

Virtual Acoustic Synthesizer

VP1

PERFORMANCE NOTES

パフォーマンスノートの見かた

ボイスナンバー カテゴリ ボイスネーム シーン 1 ~ 3 の変化

使用している
エレメント

イニシャル
シーン

各コントローラー
による変化

No. A01(01)					
音色名	SPad: SpacePorta				
	EL1: SpacePorta	EL2: -			
	EL3: -	EL4: -			
音色説明	長いリリースを持つ、ポルタメント付きのパッドサウンドです。				
Scene (Foot)	Initial Secen No. = 2			1 こもる 2 通常 3 変調がかかる	
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Brilliance	-	-	-	音色の明るさ
Param3 (FC1)	HarmPosit	-	-	-	踏み込むと音程感が損なわれる
Param4 (FC2)	HarmVol	-	-	-	音の輪郭がはっきりする
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Emerge	-	-	-	上げると音色はノイズになる
Param8 (CS2)	Resonance	-	-	-	レゾナンス
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10 (VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11 (AT)	-	-	-	-	
Param12 (PB)	-	-	-	-	
Param13 (TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	ON	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
EffectType	Reverb Hall				
演奏のための ヒント	<p>シンセのルパートやイントロで用いてもよし、普通のバックアップ用のパッドとしても使えます。 MW 2 と CS 2 の併用で、非常にアナログシンセっぽいニュアンスが出せます。 FC 1 の効果は VP 1 ならではのものです、非常に面白いですが、踏み込んだとき低域がなくなるので注意が必要です。 また、CS 1 は上げると音がノイズと化しますので、ビックリしないでください。 シーンコントローラーでは、こうした効果が一斉にかかるようになっています。 ポルタメントがかかりすぎると感じたときは、QED の POR TIME で調整してください。</p>				

機能マップ

PLAY	
PLAY MODE	
EXIT	Notes Close
F1	Information Display
F2	Controller Value View
F3	Keyboard Transmit Channel
F4	Controller Assign Table
F5	Scene
F6	Voice Setup
F7	Output
F8	Voice Directory
STORE	Store
COMPARE	Compare

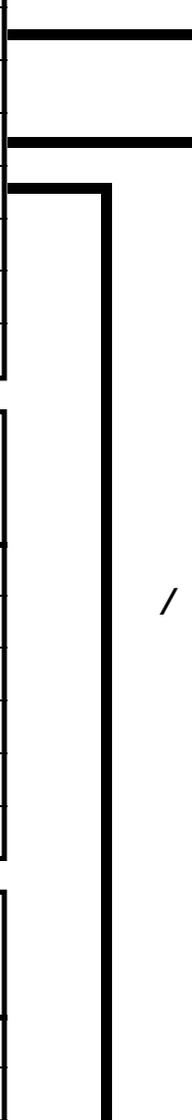
SYSTEM	
SYSTEM MODE	
F1	TG Settings
F2	Kbd Settings
F3	MIDI Settings
F4	Assignable Controllers
F5	Greeting Message
F6	Miscellaneous Settings

DISK	
DISK MODE	
F1	Load All Data
F2	Load 1 Bank
F3	Load 1 Voice
F4	Save All Data
F5	Rename
F6	Format

F1	Control Range
----	---------------

Element Switch	
Max Note	
Receive Channel	
Key Assign Mode	
Volume	
Detune	
Note Shift	
Pan Range	
Note Limit	
Micro Tuning	
Portamento Mode	
Portamento Resolution	
PB Range	
PB Curve	
Zoned After Touch Mode	
Zoned After Touch Split	
Sustain	
F1	Element Copy

Mixer		
F8	Effect	
F8	F8	Equalizer



No. A01(01)					
音色名	SPad: SpacePorta				
	EL1: SpacePorta	EL2: -	EL3: -	EL4: -	
音色説明	長いリリースを持つ、ポルタメント付きのパッドサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. = 2				
	1 こもる	2 通常	3 変調がかかる		
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Brilliance	-	-	-	音色の明るさ
Param3 (FC1)	HarmPosit	-	-	-	踏み込むと音程感が損なわれる
Param4 (FC2)	HarmVol	-	-	-	音の輪郭がはっきりする
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Emerge	-	-	-	上げると音色はノイズになる
Param8 (CS2)	Resonance	-	-	-	レゾナンス
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	ON	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
EffectType	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>シンセのルパートやイントロで用いてもよし、普通のバックアップ用のパッドとしても使えます。</p> <p>MW 2 と C S 2 の併用で、非常にアナログシンセっぽいニュアンスが出せます。</p> <p>F C 1 の効果は V P 1 ならではのものです、非常に面白いですが、踏み込んだとき低域がなくなるので注意が必要です。</p> <p>また、C S 1 は上げると音がノイズと化しますので、ビックリしないでください。</p> <p>シーンコントローラーでは、こうした効果が一斉にかかるようになっています。</p> <p>ポルタメントがかかりすぎると感じたときは、Q E D の POR TIME で調整してください。</p>				

No. A02(02)					
音色名	MSFx: WaterBell				
	EL1: WaterBell	EL2: -	EL3: -	EL4: -	
音色説明	コントローラーで、水音・クリスタル・金属風なベル音色と変化します。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =			1 水音風音色 2 音程感のある水音風音色 3 クリスタルベル風音色	
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Stiffness	-	-	-	鐘風になる
Param2 (MW2)	Mellow	-	-	-	音全体の明るさ
Param3 (FC1)	FluidSpeed	-	-	-	変調スピード
Param4 (FC2)	Emerge	-	-	-	共鳴の度合
Param5 (MBx)	Resonance	-	-	-	金属的材質感の変化
Param6 (MBy)	Thickness	-	-	-	金属的材質感の変化
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	PitchDown	-	-	-	ピッチダウン
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
EffectType	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、水音風のモジュレーションが、背後でシャワシャワいっているパッド音色です。このシャワシャワの変調スピードは、FC1で変えられ、踏み込んでいない状態では非常にゆっくりした変調になります。</p> <p>また、FC2では音程感が変化し、踏み込んでいない状態では金属的な倍音のみが残り、ほとんど音程感がなくなります。</p> <p>MBでは、この金属的な倍音成分の材質感を変化させられます。</p> <p>演奏中にこれらのコントローラーをいじりすぎて元の音色に戻らなくなったときは、シーンコントローラーを、2の位置にもってきてください。</p> <p>(すでに2の位置にある場合は、少し動かしてから2の位置に戻してください)</p> <p>とにかく非常にいろいろな変化をする音色なので、「これだっ!」というコントローラーの使い方を研究してみてください。</p>				

No. A03(03)					
音色名	MSFx: StrSqueak				
	EL1:	StrSqueak	EL2:	-	
	EL3:	-	EL4:	-	
音色説明	弦の擦れる感じをデフォルメしたストリングス系のSEサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 ミュート音 2 ノーマル音 3 ビブラート音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	FluidVol	-	-	-	流水音の音量
Param3 (FC1)	StrMute	-	-	-	弦のミュート
Param4 (FC2)	Squeak	-	-	-	擦弦位置
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	SqueakSpd	-	-	-	擦弦位置の変化速度
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	Stress	-	-	-	音の強さ
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、フランジャーがかかったようなアタック感ディケイ感を持つ、クセの強い音色です。鍵盤を押さえ続けていると、シンセストリングス系の音色がゆっくりと立ち上がってきます。そのままだとかなりエフェクト感の強い音色で、アンサンブル内での使用はなかなか難しいのですが、Q E DでEG Attack/Decayを速くすればフランジング感が消え、普通のストリングスとしても使えます。</p> <p>背後できこえている、水が流れるようなモジュレーションは、MW 2を下げ切った時点で完全に消えます。</p>				

No. A04(04)					
音色名	oEns: OrcheStr EL1: RoughStr' EL2: Low Bowed EL3: High Bowed EL4: KitBowed'				
音色説明	ストリングスアンサンブル系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 低、高ソロ音付きオケ 2 高ソロ音付きオケ 3 ソロ音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Tremolo	Tremolo	Tremolo	Tremolo	
Param3 (FC1)	-	Volume	-	-	低ソロ音音量
Param4 (FC2)	-	-	Volume	-	高ソロ音音量
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Volume	-	-	-	ストリングス音量
Param8 (CS2)	-	-	-	Volume	ソロ音音量
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress1	Stress	Stress	Stress	音の強さ
Param11(AT)	-	VibDepth	VibDepth	VibDepth	ソロ音ビブラートデプス
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	Stress2	Strs&VibSp	Strs&VibSp	Strs&VibSp	ソロ音ビブラートスピード、音量
Sustain Enable	OFF	OFF	OFF	OFF	
Portamento	OFF	OFF	OFF	ON	
Max Notes	11	MONO	MONO	3	
Microtuning	Equal_(off)	Equal_(off)	Equal_(off)	Equal_(off)	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>大編成のストリングスアンサンブル風の音色の上にソロ音色が重なっています。</p> <p>ボイスプログラムを呼び出した時点で、アタックが遅すぎると思われたら、Q E DのEG ATTACKを速くしてください。速いバッセージも弾けるようになります。</p> <p>F C 1、2でソロ音色と低弦音色のバランスが変わり、ソロ音色には、アフタータッチでビブラートがかけられます。</p>				

No. A05(05)					
音色名	Chor: VowBra EL1: VowBra EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	テープの速回し風の人声音です。プラスのようにも聞こえます。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Section No. =				1 ビブラート音 2 ノーマル音 3 デュアル音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Chorus	-	-	-	デュアル
Param3 (FC1)	-	-	-	-	
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	AtkPitch	-	-	-	アタック部のピッチの不安定さ
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	Wah	-	-	-	ワウワウ
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>弱いペロシティで弾くと、ボイス風にもプラス風にも聞こえる音色ですが、強く弾くと、一気にクラビネットっぽくなります。</p> <p>アフタータッチのワウワウ効果をうまく活かして演奏してみてください。</p> <p>また、Q E Dでアタック/ディケイを速くして、音色のクセを抑えれば、シンセソロ用の音色としても使える音色です。</p>				

No. A06(06)

