte 01 : M50 series ID
9th byte mm : M50 61Keys member code mm = 05
M50 73Keys member code mm = 0E
M50 88Keys member code mm = 17
11th byte vv : System Version 1st (1 -)
12th byte ww : System Version 2nd (0 -)
13th byte xx : System Version 3rd (0 -)
14th byte yy : System Version 4th (0 -)
(i.e. Version 1.0.2: vv=01, ww=00, xx=02)

Master Volume
[F0, 7F, 09, 04, 01, vv, mm, FF]
3rd byte g : Global Channel
4th byte vv : Value(MSB)
7th byte mm, vv = 00, 00 - 7F, 7F : Min - Max

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA
2-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Hex [H] [L]	Third [D]	Description (Use)	[H] : Hex. [D] : Decimal	[ENA]
Bank Select (LSB)	Bn 00 (00)	vv (vv)	Bank Select (LSB)	(vv) = 1-127	A
Bank Select (MSB)	Bn 01 (01)	vv (vv)	Bank Select (MSB)	(vv) = 1-127	A
Modulation1	Bn 02 (02)	vv (vv)	Modulation1	(as AMS)	T, Q
Modulation2	Bn 03 (03)	vv (vv)	Modulation2	(as Joy Stick +Y)	C
Foot Pedal	Bn 04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal	(as Joy Stick -Y)	C
Portamento Time	Bn 05 (05)	vv (vv)	Portamento Time	(as AMS & FX Dmod Src = Foot Pedal)	C
Portamento Entry (MSB)	Bn 06 (06)	vv (vv)	Portamento Entry (MSB)	(for RPC edit)	C
Volume	Bn 07 (07)	vv (vv)	Volume	(for RPC edit)	C
Balance Control	Bn 08 (08)	vv (vv)	Balance Control	(for Post IFX Panpot control)	*2 C
Panpot	Bn 0A (10)	vv (vv)	Panpot	(for Post IFX Panpot control)	C
Expression	Bn 0B (11)	vv (vv)	Expression	(as FX Dmod Src = Fx Control1)	C
Effect Control 1	Bn 0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1	(as FX Dmod Src = Fx Control2)	C
Effect Control 2	Bn 0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2	(as ARP ON/OFF)	*4 C
Multi Purpose Ctrl1	Bn 10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1	(as AMS & FX Dmod Src = Ribbon CC#16)	C
Multi Purpose Ctrl2	Bn 11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2	(as AMS & FX Dmod Src = Knob Mod1)	C
Multi Purpose Ctrl3	Bn 12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3	(as Value Slider)	C
Multi Purpose Ctrl4	Bn 13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4	(as AMS & FX Dmod Src = Knob Mod2)	C
Multi Purpose Ctrl5	Bn 14 (20)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl5	(as AMS & FX Dmod Src = Knob Mod3)	C
Multi Purpose Ctrl6	Bn 15 (21)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl6	(as AMS & FX Dmod Src = Knob Mod4)	C
Multi Purpose Ctrl7	Bn 16 (22)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl7	(as ARP Knob1 GATE)	*4 C
Multi Purpose Ctrl8	Bn 17 (23)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl8	(as ARP Knob2 VELOCITY)	*4 C
Multi Purpose Ctrl9	Bn 18 (24)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl9	(as ARP Knob3 LENGTH)	*4 C
Multi Purpose Ctrl10	Bn 19 (25)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl10	(as ARP Knob4 OCTAVE)	*4 C
Bank Select (LSB)	Bn 20 (28)	vv (vv)	Bank Select (LSB)	(for RPC edit)	*1 C
Bank Select (MSB)	Bn 21 (29)	vv (vv)	Bank Select (MSB)	(for RPC edit)	*1 C
Hold1	Bn 40 (64)	vv (vv)	Hold1	(as Damper)	C
Portamento Off/On	Bn 41 (65)	S3F/240 (563/264)	Portamento Off/On		C
Sostenuto Off/On	Bn 42 (66)	S3F/240 (563/264)	Sostenuto Off/On		C
Soft Pedal	Bn 43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal		C
Sound Controller 1	Bn 46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1	(for Sustain Level control)	C
Sound Controller 2	Bn 47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2	(for Resonance control)	C
Sound Controller 3	Bn 48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3	(for Release Time control)	C
Sound Controller 4	Bn 49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4	(for Attack Time control)	C
Sound Controller 5	Bn 4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5	(for Filter Resonance)	C
Sound Controller 6	Bn 4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6	(for Filter Resonance)	C