音色名	sCmp: NoisyKing				
	EL1:	VowBra	EL2:	-	
	EL3:	-	EL4:	-	
音色説明	音程感の明確なアタックノイズサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 音程感希薄 2 通常 3 変調&歪み
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	HarmPosit	-	-	-	C S 1 との併用で全体のピッチを激しく変化させる
Param3 (FC1)	Emerge	-	-	-	音程感を消失させてノイズ化
Param4 (FC2)	Resonance1	-	-	-	レゾナンス
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	HarmVol	-	-	-	倍音成分の全般的な変化
Param8 (CS2)	Resonance2	-	-	-	レゾナンス
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>V P 1 ならではの音色のひとつで、低音域部分のノイズと実音のバランスが独特です。F C 1 ではそのバランスを変化させられます。F C 2 と C S 2 は、ともにレゾナンスを変化させますが、変化の仕方が微妙に違いますので、うまく使い分けてください。</p> <p>またMW 2 は、プログラムを呼び出した時点で動かしてもあまり変化が起こりませんが、C S 1 を上げた状態で動かすと、リング変調風の非常に過激な変化を生みだします。</p> <p>こうしたコントローラーとペロシティによる音色変化をうまく活かして、低音域でパーカッシブなシーケンスを作ると、大変に面白いものができます。シーケンサーに打ち込むときは、まずキーノートを入力し、それを聴きながら、あとからコントローラーの信号をリアルタイムでマージしてやると、より簡単で、なおかつ面白いシーケンスが作れます。</p> <p>なお、ボイス風に聞こえる中音域をこえ、さらに高い音域に進むと、だんだん音程感が崩壊していきますので注意してください。</p>				

No. A07(07)					
音色名	sCmp: Fantasy EL1: Crystal EL2: Crystal EL3: - EL4: -				
音色説明	キラキラ系のシンセディケイサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 バリエーション1 2 バリエーション2 3 バリエーション3
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	VibDepth	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	MetalTone	MetalTone	-	-	金属成分が増える効果
Param3 (FC1)	Stiffness	Stiffness	-	-	クセのある倍音を付加できる
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	Stress	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	OFF	-	-	
Portamento	OFF	OFF	-	-	
Max Notes	8	8	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	Equal_(off)	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>上品な金属倍音を持ったディケイ音で、いわゆるシンセベル用にもコードバック用にも使えます。どのコントローラーを動かしても、過激な変化は一切起こりませんから、平常心で演奏するには最適です。</p> <p>シーンコントローラーで用途に応じた音色のバリエーションを作るのが、最も簡単な音色エディット法です。</p> <p>また、Q E Dで EG ATTACK / DECAY / SUSTN / RELSE のすべてのスライダーを下げ切った状態で、アタック音のみの音色を作り、MW 2を動かして見るのもなかなか「味」です。</p>				

No. A08(08)					
音色名	sCmp: Sweepy EL1: Sweepy EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	アフタータッチで音色が変化するベル系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1.減衰音のみ 2.減衰音+パッド音 3.減衰音+スweep音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	NzVol	-	-	-	ノイズ成分のキャラクター
Param3 (FC1)	-	-	-	-	
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	CompVol	-	-	-	減衰音の音量
Param8 (CS2)	NzVol	-	-	-	ノイズ成分の音量
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	NzStress	-	-	-	ノイズ成分の強調
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、柔らかいアタックに続いて、金属倍音がる美しい音色です。</p> <p>ごく弱いペロシティでは、金属倍音は全く出なくなります。</p> <p>アフタータッチによる音色変化を使って演奏すると、パッド的なイメージが強くなります。</p> <p>右手でアルペジオ、左手でアフタータッチを活かしたコード弾き、というやりかたが何とも「ハマル」音色です。</p> <p>CS 1 / 2 で、ディケイ成分とサステイン成分のバランスが変えられますが、いったん動かした後に、両方とも下げると、音が鳴らなくなりますから注意してください。</p> <p>なお、アフタータッチおよびMW 2 の効果は、サステイン成分にのみかかります。</p>				

No. A09(09)					
音色名	MKey: HarpBell EL1: HarpBell EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	アタックの、金属音成分とディケイ成分に、一体感のあるハープ系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 ベル系のアタック 2 通常 3 短いディケイ
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Stiffness1	-	-	-	アタック部分の倍音構造変化
Param3 (FC1)	StrMute	-	-	-	ディケイ
Param4 (FC2)	HarmVol	-	-	-	F 1 より明瞭な変化を持つディケイ
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Stiffness2	-	-	-	全体の倍音構造が変化
Param8 (CS2)	HarmPosit	-	-	-	アタック部分の倍音構造の変化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>プログラムを呼び出した時点では、高音域でベル系、低音域ではブラック系の、クセのないディケイ音です。</p> <p>MW 2 を下げ切ると、金属的な倍音がグラスを叩いているような倍音に変化し、またブラック的な要素も薄くなります。</p> <p>CS 1 / 2 はともに、ブラック的な要素の音色にピークを作って変化させます。</p> <p>MW 2 とCS 1 / 2 の位置関係で、かなりの音色バリエーションが作れますので、いろいろ試してみてください。</p> <p>この操作によって生じるピークが含む高次倍音は、FC 1 でカットすることができます。またFC 2 を踏み込むと、ディケイ/リリースともに短くなり、よりパーカッシブに演奏できます。</p>				

No. A10(10)					
音色名	EGtr: HyperDrive EL1: HyperDrive EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	過激な音色変化を持つSE系リードギターサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. = 1 こもった感じの音 2 通常音 3 フィードバック				
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Drive	-	-	-	ドライブ
Param3 (FC1)	ScreamWah	-	-	-	倍音変化を伴ったワウワウ
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	AtkSpd	-	-	-	アタックの速さ
Param11(AT)	DirtyMod	-	-	-	速いピッチのモジュレーションで音が濁る
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	ON	-	-	-	
Max Notes	MONO	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Stereo Echo				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、ディストーションギター系のリード音色です。ピッチベンドのレンジ設定が、上げきりで長2度、下げきりでオクターブ変化するようになっていますので、いわゆるチョーキングとトレモロアームという感じで、使い分けて演奏してください。MW 2 は中央より下げるとギターをゴリゴリこすっているような音が出せ、いろいろなハーモニクスが得られます。ただしMW 2 を下げ切るとアタック音しかりしくなりますので注意してください。これらに加えてFC 1でのワウワウとアフタータッチを駆使して演奏すると、それは過激な演奏が可能です。</p> <p>モノフォニックに設定してありますが、好みに応じてポリフォニックにして演奏してみてください。</p>				

No. A11(11)					
音色名	AGtr: SteelSpeak EL1: Guitaristk EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	鉄弦ギター的なサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 通常 2 線の細い音 3 高音が付加される
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	HarmVol	-	-	-	ハーモニクス音になる
Param2 (MW2)	Str Mute1	-	-	-	スチールらしさを加える
Param3 (FC1)	BodyTone1	-	-	-	胴鳴りの付加
Param4 (FC2)	Str Mute2	-	-	-	明るさ
Param5 (MBx)	Pan1	-	-	-	一部の成分のパン
Param6 (MBy)	Pan2	-	-	-	他の成分のパン
Param7 (CS1)	NzVol	-	-	-	ノイズ感の微妙な変化
Param8 (CS2)	BodyTone2	-	-	-	胴鳴りの微妙な変化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb White Room				
演奏のためのヒント	<p>鉄弦アコースティックギター系のブラック音色で、この音色においてコントローラー群は、さまざまな要素の付加という働きをします。過激な変化は起こりません。</p> <p>通常は、ビブラートデプスのコントロールに割り振られることの多いMW1が、ハーモニクスのコントロールをしているところに注意してください。ビブラートはアフタータッチでのみかけられます。FC1とCS2によって得られる胴鳴りの効果は、かなり明確に音色の全体像を変えますので、うまく使ってください。</p> <p>おおまかな音色変更はシーンコントローラーで行ってしまっても良いでしょう。</p> <p>基本的にギターブラック系の音色なので、ギターのニュアンスに沿って演奏するのが「フツー」ですが、「フツー」なのが嫌いな人は、MW1を上げきり、MW2を下げきりのアタック音で、パーカッション的に使うのも楽しいと思います。</p>				

No. A12(12)					
音色名	Bass: FeedBackB				
	EL1: FeedBack1	EL2: -	EL3: -	EL4: -	
音色説明	フィードバック奏法、パーカッション風サウンドも可能なチョッパーベース系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				
	1 ベース音	2 フィードバック&ハーモクス	3 鐘風音色		
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Feedback	-	-	-	フィードバック
Param3 (FC1)	AtkTone	-	-	-	低域の質感変化
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	鐘風になる
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Thickness	-	-	-	音色、音量変化および、フィードバック時はハーモニクスの音程変化
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、ノーマルなエレクトリックベースですが、MW 2 を上げていくと、ハーモニクスが持続音となってあらわれ、いきなりアバンギャルド化します。</p> <p>このハーモニクスのピッチはベロシティによって激しく変化しますので、それをうまく活かした「変」な演奏が期待されます。(何が「変」であるかという基準はプレイヤーの皆さんにお任せしますが)ノーマルなベースとして使う時は、FC 1 を踏み込むと低域倍音が増え、重みが増します。</p>				

No. A13(13)					
音色名	Eth : Oriental EL1: AsianPc EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ディケイの自由な鐘系のサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 弦楽器系の減衰音 2 ノーマル音 3 ビブラート音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	-	-	-	-	
Param3 (FC1)	Stiffness	-	-	-	弦の剛性(太さ)倍音の非調和度の変化
Param4 (FC2)	StrMute	-	-	-	弦のミュート
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	RelseVol	-	-	-	残響
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、野放しの金属倍音がヤカマしくも美しいディケイ音ですがFC2を下げると(すでに下げきりになっているときは、いったん踏み込んでまた下げる)ディケイが短くなり、よりアタック感が明確になります。さらにこの状態でFC1を下げ切ると非協和な金属倍音が消え、音色は琴系のブラック音色に変化します。</p> <p>また、どの状態からでもアフタータッチを与えると、モジュレーションつきの持続音が、ゆっくりと立ち上がってきます。立ち上がり速度はかなりゆっくりなので、最低3~4秒は待つ忍耐が必要です。</p>				

No. A14(14)					
音色名	CPrc: Clox EL1: Clikbel EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	たくさんのアナログ時計の雰囲気をかもし出せるパーカッシブサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 風音付加 2 時計店 3 大きな古い時計
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	NzVol1	-	-	-	風音
Param2 (MW2)	Tone	-	-	-	鐘の音の変化
Param3 (FC1)	Thinness	-	-	-	細さ
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Formant	-	-	-	フォルマント感の変化
Param8 (CS2)	Buzzmetal	-	-	-	音のまとまりがなくなる感じ
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	NzVol2	-	-	-	雑音感の微妙な変化
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Chorus				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、ディケイの短い、かわいらしいベル音です。</p> <p>MW 1 を上げていくと、ゼンマイが巻き上がる時のような「シャー」というノイズが付加されるので、右手で適当なシーケンスを弾きながらこれをやると、100人中87人位が「おお、これはまさに時計のイメージ！」と手を打つことでしょう。（あとの13人はデジタル時計しか知らない人）</p> <p>MW 2 でアタック音の倍音構造が、FC 1 で全体の倍音構造が変化しますので、色々なサイズの時計を演ずることができます。</p> <p>CS 2 では歪んだようなギャリギャリした倍音が生れますが、CS 1 と併用するとさらにその倍音に変化がつけられます。</p>				

No. A15(15)					
音色名	Perc: TalkDrum EL1: TalkDrum EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ピッチバンドホイールやコントローラーによる面白いパーカッションサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Scen No. =				1 音程感ある減衰音 2 太鼓風音色 3 音程変化のパーカッション音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Brilliance	-	-	-	ノイズ音の付加およびノイズ音色の変化
Param2 (MW2)	Stiffness	-	-	-	倍音変化
Param3 (FC1)	AtkTone1	-	-	-	音色変化、特に MW 2 が Max になっていると効果大
Param4 (FC2)	AtkTone2	-	-	-	音色変化、特に MW 2 が Max になっていると効果大
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Tone	-	-	-	全体の音の明るさ
Param8 (CS2)	HarmVol	-	-	-	上げて行くとペロシティによりピッチが変化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10 (VEL)	HarmP/Mute	-	-	-	音量変化、CS 2 とのコンビでピッチ変化、強いペロシティ時はミュート音
Param11 (AT)	-	-	-	-	
Param12 (PB)	-	-	-	-	
Param13 (TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Room 1				
演奏のためのヒント	<p>コントローラーを駆使した演奏が非常に重要な音色の一つで、単にキーノートだけで演奏しているとこの音色の面白さは、ほとんど引き出すことができません。</p> <p>まずピッチバンドが大変に効果的で、ベンダーを操作しながら演奏すると、タブラあるいはトーキングドラムといったニュアンスが出せます。この音色の演奏には必要不可欠、といってもいいコントローラーです。</p> <p>MW 1 ではピンクノイズっぽいざらっとした残響が得られます。</p> <p>FC 1 / 2 はともにミュート感の違いによるピッチ変化を作り出し、ベンダーとはまた違った表現が可能です。</p> <p>CS 2 では、ペロシティによるピッチ変化を作り出すこともできます。</p> <p>MW 2 は下げ切ると非調和な倍音成分が完全に消え、低音域ではベース風を使うことが可能になります。この状態でも他のコントローラーは大変よく効きますので、色々試してみてください。</p> <p>シーケンサーに単純なフレーズを打ち込んで、あとからコントロール信号をマージすると、面白い演奏が簡単にできます。</p>				

No. A16(16)					
音色名	ssFx: Harmagedon				
	EL1: Harmagedon	EL2: -	EL3: -	EL4: -	
音色説明	異様な S E 系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 ゴー音 2 左側殴打音追加 3 右側変調音追加
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	MadMachine	-	-	-	R側変調音ボリューム
Param2 (MW2)	Mute/Wah	-	-	-	全体の音の明るさ
Param3 (FC1)	Tone1	-	-	-	L側の殴打音および、R側の変調音の音色変化
Param4 (FC2)	Tone2	-	-	-	L側の殴打音および、R側の変調音の音色変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	-	-	-	-	
Param11(AT)	Wildness	-	-	-	L側の殴打音および、R側の変調音が不規則変調となる
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出してキーオンしていると、ゴーゴーという嵐のような風音の中で、だれかが（あるいは何かが）必死でドアを叩いている音が聞こえます。</p> <p>これだけで、もう十分「コワイ」ですが、この音をサステインペダルを踏みっぱなしにしておいて、MW2、FC1/2を動かすと、ノック音が野太くなったり、甲高くなったり、もっと激しくなったりして、それは「コワイ」です。</p> <p>とどめはMW1で、上げていくとヒステリックな倍音が生じ始め、上げ切るとすさまじく混沌とした状態になります。この時点でそこら中のキーを激しく叩きまくと、まさにハルマゲドン状態に突入します。ここまで「イって」しまっている音色がプリセットできるのも、まさにVP1ならではのダイゴ味といえます。ただしヘッドフォンで長時間聴くと、多分脳に毒なのでやめましょう。</p>				

No. B01(17)					
音色名	Bowd: Viologue EL1: Bowed EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	擦弦楽器系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 トレモロ 2 ノーマル音 3 不安定
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	-	-	-	-	
Param2 (MW2)	Tremolo	-	-	-	トレモロデプス
Param3 (FC1)	-	-	-	-	
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Tone-Deaf	-	-	-	ランダムアタックピッチ、上げるほど不安定なピッチとなる
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	Strs&VibSp	-	-	-	音量とビブラートのスピード
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	ON	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>擦弦楽器系のリード音色です。</p> <p>ボイスプログラムを呼び出した状態で、アタックが遅すぎると思われたら、Q E Dでアタックを速くして演奏してください。</p> <p>MW 2 のトレモロ効果や、アフタータッチのビブラート、音量変化等をうまく使って演奏してみてください。</p> <p>もっと「ヘン」な音にしたいというときは、Q E DのPOR TIMEを思い切って上げてしまうと、「マトモ」なフレージングは一切できなくなりますが、非常に怖めのエフェクト音が簡単に作れます。(とりあえず幼児は大変怖がります)</p>				

No. B03(19)					
音色名	oEns: RoughStr EL1: RoughStr EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	V P 1 得意の荒々しいストリングス系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =			1 トレモロ奏法音 2 標準音 3 変調	
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	TremDepth	-	-	-	トレモロデプス
Param3 (FC1)	StrMute	-	-	-	弦のミュート
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	弦の剛性(太さ) 倍音の非調和度が変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Squeak	-	-	-	擦弦位置のモジュレーションによるフランジング効果
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress1	-	-	-	
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	Stress2	-	-	-	音色の強弱
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ペロシティ、アフタータッチに大変センシティブに反応する音色です。 特にアフタータッチによる、アンサンブル全体のゆっくりしたクレッシェンドは、気持ちよく再現できます。</p> <p>MW 2 では弦楽器特有のトレモロ効果が出せます。CS 1、FC 2 はかなり過激な音色変化をもたらす、両方上げきりの状態で、音程感の崩壊したフォルマントノイズのようになります。このときアフタータッチを効かせながらMW 2 を上げていくと、やはり「コワイ」感じのSE音色になりますので、そういう局面も忘れずに試してみてください。</p>				

No. B04(20)					
音色名	OEns: SlowStrs EL1: SlowStrs EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ゆっくりしたアタックのアナログシンセ系のパッドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 基音成分消滅 2 通常 3 変調
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Stiffness1	-	-	-	音色の明るさの微妙なコントロール
Param3 (FC1)	HarmVol	-	-	-	音色の明るさのコントロール
Param4 (FC2)	Stiffness2	-	-	-	倍音構造の根本的な変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Spectrum	-	-	-	高次倍音成分の変化
Param8 (CS2)	Squeak	-	-	-	連続的に動かすとフランジング
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ゆっくりとしたアタックのシンセストリングスですが、E GはQ E Dで簡単にエディットできます。MW 2 や C S 2 を連続的に動かすとフランジングがかかったモジュレーションが得られますが、C S 2 の方が効果は明確です。</p> <p>C S 1 で得られる音色変化は、ローパスフィルターによるものではなく音色の位相感を変化させます。基本的にどのコントローラーを動かしてもさほど破壊的な音色変化は起こりませんが、F C 2 をいっぱい踏み込んだ状態でC S 2 を連続的に動かせば、普通のシンセパッドというコンセプトから完全に逸脱できます。このガスもれのような音色をサステインペダルでキープしながらいろいろなコントローラーを動かしてみてください。</p>				

No. B05(21)					
音色名	OEns: Eleanor EL1: Contrello EL2: Quartet EL3: Bow 3D EL4: -				
音色説明	マツヤニの感じがはっきりした擦弦サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 明るい音 2 メロウな音 3 アタックが付く
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Tone1	Stiffness	HarmVol	-	倍音の非調和性
Param3 (FC1)	-	-	-	-	
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	Pan	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	Tone	StrMute	-	明るさ
Param8 (CS2)	Tone2	-	Bowscratch	-	Bow Scratch
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10 (VEL)	Stress	Stress	Stress	-	音の強さ
Param11 (AT)	-	VibDepth	VibDepth	-	ビブラートデプス
Param12 (PB)	-	-	-	-	
Param13 (TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	OFF	OFF	-	
Portamento	ON	ON	OFF	-	
Max Notes	5	5	5	-	
Microtuning	Equal_(off)	Equal_(off)	Equal_(off)	-	
Effect Type	Reverb Room 2				
演奏のためのヒント	<p>リアルなストリングアンサンプルです。3エレメントをレイヤーしていますのでポリ数は約5音です。(1エレメントのみ6音ポリなのでこのように表現しておきます)</p> <p>CS 1 / 2 を上げると擦弦感がより強調され、サンプリングしたストリングサウンドに近いイメージになります。</p> <p>MW 2 を上げていくと非調和倍音成分が増え、中央の位置より上に設定すると、高域鍵盤では音程感が崩壊します。あくまでリアルなストリングスとして使用するための音色ですが、MW 2 によってスペリオパイブとストリングスを混ぜたような状態にして演奏すると、また違った「世界観」が得られると思います。</p>				

No. B06(22)					
音色名	MEns: FoggyAtk EL1: Foggy Atk EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	シャラシャラしたアタック感を持つシンセストリングス系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 音程感の崩壊 2 通常 3 倍音構造の根本的变化
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	NzVol	-	-	-	高調波成分の増減
Param3 (FC1)	Stiffness1	-	-	-	倍音構造全般の変化
Param4 (FC2)	StrMute	-	-	-	音の輪郭の変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	HarmPosit	-	-	-	基音成分変化、連続的に動かすとフランジング
Param8 (CS2)	Stiffness2	-	-	-	非協和倍音の増減
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>アタック時の高次倍音の変化に特徴のある、立ち上がりの速いシンセストリングスです。高次倍音の量はMW 2でコントロールでき、これを中央より下げてFC 2を踏み込むと輪郭のはっきりしたストリングスになります。</p> <p>音色イメージを最も極端に変えるのは、CS 1 / 2で、ともに倍音構造が根こそぎ変化します。CS 1は上げていくと低域成分が失われますので注意してください。</p> <p>コントローラーで様々な音色バリエーションを作ったら、さらにQEDでEGをエディットしてみてください。非常にいろいろなタイプの音色が作れます。</p>				

No. B07(23)					
音色名	MEns: StrOrgan EL1: StrOrgan EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ノイズっぽくリードっぽい持続サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 ノイズ感ある持続音 2 リードっぽい音色 3 遅い変調のS E的音色
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	非常に遅い変調で独特な雰囲気を出すため効果音的に使うと良い
Param2 (MW2)	Harmonics	-	-	-	ハーモクス変化で独特な雰囲気を出すため効果音的に使うと面白い
Param3 (FC1)	PipeTone	-	-	-	オクターブ上の音の追加ボリューム
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	管風変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音色、音量変化
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、上品な、まるいオルガン系音色です。</p> <p>基本的なイメージをこわさずに音色を変化させられるのは、FC1/2で、FC1は踏み込むと1オクターブ上の倍音が生じ、音の輪郭が明確になります。FC2を踏み込むと基音成分が消え非調和倍音成分が現われます。</p> <p>かなり過激な変化を生みだすのがMW1で、ゆっくりしたフランジングがかかります。</p> <p>MW1を上げきりで、サステインペダルを踏みっぱなしにし、MW2、FC1/2を上げ下げすると、相当「ブキミ」なエフェクト音が作れます。この状態でメロディを弾こうというのはムダな試みですが、人生なにごともトライですから、やってみる価値がないとはいえません。</p>				