Sound Controller 7	Bn 4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7	(for Decay Time control)	C
Sound Controller 8	Bn 4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8	(for LF01 Speed control)	C
Sound Controller 9	Bn 4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9	(for LF01 Pitch Depth control)	C
Sound Controller 10	Bn 4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10	(for Filter RG Intensity control)	C
Multi Purpose Ctrl15	Bn 50 (80)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl15	(as AMS & FX Dmod Src = SW 1)	C
Multi Purpose Ctrl16	Bn 51 (81)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl16	(as AMS & FX Dmod Src = SW 2)	C
Multi Purpose Ctrl17	Bn 52 (82)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl17	(as AMS & FX Dmod Src = C#85)	C
Multi Purpose Ctrl18	Bn 53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl18	(as AMS & FX Dmod Src = C#86)	C
Multi Purpose Ctrl19	Bn 54 (84)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl19	(as AMS & FX Dmod Src = C#87)	C
Multi Purpose Ctrl20	Bn 55 (85)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl20	(as AMS & FX Dmod Src = C#88)	C
Multi Purpose Ctrl21	Bn 56 (86)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl21	(as AMS & FX Dmod Src = C#89)	C
Multi Purpose Ctrl22	Bn 57 (87)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl22	(as AMS & FX Dmod Src = C#90)	C
Multi Purpose Ctrl23	Bn 58 (88)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl23	(as AMS & FX Dmod Src = C#91)	C
Multi Purpose Ctrl24	Bn 59 (89)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl24	(as AMS & FX Dmod Src = C#92)	C
Multi Purpose Ctrl25	Bn 5A (90)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl25	(as AMS & FX Dmod Src = C#93)	C
Multi Purpose Ctrl26	Bn 5B (91)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl26	(as AMS & FX Dmod Src = C#94)	C
Multi Purpose Ctrl27	Bn 5C (92)	00/#00	Multi Purpose Ctrl27	(for Send 2 Level control)	C
Multi Purpose Ctrl28	Bn 5D (93)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl28	(for Send 2 Level control)	C
Multi Purpose Ctrl29	Bn 5E (94)	00/#00	Multi Purpose Ctrl29	(for Send 1 Level control)	C
Multi Purpose Ctrl30	Bn 5F (95)	00/#00	Multi Purpose Ctrl30	(for Master FX1,2 Off/On)	C
Multi Purpose Ctrl31	Bn 60 (96)	00/#00	Multi Purpose Ctrl31	(for Master FX1,2 Off/On)	C
Multi Purpose Ctrl32	Bn 61 (97)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl32	(for Local FX Off/On)	C
Multi Purpose Ctrl33	Bn 62 (98)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl33	(for Local FX Off/On)	C
Multi Purpose Ctrl34	Bn 63 (99)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl34	(for RPC edit)	C
Multi Purpose Ctrl35	Bn 64 (100)	0r (0r)	Multi Purpose Ctrl35	(for RPC edit)	C
Multi Purpose Ctrl36	Bn 65 (101)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl36	(for RPN select)	*3 C
Multi Purpose Ctrl37	Bn 66 (110)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl37	(as Chord Trigger SW1 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Multi Purpose Ctrl38	Bn 67 (111)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl38	(as Chord Trigger SW2 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Multi Purpose Ctrl39	Bn 70 (112)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl39	(as Chord Trigger SW3 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Multi Purpose Ctrl40	Bn 71 (113)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl40	(as Chord Trigger SW4 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Multi Purpose Ctrl41	Bn 72 (114)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl41	(for Seq. Recording (cc) = 0-119)	C, Q
Multi Purpose Ctrl42	Bn 73 (115)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl42		C
Multi Purpose Ctrl43	Bn 74 (116)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl43		C