No. B08(24)					
音色名	MEns: TearDrop				
	EL1: TearDrop		EL2: -		
	EL3: -		EL4: -		
音色説明	ミュートギター風アタックの付いたストリングス系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 アタック付ストリング 2 明るくなる 3 水音風変調追加
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	HarmPosit	-	-	-	Min でノイズ効果音、通常は Max で音程を付けて使う
Param2 (MW2)	Stiffness	-	-	-	コーラス風変化
Param3 (FC1)	FluidVol	-	-	-	水音風変調音ボリューム、変調スピード
Param4 (FC2)	StrMute	-	-	-	全体の明るさ
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音色、音量変化
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、エッジのないピチカートのようなアタックを持つ持続音ですが F C 2 を踏み込むと、アタック成分はかなりハードな音に変化します。</p> <p>スタッカートでリズムックに演奏するもよし、サステイン成分に重きをおいてパッド風を使うもよしの音色です。サステインしているときには、F C 1 を踏み込むとランダムな高速のモジュレーションがかかり、ちょっとエキセントリックなイメージのパッドとして使えます。</p> <p>また、MW 1 は音程を連続的に変化させ、下げきりでは完全なノイズになります。</p> <p>MW 1 での音程変化幅は約 4 オクターブありますので、これをゆすりながら演奏するとかなり「アブナイ」雰囲気をかもし出せると思います。</p>				

No. B09(25)					
音色名	Eth : PsycheStr				
	EL1: Psytar		EL2: PsyMello		
	EL3: PsyBowed		EL4: PsyBowed		
音色説明	サイケデリックなシタール風音色 / スtringsのコンビネーションです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 シタール風のみ 2 ノーマル音 3 Stringsのみ
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	-	Tremolo	Tremolo	Tremolo	トレモロ
Param3 (FC1)	StrMute	-	-	-	シタール風音色のディケイ
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	シタール風音色の倍音構造
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Volume	-	-	-	シタール風音色の音量
Param8 (CS2)	-	Volume	Volume	Volume	Stringsの音量
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	Stress	Stress	音の強さ
Param11(AT)	VibSpeed	-	VibDepth	VibDepth	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	Strs&VibSp	Strs&VibSp	
Sustain Enable	OFF	OFF	OFF	OFF	
Portamento	ON	ON	ON	ON	
Max Notes	4	4	4	4	
Microtuning	Psyche	Psyche	Psyche	Psyche	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ウネウネした、何とも「アヤシゲ」な感じのリード音です。クラシックやカントリー、演歌などの演奏には、適さないでしょう。(一応、試してみてください。笑えます)</p> <p>中華系、あるいはインド系のフレーズをクネクネしながら弾くと気持ちが良い音色です。</p> <p>CS 1 / 2でシタール系音色とStringsのバランスがかえられます。</p> <p>たとえばシタール系の方だけFC 1 / 2で変化させて演奏するといったこともできます。</p> <p>Strings演奏時の「みそ」はアフタータッチによるビブラートであることはいうまでもありません。</p> <p>ポルタメントがかかりすぎると感じたときは、QEDのPOR TIMEで調整してください。</p>				

No. B10(26)					
音色名	Brs : OctBrs EL1: lite brs EL2: lite brs2 EL3: - EL4: -				
音色説明	落ち着いた感じの8音ポリプラスサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Scen No. =				1 コシのない金属的音色 2 通常 3 変調
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	VibDepth	-	-	ビブラート
Param2 (MW2)	Stiffness	BrsMute	-	-	倍音構造全般の変化
Param3 (FC1)	HarmPosit	HarmPosit	-	-	倍音構造全般の変化
Param4 (FC2)	HarmVol	HarmVol	-	-	F C 1 との併用で基音成分の変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	Stiffness	-	-	非整数次倍音の変化
Param8 (CS2)	-	Wah	-	-	レゾナンス
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	Stress	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	OFF	-	-	
Portamento	OFF	OFF	-	-	
Max Notes	8	8	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	Equal_(off)	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>いわゆるプラスサウンドですが、決して強い音ではないので、ロックのバックিং等には不向きでしょう。このボイスプログラムでは、どのコントローラーも音色イメージを完全に破壊するような働きはしません。</p> <p>もうちょっとフィルターの動きを強調したいときは、CS2を少し上げてレゾナンスを与えてみてください。</p> <p>QEDのEGエディットで、サステインを中央より上げてやると、いったん閉じかけたフィルターが再び開いていく効果が簡単に得られ、その状態でディケイを下げると、音色変化の起こらないストリングスパッド系の音色になります。</p>				

No. B11(27)					
音色名	Brs : RudeBrass EL1: RudeBrass EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ピッチ感のあやふやなSE的なプラスサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 通常のプラス 2 ノーマル音 3 SE的に
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Rudeness	-	-	-	音程感
Param3 (FC1)	Brightness	-	-	-	音色の明るさ
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress1	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	Stress2	-	-	-	音の強さ
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、オーバードライブがかかったホルンのような音色ですが、MW 2 を上げると強烈な非調和倍音成分が生じ、音程感は完全に崩壊します。</p> <p>この音程が崩壊した状態でQEDでEGアタックを速くしてやると、「アチラの世界」に行ってしまったようなソロ音色ができあがります。</p> <p>フリーのソロなどで演奏するとかかなり気持ちが良いのではないのでしょうか。</p> <p>また、サステインペダルを踏みっぱなしにしてビブラートをかけ、MW 2 を上げ下げすると、アバンギャルドな効果音が作れます。</p>				

No. B12(28)					
音色名	Brs : PressToFly EL1: PressToFly EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	V P 1 独特の不思議な変化を持つプラスサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 ビブラート音 2 通常のプラス音 3 上昇音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	RiseVol	-	-	-	通常のプラス音<->上昇音
Param3 (FC1)	-	-	-	-	
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	Rise	-	-	-	音色の上昇感
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>弱めのベロシティでコードを押さえ、アフタータッチをかけ続ける（10秒程度）と劇的に変化するという相対に「ヒネクレ」た音色です。アフタータッチをかけないでいると、変化は途中で終わってしまいますので注意してください。</p> <p>MW 2 を下げておけば、この変化は起こりません。</p> <p>また、単に強めのベロシティで弾くだけで、普通のプラス風に使えます。</p> <p>音色がキツすぎると感じたときは、Q E D の EG エディットで EG SUSTN を中央より少し下げ目にしてみてください。その状態で EG ATTACK / DECAY とも下げきってしまうと、ちょっとクッセツ感のある、暗めのパッドが作れます。</p>				

No. B13(29)					
音色名	Reed: WoodFamily EL1: WoodFamily EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	クラリネット系からアコーディオン系をカバーするサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 コーラス効果付ウッド 2 クラリネット風 3 オーボエ風
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	ビブラート
Param2 (MW2)	Tone	-	-	-	音色変化
Param3 (FC1)	Breathing	-	-	-	風切音
Param4 (FC2)	Chorus	-	-	-	コーラス効果
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	-	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	Stress	-	-	-	音の明るさ
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、丸いクラリネット風の音色です。</p> <p>MW 2 を上げていくとフォルマント感が強まり、オーボエ風の音色になります。</p> <p>FC 2 を踏み込むとコーラス感が得られ、音色のイメージは、木管楽器系からアコーディオン系へと変化します。</p> <p>アフタータッチで音色が変化しますので、かなりリアリティのあるアコーディオン風ダイナミクスが得られます。</p>				

No. B14(30)					
音色名	Pipe: WindMorph EL1: WindMorph EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	色々変化するウインド系音色				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 汽笛 2 フルート 3 ハーモニカ
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibSpeed	-	-	-	ビブラートスピード
Param2 (MW2)	Tone	-	-	-	音色のキャラクター
Param3 (FC1)	Stress	-	-	-	音色がきつめになる
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Rudeness	-	-	-	汽笛のような不協和感
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress2	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param12(PB)	Scream	-	-	-	プラス側にベンドすると絶叫
Param13(TEG)	Stress3	-	-	-	音の強さ
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	ON	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Stereo Echo				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、B13:WoodFamily に似たイメージがありますが、CS1 やピッチベンダーで音程感を完全に崩壊させられるのが、このプログラムの特徴です。</p> <p>CS1 上げきりの状態で、音色はSLの汽笛のようなイメージになります。</p> <p>また、ベンダーを上方向に動かすと怪獣の叫び声のように変化します。</p> <p>これらはむしろこのボイスプログラムのメインと考えて演奏したほうが面白いと思います。</p> <p>たとえば、「走っているSLに襲いかかる怪獣」とかいう一発芸はいかがでしょうか。</p> <p>「そんなアホなことやるとれるかーい!」という方は、QEDで音全体のEGをエディットし、クリック成分のみが残るようなショートディケイ音を作った上で、ピッチベンダーをゆるすといったポジティブさを発揮してみてください。</p>				

No. B15(31)					
音色名	Eth : SyacScream				
	EL1: SyacScream	EL2: -	EL3: -	EL4: -	
音色説明	尺八風リードサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Section No. =			1 トレモロ音 2 ノーマル音 3 絶叫音	
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	TremDepth	-	-	-	トレモロデプス
Param3 (FC1)	-	-	-	-	
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	AtkPitch	-	-	-	アタック時のピッチのゆれ調整
Param11(AT)	Stress1	-	-	-	音の強さ
Param12(PB)	Scream	-	-	-	プラス側にベンドすると絶叫
Param13(TEG)	Stress2	-	-	-	音の強さ
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	ON	-	-	-	
Max Notes	MONO	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>モノフォニックの尺八風リード音で、いわゆるシングルトリガー状態になっていますのでレガートで演奏された音符にはアタック成分のホワイトノイズは生じません。</p> <p>アフタータッチでホワイトノイズが「サーッ」と立ち上がってきますから、気持ちをこめてキーを押し込む、心の余裕が必要です。</p> <p>ビブラートはMW 1を使うより、ベンダーを下方方向に連続的に動かしてかけたほうが、より日本的なコブシ感が出ると思います。</p> <p>また、このボイスプログラムではベンダーを上方向に動かすと、突如怪獣が出現しますので、「怪獣に仏の道を説く虚無僧」といったパフォーマンスを演じるのも一興でしょう。</p>				

No. B16(32)					
音色名	sLd : MetalWind				
	EL1: MetalWind	EL2: -	EL3: -	EL4: -	
音色説明	金属系のアタックを持つフルート風の持続音です。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 うすく 2 通常 3 プラス風に
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	-	-	-	-	
Param3 (FC1)	HarmPosit	-	-	-	C S 1 との併用で音色の微妙な変化
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	踏み込むとプラスリード風に変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	HarmVol	-	-	-	基音成分の変化
Param8 (CS2)	Oct.Vol	-	-	-	C S 1 より明確な基音成分の変化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>あくまでもかろやかに演奏するのに適した、木管系のソロ用音色です。</p> <p>F C 2 を踏み込むと倍音構造が変化し、ノコギリ波系のリード音色になりますので、うまく使い分けてください。</p> <p>C S 1 を上げると、サステイン部分の音色が弱くなり、その分アタック成分が目立って聴こえるようになります。その状態でC S 2 も上げ切りますと、低音域の鍵盤では歯切れのよいブラック系音色が生じます。メカニカルなシーケンスを作って鳴らすと良いでしょう。</p>				

No. C01(33)					
音色名	SLd : Soodosynth				
	EL1: Filtersyn	EL2: -	EL3: -	EL4: -	
音色説明	オートワウつきのシンセリードです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 深みがある音 2 明るい音 3 シンセパッド
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	LFO
Param2 (MW2)	Brightness	-	-	-	明るさ
Param3 (FC1)	Tone1	-	-	-	Filter Cutoff
Param4 (FC2)	Wah1	-	-	-	Resonance
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Wah2	-	-	-	Filter Cutoff2
Param8 (CS2)	ArpStrings	-	-	-	ARP STRINGS
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	Tone2	-	-	-	ワウワウ
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Phaser				
演奏のためのヒント	<p>オートワウつきの小気味よいシンセリードで、アフタータッチおよびFC1、CS1でさらにフィルターのカットオフを変化させながら演奏することができます。</p> <p>FC2は踏み込むと、ソーダの栓を抜いたときのようなホワイトノイズが沸き出て、耳の乾きをいやしてくれます。(うーむ、いい表現)</p> <p>CS2を上げ切ったときに起こる変化は、最も特筆すべきで、リード音は完全に消滅してかわりに古いアナログのストリングスアンサンブルマシンのようなパッド音が出現します。</p> <p>このエフェクトは、VP1のプリセットにしてはめずらしく内蔵エフェクターを利用したもので、エフェクトのかかりかたが大げさすぎる、と感じられたら、QEDのEF DEPTHで調整してください。</p>				

No. C02(34)					
音色名	SPad: BigSlowPad EL1: SlowStrs EL2: SlowPad2 EL3: - EL4: -				
音色説明	スケール感のある8音ポリスローパッドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Scene No. =				1 高調波のザラつき 2 通常 3 レゾる
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	VibDepth	-	-	ビブラート
Param2 (MW2)	Stiffness1	StrMute1	-	-	高調波成分の変化
Param3 (FC1)	-	Heaviness	-	-	厚みの変化
Param4 (FC2)	Stiffness2	-	-	-	高次倍音の構造が変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Spectrum	StrMute2	-	-	中低域成分の変化
Param8 (CS2)	Squeak	Wah	-	-	レゾナンス
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	Stress	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	OFF	-	-	
Portamento	OFF	OFF	-	-	
Max Notes	8	8	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	Equal_(off)	-	-	
Effect Type	Delay L,C,R				
演奏のためのヒント	<p>スケールの大きな、アナログシンセ系のパッドです。 コントローラーは、どれも音色に過激な変化はもたらしません。ニュアンスの微妙な変化を得るために使ってください。</p> <p>FC1を連続的にゆっくりとゆすりながら使うと、気持ちの良いウネリが生じます。 また、CS2によって得られるレゾナンスの変化も、この手の音色の演奏にはかせません。 目を閉じて、自分の世界に没入してコントローラーを動かして見ると良いでしょう。 アタックの速度は、QEDのEG ATTACKで自由に変えられます。</p>				

No. C03(35)					
音色名	sPad: BigDeepPad EL1: BigPad01 EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ノイズと実音の間に存在する不思議なスケール感のあるパッドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 音程感の崩壊 2 通常 3音程があがり変調がかかる
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラート
Param2 (MW2)	Brilliance	-	-	-	基音成分の変化
Param3 (FC1)	Formant	-	-	-	
Param4 (FC2)	Lightness	-	-	-	音程変化と音の輪郭の変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Stiffness	-	-	-	音程感の破壊
Param8 (CS2)	Resonance	-	-	-	レゾナンスがかかる
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、音程感のあるノイズ、という感じの音色ですがFC2をゆっくりと踏み込んでいくに連れ、音の輪郭がはっきりしていき、最終的にはシンセストリングスパッドになるという、VP1ならではの個性的なパッドです。</p> <p>FC2とMW2とを併用して連続的に動かしながら演奏すると、まさにあの世とこの世をいったりきたりしているようなイメージになります。</p> <p>さらにCS1による非調和倍音成分のコントロール、CS2によるレゾナンスコントロールがこれに加われば、より不可思議な世界へと没入できます。</p> <p>基本的にルパートで演奏したほうが、こうした音色変化のディテールがよくわかって気持ちがいと思います。もちろんアタックの速度は、QEDのEG ATTACKで自由に変えられます。</p>				

No. C04(36)					
音色名	sPad: DeepBelPad				
	EL1: ClickPad		EL2: BellVox		
	EL3: -		EL4: -		
音色説明	アタックの速い厚いパッドとベルパッドの8音ポリレイヤーサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 レイヤー 2 通常 3 こもる
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	Mellow	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	HarmVol	Stiffness	-	-	ベルパッドの高調波成分の変化
Param3 (FC1)	AckTone1	Brightness	-	-	ベルパッドの高調波成分の変化
Param4 (FC2)	AckTone2	HarmVol	-	-	音色の微妙な変化
Param5 (MBx)	Pan	-	-	-	片レイヤーのパン
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	HarmPosit	Emerge1	-	-	ベルパッドのノイズ化
Param8 (CS2)	-	Emerge2	-	-	ベルパッドのノイズ化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	Stress	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	OFF	-	-	
Portamento	OFF	OFF	-	-	
Max Notes	8	8	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	Equal_(off)	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>V P 1 ならではのアバンギャルド瞑想型パッドのひとつです。</p> <p>アタックの速いパッド "ClickPad" と遅いパッド "BellVox" のレイヤーで、速いパッセージを弾くこともできます。スローアタックの "BellVox" はベル風の金属倍音をもっていますが、CS 1 / 2 を上げ切るとこの成分は完全に消え、風音のようなノイズ成分だけが残ります。そこからゆっくり下げてきては戻し、下げてきては戻しを、繰り返すうちにアルファ波がブンブン湧いてきます。</p> <p>なおかつMBで "ClickPad" のパンを動かしてやるとそれはもうキモチのイイ睡魔が襲ってきます。車の運転中にはこの音をきかないようにしましょう。</p>				

No. C05(37)					
音色名	SPad: DistModPad				
	EL1:	DistModPad	EL2:	-	
	EL3:	-	EL4:	-	
音色説明	高次倍音成分が変調されたスローアタックのパッドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 強い変調感 2 通常 3 変調感弱まる
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラート
Param2 (MW2)	Behavior	-	-	-	C S 1 との併用で音色の微妙な変化
Param3 (FC1)	Chorus	-	-	-	音の厚み
Param4 (FC2)	Brightness	-	-	-	高調波成分の変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Mellow1	-	-	-	基音成分の変化
Param8 (CS2)	Mellow2	-	-	-	変調感のコントロール
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>深い瞑想型パッドです。</p> <p>複雑なモジュレーションが、さまざまなイメージを喚起してくれます。</p> <p>強いペロシティで弾くと、ハーモニクスのような倍音が少し歪んだ状態で現われるところが、この音色名の由来です。</p> <p>C S 2 を上げると、モジュレーションは完全に消え、音色はストリングス系のパッドへと変化します。</p> <p>C S 1 は、上げると基音成分をカットするので、ハーモニクスの歪みをこれによって消すことができます。</p>				

No. C06(38)					
音色	SPad: Aquarimba EL1: Aquarimba EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	不思議な水音系パッドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 こもった音 2 ノーマル音 3 浮遊するような音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	FluidSpeed	-	-	-	水音のスピード
Param3 (FC1)	StrMute	-	-	-	弦のミュート
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	弦の剛性(太さ) 倍音の非調和度が変化
Param5 (MBx)	FluidVol1	-	-	-	流水音1
Param6 (MBy)	FluidVol2	-	-	-	流水音2
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress2	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	Stress1	-	-	-	音の強さ
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>非常に美しく、かつ奥行きのあるモジュレーションを持つディケイ音です。</p> <p>モジュレーションの質感は、MBの位置でさまざまに変化します。</p> <p>また、モジュレーションのスピードは、MW2で変化します。下げ切るとモジュレーションはきわめてゆっくりした速度になり、ランダムにサステイン部分の音色を変えて行きます。</p> <p>FC2は、いったん踏み込んでから元に戻すと、音が完全に出なくなりますから注意してください。</p> <p>この音色の良さを100パーセント発揮するとすれば、やはりアンサンブル内でなく、単独の演奏をきかせたほうが良いと思われます。</p>				

No. C07(39)					
音色名	SPad: Vpepad EL1: DstModPad' EL2: ShrtDcBel2 EL3: - EL4: -				
音色説明	金属系のアタックをもつ変調感の強い8音ポリパッドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 変調感最大 2 通常 3 変調感が消える
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	VibDepth	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Behavior	HarmVol	-	-	F C 1 との併用でアタック成分の倍音構造が変化
Param3 (FC1)	Solidness	HarmPosit	-	-	中域成分の変化
Param4 (FC2)	Resonance	Stiffness	-	-	高調波成分の変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Emange1	Resonance	-	-	音色の微妙な変化
Param8 (CS2)	Emange2	Spectrum	-	-	F C 2 との併用で音色の微妙な変化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	Stress	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	OFF	-	-	
Portamento	OFF	OFF	-	-	
Max Notes	8	8	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	Equal_(off)	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>"DstModPad" と金属的なアタックをもつ "ShrtDcBel2" のレイヤーサウンドです。</p> <p>弱いペロシティではアタック音がほとんどなくなりますので、C05:DistModPad とまったく同様のコンセプトで演奏ができますが、むしろこのボイスプログラムの面白さは、複雑なモジュレーションパッドを背景にアタック成分をどのように使いこなすかにあります。</p> <p>アタック成分に対して最も効果を表わすのがMW2とFC2で、これらを連続的に動かしながらアルペジオで演奏すると良いでしょう。</p> <p>CS2を上げ切ると"DstModPad"のモジュレーション成分は完全に消えます。</p>				