Multi Purpose Ctrl44	Bn 75 (117)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl44		C
Multi Purpose Ctrl45	Bn 76 (118)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl45		C
Multi Purpose Ctrl46	Bn 77 (119)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl46		C
Multi Purpose Ctrl47	Bn 78 (120)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl47		C
Multi Purpose Ctrl48	Bn 79 (121)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl48		C
Multi Purpose Ctrl49	Bn 7A (122)	00/7F	Multi Purpose Ctrl49		C
Multi Purpose Ctrl50	Bn 7B (123)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl50		C
Multi Purpose Ctrl51	Bn 7C (124)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl51	(as All Notes Off)	A
Multi Purpose Ctrl52	Bn 7D (125)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl52	(as All Notes Off)	A
Multi Purpose Ctrl53	Bn 7E (126)	510 (516)	Multi Purpose Ctrl53	(as All Notes Off)	A
Multi Purpose Ctrl54	Bn 7F (127)	00 (00)	Multi Purpose Ctrl54	(as All Notes Off)	A
Multi Purpose Ctrl55	Cn pp (pp)	--	Multi Purpose Ctrl55	(for Prog/Combi Change)	*1 P
Multi Purpose Ctrl56	Cn vv (vv)	--	Multi Purpose Ctrl56	(as AMS & FX Dmod Src = After Touch)	P
Multi Purpose Ctrl57	Cn bb (bb)	bb (bb)	Multi Purpose Ctrl57	(as AMS & FX Dmod Src = After Touch)	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 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
00,01,	00 - 7F : Bank	B 000 - 127 : Bank
00,02,	00 - 7F : Bank	C 000 - 127 : Bank
00,03,	00 - 7F : Bank	D 000 - 127 : Bank
00,04,	00 - 7F : Bank	E 000 - 127 : Bank
79,00,	00 - 7F : GM 001 - 128	
79,01-09	00 - 7F : g(l)-g(9) 001 - 128	
78,00,	00 - 7F : g(d) 001 - 128	
38,00,	00 - 7F : GM 001 - 128	
3E,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
3F,01,	00 - 7F : Bank	B 000 - 127 : Bank
3F,02,	00 - 7F : Bank	C 000 - 127 : Bank
3F,03,	00 - 7F : Bank	D 000 - 127 : Bank
3F,04,	00 - 7F : Bank	E 000 - 127 : Bank
79,00,	00 - 7F : GM 001 - 128	
79,01-09	00 - 7F : g(l)-g(9) 001 - 128	
78,00,	00 - 7F : g(d) 001 - 128	
00,00,	00 - 7F : GM 001 - 128	
38,00,	00 - 7F : GM 001 - 128	
3E,00,	00 - 7F : g(d) 001 - 128	
3F,7F,	00 - 7F : Mute (KORG MUTE)	
*2 : When in Program, Global channel. When in Combination/Sequencer mode, each IFX's channel.		
*3 : 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.		
*4 : When CC# by "CC Default" is assigned to the ARP Controllers and Chord Trigger Switches in Global Mode.		
n : When in Program/Combination mode, Global channel. When in Sequencer mode, current selected track's channel.		

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[Status]	Second	Third	[H] : Hex, [D] : Decimal	Description (Use for)
[Hex] [H] [D]	[H] [D]	[H] [D]		
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) ss : Song (0-127) No.

Receive when in Sequencer mode.

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

[Status][Hex]	Description (Use for.....)	
F8	Timing Clock (Tempo, AMS & FX Dmod Src)	*5
FA	Start/Continue	*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.

*6 Receive when MIDI Clock in Global mode is External MIDI 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,m,06,01,F7] 3rd byte m : Channel = 0 - F : Global Channel
= 7F : Any Channel

GM System On (Receive when in Sequencer mode)
[F0,7E,m,09,01,F7] 3rd byte m : 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

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（電子回路などのよう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、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

修理についてのご質問、ご相談は、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ついてのご質問、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(5355)5056

● サービス・センター: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL 03(5355)3537 FAX 03(5355)4470

KORG

株式会社コルグ

本社: 〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2

URL: <http://www.korg.co.jp/>