No. C08(40)					
音色名	sPad: MadVoxLead				
	EL1:	MadVoxLead	EL2:	-	
	EL3:	-	EL4:	-	
音色説明	和音演奏用にも適したピッチエンベロープ付きのリードです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Scene No. =				1 ビーキーに 2 通常 3 うすく
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Spectrum	-	-	-	ピークの変化
Param3 (FC1)	HarmPosit	-	-	-	倍音構造全域に及ぶ変化
Param4 (FC2)	HarmVol	-	-	-	主に中低域倍音の変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Mellow	-	-	-	中域の変化
Param8 (CS2)	Stiffness	-	-	-	音色の微妙な変化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>リードというボイスネームになっていますが、キーを押さえ続けると音は減衰します。ですからこの状態では、バックキープボードとして使用する方が良いでしょう。</p> <p>減衰しなくするには、Q E DのEG DECAY / EG SUSTN をともに上げきりにしてください。</p> <p>コントローラーを組み合わせることで、様々な倍音構造のバリエーションが作れます。音色作りのパラメーターのつもりで、コントローラーを使用してみてください。</p> <p>また、このボイスプログラムでは、Q E DのEQ LO-MID が音色の核心部分の倍音に非常に大きな役割を果たします。中央より上に設定してやると、ボイスっぽいフォルマントが明確になってきます。</p>				

No. C09(41)					
音色名	scmp: Ellegant				
	EL1: Ellegant	EL2: -	EL3: -	EL4: -	
音色説明	ベル系サウンドです。ポップ向きのキラキラサウンドとしても使えます。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 豊かな響き 2 中間 3 あっさり
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラート
Param2 (MW2)	Formant	-	-	-	音の長さと同音量をコントロール
Param3 (FC1)	FeedBack	-	-	-	音の長さを変化
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	キラキラ成分を変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ゆったりとしたカウンターメロディなどに使うと効果的な音色です。</p> <p>F C 1を踏み込むと、ディケイが速くなりアタックの感じも明瞭になってきます。</p> <p>さらにその状態でF C 2を踏み込むと、ディケイは一層短くなります。</p> <p>F C 2だけ踏んだ状態では、アタックにピッチエンベロープのような効果が聴こえます。</p> <p>エスニックな雰囲気になりますので、状況に応じて使い分けてください。</p>				

No. C10(42)					
音色名	sCmp: Celluloid EL1: Celluloid EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	万華鏡のように変化する明るい減衰系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 明るい減衰音 2 コーラス風になる 3 3Oct.アタック
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Pitch	-	-	-	3 オクターブ上の音色追加ボリューム
Param2 (MW2)	Bubble	-	-	-	あぶく風変調、変調度、スピード (遅いディレイが付いている)
Param3 (FC1)	Stiffness	-	-	-	鐘風音色の音色変化 (子供コーラス風となる)
Param4 (FC2)	Tremolo	-	-	-	鐘風音色でない音色の変調度とスピード変化
Param5 (MBx)	HarmPosit	-	-	-	鐘風音色の音色、質感変化
Param6 (MBy)	HarmVol	-	-	-	鐘風音色の音色、質感変化
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10 (VEL)	Stress	-	-	-	音量変化
Param11 (AT)	-	-	-	-	
Param12 (PB)	-	-	-	-	
Param13 (TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>コントローラー操作の比重が非常に大きな音色です。</p> <p>ボイスプログラムを呼び出した状態では、キーを押さえているときと離れたときに4オクターブ違う音程が交互に鳴る不思議な音色ですが、MW1を一旦上げて、また下げきりにするとリリースの長いシンセストリングス系の音色になります。</p> <p>MB、FC1、FC2でニュアンスをかなり変えられますが、最も劇的な変化は、MW2を上げることで起こります。激しいモジュレーションがかかり、音程感は一気に崩壊、完全なエフェクト系の音色になります。</p> <p>このモジュレーションは、ディレイしてかかってくるので、左手でコードを押さえばなしにして、そのモジュレーションをバックに、右手でメロディを弾くこともできます。</p>				

No. C11(43)					
音色名	sCmp: VP Atk EL1: VP Atk EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	独特のアタック感をもつ持続系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 音程感が希薄に 2 通常 3 アタックが強くなる
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Spectrum	-	-	-	アタック感の変化
Param3 (FC1)	HarmPosit	-	-	-	踏み込むとノイズっぽくなる
Param4 (FC2)	HarmVol	-	-	-	アタック成分の倍音構造変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Stiffness	-	-	-	位相感の変化
Param8 (CS2)	Resonance	-	-	-	レゾナンス
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、軽い金属系のアタックを持つクセのない持続音です。 F C 2でアタック成分の音色が変化し、なおかつ音色に奥行きがでます。 (これはエフェクターによるリバース効果ではなく、あくまで音色プログラムによるものです) F C 1をいっぱい踏みこむとノイズに近くなりますが、踏み込む途中で低域が全く出なくなるポイントがありますので注意してください。 C S 1をこれらと組み合わせると、実に様々な音色が作り出せます。 わざと非調和倍音成分をたくさん出してやって、「ナゾのスチームオルガン」のような演奏をしてやると、あまり入場したくない、得体の知れない移動遊園地の雰囲気が出せます。</p>				

No. C12(44)					
音色名	scmp: FantaBell				
	EL1:	FantaBell	EL2:	-	
	EL3:	-	EL4:	-	
音色説明	金属的アタック感をもつパッド風サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 音程感崩壊 2 通常 3 レゾる
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	-	-	-	-	
Param3 (FC1)	HarmPosit	-	-	-	レゾナンスの変化
Param4 (FC2)	Resonance	-	-	-	高調波成分の変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Stiffness	-	-	-	音程感の崩壊
Param8 (CS2)	HarmVol	-	-	-	レゾナンスの変化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>基本的にはサステインペダルを踏みながらパッドピアノ風に演奏できる音色です。</p> <p>CS1は音程感を崩壊させるためのコントローラーとして働きますが、その他のコントローラーはどれも、音色のニュアンスを「フツ」の演奏が可能な範囲で変化させます。</p> <p>ペロシティによって、アタック成分の金属系の倍音の音量がかなり微妙に変化しますので、鍵盤を破壊しない程度にエモーショナルな演奏を楽しんでください。</p> <p>金属系倍音のピークが耳につくときは、QEDのEQ HIGHをほんの少し下げてください。</p>				

No. C13(45)					
音色名	scmp: ResoMetal				
	EL1:	ResoHarp	EL2:	-	
	EL3:	-	EL4:	-	
音色説明	ピークの強いディケイ系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 アタックにクセ 2 通常 3 ピーク感が減る
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Stiffness1	-	-	-	ピークの移動
Param3 (FC1)	HarmPosit	-	-	-	ピークのボリューム
Param4 (FC2)	HarmVol	-	-	-	ピークの倍音変化
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Stiffness2	-	-	-	アタック成分の非整数次倍音の変化
Param8 (CS2)	StrMute	-	-	-	アタック成分のディケイの変化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>サステインペダルを踏んだ状態で、ゆったりめのアルペジオなどを演奏するのに適したディケイ系の音色です。低音域のちょっとエグいピークの鳴り方をうまく活かしてみてください。</p> <p>このピークの音色と音量は、FC1/2でコントロールできますが、CS2で全く無くしてしまうこともできます。(低音域でその効果を確認してみてください)</p> <p>また、MW2を中央より上で、連続的に上げ下げしながら、ジュースハーブのような演奏をするのも楽しいと思います。</p>				

No. C14(46)					
音色名	scmp: HardSeq EL1: HardSeq EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	シーケンスパターンを組むのに適したシンセベース風サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 アタック感の消失 2 通常 3 ディストーション
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラート
Param2 (MW2)	Brilliance	-	-	-	音色の明るさ
Param3 (FC1)	HarmPosit	-	-	-	ソースウエーブの変化
Param4 (FC2)	HarmVol	-	-	-	ディストーションの度合い
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Stress1	-	-	-	アタック感の変化
Param8 (CS2)	Stiffness	-	-	-	F C 1 との併用で高い金属的倍音のコントロール
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10 (VEL)	Stress2	-	-	-	音の強さ
Param11 (AT)	-	-	-	-	
Param12 (PB)	-	-	-	-	
Param13 (TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、タイトなシンセベース系の音色ですが、CS1を上げると、ノイズ系の歪みが加わり、より激しい音色になります。</p> <p>FC1 / 2はそれぞれ単独で動かしたときは、さほど激しい音色変化は起こりませんが、両方同時に動かすと、エグイフランジング効果が得られます。</p> <p>ただし、この効果が最もはっきり出るポジションでは、低域成分が弱くなりますので注意が必要です。この音色も、シーケンサーにキーノートを打ち込んだ後、コントロール信号をマージしてやると、簡単に面白いシーケンスが作れます。</p>				

No. C15(47)					
音色名	sCmp: Stormy EL1: StormComp EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	デジタルシンセ風のディケイ + サステインサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Section No. =				1 ギター音のみ 2 ノーマル音 3 ノイズ音が派手に
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Brilliance	-	-	-	サステイン成分のキャラクター
Param3 (FC1)	-	-	-	-	
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	CompVol	-	-	-	減衰成分の音量
Param8 (CS2)	StormVol	-	-	-	サステイン成分の音量
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	PanSpeed	-	-	-	Pan LFO スピード
Param11(AT)	PanDepth	-	-	-	Pan LFO デプス
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ブラック系のディケイ音に、ゆっくりしたモジュレーションのかかったパッドが重なった音色です。 (パッド成分のモジュレーションはエフェクターによるものではありません) CS 1 / 2 で、パッド成分とブラック系のディケイ音のバランスを自由に変わります。 両方下げると、音は全く出なくなりますから注意してください。 アフタータッチには、LFOによるオートパンがアサインされていますので、演奏しながら時折、鍵盤を押し込んで、クラクラして楽しんでください。</p>				

No. C16(48)					
音色名	sCmp: DigiCompin				
	EL1: DigiCompin	EL2: -	EL3: -	EL4: -	
音色説明	エレピ + S E 的なパッドサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =			1 エレピ風 2 ノーマル音 3 非調和音	
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	FluidVol	-	-	-	ノイズ音のキャラクター
Param3 (FC1)	Formant	-	-	-	減衰音のキャラクター
Param4 (FC2)	Decay	-	-	-	減衰音のディケイ
Param5 (MBx)	CompVol	-	-	-	コンプ成分の音量
Param6 (MBy)	NzVol	-	-	-	ノイズ成分の音量
Param7 (CS1)	Stiffness	-	-	-	弦の剛性 (太さ) 倍音の非調和度が変化
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10 (VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11 (AT)	NzVibDepth	-	-	-	ノイズ成分のビブラート
Param12 (PB)	-	-	-	-	
Param13 (TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>エレピの音色を、CS1、FC1 / 2 で自由に変化させられるのがこの音色の特徴です。</p> <p>FC1の方は、エレピのキャラクターを残しつつ、倍音構造を変化させますが、CS1を上げていくと、アタック部分の非調和倍音成分が増加して、エレピとしてのキャラクターは失われます。</p> <p>SE的なパッドの方は、MW2を下げ切った段階で、モジュレーションが全くなくなり「ちょっと変わった位相感できく秋の虫の声」、といった感じになります。</p> <p>この2つの音色のバランスは、MBで自由に変えられますが、位置によっては全く音が出なくなりますから注意してください。</p>				

No. D01(49)					
音色名	EIPf: ElpBass EL1: ElpBass EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ベースあるいはエレピ系のディケイサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =			1 ベース的音色 2 ややふくよかになる 3 うなり追加	
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	HarmVol	-	-	-	アタック部および音色変化
Param3 (FC1)	Formant	-	-	-	質感変化
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	うなり追加
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音色、音量変化、強いタッチで殴打音
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ベロシティに対するレスポンスがかなりシビアな音色で、弱いタッチでは非常に音量の低いこもった音色になります。</p> <p>意地になってこの状態で演奏して、指を痛めるよりも、Q E DのEQ LO-MID から HI あたりを適度に持ち上げて、楽に演奏したほうが良いでしょう。</p> <p>FC 1 / 2 を、ともに下げ切った状態に戻すと、完全にエレピの音色になります。</p> <p>MW 2 を上げると、殆ど正弦波のディケイ音になりますが、この種の音は大音量で鳴らすと、いともたやすくスピーカーを破壊しますので、十分に注意してください。</p>				

No. D02(50)					
音色名	EIPf: ElePiano EL1: ElePiano EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	明るいエレピ系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 エレピ系音色 2 重くなる 3 鐘風音色
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Stiffness	-	-	-	鐘風に変化
Param3 (FC1)	Formant	-	-	-	音色変化
Param4 (FC2)	HarmVol	-	-	-	ハーモニクス
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	PanDepth	-	-	-	パンLFOのデプス
Param8 (CS2)	PanSpeed	-	-	-	パンLFOのスピード
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音色、音量変化
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>クセモの揃いのVP1のプリセットの中にあっては、おやっ!と思うほどノーマルなエレピです。FC1による音色変化もエレピとしてのキャラクターを破壊するものではありません。</p> <p>しかし、MW2による音程感の崩壊効果は、やはりVP1ならではのものです、パーカッシブな演奏をしながら、MW2をランダムにゆすってやると、従来のキーボードでは絶対に不可能な、ユニークな「境地」が開けることでしょう。</p> <p>スタンダードジャズの、ソロの最中なんかにこれをやるのが最もパンクではないかと思います。</p>				

No. D03(51)					
音色名	MKey: Bravinova EL1: Bravinova EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	強いタッチのときクラビ風のアタックになる丸めのプラスサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. = 1 ショートディケイ 2 通常 3 音程感消失。ノイズ化				
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	-	-	-	-	
Param3 (FC1)	Stress	-	-	-	C S 1 / 2との併用で、効果が明確になるアタック成分の変化。
Param4 (FC2)	Flutter	-	-	-	プラス音の高調波成分
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	HarmVol	-	-	-	ディケイ
Param8 (CS2)	Stiffness	-	-	-	音程感の崩壊
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>クラビネット系の占有容量がモノ足りないと思われたら、FC1を踏んで行って見てください。踏むほど、弱いペロシティでもクラビ系の音があつかましく出るようになっていきます。</p> <p>FC2を踏み込むと、プラス系の音色が明るくなりますが、ディケイするとき、ちょっと変わったピークの移動が起きてしまいますので、パーカッシブに演奏したほうが無難でしょう。</p> <p>その他の変化では、CS2を上げきりにしたときの音色の崩壊ぶりが楽しく、打撃音ともなるともつかない「ヘン」な音色になります。モノたりない倍音をQEDのEQで補正して、和音で演奏してみてください。この場合、CS1を上げるとディケイが短くなります。</p>				

No. D04(52)					
音色名	EGtr: EG-Go! EL1: EG-Come EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ディストーションギターのサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 ミュート音 2 ノーマル音 3 ハーモニクス無し
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	ピブラートデプス
Param2 (MW2)	StrMute	-	-	-	弦のミュート
Param3 (FC1)	Wah	-	-	-	ワウワウ
Param4 (FC2)	Howling	-	-	-	ハウリング音量
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	HarmPosit	-	-	-	ハーモニクスポジション
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	HarmVol	-	-	-	ハーモニクス
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Stereo Echo				
演奏のためのヒント	<p>ソロからバックイングまでこなせる、便利なシミュレーテッドディストーションギターです。ピッチベンダーだけでも、十分にハードなギターソロのシミュレーションが楽しめますが、MW 2 による弦のミュート、FC 1 によるワウワウ、FC 2 / アフタータッチによるハーモニクスなど、コントローラーを駆使すれば、それはリアルなギターソロが演奏できます。</p> <p>ただし、ボイスエディットでPANの設定を変更しても効果はかかりません。</p> <p>演奏で興奮してきても、VP 1 を持ち上げて弾くにはちょっと重すぎるというのが難点です。</p>				

No. D05(53)					
音色名	AGtr: Classical EL1: Classical EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	クラシックギター系のサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 胴の違う音 2 ノーマル音 3 トレモロ音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	TremTone	-	-	-	1オクターブ上のトレモロ音
Param3 (FC1)	Body	-	-	-	ギターの胴を変えたような音色変化
Param4 (FC2)	HarmVol	-	-	-	1オクターブ上のハーモニクス
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Stiffness	-	-	-	弦の剛性(太さ) 倍音の非調和度の変化
Param8 (CS2)	AtkPitch	-	-	-	ピッチのゆらぎ
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Strs&TrmSp	-	-	-	音の強さとトレモロのスピード
Param11(AT)	VibSpeed	-	-	-	ビブラートのスピード
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、アコースティックギター系のブラック音色で、FC 1 / 2 で音色のニュアンスを自由に変わることができます。</p> <p>MW 2 を上げると、マンドリンのトレモロ演奏のような音色が追加されます。</p> <p>その状態でFC 2 を上げきりにすると、ディケイが短くなったギター音は、聴感上ほとんど聞こえなくなりますから、トレモロ音中心の演奏が可能になります。</p> <p>CS 1 は、非調和倍音成分を増やしますので、上げきり状態では打撃系のディケイ音になります。</p> <p>この状態の時、トレモロ音はかわいい目覚まし時計のベル音のようになります。</p>				

No. D06(54)					
音色名	Pluk: Harpy EL1: Harpy EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ハーブ系のサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 ハーブ 2 ナイロン弦ギター 3 シンセコンブ
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Stiffness	-	-	-	弦の剛性(太さ) 倍音の非調和度が変化
Param3 (FC1)	StrMute1	-	-	-	弦のミュート
Param4 (FC2)	StrMute2	-	-	-	弦の材質
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Chorus	-	-	-	コーラス効果
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>VP1の得意とするブラック系音色の典型といえるボイスプログラムで、FC1/2のコントロールで好みの音色が簡単に作れます。</p> <p>また、QEDのEQ設定によっても、かなり違うイメージの音色が作れますので、色々試してみてください。</p> <p>MW2は中央より上に設定すると、音程感があいまいなパーカッシブな音色に変化しますが、これにCS1でコーラス効果をあたえてやると、フワとしたキモチのイイ音色が作れます。</p>				

No. D07(55)				
音色名	Eth : Asiakoto EL1: Asiakoto EL2: - EL3: - EL4: -			
音色説明	アジアのエスニックな撥弦楽器系サウンドです。			
Notes				
Scene (Foot)	Initial Secen No. = 1 非調和サウンド 2 通常音 3 派手なプラス			
	Element1	Element2	Element3	Element4
Param1 (MW1)	-	-	-	-
Param2 (MW2)	Stiffness	-	-	-
Param3 (FC1)	Stress2	-	-	-
Param4 (FC2)	-	-	-	-
Param5 (MBx)	-	-	-	-
Param6 (MBy)	-	-	-	-
Param7 (CS1)	-	-	-	-
Param8 (CS2)	-	-	-	-
Param9 (BC)	-	-	-	-
Param10(VEL)	Stress1	-	-	-
Param11(AT)	PitchUp	-	-	-
Param12(PB)	-	-	-	-
Param13(TEG)	-	-	-	-
Sustain Enable	OFF	-	-	-
Portamento	OFF	-	-	-
Max Notes	16	-	-	-
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-
Effect Type	Reverb Plate			
演奏のためのヒント	<p>「謎の民族楽器」という感じのブラック系音色です。</p> <p>アフタータッチのピッチベンドは、慣れないとちょっと使いにくいですが、やりつけるとなかなかクセになります。特に、鍵盤を上下に細かくゆするようにして、文字どおりのフィンガービブラートがかけられるのが面白いところです。</p> <p>FC1では弦を弾くアタック音が強くなり、より「謎の民族楽器」としてのイメージが強くなります。またMW2の設定によっては、撥弦楽器からガムランなどの打撃楽器音への変化が楽しめます。琴のようなフレーズを弾いても良いですが、やはり「謎の民族音階」を弾くのが一番似合う音色といえます。</p>			

No. D08(56)					
音色名	Eth : Miyabi EL1: Miyabi EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	琴の重奏音です。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 琴 2 ログパーカッション 3 金属パーカッション
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	ピブラートデプス
Param2 (MW2)	Stiffness	-	-	-	弦の剛性(太さ) 倍音の非調和度の変化
Param3 (FC1)	StrMute	-	-	-	弦のミュート
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	TremVol	-	-	-	トレモロ音量
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Stereo Echo				
演奏のためのヒント	<p>トレモロ部分はCS1を下げれば完全に消すことができます。</p> <p>あとに残った、非常に短いアタック音は、FC1を上げていくとリリース付きの金属系の打撃音に変化していきます。</p> <p>金属倍音はMW2でコントロールでき、下げ切った状態では金属倍音の量は最小になります。</p> <p>その状態で、CS1を上げてトレモロを復活させると、パッド的なイメージの音色になります。</p> <p>さらにその状態からMW2を上げていくと、音程のあるウインドチャイムのような音色になります。</p>				

No. D09(57)					
音色名	CPrc: StarDust EL1: StarDust EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	星が瞬くイメージのSEです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 SE 2 ノーマル音 3 きらびやかな音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	PartPitch	-	-	-	部分音のピッチ
Param3 (FC1)	StrMute	-	-	-	弦のミュート
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	TwinkleSpd	-	-	-	キラキラ音のスピード
Param11(AT)	Stress1	-	-	-	音の強さ
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	Stress2	-	-	-	音の強さ
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>キーを押してそのままホールドするか、サステインペダルを踏むとパッド系の持続音の背後で、非常に美しい金属音がキラキラと鳴ります。</p> <p>キラキラのスピードはベロシティで変わりますから、さまざまなベロシティで鍵盤をオンしていくことで、非常に複雑で、且つ自然なイメージのモジュレーションになります。</p> <p>MW2では、キラキラ成分のピッチが変わりますので、さらに様々なバリエーションを作り出すことができます。キーオンに対するアタックが速いので、速いパッセージを演奏することも可能です。</p>				

No. D10(58)					
音色名	cPrc: WindChimes EL1: WindChimes EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ディレイのかかったチャイム系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 チャイム系音色 2 更に鐘っぽくなる 3 ノイジー
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	変調度、変調スピード
Param2 (MW2)	NzVol	-	-	-	ノイズ追加ボリューム
Param3 (FC1)	Formant	-	-	-	質感変化
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	更に鐘っぽくなる
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Thickness	-	-	-	質感変化、Max で薄くなる
Param8 (CS2)	HarmVol	-	-	-	質感変化、Max で薄くなる
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音色、音量変化
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>鍵盤を軽くグリッサンドしてやると、いわゆるウインドチャイムのイメージがでます。 CS1を上げると、高域が上がって、ちょっとエッジの強い感じになります。 演奏しながら、CS1を動かしてみるのも面白いでしょう。 FC2を踏み込むと、音程感が一層希薄になり、よりウインドチャイムのイメージに近くなります。 またMW2を上げると、ハイパスフィルターをかけたような持続音に変化し、更にこれにMW1でモジュレーションをかけるとかなりエキセントリックなSE系音色ができます。 このボイスプログラムも、とにかくコントローラーの比重が重いので、コントローラーをあれこれ設定して、好みの音色を作ってください。</p>				

No. D11(59)					
音色名	Perc: GlassWhine EL1: WindGlass EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	ワイングラスを叩いた S E サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 転がす音 2 叩いた音 3 擦った音
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	S/H Tone	-	-	-	モジュレーションデプス
Param2 (MW2)	Nz1Vol	-	-	-	アタックノイズの音量
Param3 (FC1)	Nz1Tone	-	-	-	奥行き感
Param4 (FC2)	AtkTone	-	-	-	ローカット
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	RezTone	-	-	-	指でこすった感じの追加
Param8 (CS2)	Nz2Vol	-	-	-	ホワイトノイズ成分の追加
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	アタックの変化
Param11(AT)	Nz2Tone	-	-	-	C S 2 との併用でノイズ成分に対するモジュレーション
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>リアルなワイングラス打撃音です。音程を正しくとる、ということは考慮していないボイスプログラムで、パーカッションとして使うと効果的でしょう。</p> <p>C S 2 でノイズのサステイン成分を追加してから、MW 1 やアフタータッチでモジュレーションをかけてやると、V P 1 お得意の「混沌とした世界」に突入します。</p> <p>この状態でQ E DのEG RELSE を下げきりにしてリリースをなくし、速い機械的なフレーズをループして弾くと、錯綜したシーケンスが楽しめます。</p>				

No. D12(60)					
音色名	Perc: VP Seq EL1: VP Seq EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	短いディケイのシンセベース的パーカッシブサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 ビーキーアタック 2 通常 3 歪む
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	HarmVol	-	-	-	音色の変調感
Param3 (FC1)	Resonance	-	-	-	レゾナンス
Param4 (FC2)	Brilliance	-	-	-	ディストーション
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Stiffness1	-	-	-	アタック成分の倍音構造変化
Param8 (CS2)	Stiffness2	-	-	-	ディケイ部分の倍音構造変化
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Room 1				
演奏のためのヒント	<p>これもシーケンシャルで機械的なフレー징が良く似合うボイスプログラムです。コントローラーの効果は破壊的ではありませんが、音色の様々な局面を引き出すには十分な働きをします。</p> <p>CS1とFC1の効果は似ているようでも明らかに違いますので、うまく使い分けてみてください。また、FC2によってディストーション的な変化を与えた際、特に鍵盤の低音域でリリースが少々長めに感じてしまうかもしれません。その場合はQEDのEGRELSEでエディットしてください。</p> <p>MW2によるフランジング効果は、強すぎるとアタックにピッチ変化を生み、音色全体がヒョーキンの感じになりますので、あまり真剣な表情で演奏しないほうが無難だと思われます。</p>				

No. D13(61)					
音色名	Perc: AsianDance				
	EL1: NastyAtk		EL2: AsianDance		
	EL3: -		EL4: -		
音色説明	アタック感の強いエスニックなサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 よりピーキーに 2 通常 3 ノイズっぽくなる
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	VibDepth	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	Stiffnes	Stiffnes	-	-	レゾナンス
Param3 (FC1)	HarmVol1	HarmVol1	-	-	低域成分の変化
Param4 (FC2)	HarmVol2	HarmVol2	-	-	踏み込むと全体にノイズっぽくなる
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	Formant	Formant	-	-	MW 2 より弱いレゾナンス
Param8 (CS2)	Resonance	Resonance	-	-	低いノイズ成分が生まれる
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	Stress	-	-	音の強さ
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	OFF	-	-	
Portamento	OFF	OFF	-	-	
Max Notes	8	8	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	Equal_(off)	-	-	
Effect Type	Reverb Room 2				
演奏のためのヒント	<p>金属系アタック成分のピーキーさが売りのエスニックな音色で、ピッチ E G の感じもコミカルなイメージです。</p> <p>MW 2 を連続的に動かしながら演奏すると、音色変化につられて思わず口の形が動くというのが正しい(?) 使用法といえるでしょう。</p> <p>また、Q E D の EG ATTACK を上げていくと、それは「ヘン」な音色になりますので、是非一度試してみてください。</p>				

No. D14(62)					
音色名	MSFx: SteamOrgan				
	EL1:	SteamOrgan	EL2:	-	
	EL3:	-	EL4:	-	
音色説明	コントローラによって激しく変化するサステイン音色				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 ノイズ 2 遅い変調 3 速い変調
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	FluidVol	-	-	-	ノイズ系外音色追加ボリューム、及びその変調度
Param2 (MW2)	FluidSpeed	-	-	-	ノイズ系外音色の変調スピード
Param3 (FC1)	Mellow	-	-	-	ノイズの音色変化(全体の明るさ)
Param4 (FC2)	Emerge	-	-	-	共鳴度(音程感)
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	音量変化
Param11(AT)	PitchDown	-	-	-	ピッチダウン
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>ボイスプログラムを呼び出した時点では、わずかに音程感のあるホワイトノイズという感じの音です。F C 2を踏み込んでいくと明確な音程感を持つサステイン音に変化します。</p> <p>アフタータッチでかなり激しくピッチダウンが起こりますので、あまり興奮せずに演奏することが大切です。このアフタータッチの効果は、MW 1 / 2によって起こる正常な音程感の破壊、に併せて使用する方が良い(?)でしょう。</p> <p>また、このボイスプログラムは、ピッチベンドの幅が上下方向とも2オクターブずつになっていますので、これも併せて活用すると、元が一体どんな音色だったか全く分からなくなるほど過激なパフォーマンスが楽しめます。</p>				

No. D15(63)					
音色名	SSFx: Abyss EL1: Abyss EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	深海を漂うようなイメージのSEサウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 バリエーション 2 ノーマル音 3 木管系パッド
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	VibDepth	-	-	-	ビブラートデプス
Param2 (MW2)	-	-	-	-	
Param3 (FC1)	StrMute	-	-	-	弦のミュート
Param4 (FC2)	-	-	-	-	
Param5 (MBx)	StrVol	-	-	-	コンポーネント1
Param6 (MBy)	MtlVol	-	-	-	コンポーネント2
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress/Dcy	-	-	-	音の強さと減衰
Param11(AT)	-	-	-	-	
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>S F 映画の 1 場面の音楽はこれだけ（もちろん V P 1）で作れます。という典型的なボイスプログラムの一例です。和音でキーを押さえ、それをサステインペダルでホールドした状態で、MW 1 や M B をあれこれ動かしてみてください。</p> <p>特に M B は、金属倍音の量をコントロールでき、非常に重要な役割を持っています。これに併せて、ピッチベンダーもうまく使うと、よりミステリアスな感じが出せます。</p> <p>F C 1 は、下げきりの状態では音が殆ど出なくなりますので、注意してください。</p> <p>また、強いペロシティのとき、音程感のはっきりした減衰音が追加されますので、時折鍵盤をハードヒットして変化をつけてやるのも面白いでしょう。</p>				

No. D16(64)					
音色名	ssFx: CosmoFctry EL1: CosmoFctry EL2: - EL3: - EL4: -				
音色説明	L側からR側ヘディレイがかかったS E系サウンドです。				
Notes					
Scene (Foot)	Initial Secen No. =				1 遠く聴こえるプラス 2 ノイズ 3 遅い変調のノイズ
	Element1	Element2	Element3	Element4	
Param1 (MW1)	Vibrato	-	-	-	ゆっくりしたピッチ変化
Param2 (MW2)	Brightness	-	-	-	全体の明るさ
Param3 (FC1)	Brilliance	-	-	-	音色変化
Param4 (FC2)	Stiffness	-	-	-	ピッチ変化、Max でノイズとなる
Param5 (MBx)	-	-	-	-	
Param6 (MBy)	-	-	-	-	
Param7 (CS1)	-	-	-	-	
Param8 (CS2)	-	-	-	-	
Param9 (BC)	-	-	-	-	
Param10(VEL)	Stress	-	-	-	ピッチ、音量変化
Param11(AT)	Rise	-	-	-	F C 2 が Max でないとき、ピッチが上がりノイズとなる
Param12(PB)	-	-	-	-	
Param13(TEG)	-	-	-	-	
Sustain Enable	OFF	-	-	-	
Portamento	OFF	-	-	-	
Max Notes	16	-	-	-	
Microtuning	Equal_(off)	-	-	-	
Effect Type	Reverb Hall				
演奏のためのヒント	<p>これもS F映画用S Eですが、かなりホラーよりの使い方ができます。</p> <p>MW 1でビブラートをたっぷりかけながら演奏すると、宇宙空間を漂うゾンビ系クリーチャーの襲撃といった風情が堪能できます。</p> <p>アフタータッチでは、ピッチが上昇すると同時に「ゴーツ」というピンクノイズ成分が発生し、より恐怖感を煽ってくれます。アフタータッチをかけた状態でF C 2を動かすと、また違った趣きの錯綜感が出ます。</p> <p>全体にペロシティに対するレスポンスの良いボイスプログラムなので、いきなりバーンと鍵盤を弾くと、スピーカーのウーハーが吹っ飛ばす怖れがありますから十分に注意してください。ご家庭やスタジオより、ライブの巨大なP Aスピーカーで鳴らしたほうが、ずっと楽しいでしょう。</p>				